

UNESP – Universidade Estadual Paulista  
—Úlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
Departamento de Comunicação Social

## VIDEOCLÍPE: TODDYNHO KID

Orientandos  
HELENA SILVA DE LIMA  
VÍTOR SILVA AMORIM

Orientador:  
MARCOS AMÉRICO

Banca examinadora:  
CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS  
VIVIANNE LINDSAY CARDOSO

Bauru – SP  
2015

UNESP – Universidade Estadual Paulista  
—Júlio de Mesquita Filho—

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação  
Departamento de Comunicação Social

VIDEOCLÍPE: TODDYNHO KID

Nome dos orientandos  
Helena Silva de Lima  
11031859  
Vitor Silva Amorim  
11032863

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

## DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho, principalmente, aos nossos pais, que desde o início dessa jornada nos apoiaram, sempre confiando em nossas decisões e acreditando nos nossos sonhos.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos os amigos feitos ao longo de toda a graduação, por todos os ensinamentos e vivências compartilhadas. Aos nossos pais, que sempre nos apoiaram e, principalmente, a toda equipe que tornou esse projeto possível, confiando em nossa ideia e se dedicando ao máximo.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Frame videoclipe "My Immortal" – Evanescence .....	38
Figura 2: Frame videoclipe "Afterlife" - Arcade Fire.....	38
Figura 3: Frame videoclipe "Papa Don't Preach" - Madonna.....	39
Figura 4: Frame videoclipe "Reptilia" - The Strokes .....	40
Figura 5 Paleta de cores figurino da garota .....	42
Figura 6: Paleta de cores do espaço onírico .....	42
Figura 7: Frame videoclipe —Movement” – LCD Soundsystem Fonte: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo">https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo</a> .....	43
Figura 8: Frame videoclipe —Movement” – LCD Soundsystem.....	43
Figura 9: Frame videoclipe —Movement” – LCD Soundsystem .....	44
Figura 10: Frame do videoclipe —Do Wanna Know?” – Arctic Monkeys.....	46
Figura 11: Frame do videoclipe —Do Wanna Know?” – Arctic Monkeys.....	46
Figura 12: Propagação do som.....	47
Figura 13: Frame videoclipe "Suicide" – Pure .....	49
Figura 14: Frame videoclipe "Afterlife" - Arcade Fire .....	50
Figura 15: Frame videoclipe "My Immortal" - Evanescence.....	50
Figura 16: Frame videoclipe "Barricade" - Interpol .....	51
Figura 17: Referência caleidoscópico .....	52
Figura 18: Imagem ilustrativa de um vortex.....	54
Figura 19: Simulação de ondas contruídas no plug-in "Trapcode 3D Stroke" ...	54
Figura 20: Frame videoclipe "Bohemian Rhapsody" – Queen.....	55
Figura 21: Imagem sendo modificada no software "After Effects", com efeito "Liquify" .....	56
Figura 22: Frame "Stairway to Heaven" - Led Zeppelin.....	57
Figura 23: Frame "Stairway to heaven" - Led Zeppelin .....	57
Figura 24: Teste para a proposta de iluminação da banda .....	71
Figura 25: Teste para proposta de caleidoscópico .....	71
Figura 26: Teste projeção com fundo colorido .....	72
Figura 27: Teste projeção com fundo branco .....	72
Figura 28: Teste para cenário das tapadeiras .....	73
Figura 29: Imagem captada através de Iphone 5S e caleidoscópico .....	75

Figura 30: : Frame do videoclipe —“Feels Like We Only Go Backwards” – Tame Impala .....	77
Figura 31: Representação da explosão do Big Bang .....	77
Figura 32: Frame da captação da banda no estúdio da UNESP – Bauru .....	79
Figura 33: Frame da captação da banda no estúdio da UNESP – Bauru .....	79
Figura 34: Foto do figurino da garota .....	81

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Cronograma de atividades .....	60
Tabela 2: Membros da equipe.....	61

# SUMÁRIO

Introdução .....	1
Capítulo 1 - Princípios Teóricos .....	3
1.1- História do videoclipe mundial .....	3
1.1.1- O videoclipe no Brasil .....	9
1.2- Linguagem e Características do Videoclipe .....	10
1.2.1- O Videoclipe e o pós-modernismo .....	10
1.2.2- As influências da videoarte e a desmaterialização da imagem .....	13
1.2.3- Esfera de Som e Paisagem Sonora .....	18
1.3- Estética .....	20
1.4- Características do formato .....	24
1.5- Montagem no videoclipe .....	26
1.6- Meios de divulgação .....	29
1.7- O mercado fonográfico independente brasileiro .....	30
Capítulo 2 - A Proposta .....	33
2.1- Ideia de produção do projeto .....	33
2.2- A banda e a música .....	34
2.3- Roteiro .....	34
2.4- Direção .....	36
2.4.1- Externa .....	37
2.4.2- Estúdio e preparação da dança .....	38
2.5- Direção de Arte .....	40
2.5.1- Paletas de cor .....	41
2.5.2- Cenários e locações .....	42
2.5.3- Caracterização dos personagens .....	44
2.5.4- Imagens gráficas .....	45
2.5.5- Stop-motion .....	47
2.6- Direção de Fotografia .....	48
2.6.1- Estúdio .....	48
2.6.2- Externa .....	49
2.6.3- Projeções .....	51
2.7- Pós Produção .....	52
2.7.1- Montagem .....	52



2.7.2-	Transição de ambientes .....	53
2.7.3-	Ondas .....	54
2.7.4-	Efeito “de arraste” .....	55
2.7.5-	Efeito “derretendo” .....	56
2.7.6-	Caleidoscópio .....	56
2.7.7-	Color Grading .....	57
2.8-	Divulgação .....	58
Capítulo 3 -	Relatório de produção .....	60
3.1-	Formação da equipe .....	60
3.2-	A Produção .....	61
3.2.1-	Maio .....	61
3.2.2-	Junho .....	62
3.2.3-	Julho .....	63
3.2.4-	Agosto .....	64
3.3-	A Direção .....	65
3.3.1-	Junho .....	65
3.3.2-	Julho .....	66
3.3.3-	Agosto .....	69
3.4-	A Direção de Fotografia .....	69
3.4.1-	Junho .....	69
3.4.2-	Julho .....	73
3.5-	A Direção de Arte .....	75
3.5.1-	Junho .....	75
3.5.2-	Julho .....	78
3.6-	A Edição .....	82
3.6.1-	Julho .....	82
3.6.2-	Agosto .....	82
3.6.3-	Setembro .....	88
3.7-	Considerações Finais .....	89
Referências Bibliográficas	.....	91
Referências Videográficas	.....	94

## **RESUMO**

Helena Lima, Vítor Amorim

Videoclipe: Toddynho Kid

Trabalho de Conclusão de Curso – Comunicação Social - Radialismo

Orientador: Marcos Américo

O projeto se trata da elaboração de um videoclipe para a música Toddynho Kid, da banda bauruense Esquivo Devoluto. Mais do que um mero registro de performance, o trabalho pretende explorar a faceta experimental e as diversas possibilidades que abarcam o gênero videoclipe.

## **PALAVRAS-CHAVE**

Videoclipe, Surf Music, Produção Audiovisual

# INTRODUÇÃO

## Introdução

Apesar de muito conhecido por sua excelente faceta comercial e mercadológica, tendo tido até pouco tempo atrás um canal televisivo exclusivo dedicado só para si, o videoclipe ainda é um produto pouco estudado no âmbito acadêmico e por vezes possui o status de ser um gênero audiovisual menor. Nos últimos anos, entretanto, o videoclipe migrou da televisão aberta para a internet, onde se renova e busca outros públicos que o encontram “on demand”<sup>1</sup> em plataformas como o Youtube<sup>2</sup> e o Vevo<sup>3</sup> e mostra, mais uma vez, sua capacidade de se renovar e se aproveitar das novas tecnologias disponíveis (MACHADO, 2001) ao mesmo tempo que mantém muitas das suas características principais.

Este trabalho de conclusão do curso de Radialismo da UNESP, campus de Bauru, tem como objetivo produzir um videoclipe para divulgar, em plataformas digitais, o trabalho da banda independente bauruense Esquivo Devoluto. O embasamento teórico tenta compreender não somente a história e estética do videoclipe pelo viés dos conceitos de desmaterialização da imagem nas plataformas eletrônicas (YOSHIURA, 2007) no flerte com a vídeo arte, da construção paisagem sonora e esferas de som (SOARES, 2004), mas também sua característica de “produto pós-moderno por excelência” (HOLZBACK, 2013), o objetivo que permeia esse trabalho é o de se aproximar dos tipos de realizadores, tanto cinematográficos ou músicos, que encaram o videoclipe como produto suficiente em si mesmo, que serve de experimentação tanto audiovisual como amplificador da experiência da música, numa tentativa da união entre imagem e som e as distintas possibilidades de expressão entre eles.

Ao longo do trabalho tem-se um extenso relato do processo criativo, das referências videográficas e os diferentes recursos de expressão pensados pelos realizadores. Além disso, um detalhado relatório de produção, área por área, expondo o que se concretizou do projeto original e quais as alternativas pensadas quando nem tudo saía como planejado.

---

<sup>1</sup> Serviço sob demanda

<sup>2</sup> Site de compartilhamento de vídeos

<sup>3</sup> Site de compartilhamento de vídeos, específico para videoclipes e produções relacionadas a artistas pop

**CAPÍTULO 1**  
**PRINCÍPIOS TEÓRICOS**

## Capítulo 1 - Princípios Teóricos

A teoria é o alicerce fundamental de qualquer produção, seja ela audiovisual ou não. Somente ao estudar de forma plena as grandes obras e pensadores é possível criar conteúdo de qualidade, tanto técnica quanto teórica. Não se pode acreditar ingenuamente que o volume de obras filmicas assistidas trará uma bagagem suficiente para que uma pessoa possa realizar um produto de qualidade, sem que também haja dedicação aos livros.

Por mais distante que uma obra ou pensador possa parecer da realidade do século XXI - um mundo digital, acelerado - eles muito contribuíram para o audiovisual tornar-se o que é hoje, são sua base fundamental. Partindo-se do principio do famoso químico Antoine Lavoisier de que “nada se cria, tudo se transforma”, quanto mais se estudar, pesquisar e conhecer, mais um produtor terá forças para transformar o que há ao seu redor em um produto distinto em relação ao volume genérico de tudo o que é produzido atualmente.

### 1.1- História do videoclipe mundial

As mudanças pelos quais a sociedade passou na virada do século XIX para o século XX foram drásticas. Com o desenvolvimento da indústria e urbanização das cidades, a sociedade do consumo se forma e consolida, dando origem assim a novos indivíduos. A partir dessas premissas, surgem condições para a indústria do entretenimento também se desenvolver e se firmar. É nas primeiras décadas desse século que aparece o cinema e o rádio. Como numa fusão, deles anos depois surge a televisão, que tem entre seus gêneros um que se destaca ao aliar características híbridas: a experimentação artísticas do cinema, a versatilidade da música e o apelo comercial da televisão: Eis o videoclipe (MACHADO, 2001).

Muitos autores como Holzback, Soares, Machado, Kaplan, dentre outros, já se aprofundaram nessa questão e mostraram os caminhos que o videoclipe trilhou para se firmar, de forma que não há muita coisa nova a se acrescentar, apenas relatar o que já está documentado. Dessa forma, como já citado, em seu artigo —Eso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos: A história social do surgimento do videoclipe” Ariane Holzbach mostra como a sociedade ocidental do século XX sofreu

transformações que culminaram com a urbanização das cidades, o crescimento populacional, o auge da expectativa de vida e a imigração de jovens solteiros para as grandes cidades. Tudo isso incentiva a criação de um novo indivíduo, que se pauta num comportamento baseado na individualização, no consumo e no hedonismo, propiciando o surgimento de uma indústria do entretenimento e o desenvolvimento dos veículos de comunicação, que tem papel cada vez mais importante para esse indivíduo urbano do século XX. (HOZBACH, 2010, p.5).

É preciso lembrar que o cinema nasceu mudo e nos seus primeiros trinta anos conseguiu viver muito bem sem o som. Este possuía toda uma linguagem e gramática próprias, que dispensava a utilização dos recursos sonoros, mesmo que algumas projeções contassem com a presença de orquestras. Em 1927 estreia —“O cantor de jazz”, o primeiro filme com som da história do cinema (MACHADO, 2007). É importante abrir um parêntese e dedicar uma parte desse capítulo para comentar um pouco sobre esse filme, seu contexto, quais instituições estavam envolvidas em sua criação e o impacto econômico, social e cultural que este teve, pois nos explica muito do que viria a acontecer posteriormente com a televisão e os seus gêneros que estão ligados à música. Arlindo Machado em seu —“Pré-Cinemas e Pós-cinemas” comenta sobre a Warner Bros e sua filha caçula, a Vitaphone<sup>4</sup>. Sem entrar nos pormenores, inicialmente Vitaphone era o nome de um sistema de gravação de som em disco desenvolvido pela própria Warner. Pouco depois, Vitaphone tornou-se uma entidade ligada à Warner, a partir do momento que juntos esses desenvolveram um sistema de gravação para ser utilizado em filmes. —“O cantor de jazz” nasce dessa iniciativa e obtém um sucesso comercial considerável, abrindo um novo capítulo na junção de som-imagem e inaugurando dois —“gêneros” que faziam sentido para a indústria naquela época: os “talkies”<sup>5</sup> (filmes falados) e os curtas de registros de —“performances musicais”.

Como todo momento em que um novo advento tecnológico surge não se sabia ao certo qual seria o papel do som no cinema a partir daquele momento. Arlindo (2007) comenta:

---

<sup>4</sup> Inicialmente, Vitaphone era um sistema de gravação de áudio em disco, para ser utilizado exclusivamente no cinema, desenvolvido pela Warner Bros e sua parceira comercial, o estúdio "First Nacional". Depois, Vitaphone passou a ser uma ramificação da Warner Bros, responsável pela produção de filmes musicais

<sup>5</sup> Denominação dos filmes falados, na época do surgimento do som no cinema

–Até 1927 mais ou menos, ainda não está claro para a maioria das pessoas que lidam com a sétima arte que a incorporação do som conduziria o cinema na direção dos *talkies*, ou seja, dos filmes de ficção falados. Mesmo na Vitaphone, empresa mais agressiva na imposição do novo modelo de cinema, ainda se continua pensando que filmes “mudos” de longa metragem (...) continuariam sendo produzidos por muito tempo, lado a lado com curtas de registro de *performance* musical, estes 100% sonoros. A própria divisão da companhia refletia esse pensamento: a Warner Bros. continuaria a produzir filmes “mudos” (mesmo que a orquestra ao vivo fosse substituída por discos anexados aos rolos de filmes), enquanto a Vitaphone, sua filha caçula, dedicar-se-ia à produção de cerca de cinco curtas musicais por semana, a maioria dos quais enquadrável na categoria *canned vaudevilles* (variedades enlatadas).” (MACHADO, 2007 p. 164)

Interessante observar como o advento do som no audiovisual surge já atrelado a uma indústria fonográfica e como os profissionais da época pensavam ser este um produto distinto dos “talkies”. Arlindo (2007) destaca uma fala de Will H. Hays – um dos fundadores do Código Hays e muito presente na indústria cinematográfica – que exemplifica muito bem como já naquela época pensava-se na influência que a música exercia na cultura de massa. Outro ponto interessante a se destacar é como Will já lança em sua fala as bases da visão mercadológica e publicitária que os filmes musicais trarão consigo nas próximas décadas.

–O cinema – dizia ele – é um dos fatores mais decisivos no desenvolvimento do gosto nacional pela boa música.” E mais adiante: –Gostuma-se dizer que a arte dos vocalistas e instrumentistas é efêmera, que ela é criada apenas para o momento. A partir de agora, nem os artistas e nem a arte vão jamais morrer para sempre.” Ou seja: para Hays, o futuro do cinema sonoro era servir à música, converter-se em sua memória.”

(MACHADO, 2007, p. 164)

O fato de —“O Cantor de Jazz” ser o primeiro filme —falado e cantado” não é por acaso. Afinal, essa época, —coincide com um momento de maturidade do *jazz* e de aceitação dessa forma musical nos meios culturais brancos dos Estados Unidos” (MACHADO, 2007, p.165). O que se seguiu após isso, portanto, foi uma exploração econômica massiva desse seguimento, daí surge os —“jazz shorts” – peças musicais



de artistas de jazz acompanhados de —big bands<sup>6</sup> que duravam poucos minutos. Os —jazz shorts” —destinavam-se basicamente à exibição como “complementos”, antes do filme de longa-metragem” (MACHADO, 2007, p.165) – interessante mais uma vez observar o caráter propagandístico que esses produtos tinham, exibidos numa dinâmica ainda bem rudimentar, mas já indicando os primórdios do que seria o lugar desse tipo de produto na televisão anos mais tarde. Embora o filme musical fosse considerado —menor” e apenas como complemento dos longas-metragens:

—a idéia de um cinema de adesão irrestrita à música, de supremacia da trilha sonora, continuaria viva na imaginação cinematográfica, produzindo coisas como *Wochenende, os Studien* (1930-1932) de Oskar Fischinger, *Entuziasm* (1930) de Dziga Vertov, *Fantasia* (1940) de Walt Disney, *Begone dull care* (1949) de Norman McLaren e *Cronik der Anna Magdalena Bach*” (MACHADO, 2007, p. 165)

Um fato interessante na história do videoclipe é o surgimento dos —soundies”, que nada mais era do que a junção do projetor cinematográfico com um *jukebox*, máquina de música que era febre nos Estados Unidos na década de 30, podendo ser encontrado em todo bar, lanchonete, restaurante e qualquer outro lugar com aglomeração de pessoas. Os —soundies” duraram pouco, pois tiveram de enfrentar inimigos como a indústria cinematográfica (que já sentia os —soundies” lhes roubando parte da audiência que lotava as salas de cinema) e o sindicato dos músicos, que juntos se articularam politicamente e fizeram com que os donos de estabelecimento que possuísem —soundies” tivessem taxações muito pesadas, o que tornou o negócio inviável em muitos estados norte-americanos. Um duro golpe para os —soundies” foi a Segunda Guerra, onde toda a produção de metais foi direcionada para este fim, sobrando pouco para a produção dos aparelhos. Mesmo com o fim da guerra, o ponto final tanto para os —soundies” quanto para os *jazz shorts* veio com o surgimento da televisão, já que esta —surve inteiramente para si a ideia do fonógrafo visual (...) a televisão será também, num certo sentido, um rádio com imagens.” (MACHADO, 2007, p. 170).

---

<sup>6</sup> Expressão da língua inglesa que indica um grande grupo instrumental associado ao Jazz

Com a televisão aos poucos se consolidando e tomando papel importante na vida das pessoas; e o som já incorporado ao cinema, a relação áudio - vídeo passa a ser explorada de diferentes maneiras. Como apontado por Laura Josani Andrade Corrêa (2007) no artigo —Breve história do Videoclipe”, os anos 50 são marcados pelo grande número de programas musicais na televisão, que ajudaram a movimentar a indústria fonográfica graças à exposição dos artistas. É dessa safra que surgem os programas de auditório que recebiam os artistas em seus estúdios ao vivo como o —6, Special” da BBC, o —Ed Sullivan Show” e como apontado por Nigel Dick – famoso diretor de videoclipes, tendo realizado trabalhos importantes para artistas como Cher, Britney Spears e Backstreet Boys – em 1964 surge também na Inglaterra o —Top of the Pops”, programa semanal que contava com a presença dos principais artistas das paradas de sucesso britânica. No “Top of the pops” passaram nomes como The Beatles, Queen, Bob Marley, Madonna e Celine Dion. O programa durou mais de quarenta anos e teve sua última exibição em 30 de Julho de 2006.

Historiadores costumam apontar o filme —A Hard Day’s Night” dos Beatles como um dos marcos na história do videoclipe. Thiago Soares no seu —Videoclipe: O elogio da desarmonia” comenta que esse filme:

—veio dar forma ao que Durán-Grimalt chamou de —um antecedente próximo do videoclipe”. A articulação entre canção e edição, o —quadro dentro- do-quadro”, o sistema de foto-montagem, a mescla de elementos ficcionais e documentais e um certo grau de imprevisibilidade, fragmentação e dinamismo põem A Hard Day’s Night como um objeto, inclusive, que veio compor, do ponto de vista do marketing, uma importante —pontuação” na carreira dos Beatles. Em 1966, os Beatles produziram dois videoclipes baseados, respectivamente, nas canções We Can Work it Out e Paperback Writer e lançaram, já em 1968, o desenho animado Yellow Submarine— (SOARES, 2004, p.16).

A década seguinte é responsável pelo surgimento e popularização do —videotape”. Sendo assim, uma onda de produtores independentes surge e o movimento da videoarte ganha força, principalmente com a contracultura e os universitários recém-saídos das escolas de cinema. Muitas das experimentações feitas na videoarte serão absorvidas mais tarde pelo videoclipe (YOSHIURA 2007).

Em 1976 surge o que muitos consideram ser o primeiro videoclipe da história: “Bohemian Rhapsody” da banda Queen (SOARES, 2004). Feito com o propósito de ser um vídeo promocional do álbum da banda, inovava ao apresentar um roteiro, efeitos especiais e uma tentativa de sincronização das batidas da música com os cortes, a fim de provocar sensações sinestésicas (HOLZBACH 2009). Foi lançado junto com o single da música e foi exibido exaustivamente no “Top of the Pops”, fazendo o álbum que continha a faixa alcançar o topo das paradas britânicas (SOARES 2004). Outras bandas embarcaram na proposta do Queen e logo o mercado sentiu a necessidade da criação de um canal que servisse exclusivamente para a exibição do formato. Estava dado o pontapé inicial para o surgimento da MTV.

Em 1 de Agosto de 1981 nasce a MTV, que foi de extrema importância para a consolidação e desenvolvimento do videoclipe como gênero e como produto genuíno da indústria cultural. Sendo um canal dedicado exclusivamente a exibir vídeos, num momento em que “Os anos 80 se delineavam, assim, como profundamente importantes num ordenamento das relações entre a indústria fonográfica, cinematográfica e televisiva.” (SOARES, 2004).

“Ao lançar um álbum, além da música de trabalho e do single, era necessário também pensar na parte “visual” das canções. A televisão, principalmente a MTV, foi a grande articuladora do videoclipe no cenário da indústria cultural durante as décadas de 80 e 90. A experiência de se assistir ao videoclipe era limitada a uma escolha em boa medida unilateral: a emissora, em negociação com gravadoras, selecionava vídeos de acordo com referências temáticas dos programas, levando em conta índices de audiência.” (HOLZBACK, 2009, p.3).

A MTV teve seu auge nas duas décadas seguintes, tendo inclusive chegado ao Brasil no início dos anos 90. Porém, com a chegada dos anos 2000, essa começa a entrar em crise com o advento da internet e a aparição do Youtube. Criado em 2005, hoje o Youtube é o maior banco de dados de audiovisual do mundo (BURGESS e GREEN, 2009). Tal qual fez a MTV no seu surgimento, o Youtube insere na relação do videoclipe com a indústria fonográfica um novo modelo de negócios, que traz consigo características dessa nova geração que nasceu na era digital e que está acostumada —a não pagar a conta”, já que variados serviços, desde

trocas de mensagens até download de filmes, músicas e bibliografias completas de autores renomados em diversos campos do conhecimento, são encontrados gratuitamente na rede.

Acompanhando essa tendência de modelos de negócio gratuito (ANDERSON, 2008), grandes gravadoras tem criado contas no site para veicular com exclusividade o conteúdo de seus artistas. Portanto, com custos menores e poder de visibilidade muito maior, podendo atingir o mundo inteiro, a televisão perde espaço para a internet e a última firma-se atualmente como o maior veículo de divulgação de videoclipes.

### 1.1.1- O videoclipe no Brasil

O videoclipe encontrou sua entrada no Brasil pelo programa de variedades global, Fantástico na metade da década de 1970. O primeiro clipe transmitido foi —~~América~~ América do Sul”, do artista Ney Matogrosso e dirigido por Nilton Travesso. O programa, durante muitos anos, teve o monopólio da exibição de videoclipes em território brasileiro. Muitos artistas nacionais e internacionais tiveram seus vídeos exibidos, podendo-se citar Paralamas do Sucesso, Titãs, Madonna e Michael Jackson (MILLER, 2007).

A Rede Globo, porém, não exibia qualquer videoclipe, este tinha que atender a alguns requisitos de qualidade para adentrar a programação do Fantástico. Assim, muitos artistas foram impedidos de veicular seus produtos, como é o caso da música —~~Toda~~ Toda Forma de Poder”, da banda gaúcha Engenheiros do Hawaii.

No ano de 1990 foi criado, pelo Grupo Abril, o canal MTV Brasil, estreando com o videoclipe —~~Gata~~ Gata de Ipanema”, versão da cantora Marina Lima. A MTV- ~~Music~~ Music Video Television” já vinha conquistando seu lugar pelo mundo desde 1981, fazendo sucesso entre o público jovem e aumentando os investimentos nos videoclipes.

—A MTV Americana estabelece que as filiais, além de manter a linguagem dirigida ao público jovem, também tem que ter as marcas da cultura do país que representa. Foi em consequência de toda a diversidade e singularidade que houve a demanda por um canal específico para os clipes.” (CORREA, 2007, p. 66)

Durante toda a sua trajetória no Brasil, a MTV foi palco para milhares de artistas se projetarem no mercado fonográfico, muitos deles alcançando sucesso, como foi o caso da banda Nação Zumbi, que levou a música do mangue própria do Recife a tocar em todo o território nacional com a ajuda do canal. Na primeira metade dos anos 2000, porém, a MTV Brasil já percebia os primeiros de crise, com o aumento do consumo online de vídeos. O canal tentou partir para iniciativas que levassem ao consumo online de vídeos através de seu site, mas não obtiveram o sucesso almejado. Dessa forma, em 30 de Setembro de 2013 o canal encerrou suas atividades na televisão aberta.

## **1.2- Linguagem e Características do Vídeo**

–Mas é preciso reconhecer que a digitalização das imagens liberta o vídeo dos modelos narrativos ou jornalísticos, trazendo à televisão o experimentalismo e a descoberta, estimulando o telespectador a prazeres nunca alcançados na tevê até então” (YOSHIURA, 2007, p. 38).

Neste capítulo, abordaremos as características que comumente podem ser verificadas na maioria dos vídeos - características essas surgidas da relação que o gênero tem com a vídeoarte. Falaremos a respeito dos conceitos de desmaterialização da imagem (YOSHIURA, 2007), da construção de paisagens sonoras e da importância da montagem (SOARES, 2004). Contudo, para iniciar nossa conversa, começaremos falando como essas características que julgamos ser tão próprias do vídeo são na realidade um reflexo do contexto de sociedade pós-moderna onde o vídeo se desenvolveu e se encontra inserido.

### **1.2.1- O Vídeo e o pós-modernismo**

–O digital permite escolher, o analógico, reconhecer ou compreender. Com a invasão da computação digital no cotidiano (calculadoras, painéis eletrônicos), estamos assistindo à digitalização do social.” (DOS SANTOS, 2004 p.16)

É muito interessante observar como o momento histórico que o videoclipe surge e se consolida reflete nas características que consideramos intrínsecas deste. Tanto Ariane Holzbach na sua tese *–Smell Like Teen Spirit – A consolidação do videoclipe como gênero áudio-visual* quanto Thiago Soares no seu *–Videoclipe: O elogio da Desarmonia* concluem que o videoclipe é um produto genuíno da sociedade capitalista pós-moderna. Ariane (2013) trabalha o conceito do pós-modernismo com três autores: David Harvey, Jean François – Lyotard e Frederic Jameson. Os três autores caracterizam a pós-modernidade como um fenômeno onde no seu cerne está principalmente uma crise da modernidade e uma mudança do capitalismo e dos hábitos de consumos das pessoas, o que causa novas relações na forma de como é produzida e pensada a arte, bem como se reconfigura o cotidiano e o estilo de vida dos indivíduos.

–Pós-modernismo é o nome aplicado às mudanças ocorridas nas ciências, nas artes e nas sociedades avançadas desde 1950, quando, por convenção, se encerra o modernismo (1900-1950). Ele nasce com a arquitetura e a computação nos anos 50. Toma corpo com a arte Pop nos anos 60. Cresce ao entrar pela filosofia, durante os anos 70, como crítica da cultura ocidental. E amadurece hoje, alastrando-se na moda, no cinema, na música e no cotidiano programado pela tecnociência.—

(DOS SANTOS, 2004, p.8)

–Para começar, ele invadiu o cotidiano com a tecnologia eletrônica de massa e individual, visando à sua saturação com informações, diversões e serviços. Na Era da Informática, que é o tratamento computadorizado do conhecimento e da informação, lidamos mais com signos do que com coisas. O motor a explosão detonou a revolução moderna há um século; o chip, microprocessador com o tamanho de um confete, está causando o rebu pós-moderno, com a tecnologia programando cada vez mais o dia-a-dia (...) na economia, ele passeia pela ávida sociedade de consumo, agora na fase do consumo personalizado, que tenta a sedução do indivíduo isolado até arrebanhá-lo para sua moral hedonista — os valores calcados no prazer de usar bens e serviços. A fábrica, suja, feia, foi o templo moderno; o shopping, feérico em luzes e cores, é o altar pós-moderno.”

(DOS SANTOS, 2004, p.10)

Ariane (2013) observa que o discurso pós-moderno passa por uma solidificação, sobretudo na década de oitenta. Não por acaso, essa é a década da

consolidação do casamento entre videoclipe e indústria fonográfica, juntamente com o surgimento nos Estados Unidos da “~~M~~ Televisiva”, a MTV. Ariane (2013) nos diz que foi uma tendência dos pesquisadores da época “relacionar as características do videoclipe aos novos elementos estéticos e sociais que o mundo parecia estar vivenciando, ou seja, o pós moderno” (HOLZBACH, 2013, p.76). Ela chega a citar que esse fato chamou a atenção de autores que sequer tinham o audiovisual como objeto de estudo. Como exemplo desse fenômeno temos Canclini, que ao refletir sobre a geografia e a situação social da Cidade do México cita que:

—Agora a cidade é como um videoclipe: montagem efervescente de imagens descontínuas. (...) Como nos videoclipes, andar pela cidade é misturar música e relatos diversos na intimidade do carro com os ruídos externos. Seguir a alternância de igrejas do século XVII com edifícios do XIX e de todas as décadas do XX, interrompida por gigantescas placas de publicidade onde se aglomeram os corpos esguios das modelos, os novos tipos de carros e os computadores recém-importados. Tudo é denso e fragmentário. Como nos vídeos, a cidade se fez de imagens saqueadas de todas as partes, em qualquer ordem. Para ser um bom leitor da vida urbana, há que se dobrar ao ritmo e gozar as visões efêmeras —  
(CANCLINI, 1999, p. 155-156 apud HOLZBACH, 2013, p.77).

—A ~~ret~~áfora foi construída para mostrar que mais do que em qualquer momento histórico anterior, a cidade agora se estrutura a partir do excesso e da confusão de informação – como o autor considera que seja um videoclipe.” (HOLZBACH, 2013, p.77). Interessante observar que essa citação do autor parece descrever com surpreendente exatidão o que seria o clipe de “~~B~~izarre Love Triangle” da banda inglesa New Order: um ordenamento descontínuo de imagens dos integrantes da banda num fundo preto e iluminação azul em seus rostos, bem como todos eles em ação numa apresentação, juntamente com trechos aleatórios de um filme, um homem pulando e caindo com um céu azul de fundo, máquinas trabalhando pesadamente na indústria, diversas imagens que se assemelham com a visão que teríamos da cidade estando dentro de um carro em alta velocidade em uma avenida muito movimentada. Importante ressaltar que dentre as bandas dos anos 80, o New Order foi uma daquelas que mais se preocupou com a relação entre imagem e som, dando

verdadeira importância para os seus videoclipes como produtos audiovisuais autossuficientes e abertos a experimentação.

Dessa forma, concluímos essa relação entre videoclipe e pós-modernismo com uma citação de Tiago Soares, que nos diz que:

–As várias estéticas do videoclipe seriam, pois, uma espécie de versão resumida e específica do estilo pós-modernista, compreendendo num universo mais circunscrito as linhas mestras definidoras do pós-moderno (o hibridismo, o pastiche, a hiperrealidade, o descentramento, a fragmentação, a volta a algumas formas tradicionais de representação, o desencaixe entre os seus vários elementos, a coleção desordenada, um certo apelo da nostalgia, a constituição de uma história e uma tradição pop).”  
(SOARES, 2004, p.7)

Portanto, essas características se expressam num produto que na maioria das vezes se apresenta tal qual essa sociedade se configura: fragmentado, descontínuo, de montagem rápida, narrativa não linear (quando há) e com expressões artísticas distintas dividindo espaço na tela, seja por efeitos de pós-produção gerados por computador, seja por danças, animações e outros objetos gráficos. Todos esses elementos se relacionam de tal maneira que:

–(...) mais do que inseridos numa estrutura, fazem parte de uma prática comunicacional, gerando, com isso, uma dependência entre forma e conteúdo – onde podemos nos referir a uma interdependência contínua.”  
(SOARES, 2004 p.15)

### 1.2.2- **As influências da videoarte e a desmaterialização da imagem**

–Como se evidencia nos itens já expostos, os efeitos técnicos tem predominância na realização do videoclipe; fica quase impossível a referência a outros aspectos sem a sua menção. Como se viu, a câmera trabalha variando seguidamente sua posição, utilizando todos os planos possíveis, mostrando a alteração das imagens em decorrência de sua movimentação rápida. Para o tratamento da imagem, recorre-se



constantemente aos efeitos digitais de construção da forma e da cor. E abusa-se do corte seco na edição.” (YOSHIURA, 2007, p.80)

Muito se fala da relação que o gênero videoclipe tem com o movimento chamado videoarte, surgido no mundo na década 60 e aparecendo no Brasil dos anos 70. Não falaremos de forma tão aprofundada sobre a história e construção da simbiose entre esses dois produtos, mas sim dos elementos que a vídeo arte e o suporte eletrônico trouxeram, que desconstroem a linearidade clássica cinematográfica e auxiliam no reforço de significado da narrativa, características essas incorporadas pelo videoclipe.

Em seu livro —Vídeo arte vídeo clipe – Investidas contra a Boa Forma”, Eunice Vaz Yoshiura apresenta uma série de conceitos, dentre os principais temos o que ela chama de —dematerialização da imagem”. No capítulo —Evolução do vídeo no Brasil”, Eunice (2007) pega carona no trabalho de Arlindo Machado em —A arte do vídeo” e expõem uma linha do tempo do vídeo brasileiro. De forma breve: formado por três gerações bem distintas, o movimento surge por aqui nos anos 70 e em sua primeira fase agrega em si muitos sujeitos oriundos das artes plásticas, que de forma ainda arcaica quanto aos recursos técnicos experimenta o novo meio. É uma geração voltada a mais pura exploração estética. (MACHADO, 2000).

Já nos 80, vem uma geração de recém saídos das universidades de cinema que encabeçam um movimento de cunho independente, que busca explorar essa linguagem eletrônica afim de aprofundar as questões sociais que assolavam o país e a função da televisão nesse contexto, exercendo assim uma postura de vanguarda (MACHADO, 2000). Por fim, nos 90 temos uma geração do —vídeo de criação”, que se afasta da problemática do papel social da televisão e que se aproxima da primeira geração ao investir em estética e exploração das possibilidades do meio eletrônico. Porém dessa vez com um domínio muito mais maduro da tecnologia e dos experimentos. Um dos expoentes dessa geração no Brasil é o músico Arnaldo Antunes.

Embora as fases tenham marcantes diferenças entre si, todas elas buscavam explorar, a seu modo, as possibilidades estéticas e narrativas que o vídeo, um suporte ainda tão novo, poderia oferecer.

Em sua pesquisa, Eunice (2007) analisa e compara o vídeo arte —Parabolic People” de Sandra Kogut com o clipe —ãrde de Outubro” da banda CPM 22,

problematizando —quanto de realidade a imagem eletrônica consegue registrar” e o quanto a pós-produção dessas imagens podem trazer consigo elementos que contribuem para novas possibilidades expressivas da imagem videográfica, principalmente no que tange aos efeitos gerados em pós-produção. Daí vem o conceito de desmaterialização da imagem, que ela evidencia ser um —posto à teoria da Gestalt”:

(...) considerando-se que a teoria da Gestalt compreende a forma a partir da ideia de unidade, ou do todo, foram considerados indicadores da desmaterialização da imagem os conceitos antagônicos aos princípios dessa teoria, ou seja: unidade x parte, ou fragmento, fragmentação; segregação x fusão; fechamento x abertura; continuidade x descontinuidade; proximidade x afastamento; semelhança x diferença. Consideram-se ainda os conceitos de abstração, por oposição à ideia de concretude que caracteriza a materialidade e impermanência e aceleração do tempo como desdobramentos da descontinuidade” (YOSHIURA, 2007, p.12)

E complementa, ao dizer que:

—Com o desenvolvimento tecnológico das últimas décadas e a passagem do sistema analógico para o digital, a geração da imagem por bits, por permitir o controle de unidades mínimas, ampliou incrivelmente as possibilidades expressivas da imagem videográfica (MACHADO, 1998). Por um lado, possibilitou a representação de criações da imaginação que aspiram à semelhança com a realidade, e, por outro, oferece condições de representar ou, ainda, apresentar, graças aos efeitos que proporcionam, elementos não materiais, tais como sensações, sentimentos e ideias, constituindo o que chamamos aqui de desmaterialização da imagem”. (YOSHIURA, 2007, p.7)

Ao analisar o videoclipe de —Arde de Outubro” e o vídeo arte —Parabolic People”, Eunice (2007) os compara a partir de algumas características próprias da imagem que julgou serem importantes para trabalhar esse conceito de desmaterialização. Dentre eles estão os aspectos cromáticos (relativo às cores), os aspectos morfológicos (formas e figuras predominantes), os aspectos cinéticos (relativos aos movimentos de câmera e movimentação dos objetos), os aspectos topológicos (relativos à representação dos elementos que aparecem em cena, em

qual enquadramento e de qual maneira) e as técnicas videográficas utilizadas. Segundo Eunice (2007), a articulação de tudo isso resulta em distintos significados que contribuem na maioria das vezes para uma descontinuidade e fragmentação.

Por exemplo: ao se optar por tal cor, essa passa a quem assiste determinada emoção; tal movimento de câmera pode ressaltar algum aspecto importante ou deformar algum objeto e assim por diante. A herança da videoarte para o videoclipe reside nesse ponto. Todos esses elementos podem ser articulados de forma a servir a um propósito maior. Cada quadro pode ser trabalhado das mais diversas maneiras tecnicamente a fim de representar e expressar alguma sensação (YOSHIURA, 2007). Não que o cinema já não tivesse essa característica, mas o importante a se destacar aqui é que o suporte da imagem videográfica, ao se trabalhar com pixels e com recursos digitais, leva as possibilidades de expressão e significado a níveis até então nunca alcançados.

Sendo esse um suporte que pode ser manipulado ao bel prazer de seu realizador, naturalmente a lógica do tempo dentro do quadro também sofrerá rupturas e convenções serão repensadas:

—Com a utilização do computador para criação de vídeo arte, cresceram as possibilidades de interagir com as imagens de vídeo. A preocupação com o tempo passa a não existir, podendo este ser congelado, invertido, repetido, dilatado, condensado, modificando-se ao extremo as formas e cores. Esta nova tecnologia abala os pilares da tradição figurativa, criando um estranho sistema simbólico com imagens do nada para coisa alguma; perdem-se os enquadramentos e contextos do que é conhecido como certo, previsível e normal, tendo infinitas possibilidades de ver o mundo moderno”. (YOSHIURA, 2007, p.25)

Sendo muitos dos membros do movimento vídeo arte também realizadores de videoclipes, naturalmente essas características foram ~~—~~“absorvidas” pelo formato e configuraram do ponto de vista artístico uma ~~—~~“gramática” para o videoclipe. Gramática essa que não necessariamente implica em todos os processos e características da desmaterialização da imagem, mas sim de pensar o videoclipe como um formato que permite as mais variadas possibilidades de expressão e que deve estar aberto a experimentar os incrementos e avanços tecnológicos no campo do vídeo.

De certo, quando o videoclipe entra numa lógica mercadológica, servindo de material publicitário para os artistas, uma “gramática” realmente se estabelece e os produtos começam a seguir um padrão. É o que Arlindo Machado chama de “clipe promocional mais ordinário de todos, mera ilustração de uma canção preexistente” (MACHADO, 2001, p.182). Mas ainda assim houveram artistas resistentes, principalmente nos anos 80 e 90, que encararam o videoclipe como potencial produto experimental que atingiria uma grande massa de pessoas através da televisão, realizando assim obras de referência que se utilizam de muitos dos conceitos até aqui apresentados.

Em “Televisão levada a sério”, Arlindo Machado (2001) dedica um capítulo inteiro a analisar o videoclipe. O autor dá uma atenção especial aos realizadores que buscam imprimir em seus trabalhos algo de diferente e inovador. Ele divide os realizadores em três grupos: o primeiro seria a já citada turma do “clipe promocional ordinário”, o segundo viemos tratando até agora neste trabalho, que são os artistas plásticos que se aventuram na plataforma do vídeo, e por fim temos o terceiro grupo, que seria composto por “músicos que, além de dar conta de toda a tarefa da composição e interpretação de suas peças musicais, enfrentam também eles próprios a concepção visual do clipe” (MACHADO, 2001, p.182). É verdade que os membros do segundo e terceiro grupo muitas vezes se misturam, sendo músicos com talentos audiovisuais e vice-versa. A diferença entre eles e a contribuição que o terceiro grupo traz, no entanto, reside em:

“Essa geração de músicos/cineastas começa a introduzir mudanças fundamentais no conceito de clipe. A partir dela, o videoclipe passa a ser pensado dentro de um processo mais integrado de autoria, que inclui tanto a música quanto a iconografia. Em alguns casos, a concepção musical já prevê o tratamento plástico, ou seja, determinadas soluções em termos musicais podem ter sido adotadas para possibilitar efeitos visuais preconcebidos. O clipe já não é algo que necessariamente vem depois da música, tampouco um acessório à música: ele passa a fazer parte do processo integral de criação. Imagem e som nascem juntos, fazem parte de uma só e mesma atitude criativa.” (MACHADO, 2001, p. 184)

É o caso de bandas como New Order, R.E.M, Radiohead, Sonic Youth, Bjork e muitos outros. Arlindo (2001), inclusive, chega a citar alguns exemplos dessa junção de imagem e som e de efeitos visuais preconcebidos. Ele nos fala da dupla Godley

& Crem, dois músicos que nos anos 80 lideravam a banda 10cc e que resolveram dirigir os seus próprios clipes. No trabalho de “Cy” de 1985, por exemplo, há “estas dissolvências de partes do rosto humano acompanhando magnificamente o ritmo da canção” (MACHADO, 2001). Já no clipe de “Rockit” (1983) há:

“uma espécie de pornoclipe encenado apenas com robôs masculinos e femininos, em que o efeito de scratching da trilha sonora de Herbie Hancock é reforçado pela scratching\* (referencia aqui) da edição de vídeo, fazendo a fita ir e voltar sincronizadamente com o ritmo da música.” (MACHADO, 2001, p.185).

Até o momento falamos de como artistas plásticos e outras pessoas ligadas às artes figurativas se inseriram no meio e realizaram experimentos no videoclipe. Isso é uma herança da videoarte. Contudo, é importante citar que músicos também estiveram envolvidos nesse processo desde os seus primórdios, já que junto com o vídeo também surgiu os sintetizadores de som e o movimento de música eletrônica. Há uma semelhança entre os sintetizadores de imagem e de som, pois ambos “trabalham com o mesmo princípio de modulação de elétrons, criando som a partir de imagens e vice-versa” (YOSHIURA, 2007). Sendo assim, era possível fazer experimentos também no sentido de “ver o som” e “ouvir a imagem”. Essa ideia nos leva a dois outros conceitos trabalhados por Tiago Soares (2004), os conceitos de “esfera sonora” e “paisagem sonora”.

### 1.2.3- Esfera de Som e Paisagem Sonora

Após apresentar todo esse panorama histórico e das características do videoclipe, juntamente com o conceito de desmaterialização da imagem, aferimos que alguns videoclipes têm como preocupação primeira explorar a relação imagem e som, buscando uma síntese desses dois elementos, por vezes sendo impossível um existir senão com o outro. Não é errôneo dizer, portanto, que “o videoclipe carrega consigo as possibilidades da fruição musical e da imagem não como representação, mas como uma associação de sensações caleidoscópicas.” (SOARES, 2004, p.30). Soares em seu “Videoclipe: O Elogio da Desarmonia” nos fala de dois conceitos interessantes que exemplificam como pode se configurar essa relação sinestésica

de música e imagem; de como podemos representar o “~~er~~ o som” e o “~~oir~~ a imagem”. São eles a “paisagem sonora” e a “~~es~~fera de som”.

Entende-se por “paisagem sonora” a “~~co~~ificação da música” – apesar do nome, este é um conceito que é posto em prática pelo departamento de arte, responsável por todas as escolhas estéticas de cor, objetos, cenários, figurino e etc que configurarão a imagem que veremos na tela. A paisagem sonora pode ser comparada ao conceito de ancoragem da semiótica, que ajuda a construir efeitos de sentido e as diegeses<sup>7</sup> necessárias à narrativa a ser apresentada, “~~gr~~ando um efeito virtual de ouvir algo e “estar” na música. Ou “estar” no som.”(SOARES, 2004, p.30).

São estas estratégias de enunciação que o artista escolhe para se expressar, para transformar sua música em imagem. Soares (2004) exemplifica a paisagem sonora a partir dos clipes da banda inglesa Portishead, que em sua maioria apresentam um clima “~~ot~~rno”. Isso também pode ser observado em grupos do movimento inglês “~~p~~ós-punk”<sup>8</sup>, com bandas como The Cure, Echo and the Bunnymen e Siouxsie and The Banshees.

Ou seja, a paisagem sonora ajuda a construir a ambientação que veremos na tela, de tal forma que essa ambientação – feita a partir das escolhas estéticas – não funcione sem o acréscimo da música.

No que diz respeito às esferas de som, estas “~~pr~~em para uma noção mais detalhada, mais localizada deste ambiente” (SOARES, 2004, p.31), construídas a partir da paisagem sonora. Pois se a paisagem sonora tem a função de inserir o espectador no ambiente, no “~~o~~na” e “~~es~~sações” que a música proporciona, as esferas de som vêm potencializar esse efeito, partindo “~~pra~~ uma noção mais detalhada, mais localizada deste ambiente” (SOARES, 2004, p.31).

---

<sup>7</sup> Diegese é um conceito de narratologia, estudos literários, dramáticos e de cinema que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. A diegese é a realidade própria da narrativa (“mundo ficcional”, “vida fictícia”), à parte da realidade externa de quem lê o chamado “mundo real” ou “vida real”)

<sup>8</sup> “Pós-Punk” foi um movimento musical surgido na Inglaterra no fim da década de 70. Agrega à sonoridade característica do punk rock elementos como sintetizadores, música dub-jamaicana e diversas experimentações em estúdio. O pós-punk traz uma forte carga estilística associada a letras que fazem uma leitura introspectiva e existencialista do mundo, chegando muitas vezes à interpretações exacerbadas metafísicas ou surreais da realidade. Possui uma sonoridade etérea e sombria

Para exemplificar o uso de esfera de som, Soares (2004) fala dos clipes do movimento “new metal”, surgido no cenário musical estadunidense na primeira década dos anos 2000:

“É comum assistirmos a clipes do recente movimento chamado “new metal”, do qual apareceram bandas como Linkin Park, Limp Bizkit ou Korn, onde o ambiente sombrio do vídeo (confluência da paisagem sonora originária da própria música) ganha “estouros”, “pipocos”, tremulâncias de câmeras que acabam sendo geradas a partir de superfícies de som que estão quase “soterradas” pelas outras planícies de som “mais audíveis”. (SOARES, 2004, p.31)

Muitas vezes, esses “estouros”, “pipocos” e “tremulâncias” que Soares (2004) utiliza de exemplo acontecem no mesmo ritmo da música e da montagem, ou ao passo que acompanham algum gesto ou movimento de algo que está aparecendo na tela. A ideia das esferas de som vem corroborar muito do que Yoshiura (2007) trata na sua pesquisa sobre desmaterialização da imagem e a experimentação dos videoartistas ao criar imagens figurativas com o auxílio do suporte da imagem digital, afim de afirmar e potencializar sensações sinestésicas que a música pode proporcionar.

### 1.3- Estética

A delicada escolha de um enquadramento em um filme, demanda certa cautela, pois muitas vezes o ângulo mais bonito visualmente não é o que convém para melhor contar a história, segundo a teoria de Sergei Eiseinstein, descrita na tese de Débora Butruce:

“não se trata de oferecer ao espectador a melhor coleção de pontos de vista para observar um fato que parece se produzir independentemente do ato de filmar, mas de compor visualmente “quadros”, privilegiando composições plásticas capazes de fornecer a relação mais apropriada entre os elementos ao nível de significação desejada” (BUTRUCE, 2005, p. 17).

A tela do cinema é um recorte do mundo real e tudo o que nela está inserido será compreendido como real pelo espectador, independente da história, uma vez

que tenha elementos que o remetam ao seu universo real, mesmo que estes elementos sejam distorcidos.

–A *paisagem* tal como considero aqui é resultado de uma decisão ativa e intencional da equipe de Direção de Arte na construção de uma determinada visualidade. Ela não é mera captação de um espaço urbano ou rural dado, ela é fruto de um recorte específico feito tanto pela intervenção da fotografia quanto pela estruturação espacial dada pelo trabalho da Direção de Arte.” (JACOB, 2006, p. 13)

Muito influenciada pelas artes plásticas, a Direção de Arte em audiovisual traz consigo a bagagem de milhares de anos de História da Arte. O cinema carrega elementos pictóricos ao se limitar a um quadro. Dentro deste quadro o papel do Diretor de Arte é criar um mundo crível, utilizando-se de elementos que por diegese serão absorvidos pelo espectador. Tais elementos terão papel narrativo, uma vez que sua escolha não é arbitrária, tendo sido previamente pensados pelo Diretor de Arte para materializar as ideias do Diretor do filme. Muitas vezes somente os diálogos não são suficientes para situar o espectador de todas as nuances da história, mas apenas um elemento posicionado no fundo do quadro poderá carregar consigo símbolos suficientes para que uma ideia seja diegéticamente absorvida.

O trabalho do Diretor de Arte pode passar despercebido em filmes com temática mais realista, em que muitos espectadores podem julgar que o ambiente filmado já estava ali pronto para as gravações. Isso de fato pode acontecer, porém são raras as vezes que um Diretor de Arte não faz pelo menos uma intervenção em uma locação. Por outro lado, em filmes não realistas em que existe a necessidade da criação de uma realidade nova, seja ela um mundo paralelo ou uma década que não a atual, o papel da equipe de arte se torna mais evidente. O motivo da criação de uma nova realidade precisa estar bem delimitado desde o início do processo do filme, para que não ocorra falha na comunicação entre os produtores e os espectadores do filme.

–A Direção de Arte pode atuar no sentido oposto à busca da verossimilhança, dando ênfase à contradição. Ela pode atuar na



dissociação entre os diferentes locais produzidos, criando um confronto entre a representação plástica e o que é expresso textualmente, rompendo completamente com o princípio de unidade. Sua função aqui seria eminentemente poética e evocativa ultrapassando assim os limites da identidade.

Além disso, o trabalho da Direção de Arte pode ter como objetivo evocar sensações em todos os níveis sensoriais na medida que ela esta a serviço da provocação de sentimentos e afetos se referindo ou *não* a um estado de coisas exterior a ela.

Percebemos que a Direção de Arte em alguns casos atua no sentido de produzir enunciados de reconhecimento sobre algo que lhe é externo, em outros, atua no sentido inverso. Sua atuação pode promover “blocos de sensações” rompendo ou não com tudo que poderia promover conforto e familiaridade. Neste sentido a construção visual proposta pela Direção de Arte pode ser uma instância de provocação, de desestabilização do espectador.” (JACOB, 2006, p. 66)

As “sensações” descritas no texto de Jacob (2006) são constantemente buscadas no meio do videoclipe, uma vez que o formato apresenta vídeos breves e que necessitam ser marcantes para que obtenham o devido destaque em meio aos outros milhares já produzidos. Com a edição rápida, em ritmo frenético, esse formato carrega consigo características da videoarte, do abstrato. Muitas vezes não se pode ao certo determinar ou discernir o que está sendo mostrado na tela, porém, mesmo assim o produtor consegue levar até o espectador o efeito de sentido desejado através da sublimariedade.

—Quanto à distinção entre o subjetivo e o objetivo, ela também tende a perder importância, à medida que a situação óptica ou a descrição visual substituem a motora. Pois acabamos caindo num princípio de indeterminabilidade, ou indiscernibilidade: não se sabe mais o que é real e o que é imaginário, físico ou mental na situação, não que sejam confundidos, mas porque não é preciso saber, e nem mesmo há lugar para a pergunta. É como se o real e o imaginário corresse um atrás do outro, se refletissem um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade” (DELEUZE, 1990, p. 16).

A subjetividade presente em muitos videoclipes encontra em elementos pontuais sua objetividade, o que leva o sentido de forma subliminar até o espectador. Além de elementos físicos, a cor é outro fator de extrema importância nesse formato de narrativa descontínua:

-A cor é um elemento extremamente expressivo, tendo grande valor dramático. Seu uso pode ser subliminar, metafórico ou explícito. Ela pode ser usada como um meio de fortalecer a informação visual por seu caráter eminentemente emocional (...) Podemos passar sensações, emoções e climas através das cores selecionadas, dando informação visual significativa. Os valores simbólicos de cada cor devem ser levados em consideração, pois todas essas informações, mesmo que subliminarmente, chegam ao espectador. A escolha da paleta cromática transcende aos aspectos de moda ou decorativos, sendo um operador importante da economia dramática do filme” (JACOB, 2006, p. 57 e 58).

Cada população ao redor do mundo tem distintas representações para as cores. Em livros como —“A cor à cor inexistente” (2009) de Israel Pedrosa é possível encontrar diversos significados para cada cor. Porém, sempre é possível criar um novo significado para determinada cor baseado na forma em que ela é empregada na obra, segundo o Diretor de Fotografia Carlos Ebert (2010), em seu artigo —“A cor no cinema”:

-Numa entrevista a revista Camera Guild, o diretor de fotografia Caleb Deschanel, ASC observa: Existe um número infinito de tons de verde, vermelho e amarelo, e cada um deles tem provavelmente um significado diferente para pessoas diferentes. Diferentes artistas definem o que cada cor significa a cada momento. Veja as pinturas de Van Gogh e você quase sente a insanidade luzindo nos amarelos e verdes que ele emprega. Isso pode não ser verdade no uso que um expressionista abstrato faça destas mesmas cores. Cada artista define as cores pelo uso que delas faz. Não acredito que existam cores arquetípicas como o verde inveja. Entretanto, como Edward Branigan assinalou, Dizer que as cores não tem um significado intrínseco, não quer dizer que elas não tenham um significado. Eiseinstein num artigo intitulado Cor e Significado já criticava a tentativa de se atribuir significados psicológicos genéricos às cores. Em arte não são as relações absolutas que são as decisivas, mas sim aquelas arbitrárias estabelecidas por uma obra em particular” (EBERT, 2010)

Desta forma, da mesma maneira em que a cor vermelha pode representar paixão ou ódio, quando empregada ao lado das cores azul e verde poderá remeter aos conhecedores da imagem digital ao chamado Pixel. O Pixel é o menor elemento encontrado na imagem digital e a junção de milhares de pixels forma a imagem inteira em aparelhos televisivos, monitores de computador, etc. As cores vermelho, azul e verde encontram-se em cada pixel e em uma combinação de diferentes tonalidades dessas três cores poderá formar mais 16 milhões de cores nas telas.

#### **1.4- Características do formato**

O videoclipe é um gênero que carrega diversas possibilidades de fruição e exploração audiovisual. Sua intrínseca relação com a indústria fonográfica e seu flerte com a videoarte fazem desse um formato interessante e ainda pouco estudado no campo acadêmico. Num geral, embora existam produtos nesse formato que num estudo comparativo concluímos que são bem distintos entre si, ainda assim poderemos elencar algumas características em comum, dentre elas: Ser multifacetado, versátil, flexivo, aberto a experimentações, rompendo com convenções de linearidade, continuidade e narrativa. Como Arlindo Machado apontou em seu —~~A~~ televisão levada a sério”:

-Existem boas razões para isso. Do ponto de vista prático, o videoclipe é um formato enxuto e concentrado, de curta duração, de custos relativamente modestos se comparados com os de um filme ou de um programa de televisão, e com um amplo potencial de distribuição. De outra parte, graças ao videoclipe, recursos tecnológicos e financeiros consideráveis estão sendo hoje alocados para a produção de trabalhos abertamente experimentais, quando até pouco tempo atrás essas obras eram produzidas à custa dos próprios realizadores. E o que é mais importante: graças ao papel catalisador da música pop, a que o videoclipe encontra-se estruturalmente associado, esta talvez seja a primeira vez que certas atitudes transgressivas no plano da invenção audiovisual encontram finalmente um público de massa” (MACHADO, 2001, p. 173)

Muitos autores se debruçaram a analisar e explicar as ditas características intrínsecas do videoclipe. Autores como Tiago Soares (2004) e o próprio Arlindo

Machado (2000) nos falam como a estética e linguagem do videoclipe sempre estiveram ligadas à vanguarda dos movimentos em artes-plásticas - como a "pop art" – e com a cultura jovem, especialmente nas performances de astros da música rock e pop, onde —"o performance na música pop é, mais do que nunca, uma experiência visual" (GOODWIN, 1993, p.33).

Ariane Holzbach (2013) no seu trabalho —"Small like teen spirit: A consolidação do videoclipe como gênero audiovisual" segue e cita uma linha de raciocínio que estudiosos (como Canclini e Kaplan) de diferentes áreas das ciências humanas e sociais chegaram independentemente: a —"colagem desordenada" e o —"ritmo frenético das imagens" que configuram o formato, muito têm a ver com a cultura de consumo e a estética do pós-modernismo, que tem seu auge na década de 80.

—A estratégia da programação da MTV incorpora o que é inerente ao aparato televisual. O canal hipnotiza mais do que outros porque ele consiste em uma série de textos extremamente curtos (quatro minutos ou menos) que nos mantêm em um estado de expectativa. O mecanismo do "que vem a seguir", que é a parte mais importante de todos os programas seriados, é um aspecto intrínseco da programação minuto-a-minuto da MTV. Nós nos mantemos presos pela constante esperança de que o próximo vídeo irá finalmente nos satisfazer e, atraídos pela promessa sedutora de plenitude imediata, nos mantemos consumindo indefinidamente esses textos curtos. A MTV realiza, assim, um fenômeno extremo que caracteriza a maior parte da televisão. A experiência de "descentramento" produzida pela alternância constante de textos é exacerbada na MTV porque seu texto *mais longo* é o vídeo de quatro minutos (KAPLAN, 1987, p. 5-6)

Dessa forma, a autora trabalha com a ideia de que a MTV, com sua programação e seus produtos, buscava transmitir através de um viés videográfico características dos indivíduos pós-modernos: niilismo, hedonismo exacerbado, negação do pensamento modernista, sentimento de não pertencimento histórico, colagens distintas de diferentes épocas.

—A MTV também apaga a história através de uma estética que coloca, sem aviso, tudo junto empilhado, gêneros de filmes e movimentos artísticos de diferentes períodos históricos. Vídeos artísticos são desenhados livremente sob o olhar gótico, noir, faroeste, horror, ficção científica e thriller, além dos

gêneros literários, do expressionismo alemão, surrealismo francês, dadaísmo, música folk americana, pop art etc. Essa orientação dos textos faz com que, mais uma vez, no domínio da estética, haja um tempo contínuo no qual tudo existe” (KAPLAN, 1986, p. 6)

### 1.5- Montagem no videoclipe

-Aqui estão os primeiros elementos estilísticos do videoclipe. A base do formato é a música. A narrativa é o menos importante, o sentimento é que importa. Do ponto de vista da montagem, isso traduz-se em tornar o jump cut mais importante do que o corte contínuo. Também implica a centralidade do ritmo. Dado o baixo quociente de envolvimento da narrativa, é no ritmo que está o papel da interpretação. Conseqüentemente, o ritmo torna-se a fonte da energia e de novas justaposições que sugerem anarquia e criatividade.” (DANCYGER, 2007, p. 203)

Muitos já falaram que o videoclipe se traduz como uma representação clara do sentimento pós-moderno que habita o indivíduo que vive nas grandes cidades. Fragmentado, disperso, misturando estilos e vanguardas artísticas, pronto para consumir e descartar o que quer que seja, jogando pro alto os conceitos da modernidade. Como visto até agora, o videoclipe está mais preocupado em ser uma experiência sensorial e estética (Dancyger, 2007) do que propriamente contar uma história (embora esses não sejam excludentes). Contudo, grande parte dessas características, desse —~~poer~~” que o videoclipe possui de inspirar e despertar inquietudes e sentimentos no telespectador, muito se deve à montagem.

O videoclipe é interessante do ponto de vista da montagem, pois ele é um produto que desconstrói muitas das convenções de linearidade, continuidade e narrativa, tão próprias da linguagem cinematográfica. Como bem nos disse Arlindo Machado:

-[No videoclipe] tudo muda na passagem de um plano a outro: a indumentária dos intérpretes, o lugar onde se ambienta a canção, a luz que banha a cena, o suporte material (filme ou vídeo de bitolas distintas) e assim por diante. Os planos de um videoclipe (...) são unidades mais ou menos independentes, nas quais as ideais tradicionais de sucessão e de linearidade já não são mais determinantes, substituídas que foram por

conceitos mais flutuantes, como os de fragmento e dispersão.” (Machado, 2001, p.180).

Na maioria das vezes, para alcançar esse status sinestésico tão almejado, é a montagem que dá o tom e dita o ritmo, tornando-se ela parte crucial do processo. Pois sendo o videoclipe um sujeito que permite que vários espaços fílmicos coexistam dentro de uma mesma obra, a montagem que será responsável por juntar os fragmentos e transformá-los num todo coerente. Algumas características são priorizadas, portanto: “jump cuts”<sup>9</sup>, cortes rápidos, frenéticos, muitas vezes se utilizando da técnica do “sync”<sup>10</sup> com o tempo ou batida de determinada parte da música etc. Tudo isso para se adequar à multifacetada linguagem que o videoclipe evoca para si. Conseqüentemente, com distintos ambientes “rido e vindo” e compartilhando o espaço da tela, a questão do tempo perde parte de sua característica “pra” da linguagem cinematográfica que assume que o tempo do filme e o tempo real são corridos e andam de mãos dadas. No videoclipe, ao contrário, o tempo pode ser dilacerado, encurtado, rebobinado, avançado. As possibilidades, de fato, são muitas. (Dancyger, 2007)

—.(.) Evitando os objetivos tradicionais da montagem, inclusive recolocando a questão com um enfoque multilateral. Pode haver uma história. Pode haver apenas um personagem. Mas a semelhança é que lugar, sentimento e tom serão os princípios do videoclipe. É provável também que o tradicional sentido de tempo e lugar com as convenções que são usadas como referência de tempo fílmico com o tempo real sejam substituídas por uma correlação bem menos direta. De fato, muitos vídeos musicais tentam estabelecer seus próprios pontos de referência entre realidade e tempo fílmico. Isso pode significar grandes lapsos de tempo e espaço, e a vivacidade do resultado imagístico que permite uma nova correlação. No mundo do videoclipe, o lugar real é o menos importante”. (DANCYGER, 2007 p.201)

---

<sup>9</sup> Em montagem, se trata de um corte que quebra a continuidade do tempo e espaço, pulando de uma parte da ação para outra que é obviamente separada da primeira por um intervalo de tempo

<sup>10</sup> O termo "sync" refere-se ao conceito de sincronia. Utiliza-se esse termo em montagem cinematográfica para exemplificar quando os cortes, efeitos visuais ou mesmo a movimentação dos elementos na tela acontecem em sincronia com as notas musicas, tempos e variações da trilha sonora ou outros elementos sonoros

Muitos teorizam que o corte rápido também seria um reflexo do caráter comercial e descartável que o videoclipe carrega consigo. Trazer o máximo de imagens possíveis do artista em questão, para que essas sejam consumidas e absorvidas rapidamente por quem assiste. Nesse ponto, vale ressaltar a acuidade plástica que muitos realizadores tentam imprimir em cada plano que constroem, já que este seria um —cartão de visitas”, —imagem da música”. Em suma, um produto que está na prateleira pronto para ser consumido e seduzir a quem o assiste.

—Constituintes de edição como a fusão e a sobreposição de imagens acarretam uma dissolução das unidades de planos, com possibilidade de gerar conflitos de ângulos e enquadramentos. Podemos falar também de uma montagem rápida (planos que duram pouco na tela), de uma precisão na edição (corte) e num uso de iluminação em semelhança com os spots publicitários. (SOARES, 2004, p.15)

Na maior parte do tempo, é primeiramente a música quem guiará e evocará o ritmo e os rumos que a montagem irá tomar ao longo do videoclipe. Se a música possui muitas batidas fortes e tempo rápido, é quase natural que as imagens se expressem dessa maneira também. O mesmo vale para quando a música é de uma ordem mais lenta. Exemplo disso é o clipe de “Sabotage”, dos Beastie Boys. Evocando um ambiente dos filmes policiais da década de setenta, o clipe é recheado de movimentos de câmera que captam ambientes sob diferentes ângulos, zoons-in/out<sup>11</sup> muito rápidos, planos detalhes de mãos empunhando armas e pontos de vista zenitais que acompanham uma perseguição policial. Tudo isso imbricado numa montagem que faz nascer diversos conflitos entre um plano e outro.

Porém isso não é uma regra, já que existem clipes como o da música —Protection” do grupo Massive Attack, onde há uma câmera acompanhando um homem que entra num elevador de um prédio residencial. O homem se detém em uma porta de algum dos andares e a câmera sai a passear, explorando toda a vizinhança do condomínio. Um clipe cheio de trucagens e efeitos, sem dúvida, porém sem um corte sequer aparente e funcionando como um primoroso plano sequência.

---

<sup>11</sup> Zoom-in: termo utilizado para o fechamento de uma plano geral para um plano próximo, através do recurso "zoom" da lente. Zoom-out: o contrário de zoom-in. utilizando também o recurso da lente zoom, esse movimento passa de um plano mais próximo para um plano mais aberto

Por fim, como todos os outros elementos constituintes do videoclipe, a montagem não segue a nenhuma regra pré-determinada. Ela é mais uma ferramenta que pode ajudar a elaborar e construir o objetivo principal do videoclipe, que é causar sensações.

### **1.6- Meios de divulgação**

Em seu surgimento, o videoclipe contava com a televisão como suporte, mais especificamente a MTV, que durante muitos anos foi a grande veiculadora do formato. Os atuais consumidores estão vivendo um momento de grandes mudanças dado pelo fácil acesso a diversas plataformas de comunicação. A internet tem se tornado cada dia mais acessível e é a plataforma mais utilizada para o consumo dos vídeos, como se pode constatar com os seguintes dados de Balan:

Entre os anos de 2009 e 2011 houve crescimento de 306% de acessos a vídeo *on-demand* nos Estados Unidos com mais de 190 milhões de usuários consumindo 48 bilhões de vídeos mensalmente, enquanto no Brasil chegou-se a abril de 2012 a 73 milhões de acessos mensais. (BALAN, 2013, p.1)

O controle é dado a essa nova geração através do fato de não precisar aguardar o momento em que o videoclipe de sua banda favorita vai ao ar na programação dos canais televisivos, mas ter acesso ao mesmo a qualquer instante do seu computador, celular ou tablet. Isso levou os produtores a repensarem as plataformas de divulgação dos vídeos. Até mesmo a MTV se reformulou e hoje conta com mais conteúdo online, pois o maior alcance de público encontra-se na internet e não mais exclusivamente na televisão.

Canais dentro do site do YouTube, como o Vevo, surgem para a divulgação das grandes produções dos artistas pops do momento. Nomes de destaque como Taylor Swift, Maroon 5 e Beyoncé lançam seus vídeos por essa plataforma, que além de lançamentos no YouTube também contém entrevistas com os famosos do mundo da música e eventos, também ligados ao mundo musical, transmitidos ao vivo.



Apesar de não contarem com grandes canais patrocinados para a exposição de seus videoclipes, os artistas independentes também tem seu lugar no vasto compartilhamento de vídeos online. Eles lutam para criar seu espaço e serem reconhecidos em um universo em que é mais comum os usuários irem diretamente buscar o que querem e não estarem abertos a novas experiências, como acontecia na televisão, pois até a hora do videoclipe da sua banda preferida ser exibido, um individuo tinha a chance de conhecer algumas bandas relacionadas durante a espera. Não é muito comum um espectador ligar a televisão para assistir a apenas um videoclipe, ele acaba por assistir a um programa inteiro, pelo menos. Já na internet o usuário abre o navegador, busca um único vídeo e o assiste, sem ter contato com nenhum outro. O site do YouTube possui uma barra em sua lateral direita com “vídeo relacionados” à sua busca e, atualmente, após a exibição do vídeo escolhido ele já sugere algum outro vídeo similar que irá iniciar automaticamente em 5 segundos.

O site do Youtube ainda é a maior plataforma de divulgação de videoclipes, independentes ou não, mas geralmente, não é a única forma de divulgação. Muitas bandas, além de hospedarem seus vídeos no YouTube, divulgam por outras redes sociais como o Facebook ou fóruns de música.

### **1.7- O mercado fonográfico independente brasileiro**

O mercado fonográfico e sua história no Brasil surgiram com a fundação da Casa Edison, uma gravadora carioca criada no ano de 1900, que lançou a primeira música brasileira gravada em território nacional. Ao longo de sua história, a indústria fonográfica brasileira passou por altos, destacando-se a década de 70, e baixos, como a crise que vem desde o início dos anos 2000. A mudança recente no cenário fonográfico trouxe grandes impactos, como é possível ler no artigo —Indústria Fonográfica e a Nova Produção Independente: o futuro da música brasileira?” de Leonardo de Marchi:

—Entre os fenômenos que a afetam, destacam-se o vertiginoso crescimento do comércio informal e o surgimento de novos hábitos de produção e de consumo de música, promovidos pelas novas tecnologias da informação e da comunicação. Tal cenário provocou mudanças nas características do

mercado nacional, como a significativa diminuição do mercado formal e déficits das grandes gravadoras. Assim, não tardou a aparecer o argumento de “crise da indústria de música” (DE MARCHI, 2006, p. 169).

Por outro lado, essa crise pareceu não afetar o mercado independente da música brasileira, pois o crescimento deste foi exponencial mesmo alguns anos após o início da crise. Esse fato tem sua explicação na década de 1970, quando os artistas nacionais, reprimidos pela ditadura ou pela não identificação com o modelo das gravadoras transnacionais, que passaram a trazer políticas internacionais para o mercado interno, procuraram meios alternativos para produzir e divulgar seu trabalho. Em 1976, Antônio Adolfo lançou o primeiro disco independente, denominado *Feito em Casa*, que foi seguido de diversos outros artistas que abraçaram a ideia. Desde então, o mercado independente vem encontrando maneiras de se consolidar e divulgar sua produção, fugindo das grandes gravadoras.

Atualmente, os maiores aliados da produção independente são o YouTube e o Facebook. O primeiro sendo utilizado para hospedar vídeos e até mesmo faixas de áudio e CDs completos dos artistas e o segundo utilizado para a divulgação destes vídeos hospedados. A plataforma “SoundCloud”<sup>12</sup> também é amplamente utilizada para a hospedagem das músicas dos artistas.

O cenário atual da música independente brasileira é promissor, mesmo com a enorme quantidade de artistas que se lançam somente online. O universo online é muito fragmentado, facilitando a busca de artistas que tocam somente um estilo pelos nichos que somente escutam este determinado estilo. O modo como se consome música está mudando e encontra seu futuro na internet e não mais nas grandes gravadoras e nos álbuns físicos.

---

<sup>12</sup> Plataforma on-line de publicação e compartilhamento de áudio utilizado por produtores musicais independentes. Presente no mercado desde 2007, tem sua sede em Berlim

## **CAPÍTULO 2**

### **A Proposta**

## Capítulo 2 - A Proposta

Abrangendo todo o conhecimento teórico angariado com os anos de graduação somado à pesquisa específica para este projeto, propõe-se a elaboração de um videoclipe da música Toddynho Kid da banda bauruense Esquivo Devoluto, que tenha caráter experimental explorando o viés da desmaterialização da imagem.

### 2.1- Ideia de produção do projeto

O formato do videoclipe oferece muitas possibilidades de experimentação, não contando com regras pré-estabelecidas para que funcione. O formato passou por diversas fases durante sua história, o que comprova sua versatilidade. Uma vez compreendida sua história, sua evolução e seus objetivos como formato, a proposta é desenvolver um videoclipe com todos os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante a graduação. O produto pretende exaltar a experimentação no videoclipe, trabalhando minuciosamente a união entre imagem e vídeo com a intenção de levar ao espectador sensações que somente poderiam ser sentidas uma vez que ele se reconhecesse na história ou já tivesse passado por situação semelhante, causando assim imediato reconhecimento no produto em questão.

No mercado atual o grande destaque são os videoclipes das grandes bandas e cantores pop, onde a letra da música, em muitos casos, tem um papel fundamental para a imagem vista na tela. A imagem fica norteadada pela história presente na música, deixando pouco destaque para os músicos da banda, que também tem pouco destaque no vídeo.

A escolha de uma banda instrumental foi estratégica, pois a partir disso pôde-se elaborar uma proposta onde através de recursos visuais, conta-se uma história baseada no que os instrumento tocam e contam e a quais sensações aquelas notas remetem.

O fato de ser uma banda independente foi bastante decisivo para o projeto. Isso por que, muitas vezes, bandas independentes ficam —perdidas” no limbo da internet, onde os usuários tem acesso a um vasto catálogo de músicas e sonoridades de todas as partes do mundo, ao mesmo tempo que pode não

conhecer uma banda da sua própria cidade. Dessa forma, ter um videoclipe pode ser uma forma de destaque para esse perfil de banda, pois assim ela conta com mais uma plataforma para a divulgação do seu produto.

## 2.2- A banda e a música

A banda Esquivo Devoluto foi fundada em 2011 pelo multi-instrumentista Marcelo Bertozzo. Durante dois anos, Bertozzo conduziu a banda sozinho, compondo os seus dois primeiros álbuns. Somente em 2013, Bertozzo convidou dois amigos para compor a banda: o baixista Pedro Dario e o baterista Paulo Pereira. O primeiro show da banda Esquivo aconteceu em Fevereiro de 2013 e teve uma boa aceitação do público.

Esquivo Devoluto é uma miscelânea de influências, sendo a –Surf Music”<sup>13</sup> seu traço mais marcante. A variedade harmônica da banda passa pelo blues, punk rock dos anos 70, guitarra havaiana, flamenco, além de timbres experimentais que marcam o som da Esquivo.

Analisando atentamente os três álbuns da banda, duas músicas chamaram atenção para a execução desta proposta: “Todynho Kid” e “Ômboio”. A opção pela “Todynho Kid” veio após a primeira reunião com a banda, que será melhor detalhada no próximo capítulo. Essa música atende de maneira plena a proposta, pois seu grande número de viradas e mudanças ao longo dos seus dois minutos e meio permite que o vídeo possa trabalhar de forma mais coerente sua grande quantidade de cortes rápidos. A opção anterior, segundo o próprio Bertozzo, seguia o ritmo de uma locomotiva: permanecia sempre na mesma velocidade, sem grandes alterações em seu percurso, apesar de ter um ritmo acelerado.

## 2.3- Roteiro

---

<sup>13</sup> Gênero de música popular surgido nos Estados Unidos na década de 60. Normalmente é associado à cultura da prática do surf na região do sul da Califórnia. De andamento rápido, com muita reverberação sonora e uso de tremolo sobre a guitarra. Muito influente no rock, tem como um de seus principais representantes a banda “The Beach Boys”

O roteiro de um videoclipe deve levar em consideração o seu formato, pois muitas vezes não haverá linearidade na obra durante a sua montagem. Pode haver inúmeras linhas de raciocínio que se mesclam para contar a história neste formato não linear.

A ideia original do roteiro foi inspirada no videoclipe da música “Mind Mischief” da banda australiana Tame Impala, onde através de uma animação em 2D é apresentado ao espectador uma relação sexual entre um jovem aluno e sua professora. Contando com diversos simbolismos, o videoclipe transmite sensações sentidas pelo casal durante esse momento juntos. A transmissão de sentimentos e sensações através de imagens e de timbres musicais foi a primeira decisão concreta do projeto. Para tal, foi necessário compreender a composição da música, o papel de cada instrumento, suas nuances, mudanças de tempo e etc antes mesmo de se iniciar o processo de elaboração do roteiro.

O conceito do roteiro é transmitir sensações ao espectador, no caso, qual seria a sensação de uma pessoa ao ouvir uma música. A história inicia-se com uma garota em cima de uma ponte, aparentemente melancólica, a princípio não se entende bem sua intenção ali: se ela está de passagem, se vai pular ou se somente parou para refletir um breve instante. Com a aproximação dos planos percebe-se um reprodutor portátil de música em suas mãos, no qual ela reproduz a música “Oddynho Kid” da banda Esquivo Devoluto. A música, ao ser reproduzida, toca a garota de tal forma que ela é transportada para um espaço onírico onde estará em contato apenas com as ondas sonoras, perdendo toda a percepção de espaço e tempo reais.

O espaço onírico seria um local onde a garota sentisse a música de tal forma que esquecesse tudo o que havia ao seu redor: a ponte, o dia, a cidade, o tempo. Nesse espaço, com cortes rápidos sincronizados com a música, o espectador será apresentado às ondas da música, que terão representações gráficas diferentes para cada um dos três instrumentos: baixo, guitarra e bateria. Essas ondas, ao longo da música, percorrerão o corpo da garota, fazendo com que ela se entregue aos timbres vibrantes. A garota dançará com as ondas ao som das batidas até o ponto em que a música entrará em seu corpo, por meio de projeções dos instrumentos em

seu corpo e da explosão de sua cabeça em um “stop-motion”<sup>14</sup>. Após essa explosão, a imagem da banda toma conta do vídeo em forma de um caleidoscópio, que vai se formando aos poucos e vai se transformando em diferentes imagens até o fim da música.

Durante todo o videoclipe imagens da banda serão intercaladas com imagens da garota dançando. Para que fosse possível entender melhor como seriam esses cortes, a música foi dividida em instantes, baseadas em suas viradas. Dessa forma, o roteiro foi escrito baseando as cenas, sua duração e seus cortes nos momentos da música, para que a música auxiliasse no ato de contar a história e fizesse parte dela.

## 2.4- Direção

A proposta de direção para o videoclipe da música —“Oddinho Kid” da banda Esquivo Devoluto deve se atentar a alguns detalhes e levá-los em consideração. Primeiro que não se pode ignorar o viés comercial que o formato traz consigo ainda e como o produto em questão se destacaria nos novos cenários de divulgação. Em seguida, não abandonar o caráter de experimentação e inovação que o videoclipe possibilita. Dessa forma, tomou-se como estratégia na elaboração do roteiro unir diferentes ambientes que sejam interessantes visualmente dentro da narrativa. Hoje em dia, prender a atenção de alguém que está —“rolando” pelo Youtube – principal plataforma de divulgação do produto aqui proposto - é muito difícil. Portanto, procura-se na captação das imagens um alto rigor técnico de fotografia e enquadramentos, para que essas resultem com grande plasticidade e harmonia do ponto de vista da iluminação e da composição, para que a experiência de assistir se torne mais fluída.

Como dito em capítulos anteriores, o produto aqui proposto neste trabalho possui uma narrativa que tem como objetivo último passar ao espectador a ideia de que a música que a garota ouve em seus fones de ouvido, aos poucos, tome conta dela, tendo dois espaços distintos dentro da narrativa: primeiro o —“mundo real” e,

---

<sup>14</sup> Técnica de animação feita com câmera fotográfica, podendo-se utilizar diversos materiais, desde massa de modelar até madeira. Com essa técnica, os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro, de forma que esses quadros são depois reunidos em uma sequência, criando assim a ilusão de movimento

após dar play na música, a menina ser transportada para algum lugar onírico que, numa metáfora, pode significar seu próprio “mundo interior” interagindo com a música, que se materializa de diversas formas.

#### 2.4.1- Externa

Para o ambiente externo, busca-se uma locação que tenha uma atmosfera “decaída” e “deserta”. Para potencializar o sentimento de solidão e pequenez da garota contra esse cenário, é interessante trabalhar com planos gerais, onde teremos enquadramentos com grande profundidade de campo e foco infinito. Como referência desse tipo de construção imagética, temos os clipes das músicas de “Aerlife” da banda canadense Arcade Fire e de “My Immortal” da banda Evanescence.

Para reforçar ainda mais essa ideia de confusão e aparente distanciamento da realidade que sente a personagem, diferentes elementos anacrônicos entre si coexistem nesse ambiente. Ao dar “play” na música, a menina estará usando um modelo de “pod” que data da metade da primeira década dos anos 2000. Para a sonorização e o “sound design”<sup>15</sup>, busca-se algo que nos remeta às camadas sonoras e sonoridades de filmes antigos.

Importante ressaltar que será usado o preto e branco, pois a carga de dramaticidade que se pode empregar à imagem com essa estética é maior. Há também aqui uma ideia de se trabalhar com contrastes, visto que logo em seguida a garota da história entrará num mundo que é cheio de cores. É possível fazer alusão ao filme “O Mágico de Oz” de 1939, dirigido por Vitor Fleming, onde começa em preto e branco e Dorothy, ao ser transportada pelo furacão para Oz, depara-se com um mundo inteiramente colorido.

---

<sup>15</sup> Em Audiovisual, é o procedimento técnico e criativo da manipulação, criação e organização dos diferentes elementos sonoros de um filme, jogos de computadores, produtos transmídias, teatro e etc





Figura 1: Frame videoclipe "My Immortal" – Evanescence  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5anLPw0Efmo>



Figura 2: Frame videoclipe "Afterlife" - Arcade Fire  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=EckinnMXuKg>

#### 2.4.2- Estúdio e preparação da dança

Assumindo que a personagem da história, ao dar play na música imediatamente é transportada para um lugar onírico não material que serve como metáfora de um mundo e uma relação particular, opta-se por fazer essas cenas em estúdio e captar a menina em um fundo inteiramente preto. Nesse espaço, a menina aos poucos é tomada pela música ao interagir com ondas de cor e formatos específicos, que servem como materialização do som que a menina está ouvindo. Há aqui novamente uma escolha de se trabalhar com contrastes no que diz respeito aos movimentos de câmera. Como cada uma das ondas representa um instrumento

e sendo o instrumento a —fote” desses elementos, é interessante captar os músicos em diferentes planos (priorizando os planos detalhes) de forma estática: câmera no tripé e o mínimo de movimentação possível.

Para a dança, propõem-se por duas câmeras captando simultaneamente, com a utilização de recursos de grua e —steadycam”<sup>16</sup>. Como todo o clipe será construído por ideias de contrastes e opostos em diferentes esferas, numa montagem contígua entre banda e menina dançando, se abusará dos movimentos de câmera para este momento: uso de —dollys-in/out”<sup>17</sup> e movimentos em meio-arco para a —steadycam”, ao passo que a grua trabalhará com panorâmicas, —tilt”<sup>18</sup>, zenitais<sup>19</sup>, —plongés”<sup>20</sup> e —contra-plongés”<sup>21</sup>. Os operadores de câmera serão orientados a —acompanhar” a dança da menina, seus movimentos e expressões.

Para a escolha da atriz, não se considera como um fator determinante que ela saiba dançar. Como o objetivo do videoclipe é fazer com que as pessoas se identifiquem com o ato de ouvir uma música e ela —tecontagiar”, ficará mais crível se quem for protagonizar não seja uma pessoa versada em dança, para que assim pareça mais natural.



Figura 3: Frame videoclipe "Papa Don't Preach" - Madonna  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=G333ls7VPOg>

- 
- <sup>16</sup> Suporte especial com sistema de amortecimento e estabilidade utilizado para cenas com movimento de câmera que simulam "câmera na mão"
- <sup>17</sup> Dolly-in: Movimento de câmera onde esta se aproxima do objeto filmado, porém sem a utilização do "zoom" da lente. Dolly out: o contrário de "dolly-in". Movimento de câmera que se afasta do objeto filmado sem a utilização do "zoom" da câmera.
- <sup>18</sup> Movimento de câmera que tem como característica o movimento vertical, ou "de cima para baixo" e vice-versa, a partir de um eixo
- <sup>19</sup> Relativo ao zênite; enquadramento de câmara que tem como característica captar o objeto filmado a partir de uma perspectiva de noventa graus
- <sup>20</sup> Enquadramento de câmera, onde esta capta o objeto de interesse em uma perspectiva de cima para baixo
- <sup>21</sup> O contrário do plongée, capta-se o objeto de interesse em uma perspectiva de baixo para cima



Figura 4: Frame videoclipe "Reptilia" - The Strokes

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=b8-tXG8KrWs>

## 2.5- Direção de Arte

A proposta estética deste projeto tem como principal objetivo levar ao espectador o universo onírico proposto pelo roteiro e contrastá-lo com o universo real da personagem. Na história, uma garota, que se encontrava em uma ponte, é transportada para um universo onírico, onde somente existem ela e a música.

Ao criar um universo onírico, é necessário ater-se ao fato de que o espectador somente irá acreditar nesse universo novo se este contiver elementos existentes em seu universo real. Desta forma, ocorrerá a suspensão da descrença, onde o espectador se permite acreditar em um universo mágico em troca do entretenimento proposto.

Para este projeto, o universo onírico proposto está despido de tempo e espaço físicos, por encontrar-se em um fundo preto. Nesse espaço despido de concretude, não se permite mais delimitar onde a garota se encontra e muito menos quanto tempo ela irá ficar ali. Para descrever imagetivamente a relação entre a garota e a música escolheu-se utilizar uma dança: tanto da garota quanto dos instrumentos.

A dança da garota foi pensada para ser inspirada no ritmo "Surf Music". Quanto aos instrumentos, cada um é representado por uma onda gráfica e uma cor pura: azul, verde e vermelho. É uma característica da imagem digital utilizar-se do sistema de cores aditivas *RGB*:

–No mapeamento da imagem original, cada pixel é convertido em um código binário que carrega as informações do pixel original. Estes parâmetros carregam as informações correspondentes ao nível de cinza, numa escala de 0 (zero) a 255 (duzentos e cinquenta e cinco) e as informações correspondente às cores, com os diferentes níveis de vermelho, verde e azul (RGB). A imagem colorida vista como um todo é definida pela visão obtida pela mistura dos elementos, como na técnica de pontilhismo em que se vista de muito perto, enxerga-se pontos, mas vista a distância, permite perceber as formas e cores resultado da mistura ótica.” (BALAN, 2009)

Desta forma, a escolha destas três tonalidades de cor para identificar cada um dos raios dançantes presentes no videoclipe que identificarão os instrumentos musicais está baseada na característica mais primordial da imagem digital, o pixel. Na proposta, o baixo seria representado pela cor vermelha, a guitarra pela azul e a bateria pela verde.

#### 2.5.1- Paletas de cor

As paletas de cores do projeto são bastante restritas tanto no ambiente externo quanto no interno. Para o ambiente externo da garota na ponte, que será em preto e branco, será necessária a atenção ao figurino, pois nesse tipo de fotografia a importância da escala de níveis de cinza é redobrada. Segundo o diretor de fotografia Mauro Pinheiro Jr, em um debate no site da Abcine escrito por Daniella Noronha, chamado —**Representação em preto e branco**”:

–Um exemplo, uma pessoa com uma camisa vermelha, com um muro verde contra um céu azul, é uma imagem dinâmica, se ela for colorida. Mas se elas virarem o mesmo cinza, essa imagem perde a dinâmica, fica uma imagem sem contraste de cor, sem contraste de cinza. Então tecnicamente o grande desafio é esse. É a gente conseguir interpretar os cinzas que essas cores vão virar e saber manipulá-las” (NORONHA, 2015)

Desta forma, a paleta de cores do figurino da garota terá que ser pensado em escala de cinza para que sua representação no vídeo seja:



Figura 5 Paleta de cores figurino da garota

O figurino da garota no universo onírico também deve seguir esta paleta previamente apresentada, pois esse meio irá trabalhar com as cores das ondas e caso seu figurino seja colorido poderá causar confusão ao espectador. Um detalhe que deve ser pensado para este segundo figurino é que ele não deve conter preto, uma vez que o fundo do espaço onírico já terá essa cor e caso a roupa da garota também for escura ela se fundirá ao fundo.

A paleta de cor do espaço onírico será delimitada pelo preto do fundo, que será responsável pela sensação de falta de espaço e tempo. O branco, também presente nessa paleta será utilizado pelas luzes que iluminarão a garota, para que esta se contraste com o fundo. O vermelho, verde e azul serão as cores das ondas que representarão os três instrumentos da banda.

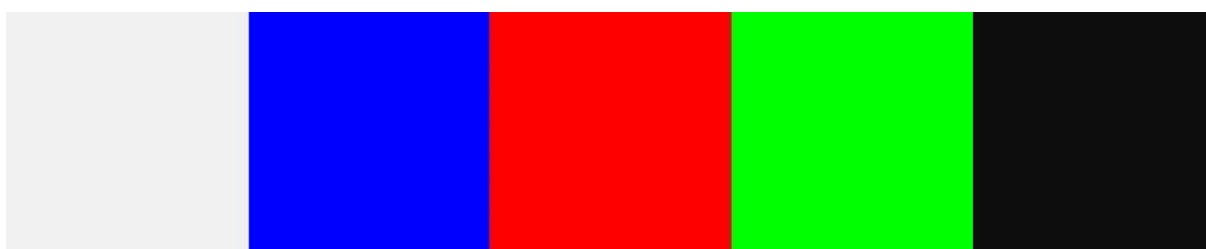


Figura 6: Paleta de cores do espaço onírico

### 2.5.2- Cenários e locações

O universo real do videoclipe será obtido pelas cenas da garota na ponte. Para chamar a atenção do espectador desde os primeiros instantes do vídeo será utilizada a técnica do preto e branco para trazer dramaticidade à cena, uma vez que a garota se encontrará sozinha em cima desta ponte. O cenário configura um

ambiente melancólico e inóspito, levando o espectador até a cogitar um possível suicídio da garota.

O universo onírico será dado pela garota dançando em um fundo preto, cenas a serem gravadas no estúdio de televisão da UNESP, campus Bauru. A dramaticidade da dança será obtida pela Direção de Fotografia.

Para as imagens da banda, em um dos momentos do videoclipe a proposta de captura é semelhante ao videoclipe da banda nova-iorquina LCD Soundsystem —“Movement”:



Figura 7: Frame videoclipe “Movement” – LCD Soundsystem  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo>



Figura 8: Frame videoclipe “Movement” – LCD Soundsystem  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo>



Figura 9: Frame videoclipe “Movement” – LCD Soundsystem

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo>

Neste videoclipe, os músicos da banda se apresentam em frente a blocos sólidos de cores azul, vermelho e verde, sendo apresentada somente sua silhueta. Cada um dos blocos, nesta proposta, terá a cor que representa a onda do instrumento da banda em questão. Dessa forma, a cor poderá ser associada às cores das ondas que serão apresentadas durante todo o videoclipe.

### 2.5.3- Caracterização dos personagens

“O figurino representa um forte componente na construção do espetáculo seja no cinema, no teatro ou na televisão. Além de vestir os artistas, respalda a história narrada, como elemento comunicador: induz a roupa a ultrapassar o sentido apenas plástico e funcional, obtendo dela um estatuto de objeto animado. Percorre a cena no corpo do ator, ganha a necessária mobilidade, marcará a época dos eventos, o status, a profissão, a idade do personagem, sua personalidade e visão de mundo, ostentando características humanas essenciais e visando à comunicação com o público” (LEITE, 2002, p. 62)

Entre os personagens do videoclipe encontram-se os três músicos da banda e a garota dançante.

Para a banda, a proposta é que eles se mostrem no vídeo como são em suas performances e arte dos álbuns. Uma vez que haverá projeções de suas imagens no corpo da garota dançando, torna-se necessário atentar-se a possíveis estampas em sua indumentária. Muitas estampas se mostram como um ruído não intencionado no vídeo, assim os figurinos da banda precisam ter cores sólidas. Eles terão dois momentos: o primeiro em um fundo sólido colorido, seguindo as cores das ondas sonoras que serão inseridas na pós-produção e o segundo em que estarão em um fundo preto. Para o primeiro momento, suas roupas serão mais descontraídas, eles estarão basicamente de calça e camiseta, pois o foco maior serão as tapadeiras coloridas. No segundo, eles estarão mais produzidos, com um tom um pouco country para combinar com o título da música e a paleta girará em torno de tons mais amarronzados. Neste segundo momento o foco será a banda e sua performance.

A garota terá dois momentos no vídeo: o momento real da ponte e o momento onírico. A caracterização em ambos será semelhante, porém, quando estiver na ponte, a garota terá consigo, além da roupa, elementos como uma bolsa, um casaco, o dispositivo no qual ouvirá a música. Tais elementos sumirão quando ela for para o mundo onírico, pois sem eles ela se encontrará mais livre para poder dançar e se conectar com a música. O estilo da garota está baseado no universo pós-punk, com elementos de couro, jeans e em tonalidades escuras. O preto não pode ser utilizado dentro do universo onírico, pois se confundiria com o preto do fundo e se perderia grande parte dos movimentos da garota. Para sua maquiagem foi pensado olhos pretos, bastante marcados, referenciados pelo universo punk dos anos 70 e uma boca levemente avermelhada.

#### 2.5.4- **Imagens gráficas**

As imagens gráficas desse videoclipe serão introduzidas ao produto em pós-produção, porém sua concepção fica a cargo da equipe de arte. Cada instrumento da banda será representado por uma cor do *RGB*, como dito previamente. Além da representação da cor, existe a necessidade de uma representação gráfica diferenciada para cada uma das ondas.



As ondas da guitarra serão representadas pela cor azul. Elas têm um ritmo mais presente e encorpado durante a música e a principal referência veio de um videoclipe da banda britânica Arctic Monkeys:

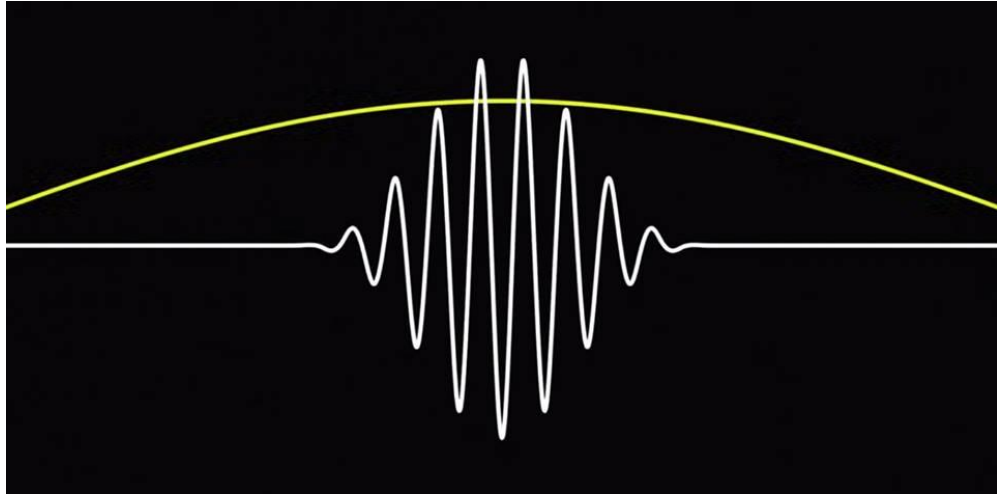


Figura 10: Frame do videoclipe —Do Wanna Know?” – Arctic Monkeys  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=bpOSxM0rNPM>

Representadas pela cor vermelha, as ondas do baixo também tem inspiração no videoclipe do Arctic Monkeys. Neste caso, porém, seu desenho será mais aberto e as ondas terão somente uma ondulação que varia para cima e para baixo, conforme a figura:

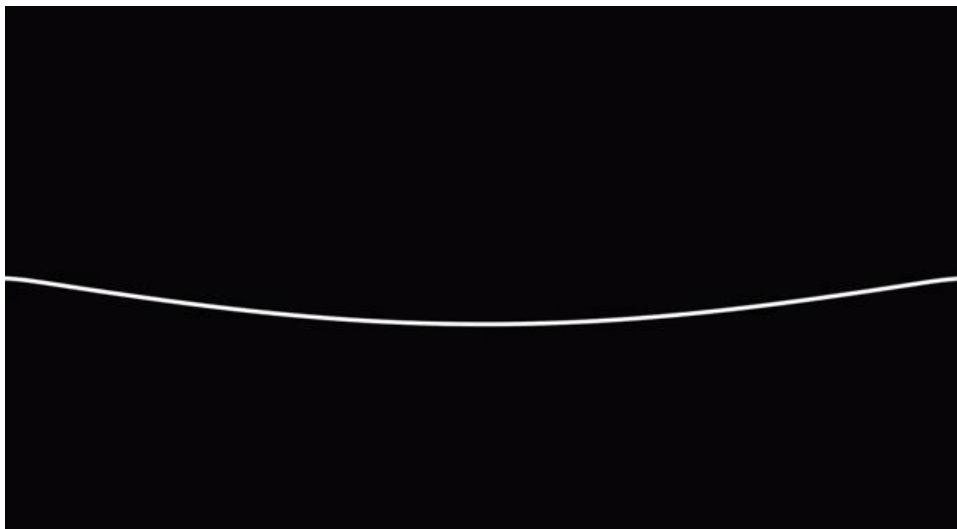


Figura 11: Frame do videoclipe —Do Wanna Know?” – Arctic Monkeys  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=bpOSxM0rNPM>

O desenho das ondas da bateria, representadas pela cor verde, será baseado no desenho de propagação do som, exemplificado por muitas apostilas escolares como:



Figura 12: Propagação do som  
Fonte: [http://langsdorff.blogspot.com.br/2010\\_04\\_01\\_archive.html](http://langsdorff.blogspot.com.br/2010_04_01_archive.html)

### 2.5.5- **Stop-motion**

A decisão do “stop-motion” ser feito manualmente foi estética. A textura dos materiais somente teria a acrescentar ao vídeo final. Existem dois momentos em que a técnica será utilizada. No primeiro momento acontecerá o encontro das três ondas que representam os instrumentos, o que acarretará uma explosão de cores.

Para que isso surja visualmente, será utilizada massa de modelar para a confecção das ondas. O fundo será preto, para manter a estética do espaço onírico, pintado com tinta guache, que contém grande quantidade de água e irá texturizar a folha sulfite.

O segundo “stop-motion” será da explosão da cabeça da garota em pedaços de onde sairão elementos das cores verde, azul e vermelho. Para tal efeito, será utilizada novamente uma folha sulfite pintada com tinta guache preta. A imagem da garota será dada pela impressão de 5 imagens fotográficas de seu busto com diferentes expressões. Os elementos que sairão de sua cabeça serão, basicamente, recortes de diferentes formas geométricas nas cores vermelho, azul e verde.

## 2.6- Direção de Fotografia

Para a fotografia do projeto “Tóddynho Kid”, pensou-se nesta como uma das principais ferramentas para se expressar a ideia de materialização das ondas e mistura da música com a garota. Partindo-se do princípio de que cada cor representará respectivamente um instrumento e de que na montagem haverá a montagem contígua entre imagens da garota e da banda, a fotografia aqui serve como um recurso que constrói essa narrativa.

Pretende-se utilizar câmeras “DSLR’s”<sup>22</sup> da Canon, especificamente algum modelo que seja mais sofisticado, que possua “Full Frame”<sup>23</sup> e maior latitude de cor\*. Como haverá captação simultânea através de “steadycam” e grua em alguns momentos, é recomendável que se utilize o mesmo modelo de câmera ou similar, para as texturas das imagens não serem tão distintas e causar estranhamento. Para as lentes, propõem-se o uso de uma lente normal 18-55mm f3.5 e uma 17-50mm f2.8.

### 2.6.1- Estúdio

Para a parte do mundo onírico – mais especificamente, os “takes” da garota dançando - a serem feitas em estúdio, como não há a existência de um cenário, se optará pela iluminação básica de três pontos: “keylight”, “fill light” e “back light”<sup>24</sup>, com o uso de recursos próprios do estúdio de Televisão da UNESP – no caso, planeja-se usar iluminação de fresnéis, com a luz de natureza “quente”, de fonte de lâmpadas halógenas, feitas de tungstênio, e gelatinas de efeito nas cores vermelho,

<sup>22</sup> Numa tradução livre, sigla em inglês para “câmera digital de reflexo por uma lente”. Lançadas no início da década de 2010 pela empresa Canon, causaram verdadeira euforia no mercado de produtores audiovisuais independentes ao oferecer uma qualidade de vídeo digital próxima da película, com um valor de investimento muito baixo

<sup>23</sup> Um sensor “Full-frame” é um sensor presente em câmeras DSLR’s que simulam a textura e profundidade de campo presente numa câmera cinematográfica que trabalha com película de 35mm

<sup>24</sup> Esses três termos referem-se ao que em audiovisual chama-se informalmente de “iluminação de três pontos”, sendo uma das técnicas mais simples para iluminação. Na iluminação de três pontos, posiciona-se o objeto de interesse no centro do espaço e numa perspectiva de 45 graus a partir dele coloca-se a “key light” (luz principal) com uma potência x. A noventa graus da key light, posiciona-se a fill light (ou luz de preenchimento) normalmente com potência x/2. Para iluminar atrás afium de muitas vezes “descolar” o objeto de interesse do fundo do cenário e produzir uma profundidade de campo, usa-se a back light (ou luz traseira)

azul e verde, em tons que mais se aproximem do número 255 na escala de cinza para cada cor.

Haverá quatro situações de iluminação para a captação da garota. Pretende-se captar as imagens dela primeiramente com a iluminação de três pontos —normal” e depois, alternando as cores do “back light” com as gelatinas. Pretende-se chegar a um resultado como o visto na imagem abaixo:

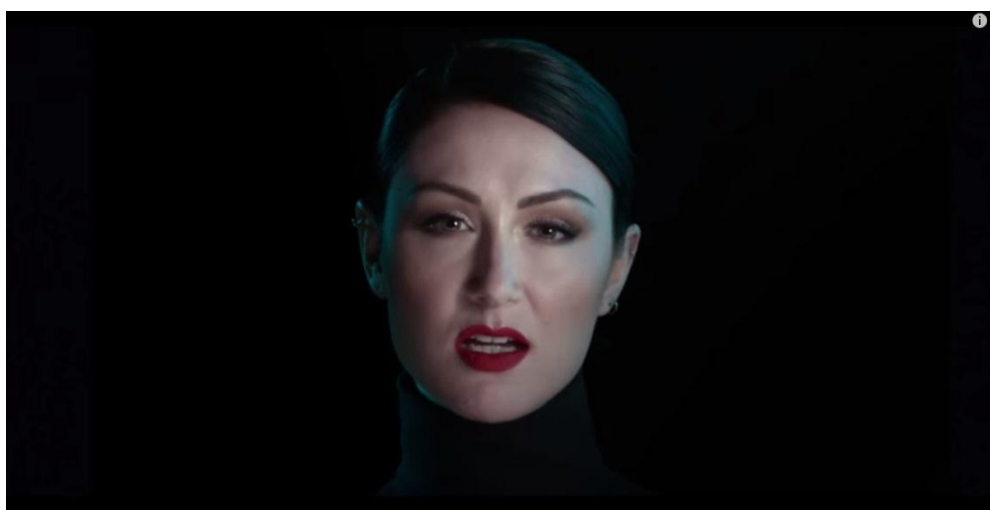


Figura 13: Frame videoclipe "Suicide" – Pure  
Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=prRo\\_GnTAmo](https://www.youtube.com/watch?v=prRo_GnTAmo)

A justificativa para essa escolha de fotografia é ela servir como um recurso que construirá gradativamente a narrativa, com as imagens feitas sem gelatina de efeito aparecendo no começo do videoclipe – com a menina recém chegando no mundo onírico, ainda não —tomada completamente pela música” – e as demais imagens, feitas com os “back lights” coloridos, servindo como opções para a montagem atingir o efeito de sentido que se busca.

### 2.6.2- Externa

As imagens externas serão feitas na estética do preto e branco – por conta da dramaticidade que se pretende imprimir no início do clipe – e ao contrário das imagens feitas em estúdio, onde se tem maior controle da iluminação, uma vez escolhida a locação, é necessário ao fazer imagens externas atentar-se à posição de nascer e pôr do sol e assim analisar qual é o melhor horário para se gravar.

Pretende-se para a externa trabalhar com luz natural a maior parte do tempo, utilizando por vezes rebatedores ou difusores. Seguindo as referências debatidas com a direção, pretende-se o uso de iluminação mais difusa ao se tratar dos planos mais próximos da personagem. Para o cenário, busca-se o uma escala de luminância bem ampla e com poucos contrastes, afim de explorar degradês e diferentes texturas que porventura possam existir na locação escolhida. Abaixo, imagens de referência:



Figura 14: Frame videoclipe "Afterlife" - Arcade Fire

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



Figura 15: Frame videoclipe "My Immortal" - Evanescence

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5anLPw0Efmo>

### 2.6.3- Projeções

Para o efeito de projeção no corpo da garota, a fotografia propõe que se faça com um projetor de imagens em alta definição, visto que as imagens serão captada nessa resolução e o aspecto plástico será muito mais interessante se as imagens também forem projetadas nessa qualidade. Seguindo a linha narrativa do clipe de não ter cenário, essas imagens serão gravadas com as luzes apagadas, mantendo assim o fundo preto. Acredita-se que a própria luz do projetor seja suficiente para iluminar o corpo da menina nesse momento. Espera-se chegar a um resultado parecido ao da imagem abaixo:



Figura 16: Frame videoclipe "Barricade" - Interpol  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Fjm4Bvx3ZU0>

### Caleidoscópio

Para o caleidoscópio, a proposta da fotografia é que se capturem essas imagens instalando de fato um caleidoscópio em frente à lente da câmera. Para se obter o efeito desejado, é interessante que se utilize outro modelo de câmera, e não as DSLR's anteriormente propostas. No caso, a fotografia acredita que a melhor opção seria o uso da "gopro hero 3", que neste modelo, possibilita trabalhar com diferentes distorções da imagem, com angulações que variam dos 90° graus até os 170° graus, podendo assim ter a opção de escolher em qual abertura se enquadra melhor a estética buscada no trabalho e assim fazer a captação.

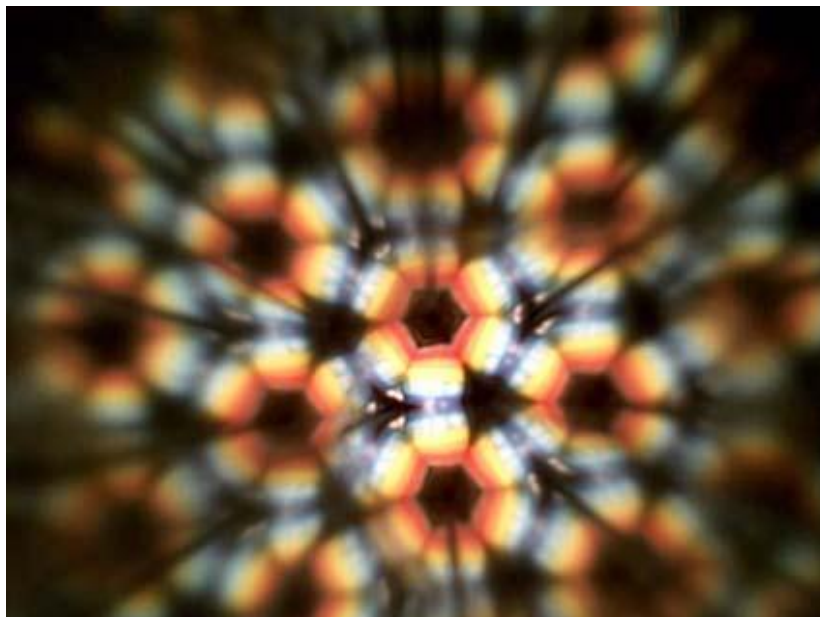


Figura 17: Referência caleidoscópico

Fonte: [http://blog-miolo-de-pote.blogspot.com.br/2006/10/o-martelo-e-bigorna\\_27.html](http://blog-miolo-de-pote.blogspot.com.br/2006/10/o-martelo-e-bigorna_27.html)

## 2.7- Pós Produção

Grande parte dos elementos figurativos e metafóricos que darão sentido à narrativa que se buscar elaborar serão feitos em pós-produção, com o auxílio de Softwares como o —Adobe Premiere”, “Adobe After Effects” e dos plug-ins<sup>25</sup> “Trapcode 3D Stroke” e —Magic Bullet Suite”, da empresa “Red Giant”. A seguir, as propostas para cada departamento do processo de pós-produção.

### 2.7.1- Montagem

Muito já se falou sobre a importância da montagem no videoclipe, pois é ela que dará todo o ritmo e norteará o fluxo de sensações que se espera provocar no espectador. Uma das técnicas que se pode utilizar para causar esse tipo de efeito é a técnica do “sync” - procurar batidas ou momentos marcantes da música para ali ocorrer algum corte. Outra forma que se pode utilizar esta técnica é tentar —syncar” o

---

<sup>25</sup> Em informática, refere-se a um programa de computador que funciona como extensão para programas maiores, trazendo algumas funcionalidades específicas

ritmo da música com os movimentos de elementos figurativos que possam estar aparecendo na tela, sejam esses elementos construídos por computação gráfica ou mesmo a movimentação dos atores em cena. No caso da proposta do videoclipe de “Oddynho Kid”, que é uma música com diferentes momentos, que muda de ritmo e andamento muitas vezes, procurar-se-á sincronizar o ritmo da música com a dança que a personagem estará executando. Uma das vantagens do videoclipe é que o tempo fílmico se comporta sob outra lógica, portanto é possível moldá-lo da forma que se considere mais adequado. Esse recurso pode ser interessante, pois se pode acelerar ou retardar distintos momentos dos takes, obedecendo ao ritmo que a música está imprimindo.

Propõe-se que se trabalhe inteiramente o clipe com “cortes secos”, com duração dos planos de uma média de 3 segundos para cada. A montagem será contígua, intercalando planos da garota dançando, cheios de movimentos de câmera, com planos estáticos da banda tocando.

### 2.7.2- Transição de ambientes

O único momento em que não se utilizará corte seco será na transição do mundo real em preto e branco para o colorido mundo onírico da personagem. Para este momento, propõe-se simular um efeito de “vortex”, como se a personagem estivesse “entrando num ralo de pia” para assim “viajar entre as dimensões”. Para realizar tal efeito, se utilizará a ferramenta “Pi Tool”<sup>26</sup> do software “After Effects” e a manipulação dos “keyframes”<sup>27</sup> de parâmetros como escala, posição, rotação e ponto âncora.

---

<sup>26</sup> Em tradução livre, “ferramenta caneta”. No programa After Effects, refere-se a uma ferramenta que permite estabelecer diferentes pontos de distorção da imagem quanto à escala e posição no espaço

<sup>27</sup> Numa tradução livre, “quadro chave”. É um conceito de animação que se refere a um desenho que demarca os pontos de início e fim de qualquer transição de imagens ou movimento





Figura 18: Imagem ilustrativa de um vortex  
Fonte: [http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-14452\\_3d\\_vortex\\_black-white.html](http://www.wallpapervortex.com/wallpaper-14452_3d_vortex_black-white.html)

### 2.7.3- Ondas

Uma das propostas para a materialização do som no filme será pelo uso de ondas circundando o corpo da menina, cada uma de cor e formatos próprios, representando cada um dos instrumentos. Para a construção dessas ondas, se utilizará o plug-in “Trapcode 3D Stroke” para o software “After Effects”. O Plug-in” é específico na simulação de linhas 3D num ambiente 2D, como é o caso do software „After Effects”. No plug-in” é possível dar forma, cor, textura, luminosidade e movimentação às linhas 3D construídas digitalmente.

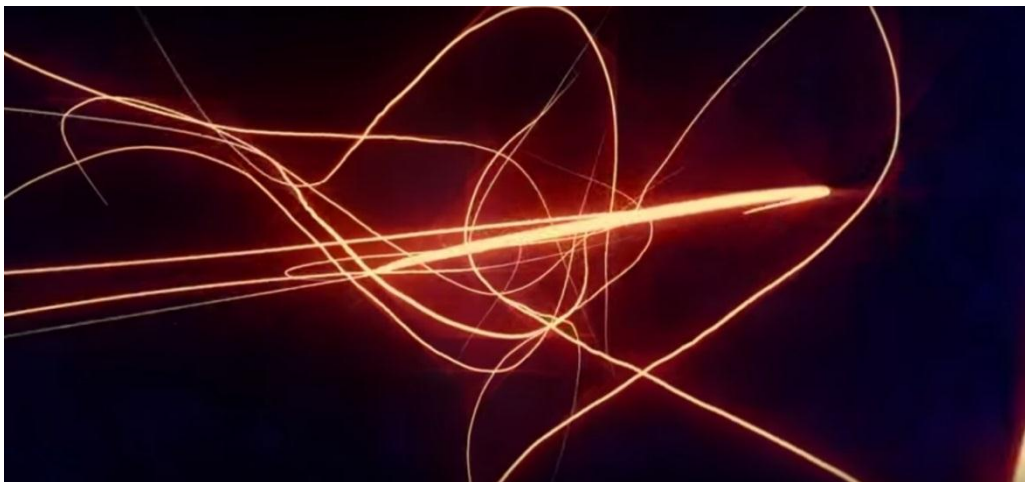


Figura 19: Simulação de ondas contruídas no plug-in "Trapcode 3D Stroke"  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yeqjRSmlBTg>

#### 2.7.4- Efeito “de arraste”

Para se trabalhar os conceitos de “ondas de som” e os efeitos imagéticos sinestésicos sincados da música com a dança da personagem, propõe-se trabalhar com efeitos de “arraste” da figura da garota. À medida que na música apareçam notas que se prolongam, causadas por algum efeito de distorção ou por uma “batida”, a imagem da garota dançando ou será desacelerada ou sofrerá um efeito de multiplicação, como podemos ver na imagem a seguir:



Figura 20: Frame videoclipe "Bohemian Rhapsody" – Queen  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>

Para realizar esse efeito tecnicamente, se utilizarão diferentes ferramentas do software de pós-produção “After Effects”, como as ferramentas de “Noise and Grain”<sup>28</sup>, “Levels”<sup>29</sup>, e o conceito de uso de máscaras, trabalhando propriedades como opacidade, “blur”<sup>30</sup> e “feather”<sup>31</sup>.

<sup>28</sup> Em tradução livre, “grão e ruído”. Ferramenta do After Effects que permite gerar diferentes formas e figuras

<sup>29</sup> Em uma tradução livre, “níveis”. Ferramenta do After Effects que permite manipular as cores da imagem através de se brilho, saturação ou contraste. em níveis distintos do RGB

<sup>30</sup> Ferramenta do after effects. Numa tradução livre, “desfoque”. Permite desfocar as imagens em diferentes níveis

<sup>31</sup> Em tradução livre, “pena”. Um dos parâmetros encontrados no programa After Effects, ao utilizar as ferramentas de máscara. Permite uma transição mais suavizada entre efeitos de foque e desfoque, por exemplo, funcionando como um “degradê”

### 2.7.5- Efeito “derretendo”

Como dito nos capítulos anteriores, os últimos trinta segundos de música servirão como catarse de toda a narrativa contada até então. Finalmente música e personagem se convertem em um só e já não se pode distinguir o que é música e o que é personagem. Para o caso da garota que dança, o momento que antecipa o final será representado por um “stop-motion” onde a cabeça da menina —explode”. Para a banda, se procurará fazer um efeito de —derretimento” nas imagens previamente captadas – pois assim como a garota —explode”, a música também —perde sua materialidade”, podendo assim se misturar à garota. Para realizar esse tipo de efeito, se utilizará a ferramenta “Liquify Tool” do software “After Effects”, que permite distorcer as imagens afim delas adquirirem uma fluidez que se assemelha a diferentes líquidos, sejam eles mais ou menos densos, mais ou menos viscosos, etc.



Figura 21: Imagem sendo modificada no software "After Effects", com efeito "Liquify"  
 Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=Oyh2wd6\\_oag](https://www.youtube.com/watch?v=Oyh2wd6_oag)

### 2.7.6- Caleidoscópio

Nos últimos trinta segundos da faixa —Óddynho Kid”, teremos por fim a junção da personagem com a música. A escolha imagética para simbolizar esse momento será a elaboração de um —caleidoscópio” que se constrói aos poucos numa ordem crescente, combinando imagens da banda com imagens da garota. Para se fazer

isso tecnicamente nos softwares de pós-produção, será necessário trabalhar com máscaras, sobreposições entre imagens do tipo “multiplicar” ou “adicionar” e “dissolver”. Também se trabalhará com efeitos de recorte e espelhamento das imagens. A referência para tal tipo de construção será retirada de um trecho da música “Stairway to Heaven” do grupo inglês Led Zeppelin, presente no filme “The Song Remains the Same”.



Figura 22: Frame "Stairway to Heaven" - Led Zeppelin  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9Q7Vr3yQYWQ>



Figura 23: Frame "Stairway to heaven" - Led Zeppelin  
 Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=9Q7Vr3yQYWQ>

### 2.7.7- Color Grading

“Color Grading” é o departamento da pós-produção que se encarrega de trabalhar as cores e “looks” das imagens, quando não é possível conseguir alguns efeitos e resultados somente na captação das imagens. Especificamente para esse

trabalho não se pensou em nenhum uso específico de "color grading"<sup>32</sup>, estando este reservado apenas para corrigir eventuais falhas que possam vir a ocorrer durante as gravações. Para essa etapa, se utilizará o plug-in específico para correção de cor "Magic Bullet Suite" do programa de montagem "Adobe Premiere".

## 2.8- Divulgação

A banda Esquivo Devoluto possui uma página no Facebook, que atualmente é a sua principal forma de contato com o público. Além da página no Facebook, a banda também pode ser encontrada no YouTube, onde Bertozzo posta no seu canal pessoal vídeos com os álbuns da banda e apresentações ao vivo; também pode-se encontrá-los na conta de Bertozzo no Soundcloud. A Esquivo também conta com um espaço no Bandcamp, uma plataforma que permite que bandas criem seu perfil e sejam escutadas ao redor do mundo gratuitamente. Foi por esta plataforma que a banda chegou a ser ouvida em diversas cidades dos Estados Unidos.

A principal plataforma de contato entre a banda e o público é o Facebook, onde são divulgados vídeos, álbuns, datas de show e fotos dos artistas. Dessa maneira, o videoclipe terá maior visualização se for publicado da página da banda.

A decisão por divulgá-lo somente online vem de encontro com as mudanças no mercado fonográfico, que está se reestruturando, mas já conta com o afastamento de artistas independentes de gravadoras e selos. Estes artistas buscam, a princípio, reconhecimento através da internet. Por hora, a Esquivo não conta com nada físico, mantendo-se apenas online, logo, este será o melhor local para introduzir o videoclipe, pois na página no Facebook da banda seus fãs se encontram para acompanhar as novidades.

---

<sup>32</sup> Nome que se dá ao processo de pós-produção e manipulação de cores, conhecido como "colorização"

**CAPÍTULO 3**  
**RELATÓRIO DE PRODUÇÃO**

## Capítulo 3 - Relatório de produção

Neste relatório consta a descrição e análise da totalidade do processo de produção do videoclipe Toddynho Kid da banda Esquivo Devoluto, passando pelas áreas necessárias para sua resolução. Todo este capítulo está baseado no cronograma a seguir, que foi feito em abril deste ano:

Atividade	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out
Levantamento teórico	X	X	X			
Primeiro tratamento do roteiro		X				
Roteiro final		X				
Pré-Produção		X	X			
Gravações			X			
Pós-produção			X	X		
Finalização do relatório				X	X	
Defesa da banda						X

Tabela 1: Cronograma de atividades

A partir deste cronograma geral, foram estabelecidos outros mais detalhados por áreas tanto em pré como em pós-produção.

### 3.1- Formação da equipe

A formação da equipe foi de extrema importância para esse projeto, uma vez que os dois idealizadores sozinhos não teriam condições de dar vida com a qualidade estimada ao videoclipe. A equipe é constituída por alunos voluntários do curso de Rádio e TV da UNESP de Bauru. Escolhemos alunos de praticamente todos os anos do curso e baseamos essa escolha na nossa afinidade pelas pessoas, seus projetos anteriores e, principalmente, por constatarmos que seriam membros que agregariam muito ao produto final, acrescentando muito conhecimento ao trabalho. O primeiro convidado para integrar a equipe foi Luiz F. Moraes, como produtor, em abril deste ano. Em maio, realizamos o convite para os demais

membros da equipe, que aceitaram prontamente. Fechamos, então, com os seguintes membros:

<b>Função</b>	<b>Nome</b>
Roteiro	Helena Lima e Vítor Amorim
Produção	Luiz F. Moraes e Mayara Bailo
Direção	Vítor Amorim
Primeiro assistente de Direção	Guilherme de Almeida Gonçalves
Segundo assistente de Direção	Leandro Freitas
Direção de Arte	Helena Lima
Assistente de Arte	Beatriz Canto
Direção de Fotografia	Alexandre Canda
Assistentes de Fotografia	Henrique Gun e Alexandre Senô
Continuista	Victoria Alves
Direção de Som	Thais Oliveira
Montagem, videografismo e finalização	Vítor Amorim
Colorização	Alexandre Canda
Making Of	Livia Sarno

Tabela 2: Membros da equipe

A primeira reunião de equipe foi realizada em 15 de maio, onde a proposta do videoclipe foi apresentada para todos os membros da equipe que acabavam de adentrar ao projeto. A partir de então, diversas ideias, referências e apontamentos surgiram para aprimorar o trabalho e assim todos já foram trazendo contribuições positivas e fazendo parte do videoclipe.

### **3.2- A Produção**

#### **3.2.1- Maio**

O produtor Luiz F. Moraes, que já estava no projeto desde o final de abril, iniciou conosco o processo de procura de uma banda. Até o dia 8 de maio, nós já havíamos feito algumas reuniões com Moraes para ele compreender o projeto e todas as etapas da produção. Ainda nesta data Moraes nos entregou um



levantamento de bandas bauruenses e da região, facilitando o trabalho de busca. Após semanas ouvindo diversas músicas de bandas regionais, escolhemos a Esquivo Devoluto e com a primeira reunião com o fundador da banda, percebemos que encerraríamos ali a busca por músicas.

### 3.2.2- Junho

Uma vez encerrada a busca, feito a primeira versão do roteiro e feita a primeira reunião de equipe veio a fase de testes. Neste momento já contávamos com uma segunda produtora, Mayara Bailo. Por termos diversas ideias experimentais para o produto, sentimos a necessidade de ter um pouco de certeza se nossas ideias resultariam da maneira desejada no vídeo antes de começarmos as gravações. Então, o processo de logística entre horários dos membros da equipe disponíveis, equipamentos necessários e reserva do estúdio da UNESP Bauru ficou a cargo da produção. Os testes serão descritos mais detalhadamente ao longo deste capítulo.

Quanto à banda, foram necessários três reuniões antes das gravações. A primeira para conhecermos o fundador da Esquivo Devoluto, Marcelo Bertozzo, trocamos as primeiras impressões e ideias do que viria a ser o projeto. Nesta primeira reunião, conhecemos melhor o perfil da banda e agregamos diversas referências ao produto, para que este tivesse afinidade com a imagem da banda. Na segunda reunião, em 20 de junho, encontramos Bertozzo e o baixista Pedro Dario e levamos uma proposta de roteiro melhor delineada. A terceira e última reunião antes das filmagens foi realizada com o intuito de acertar os últimos detalhes do figurino, a logística do dia da gravação e esclarecer possíveis dúvidas que a banda viria a ter.

Durante o mês de junho, a produção preparou os contratos de imagem para os membros da banda e para a garota que representaria a garota dançarina. Também foi necessária a elaboração de um contrato para a banda que cedesse os direitos da música para os realizadores.

Além da logística de conciliar os horários dos três membros da banda e dos treze membros da equipe, a produção reservou os horários necessários para os dias de gravação. A última etapa antes das gravações em si, foi conseguir todos os equipamentos necessários, pedidos pela equipe de fotografia. A produção conseguiu

emprestada uma câmera Canon DSLR EOS 70D, uma lente 17-50mm f2.8 e uma lente 18-55mm f3.5.

Ficou a cargo da produção, também, a manutenção nos dias de set, ou seja, toda a alimentação necessária para que nenhum membro da equipe ou da banda sentisse fome.

### 3.2.3- **Julho**

No mês de julho foram iniciadas as gravações de fato. No dia 8 de julho foi realizada a gravação com os membros da banda. Para isso, logo pela manhã os dois idealizadores do projeto chegaram acompanhados de Leandro Freitas para posicionar e prender as tapadeiras, previamente pintadas de branco pela equipe de arte. Na metade da manhã, Luiz F. Moraes chegou trazendo consigo uma bateria e uma guitarra para que fossem realizados os testes. No período da tarde, a equipe de fotografia montou as luzes e realizou diversos testes até que tudo estivesse posicionado para o momento em que a banda chegasse. A banda chegou por volta de 19h, acertou os últimos detalhes de figurino, montou seus instrumentos e passou os detalhes da gravação com a direção.

O primeiro dia de gravação aconteceu sem grandes imprevistos e sem estourar o horário previsto pela Ordem do Dia. Pode-se apenas apontar que dois dos três membros da banda acabaram se perdendo, um deles acreditando que iríamos gravar no estúdio da TV Unesp e o outro se atrasou na cidade de Pederneiras, há 30km de Bauru. Este atraso prejudicou o andamento das gravações em uma hora, segundo a Ordem do Dia elaborada pela equipe de direção.

Luiz F. Moraes ficou responsável por contatar a prefeitura de Bauru para conseguirmos uma autorização para a realização das gravações externas. Após uma visita de locação realizada com membros da direção, direção de arte, direção de fotografia e produção. Foram escolhidas duas pontes localizadas no centro da cidade de Bauru. A partir destas escolhas, Luiz pode entrar em contato com a prefeitura para resolver todas as burocracias necessárias.

O segundo dia de gravação foi marcado para o dia 22. Este foi o dia de gravação da garota dançando. Logo pela manhã, membros das equipes de foto, arte e direção chegaram estúdio da UNESP de Bauru para finalizar os testes e montar

todos os equipamentos para quando a dançarina chegasse. No quesito de produção, a gravação aconteceu sem maiores problemas, não estourando o tempo da diária e sem atrasos para início das gravações.

Ainda neste mês a equipe de produção teve que lidar com um pequeno embate de datas para a gravação, pois a Diretora de Arte, Helena Lima, e o Diretor de Fotografia, Alexandre Canda, não possuíam muitas datas disponíveis durante o mês de julho para as gravações externas, por motivos de viagens de trabalho. Desta forma, a equipe decidiu-se por adiar para o mês de agosto a gravação externa.

A produção ficou responsável pela logística de gravação dos instrumentos da banda. O áudio original que a Esquivo já possuía era satisfatório, porém para a realização do efeito das ondas em pós-produção seria necessário que cada instrumento estivesse gravado em uma faixa de áudio diferente. Para tal, foi marcado um dia com Bertozzo, líder da banda e compositor da música, com Thaís Oliveira, responsável pelo áudio do videoclipe. No dia na gravação, marcada para acontecer na Rádio Virtual da UNESP, Bertozzo compareceu com quinze minutos de atraso e dizendo que não poderia ficar, que enviaria os áudios gravados em sua casa.

#### 3.2.4- Agosto

Adiada para o mês de agosto a gravação da cena externa, a produção teve de se preocupar com as datas de disponibilidade da equipe e o trâmite com a prefeitura da cidade de Bauru, e essa foi a parte mais difícil. Após o primeiro contato por telefone e depois por e-mail, a prefeitura respondeu que devido ser uma via pública localizada perto do centro da cidade, com grande movimentação, só poderia liberar a locação aos finais de semana. Por se tratar de ser próximo do centro da cidade, sábado não era uma opção viável, visto que o movimento de pessoas e transporte é grande e não corresponderia às intenções do trabalho. O mais viável seria realizar a gravação em um domingo. Por conflito de agenda entre equipe e a atriz e a proximidade com o fim do cronograma, decidiu-se por cancelar essa gravação.

### 3.3- A Direção

#### 3.3.1- Junho

Como já citado no relatório na parte de produção, até o início do mês de junho a preocupação maior dos dois idealizadores do projeto foi o levantamento de bandas de Bauru e região, a escolha de uma delas e a elaboração de uma proposta que satisfizesse tanto os realizadores quanto os membros da banda. Passado esses passos e após a elaboração do roteiro, iniciou-se a busca por uma equipe de direção que auxiliasse o diretor na junção de mais referências, nas escolhas estéticas de decupagem<sup>33</sup> e ritmo de montagem e, principalmente, na direção de atores para a atriz que dançaria em frente às câmeras e para uma equipe de quase dez pessoas. Para isso, foram escolhidos por questões de afinidades artísticas e boas experiências em produções passadas, Guilherme de Almeida Gonçalves e Leandro Freitas, respectivamente como primeiro e segundo assistentes de direção.

A primeira pessoa que pensamos para ser a garota dançarina foi uma colega de classe, Marjory Kumabe. Ela não é atriz, mas já participou de diversos curta metragens realizados na UNESP de Bauru e acreditávamos que ela teria a espontaneidade que buscávamos para este papel. Marjory aceitou o papel assim que a convidamos, porém com a ressalva de que não sabia dançar, o que acreditamos ser uma coisa positiva, visto que desde o início achamos que seria uma boa ideia trabalhar com alguém que não tivesse treinamento formal em dança.

Após uma reunião geral com toda a equipe, onde foi-se apresentada a proposta do trabalho, pediu-se para a equipe de direção vir com mais referências tanto para a linguagem que queríamos adotar quanto para os efeitos visuais. Guilherme e Leandro foram bem competentes nesse quesito, trazendo muitas ideias para as cenas de projeção e para os diferentes efeitos visuais de arraste e ondas que queríamos empregar.

Após o recolhimento de mais referências, os realizadores Helena e Vítor enfim partiram para a decupagem do roteiro. Uma estratégia adotada pelos dois foi a

---

<sup>33</sup> Em cinema e TV, refere-se à divisão de um roteiro segundo os seus aspectos técnicos

criação de um “monstro”, que nada mais é do que um “storyboard” em vídeo: pega-se cenas ou fotos de outros trabalhos semelhantes (normalmente das próprias referências imagéticas do diretor) e monta-se um “esqueleto”, um “projeto” do que será o trabalho, para assim a equipe visualizar de fato o que a direção está pensando. Imaginamos que essa seria a melhor saída para apresentar para todos a linha narrativa e o ritmo que queríamos empregar ao nosso trabalho, já que se trata de um videoclipe, com montagem rápida e distintas estratégias de transição de um momento para outro. Vale destacar que o “monstro” vinha acompanhado de uma decupagem guia, com a numeração de cada plano, a descrição exata do que aconteceria em cada take e a minutagem corresponde à música, para que na hora da gravação a sincronização entre música e vídeo ocorresse perfeitamente.

Uma reunião com a equipe de direção foi realizada, onde o monstro foi apresentado a Guilherme e Leandro, juntamente com a decupagem guia. Nessa reunião foram feitas as divisões de tarefas que cada um deles realizaria na pré-produção e no set. No caso da pré-produção, Guilherme e Leandro juntaram-se com a direção e pensaram na melhor maneira de organizar a ordem do dia, analisando com o auxílio da decupagem e do “monstro” se existia a possibilidade de “exugar” o número de cenas, se haviam planos que poderiam ser feitos em uma tomada só, bem como se existia algum “furbo” ou os possíveis imprevistos que poderiam nos atrapalhar durante as gravações.

Para o set, ficou combinado que Guilherme atuaria como primeiro assistente, estando ao lado do diretor para auxiliá-lo nas escolhas estéticas e eventuais imprevistos. Leandro ficou responsável por fazer claquete, anotar os takes válidos e atuar como “logger”, ou seja, a pessoas que após terminada as gravações organiza os arquivos a serem entregues para a pós-produção. Por parte da direção, foi pedido para que os dois se atentassem muito à questão da organização do tempo, para que não estourássemos o tempo da diária.

### 3.3.2- Julho

Por fim, entrou-se em estúdio dia 8 de julho para as gravações de todas as cenas que tinham a banda como protagonista. Do ponto de vista da direção algumas coisas foram motivos de ansiedade, visto que dois dos membros da banda

chegaram atrasados e isso alterou a ordem do dia, iniciando-se as gravações uma hora mais tarde do que o previsto. Isso foi um fator de preocupação durante o set, visto que não foi contabilizado o tempo suficiente que a fotografia levaria para checar a iluminação de cada plano, mesmo que alguns desses por vezes tivessem duração de apenas 10 segundos de captação. Uma das saídas para contornar esse problema foi priorizar alguns planos em detrimento de outros, ou “juntar” planos distintos que, na ordem da música, estivessem relativamente próximos. Portanto, o que primeiro se imaginou de captar em tripé e câmera estática teve de sofrer adaptações aos movimentos, mesmo que mínimos, de uma “steadycam”. O papel dos dois assistentes de direção nesse momento de “crise” foi fundamental, visto que as previamente “hierarquias” estabelecidas em reuniões anteriores sumiram e os dois auxiliaram da melhor maneira possível a direção a escolher as melhores saídas, de forma que não prejudicasse nem desviasse tanto do que fora anteriormente previsto.

Preferiu-se iniciar as gravações pelas cenas que continham as tapadeiras como cenário, já que desmontá-las levaria muito menos tempo do que montá-las e preparar a iluminação necessária que essas cenas demandariam. Outra vantagem previamente observada nessa logística é que o período de desmontagem das tapadeiras coincidiria com uma boa pausa para troca de figurinos e alimentação da equipe. Após isso, iniciaram-se as gravações da banda contra o fundo preto e as imagens que seriam usadas para os trinta segundos finais da música, a parte do “calidoscópio”. Aqui também foi necessário tomar medidas de cortes de planos e adaptações de captação a partir da “steadycam”.

Contornando todos os imprevistos e possíveis erros, no fim infelizmente a diária se prolongou mais do que o previsto, em um período de tempo de aproximadamente 40 minutos. Juntando isso à desprodução, contabilizou-se em pouco mais de uma hora de estouro de tempo. Porém, vale destacar que a escolha da equipe foi um fator determinante para que os ânimos não se exaltassem, pois apesar do atraso e imprevistos, a atmosfera no set era agradável e tranquila entre todos os membros.

A segunda gravação ocorreria dia 22 de Julho e agora a preocupação era com as cenas em que a garota apareceria dançando. Um dos fatores que mais pesaram para a escolha de Guilherme de Almeida Gonçalves como primeiro assistente de direção foi sua experiência com teatro, o que a direção achou que seria interessante

de agregar à equipe, já que as cenas com a garota demandariam uma direção de atores mais apurada. Isto por que a proposta da direção desde o início era trabalhar com alguém que não necessariamente tivesse treinamento formal em dança, mas sim que se sentisse à vontade em frente às câmeras. O fato de não saber dançar poderia contribuir também para que quem assistisse o produto se identificasse de certa maneira, pois um dos objetivos últimos do produto era mostrar a relação que a pessoa tem com determinada música, e como esta vai aos poucos —tomado conta dela”. Como dito anteriormente, a colega de classe Marjory Kumabe aceitou o convite de ser a atriz do projeto e para guiar Marjory na direção que imaginávamos, foi marcado dia 19 uma reunião entre a equipe de direção e a atriz na casa de Guilherme, onde foi apresentado o projeto para ela e iniciou-se o treinamento para extrair dela o que queríamos. Para isso, fomos até o terraço do prédio de Guilherme, onde através de exercícios de respiração e alongamentos, começamos a trabalhar a coreografia que queríamos. Vale lembrar que a coreografia não foi previamente planejada, apenas direcionada em alguns momentos a fim de acompanhar as distintas nuances e mudanças de tempo que a música continha. Marjory ficou inteiramente livre para criar em cima do que dissemos para ela.

De início Marjory ficou um pouco tímida e nos disse que seria melhor marcarmos outra reunião, para que ela fosse para casa, ouvir mais vezes a música para conhecê-la e assim se sentir mais segura para poder improvisar uma coreografia em cima disso. A outra reunião foi marcada dia 21, onde Marjory nos apresentou uma coreografia que atendia perfeitamente às nossas expectativas.

Mais uma vez, Guilherme e Leandro organizaram a ordem do dia na pré-produção e nossa segunda diária ocorreu sem maiores imprevistos e atrasos. Do contrário, terminamos a diária com meia hora de antecedência, mesmo com pausas para lanche da equipe e captação de planos que não estavam anteriormente previstos e que, durante a dinâmica da gravação, achamos que seria interessante de se captar também. Acreditamos que isso ocorreu por que dessa vez tínhamos menos o envolvimento de terceiros no set e menos mudanças no que diz respeito à fotografia. A equipe também estava mais —~~fin~~ada” entre si.

A dinâmica desse dia foi totalmente diferente e um tanto quanto desafiadora, pois na maior parte dos momentos houve captação simultânea de —steadycam” e grua. Achamos que isso seria interessante para a sincronização das imagens na hora da montagem, além de abrir mais possibilidades para a movimentação de

câmeras anteriormente planejada para esse momento da garota dançando. Portanto, abusou dos “-plongées” e “-contra-plongées”, “-tilts”, panorâmicas e “-dollys-in e out”, o que resultou em imagens bem interessantes e muitas opções, quase infinitas, para a montagem. As imagens também foram realizadas no estúdio de Televisão da UNESP Bauru.

### 3.3.3- Agosto

Como dito anteriormente, o desafio para esse mês concentrou-se na busca pela viabilidade da locação da externa, que por imprevistos de logística e incompatibilidades de datas disponíveis entre os membros da equipe, infelizmente não se realizou e deu-se por cancelada. Outro problema encarado foi quanto à proposta inicial dos stops-motions, que após a realização de alguns testes, não se mostrou com um resultado satisfatório para os idealizadores, que por fim decidiram não realizá-los e resolver esses problemas na pós-produção. Toda a pós foi realizada pelo diretor Vítor, com o auxílio da diretora de arte Helena Lima, de forma que as soluções buscadas para resolver esses problemas serão relatadas no respectivo capítulo.

## 3.4- A Direção de Fotografia

### 3.4.1- Junho

A fotografia ficou a cargo de Alexandre Canda, antigo colega de classe e pessoa com quem os realizadores tinham grande afinidade pessoal e boas experiências em trabalhos passados. Além, claro, de acreditar que Alexandre teria muitas coisas a contribuir no quesito fotografia, visto que essa não é a área de especialidade dos dois idealizadores do projeto.

Semelhante ao que aconteceu com as outras áreas, até o início de Junho a preocupação girou em torno da busca de referências, montagem da equipe e apresentação do projeto. Uma vez escolhido o diretor de fotografia, e embora essa fosse uma decisão que caberia a ele, os idealizadores do projeto sugeriram que



integrassem esse departamento os colegas de curso Henrique Gun e Alexandre Seno, por acreditar que estes realizariam o melhor trabalho possível e por boas experiências em trabalhos passados. Essa sugestão foi acatada por Alexandre Canda e assim montamos a melhor equipe de fotografia que poderíamos ter para o projeto.

Uma vez apresentada a proposta e montada a equipe de fotografia, começou-se a discutir as dificuldades técnicas e alternativas para contorná-las. Para uma das propostas de cenário, que eram os integrantes da banda contra as paredes coloridas, houve a união entre os departamentos de arte e fotografia, que após longa conversa e análise, apostaram que a melhor forma de se construir tal cenário seria no estúdio de televisão da UNESP colocar verticalmente 3 tapadeiras pintadas de tinta látex branca e a fotografia —~~pint~~“las” com luz. Um fator de preocupação foi as projeções no corpo da garota, pois não se sabia ao certo se somente a luz do projetor seria suficiente para iluminar todo o corpo da garota. Não se sabia também se a qualidade da projeção iria atender às expectativas dos idealizadores.

O caleidoscópio também foi uma coisa a se preocupar. Uma das propostas era colocar de fato um objeto caleidoscópio em frente às lentes para avaliar que resultado ele nos traria. Por sorte, dois membros da equipe, Guilherme e Leandro, ambos assistentes de direção, possuíam tal aparatos que nos foram emprestados para testes diversos.

Portanto, para sanar todas essas dúvidas, concluiu-se que a melhor coisa a se fazer era entrar em estúdio para se fazer testes. Dia 17 de Junho realizou-se o primeiro teste, para verificar a viabilidade do caleidoscópio, as propostas de iluminação para a parte da dança da garota e da banda e a questão das projeções. Os testes foram realizados com uma câmera DSLR Canon EOS t3i, com lente normal 18-55mm f3.5 Segue fotos abaixo dos testes:



Figura 24: Teste para a proposta de iluminação da banda  
Fonte: Autor



Figura 25: Teste para proposta de caleidoscópio  
Fonte: Autor

A partir da análise posterior das fotos realizadas em teste, verificou-se que deveria existir a presença de um “backlight” maior para fotografar tanto a banda como a garota. Para o caleidoscópio, concluiu-se também que a melhor saída não era utilizar o aparato caleidoscópio de frente uma lente 18-55, mas sim alguma lente que tivesse uma abertura semelhante a uma lente grande-angular. A opção mais barata e viável para contornar essa situação era utilizar o caleidoscópio de frente alguma câmera da linha “Go-Pro”. De preferência, os novos modelos que possibilitam trabalhar a abertura que a lente pode “abrir” variando de 90° graus a 170° graus e assim avaliar qual abertura se encaixaria melhor na proposta. Por

sorte, um os integrantes da equipe de fotografia, Henrique Gun, possuía uma “Go-Pro” que atendia às exigências que buscávamos, que foi utilizada durante as gravações. Quanto às projeções (realizadas com um projetor comum conseguido pela produção na seção de graduação da Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação) havia a dúvida se elas deveriam ter um fundo colorido, um fundo preto ou um fundo branco. Testando várias possibilidades, percebemos que cada instrumento ter a sua cor respectiva como fundo traria um resultado estético que mais se assemelhava ao que procurávamos. Também optou-se por procurar um projetor que fosse de alta resolução.



Figura 26: Teste projeção com fundo colorido  
Fonte: Autor

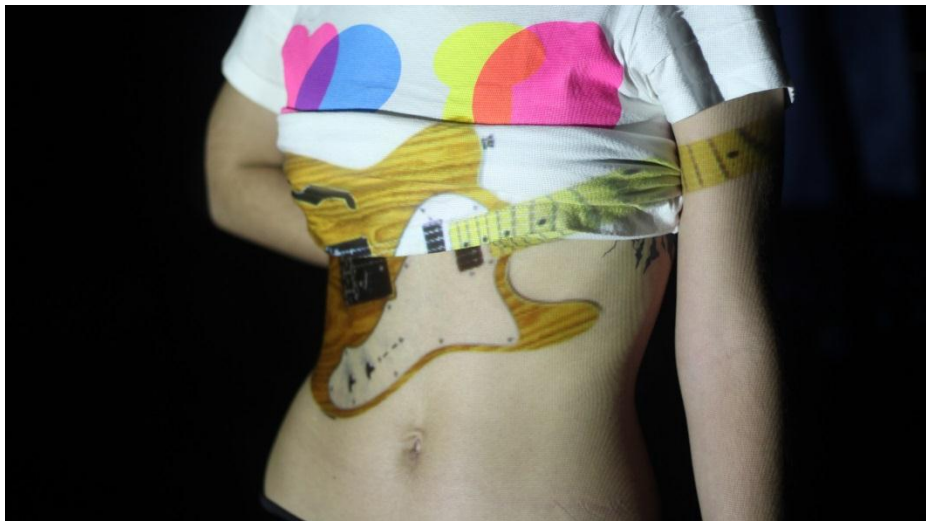


Figura 27: Teste projeção com fundo branco  
Fonte: Autor

No dia 25 de Junho também ocorreu mais um teste, desta vez para testar a proposta das tapadeiras. Uma única tapadeira previamente pintada com tinta látex branca fosca, presa através de cabos fortemente amarrados à estrutura metálica do teto do estúdio, foi levantada e com o uso de um fresnel posicionado acima da tapadeira e uma “sic-light” posicionada abaixo, cada uma com uma gelatina de cor vermelha, chegou-se ao seguinte resultado:



Figura 28: Teste para cenário das tapadeiras  
Fonte: Autor

O resultado para essa proposta foi bem satisfatório e decidiu-se mantê-la até o fim.

### 3.4.2- Julho

Finalizados os testes, a fotografia elaborou uma lista de providências de tudo o que eles necessitariam. Todos trabalharam da melhor forma possível que até o dia 8, dia de nossa primeira diária tudo estivesse em mãos. Ao longo do dia 8, logo pela manhã, integrantes da equipe de direção, arte e foto se encarregaram de estar no estúdio, montar o cenário e fazer todos os testes e ajustes necessários para que até a hora de início da diária, tudo estivesse nos conformes. Parte dos imprevistos ocorridos no dia da primeira diária já foram relatados na parte de direção, de forma

que sobra pouco o que a fotografia comentar aqui, senão que utilizou-se mais o recurso da “steadycam” do que se havia previsto anteriormente.

Para a segunda diária, foi necessário providenciar um projetor de alta definição, que a produção conseguiu alugar com uma colega do curso de Rádio e TV por um preço simbólico. Como iríamos trabalhar com um novo aparelho que não sabíamos como funcionava direito, optou-se para no dia anterior, dia 21 de julho, entrar novamente em estúdio para testar como ele funcionaria e também pra testar a utilização e manuseio dos aparatos de grua e “steadycam”, que fariam uma captação simultânea da dança da garota.

Como também já relatado anteriormente, a segunda diária foi bem tranquila em relação à primeira, tendo terminado antes do previsto. Vale ressaltar que a equipe de fotografia teve grande participação no que diz respeito à direção das imagens. Minutos antes do início da segunda diária, houve uma reunião entre fotografia e direção, a fim de passar algumas diretrizes e referências de movimentos de câmera – sendo que a principal referência imagética para esse momento foi o clipe de “Papa don’t preach” de Madonna, onde a cantora também está dançando num fundo totalmente preto, com movimentos de grua que se encaixavam na proposta deste trabalho.

Como previamente trabalhado com a atriz, não haveria uma coreografia 100% certa, ela estava livre para criar em cima do ritmo e do andamento da música. Da mesma forma, os operadores de câmera tiveram uma orientação parecida, onde estes tinham total liberdade para registrar a dança da garota da forma que lhes parecesse mais conveniente, desde que estivessem dentro das diretrizes passadas, que era abusar dos movimentos de câmera e estar atento aos mínimos movimentos e nuances da dança improvisada da menina, buscando os melhores ângulos. De fato, o primeiro take não saiu da forma como imaginávamos, mas aos poucos a sintonia entre atriz, direção e operadores de câmera se afinou e acreditamos ter registrado as melhores imagens possíveis.

Por falta de organização e diálogo por parte da equipe de direção e de foto, esqueceu-se que nesse dia também teríamos a captação de imagens através do caleidoscópio, e já no meio da diária deu-se por falta da presença da “Go-Pro”. Como sabíamos que o registro através das lentes normais que possuíamos na ocasião (uma lente normal 18-55mm f3.5 e uma lente 17-50mm f2.8) não seria satisfatória, decidimos improvisar. Estando em porte de um “iPhone” 5s da diretora

de Arte, Helena Lima, decidimos experimentar e ver se o caleidoscópio funcionaria sob essas condições. O resultado foi bem satisfatório, como se pode ver na figura abaixo:



Figura 29: Imagem captada através de Iphone 5S e caleidoscópio

### 3.5- A Direção de Arte

#### 3.5.1- Junho

A Direção de Arte até o início do mês de junho foi baseada em levantamentos teóricos, pesquisas de referência e estudos. O mês de Junho foi o mês que Beatriz Canto se juntou à equipe de arte e ajudou a bater o martelo nas referências, pois ao fim de muita pesquisa, as ideias eram muitas para o tamanho do projeto.

As maiores preocupações de pré-produção de arte foram: os figurinos, as técnicas e materiais dos “stop-motions”, a locação para a gravação da cena externa e o desenho das ondas dos instrumentos da banda.

A questão do figurino, seguindo a proposta descrita no capítulo anterior não encontrou grandes dificuldades para ser composto. Para os membros da banda foi solicitado que cada um levasse para o dia da gravação pelo menos 3 trocas de roupas que eles usassem normalmente nos shows. Para a garota, contamos com a

ajuda de Letícia Borba para a composição do figurino que necessitava de um pouco mais de atenção.

Ainda neste mês foi realizado um teste para o “stop-motion” em que as ondas dos instrumentos se juntam em um ponto central da tela e explodem. Para tal teste, foi utilizada uma folha de sulfite pintada com tinta guache azul para ser o fundo e massa de modelar de três cores diferentes para representar as ondas. As cores do fundo e da massa de modelar não correspondem com o resultado final do videoclipe, foram somente materiais que tínhamos a nossa disposição no momento. Para o momento certo de videoclipe em que essa animação se encaixa é de um total de 2 segundos e 19 frames, para tanto serão necessários 67 frames (o vídeo será de 24 frames por segundo) de “stop-motion”, ou seja, 67 fotos. Foram separados 30 fotos para que fosse retratado o encontro das três ondas, que fariam um caminho em espiral até o centro da tela; 7 frames para que as ondas se tornassem um único ponto central e os outros 30 frames para a explosão. As quantidades de frames foram bem divididas, o resultado foi satisfatório, porém o teste mostrou alguns erros que merecem devida atenção antes do dia da gravação do efeito. O material escolhido foi massa de modelar e o formato das ondas é bastante fino, logo, a massa constantemente se rompia e ficava com marcas de unha indesejadas. A solução encontrada foi criar as ondas em um arame e encapá-lo com a massa de modelar, desta forma as ondas não ficarão com marcas e não se romperão, uma vez que fica mais fácil mover o arame. Outro erro encontrado foi o momento da explosão, que a princípio foi pensado para serem círculos de massa de modelar das três cores juntas, como no videoclipe —“Feels Like We Only Go Backwards” da banda Tame Impala:



Figura 30: : Frame do videoclipe —“Feels Like We Only Go Backwards” – Tame Impala  
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wycjnCCgUes>

O resultado, porém, não foi muito como o esperado, o que nos levou a mudar a referência para uma explosão similar às representações do Big Bang.



Figura 31: Representação da explosão do Big Bang  
Fonte: <http://www.brasilecola.com/geografia/big-bang.htm>



Com essa segunda forma de representação os resultados atingidos serão mais próximos do desejado, com os materiais que possuímos.

O desenho das ondas que seriam geradas pelo ritmo dos instrumentos seria gerada em pós-produção, porém seu conceito foi criado pela equipe de arte, direção e pós-produção. O desenho das ondas seguiria a proposta, mantendo bem saturadas as cores vermelho, azul e verde.

### 3.5.2- Julho

Foi realizada uma visita técnica pela cidade de Bauru para encontrarmos uma ponte ideal. A ponte não poderia encontrar-se rodeada de anúncios e propagandas em outdoors, pois marcas podem gerar problemas futuros de direitos autorais. Ao mesmo tempo tinha que dar a sensação de melancolia descrita no roteiro. As duas pontes do centro da cidade foram as que melhor se encaixavam na proposta, pois mostravam um lado mais decadente e melancólico da cidade.

Devido a imprevistos na agenda tanto da produção quanto dos membros da banda não foi possível fazer prova de figurino antes das gravações, porém os músicos foram instruídos a levarem mais de duas trocas de roupas no dia da filmagem para que houvesse opções para a equipe de arte fazer o melhor julgamento dentro das condições existentes. No dia da gravação, somente o guitarrista, Marcelo Bertozzo levou mais de 10 trocas de roupa, o que foi de grande ajuda para compor o figurino dos outros membros que só foram com a roupa do corpo.

Seriam dois momentos de figurino para a banda: um em que eles tocariam em um fundo preto e o outro em que eles tocariam em frente a tapadeiras coloridas. Para o primeiro momento foram selecionados itens de indumentária de tons amarronzados, trazendo o ar mais *western*<sup>34</sup> que a música tem. O baterista, inclusive, foi posicionado com um chapéu de cowboy. Para este momento do vídeo, como seria a primeira vez que veríamos o rosto dos músicos, era importante para a banda estar mais do que nunca bem vestida, segundo seus gostos. Botas, casacos antigos e couro estavam entre os pedidos.

---

<sup>34</sup> Em audiovisual, refere-se a um gênero clássico do cinema norte-americano. Muito popular nas décadas de 40 e 50, retrata o ambiente de conquista da fronteira ocidental dos Estados Unidos



Figura 32: Frame da captação da banda no estúdio da UNESP – Bauru  
Fonte: Autor



Figura 33: Frame da captação da banda no estúdio da UNESP – Bauru  
Fonte: Autor

Para os membros da banda, além do figurino foi necessária atenção com a maquiagem. Foi somente utilizado pó compacto para que suas peles não brilhassem em excesso nas luzes. Ao final de cada take foi preciso observar se eles precisavam ou não de retoque.

Além da questão visual da banda, o cenário deveria estar pronto a tempo da gravação. Foram necessárias apenas 3 tapadeiras. Após o teste de fotografia, percebemos que o melhor resultado se daria se elas estivessem pintadas de branco e os fotógrafos as —pintassem” de vermelho, verde e azul com as luzes. Beatriz e Helena ficaram responsáveis pela pintura das tapadeiras que já se encontravam guardadas no depósito do estúdio da UNESP de Bauru, porém se encontravam desenhadas de outros trabalhos realizados pelos alunos do curso de Rádio e TV. Como na ocasião o tempo se encontrava frio de chuvoso foi necessário iniciar a pintura com uma antecedência de quatro dias antes da gravação, para nos assegurarmos que a tinta iria secar.

O dia de gravação com a banda iria se iniciar com os planos contendo as tapadeiras, pois facilitaria o trabalho da equipe de fotografia. Portanto, durante a gravação seria necessário remover as tapadeiras, para isso a equipe de arte contou com a ajuda dos membros da equipe, principalmente dos homens, para agilizar o trabalho.

Para a escolha do figurino da atriz contamos com Letícia Borba, que ajudou na caracterização da personagem. Borba também emprestou as roupas e acessórios necessários para compor o visual completo da garota. Durante o primeiro ensaio da equipe de direção com a atriz, o figurino foi levado por Helena para que Marjory pudesse prová-lo. Uma vez aprovado o figurino, foi a vez de se pensar na maquiagem, uma vez que ninguém da equipe de arte se sentia apto a maquiar a atriz, pensamos em alguém com um portfólio na área de maquiagem. Convidamos, então, Mariana Oliveira para maquiar a atriz durante a gravação.



Figura 34: Foto do figurino da garota  
Fonte: Autor

O segundo dia de gravação a principio seria mais complicado para a arte, pois a garota ficaria o tempo inteiro dançando, logo se despentearia e sua maquiagem necessitaria de muito retoque ao longo das horas de filmagem. Para isso, Mariana Oliveira já havia sido informada que sua maquiagem necessitaria retoques sempre que necessário.

Para o cenário, era preciso pensar em uma maneira de cobrir o chão do estúdio, que se encontrava com diversos pedaços de fita crepe, que não são bonitos visualmente. A equipe de fotografia iria se utilizar de uma grua, o que, em muitos planos, evidenciaria muito o chão. Encontramos no depósito do estúdio diversas placas de MDF compensado de cor clara. Utilizamos essas placas para o teste e funcionaram muito bem.

### **3.6- A Edição**

#### **3.6.1- Julho**

A pós –produção sofreu alguns imprevistos no seu início, o que atrasou em uma semana o cronograma. Um dos transtornos enfrentados foi a queima do HD da Ilha de edição, que por sorte ainda não continha os arquivos brutos, que estavam em posse do assistente de direção Leandro Freitas. Após consertos e outras reposições de peças, finalmente pôde dar-se início ao trabalho. Todo o material bruto foi recolhido dia 26 de Julho, dividido e organizado pelo segundo assistente de direção Leandro Freitas, que cumpriu de forma mais que adequada uma das funções que lhe foi atribuída, a função de “logger”.

A maior parte desse mês a preocupação do departamento de pós foi a pesquisa dos efeitos e a sua efetiva viabilidade e meios de realização: estudo de referências, de ferramentas presentes nos “softwares” disponíveis e condições ideais para captação. Como a direção era responsável também por esse departamento, não houve muitos problemas de adaptação de ideias nem de planos, pois muito da decupagem e do planejamento das gravações já era feito pensando na pós-produção.

#### **3.6.2- Agosto**

Devido os acontecimentos ocorridos, o departamento de pós-produção só pôde dar início aos seus trabalhos no dia 7 de Agosto. Todo o trabalho de pós-produção foi feito numa ilha de desktop, com os softwares do pacote “Adobe” “Adobe Premiere”, “Adobe After Effects” e “Adobe Illustrator”. Iniciando-se pela montagem, o produto teve dois cortes antes de se chegar à sua versão final, tendo entre essas versões a distância de aproximadamente 4 ou 5 dias. Apesar de ser um produto curto, a montagem foi bem trabalhosa. Desde o início buscou-se trabalhar todos os conceitos e referências recolhidas ao longo dos anos.

Dessa forma, é possível notar que o produto final tem em sua maioria cortes secos, com a aceleração e desaceleração dos planos conforme a música avança ou recua em seu tempo rítmico, etc. Buscou-se também usar a montagem como recurso para auxiliar a construção da narrativa, de forma que ela se inicia com

planos mais longos, valorizando os momentos em que a garota está sendo circundada pelas ondas; após o “stop motion”, intercala-se a menina com a banda em cortes mais rápidos; na parte das projeções e da banda contra as paredes coloridas, volta-se para um ritmo mais lento, até o momento do “calidoscópio”, onde os planos, embora ainda mais lentos quanto à sua duração, mostram imagens espelhadas e com sobreposições. Um fato interessante a se destacar para a montagem foi a miríade de opções que o material bruto oferecia. Foram captados aproximadamente 30 minutos de material bruto, sendo 20 minutos da menina dançando. Nesses 20 minutos, tinha-se 8 planos da música sendo passada inteira com a garota dançando.

Obviamente os 20 minutos não eram totalmente aproveitáveis, visto que foram captados simultaneamente com “steadycam” e grua, de forma que muitas vezes apareciam elementos indesejáveis, como a sombra do operador de câmera, o próprio operador de câmera ou elementos dos equipamentos. Contudo, vale destacar mais uma vez a competência da equipe de fotografia, que fez o material ter um aproveitamento de aproximadamente 75%, além, claro, de seguir à risca a proposta da direção, de sentirem-se livres para captar os melhores ângulos da atriz, “dançando” junto com ela. Isso só foi possível pois estávamos trabalhando com videoclipe e com uma cena de dança, o que permitia a captação de ângulos mais distintos e onde não existe uma regra rígida para continuidade e “accord” entre os planos. Vale lembrar também que mesmo com o material bruto já decupado, havia ainda uma função dentro da narrativa para cada fotografia e os “backlights” diferentes utilizados, o que facilitou na hora da escolha dos planos para a montagem. Mesmo com todo esse planejamento previamente organizado para facilitar a pós-produção, ainda deixamos de utilizar muitas opções. Com o material extra, facilmente poderia se editar uma outra versão deste videoclipe, totalmente distinta da que aqui está sendo apresentada.

Houve significativas diferenças entre os três cortes, onde foi possível perceber o trabalho de lapidação que é a montagem. A cada versão, procurava-se aperfeiçoar distintos aspectos até chegar a uma versão que acreditava-se ser satisfatória. Os aspectos variavam desde a busca pelos melhores planos, tanto da banda quanto da garota, quanto ao emprego de um ritmo condizente com a narrativa proposta e anteriormente planejada no “monstro”, tudo isso baseado em conceitos apresentados aqui neste trabalho, principalmente o conceito de “sync” entre um

corte e uma batida da música. Houve uma preocupação muito grande também quanto ao encaixe dos efeitos que viriam depois, de forma que buscou-se por planos e movimentos da atriz que fossem possíveis de aplicar os efeitos de arraste e das ondas circundantes da melhor maneira possível.

Quanto aos efeitos, o que foi previamente planejado em muitos aspectos ocorreu de forma quase que completamente satisfatória. Quase todos os efeitos de ondas circundantes foram feitos com o “plug-in” “3D Stroke”, exceto quando estas assumiam uma forma particular, onde, além do recurso já citado, foi-se utilizado o efeito “Wave Warp”, efeito nativo do *software* “After Effects”, que foi possível dar às ondas azul e verde respectivamente a forma de triângulo e uma forma mais “arredondada”. Para a onda vermelha, foi-se utilizado um recurso simples do “After Effects”, uma “Shape Layer” com os “Contents” de “Stroke” e “Repeater”, trabalhando assim quando desejado os parâmetros de escala, quantidade de cópias e opacidade. Para incrementar a estética delas, para o brilho foi-se utilizado os recursos também nativos “Glow” e “Gaussian blur”. Para as sombras das ondas tanto no corpo da menina quando no chão, utilizou-se o efeito “Drop Shadow”.

Para dar a impressão de que as ondas circundavam o corpo da menina, primeira se “desenhava” a trajetória que a onda seguiria no corpo dela. Com o efeito “3D Stroke”, trazia-se esse desenho para um ambiente 3D, onde ali poderia se colocar dimensões espaciais de largura, altura e profundidade, bem como de iluminação e o ritmo que essa onda cresceria e se materializaria em volta do corpo da garota. Quando havia movimento de câmera, buscou-se utilizar o recurso de “camera tracking”. Feito isso, partia-se para uma rotoscopia das ondas no corpo da garota. O último detalhe a ser posto eram as sombras projetadas. Na pré-produção, pensou-se em combinar esses efeitos de formato e vibrações das ondas com o ritmo da música, através do recurso de converter os arquivos de áudio em “keyframes” e assim interligá-los. Isso chegou a ser realizado duas vezes, porém não teve resultados muito satisfatórios, logo a ideia foi abandonada. O efeito de arraste para ser realizado foi preciso dividir a imagem em três camadas distintas, cada uma contendo as cores “primárias” do RGB que formam a imagem eletrônica.

Para dar a impressão de que as cores “saíram” da personagem, foi-se utilizado o efeito de “Optical Compensation”, onde imitando-se uma aberração cromática, poderia se trabalhar parâmetros de expansão e escala da imagem, que cresciam na direção de um vértice pré-definido num parâmetro de ponto âncora. Para o arraste propriamente dito, foi-se utilizado distintas camadas da mesma imagem com o efeito já aplicado, com diferenças de início de tempo de 3 ou 4 frames entre elas. Também trabalhou-se com distintos valores do parâmetro de opacidade entre as camadas.

Os efeitos de caleidoscópio foram os mais simples de serem feitos. Trabalhou-se com espelhamento de imagens, máscaras e os parâmetros de escala e opacidade. Uma demanda que não estava prevista e que ficou a cargo da pós foi um considerável trabalho de finalização afim de reparar erros da captação. As imagens foram captadas com duas lentes, uma 17-50 mm e outra 18-55mm. Uma preocupação que não tínhamos com a lente 17-50mm era o fator de claridade, de forma que maiores detalhes do fundo negro da parede do estúdio, por exemplo, não apareciam. Captando com lentes distintas, foi preciso balancear a abertura das duas, para que não desse uma diferença tão grande na claridade entre as imagens feitas por ambas. Entretanto, com a 18-55mm, a claridade se mostrou maior, de forma que detalhes do chão e da parede (como a espuma de isolamento do estúdio) aparecessem. Dessa forma, foi preciso fazer o trabalho de rotoscopia em muitos planos: separar a garota do fundo, afim de escurecê-lo, para dar a impressão de que ela estava dançando num ambiente totalmente escuro. Outro trabalho de finalização – esse sim previsto – foi o de apagar os cabos que foram utilizados para prender no teto do estúdio as tapadeiras iluminadas. Um recurso simples foi utilizado, o recurso nativo “Wire Remove” que remove cabos de maneiras simples. Junto a isso, foi utilizado um recursos simples de escurecimento de bordas e outros pontos, através da criação de sólidos totalmente pretos, aplicando-lhes máscaras e trabalhando os parâmetros de opacidade e “feather”.

O efeito de “Liquify”, planejado para se dar a impressão de “desmetimento” dos membros da banda, também funcionou conforme o esperado. Como dito anteriormente também, o processo de colorização baseou-se em melhorar alguns pontos de brilho, contraste e saturação. Alguns problemas foram levados para serem resolvidos na pós-produção, principalmente problemas ligados à narrativa. Começando pelos “stop-motions”: estava planejado em dois momentos utilizar o



–stop-motion”, o primeiro para simular uma –explosão” entre as ondas, e outro no fim, quando a cabeça da menina –explodiria”. Em ambos os testes, o resultado estético não foi plenamente satisfatório nem alcançou as expectativas, logo foi deixado para a pós-produção pensar em alternativas.

Quanto ao primeiro –stop-motion”, utilizou-se imagens captadas no primeiro teste e aplicou-se diferentes filtros para alcançar um resultado desejável. Primeiro, através de ferramentas como brilho, contraste e saturação, procurou-se tirar a textura de massinha de modelar que o as ondas tinham. Aproveitando-se do fato de que o –stop-motion” fora gravado num fundo azul, fez-se desse um –Chroma”, para assumir assim um fundo totalmente negro. É importante dizer isso pois esse –stop-motion” tem uma função importante dentro da montagem. Este serve como uma espécie de –transição”, entre o início do vídeo, onde a menina está ainda num ambiente totalmente preto, sendo circundada pelas ondas ainda sem forma, para o momento quando a montagem fica mais rápida, intercalando planos da banda com a garota, e quando esta começa a interagir com as ondas já com formas definidas. Desse plano do –stop-motion”, há um efeito de –Deep to White” para uma imagem toda colorida, captada diretamente com um caleidoscópio.

Para o segundo –stop-motion”, fez-se uma tentativa de se reproduzir digitalmente o que seria um –pixelation” (técnica similar ao –stop-motion”, só que aplicada a modelos reais) a partir de fotos previamente captadas da atriz. Mais uma vez não se obteve o resultado esperado. Portanto, decidiu-se consertar esse problema a partir da montagem propriamente dita e da utilização dos efeitos. Segundo a ideia proposta, a função narrativa do segundo –stop-motion” seria mostrar a cabeça da menina –explodindo” logo após as imagens das projeções dos instrumentos no seu corpo, afim de se entender que ela e a música –viraram uma coisa só e já não cabem mais em si”. Os efeitos de arraste aparecem em dois momentos do vídeo: no início e mais perto do final. Nesse segundo instante em que se mostra os efeitos de arraste, procurou-se –exagerar” mais no efeito, trazendo muito mais cópias sobrepostas da menina, com as cores saindo dela e indo mais longe, como se tentassem –espar” de dentro dela.

Para reforçar ainda mais essa ideia, procurou-se juntar nas imagens espelhadas e sobrepostas do final a garota e a banda, que pela primeira vez aparecem juntos no vídeo dividindo espaço na tela. Por fim, o videoclipe se encerra com uma imagem da sombra da garota em distintos espectros de cores, que se

movimenta de forma semelhante ao efeito de arraste, seguido de uma imagem da garota e depois das três cores, diretamente captadas pelo caleidoscópio.

O último problema a ser resolvido na pós foi o da supressão da gravação das imagens externas. Muitas alternativas foram pensadas, mas quase nenhuma abarcava o sentido que se buscava por fim com a narrativa: contar a história de uma garota que está no mundo real, e que após dar *play* na música é transportada para um universo onírico particular.

A opção escolhida foi a de produzir uma pequena animação a partir de uma imagem vetorizada da atriz contra um fundo de cidade. Com uma câmera fazendo o movimento de *tilt*, saindo do alto de um prédio e chegando até uma menina que está em primeiro plano, a música inicia-se. Ela começa a sofrer uma espécie de distorção de forma e cores (as cores previamente pensadas para as ondas). A cidade se desmaterializa, ao passo que um túnel surge ao fundo, *—sugando* a menina para dentro dele e assim a transportando para seu ambiente onírico. Interessante dizer que, ao pensar nessa alternativa, tivemos de recorrer para um recurso que muitas vezes é ignorado no audiovisual, sobretudo no videoclipe: o som. Enquanto a câmera faz o seu movimento de *tilt*, vemos a imagem de uma rua com prédios, ao passo que temos uma ambiência sonora ruidosa, com pessoas falando e carros muitos altos. Lentamente, enquanto a câmera desce, os sons vão diminuindo de altura, até parar no rosto de uma menina com semblante suave. Lentamente há um *fade* entre o ruído da cidade e o início da música, que faz a garota viajar para sua dimensão particular.

Com essa opção, perdeu-se a ideia antes concebida de que a garota estaria num ambiente real, sobretudo aflita. Porém não perdeu-se a ideia principal, que era passar a sensação que uma pessoa sente ao ouvir uma música e sua relação com ela. Com essa opção, também foi mantida a ideia anterior da garota viajando através de diferentes dimensões. Inicialmente foi pensado a ideia de um *vortex*. Essa opção foi testada, porém sem resultados muito satisfatórios. A alternativa para ele foi a construção de um túnel 3D, onde a garota e as ondas viajariam dentro dele até chegar à dimensão paralela. As ondas foram construídas de forma semelhante ao que foi feito anteriormente no trabalho inteiro, através do *plug-in* *3D Stroke* e *Wave Warp*. Para o túnel, se utilizou os efeitos de *Fractal Noise* e *Stroke*, para a criação de uma malha semelhante ao que conhecemos no mundo real como uma malha de ferro. Após isso, utilizou-se o recurso *GC Cylinder*, que a partir de

objetos planos, dá a eles formas 3D. Foi se utilizado também recursos do “GC Vector Blur” e outros parâmetros, sobretudo do “Evolution” no efeito “Fractal Noise”, para dar a impressão de que o túnel estava tendo uma movimentação.

Para a ilustração, foi-se utilizado um frame do videoclipe. A imagem foi vetorizada no programa de ilustração do pacote “Adobe” “Adobe Illustrator”. Para a animação dela se destacando contra o fundo da cidade, foi-se utilizado os efeitos nativos “Glow”, “Gaussian Blur” e “4 color matte”, que gera um plano com 4 espaços de cor, aplicados sob a imagem da garota através de uma máscara de multiplicação.

### 3.6.3- Setembro

Em setembro houve a preocupação com a renderização, export e autoração dos DVD’s. Vale ressaltar que, do ponto de vista da pós-produção, o projeto de “Toddyinho Kid” embora fosse de uma música com pouca duração, era um projeto complexo e “pesado”, com muitos efeitos, tratamentos de imagens e links diretos entre materiais brutos presentes no “Adobe Premiere” e no “Adobe After Effects”, sobretudo efeitos em 3D. Isso dificultou a renderização de todo o projeto pois, mesmo tendo quase 3 minutos apenas, o render final do produto, na melhor qualidade possível, gerou um arquivo de 3 “Gigabytes”, com duração de mais de 2 horas de render.

### 3.7- Considerações Finais

Por fim, o que podemos concluir é que parte do processo foi satisfatória: a construção do roteiro, a busca dos conceitos e levantamentos bibliográficos para compreender melhor a linguagem do videoclipe e suas possibilidades, na junção das referências videográficas e na formação da equipe. Todos desempenharam suas funções da melhor maneira possível, mostrando-se dedicados a um projeto de amigos, cada um contribuindo à sua maneira para que o projeto se concretizasse. Acreditamos que o objetivo por fim foi alcançado. Através da manipulação de diferentes recursos de expressão e construindo a narrativa com vários elementos constituintes da linguagem audiovisual, juntamente com a escolha de uma música instrumental, com diferentes nuances de ritmo e tempo. Conse guiu-se portanto produzir um videoclipe que tem imagens comprometidas com uma plasticidade e recursos de expressão que chegam ao nível da sinestesia; de fato, —coificando e materializando o som em imagens”, como disse Soares (2004) em seu trabalho.

As gravações foram ambientes bastante descontraídos, apesar do tempo apertado, foi possível aprender bastante, principalmente na fotografia, em que todos ficaram encantados com os jogos de luz produzidos por essa equipe. A logística sempre foi impecável, deixando pouco para nós nos preocuparmos, a produção sempre estava um passo a frente. A atriz, que sabíamos nunca ter feito nada relacionado a dança, mostrou-se muito disposta a nos ajudar e dedicada nos estudos da referências. A equipe de direção e continuidade sempre esteve atenta aos mais mínimos detalhes para que nada escapasse e sempre mantendo a ordem nas gravações. De fato, foi uma experiência distinta produzir um videoclipe, pois pudemos conferir na prática a flexibilidade e liberdade que esse formato tem, tanto do ponto de vista da gravação quanto da montagem, que abriu-se para várias possibilidades – sem esquecer-se, contudo, que nossa proposta se encaixava nessa logística mais —ibertária”.

Até o fim desse trabalho de conclusão de curso, o videoclipe produzido ainda não tinha sido apresentado ao público, somente à banca julgadora, expectadores experimentais e à própria banda. Os resultados e comentários foram positivos, com diferentes percepções por parte de todos, porém sempre se aproximando do que fora proposto pelos realizadores. Uma das ideias de divulgação é colocar o produto

em canais de plataformas de divulgação de vídeos, com um perfil criado especialmente para a banda Esquivo Devoluto.

A experiência foi incrivelmente válida para os realizadores no que diz respeito ao domínio do conhecimento sobre o meio do videoclipe e a experiência de ver concretizada toda a sua pesquisa e proposta de trabalho de conclusão de curso, visto que os realizadores possuem enorme apreço por música e pelo formato do videoclipe, sendo grande parte de nossas referências audiovisuais. O sentimento pós término é de satisfação e orgulho, tendo somente de agradecer a todos que fizeram parte do projeto e o ajudaram a se concretizar.

## Referências Bibliográficas

ANDERSON, Christopher. **Producing an Aristocracy of Culture in American Television**. The Essential HBO Reader. The University Press of Kentucky, 2008.

BALAN, Willians Cerozzi. **Plataformas digitais: uma nova forma de ver TV**. Porto Alegre: Buqui, 2013.

BALAN, Willians Cerozzi. **A imagem digital**. 2009. Disponível em: <<http://www.willians.pro.br/textos/A%20Imagem%20Digital%20-%20Willians%20Cerozzi%20Balan.pdf>> Acesso em: 04 de Julho de 2015.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: Como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009

BUTRUCE, Débora Lúcia Vieira. **A direção de arte e a imagem cinematográfica: Sua inserção no processo de criação do cinema brasileiros dos anos 1990**. 2006

CORREA, L. J. A. **Breve História do Videoclipe**. VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste – Cuiabá, 2007.

DANCYGER, KEN. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: História, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Editora Elsevier, 2007.

DE MARCHI, Leonardo. **Indústria fonografia e a nova produção independente: o futuro da música brasileira?** 2006

DELEUZE, Giller. **A imagem-tempo**. São Paulo. Editora brasiliense, 1990.

DOS SANTOS, Jair Ferreira. **O que é Pós-Moderno?**. São Paulo: Brasiliense, 2004.

EBERT, Carlos. **Cor e cinematografia**. 2010. Disponível em: <<http://abcine.org.br/artigos/?id=114&/cor-e-cinematografia>> Acesso em 10 de Julho de 2015.

GOODWIN, A. **Dancing in the distraction factory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993

HOLZBACH, A. D. **SMELLS LIKE TEEN SPIRIT: A consolidação do videoclipe como gênero áudio-visual**, 2013.

HOLZBACH, Ariane Diniz. **Videoclipe: em tempos de reconfigurações**. V **ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**. 2009

JACOB, Elizabeth Motta. **Um lugar para ser visto: a Direção de arte e a construção da paisagem no cinema**. 2006

KAPLAN, Elizabeth Ann. **History, the Historical Spectator and Gender Address in Music Television**. *Journal of Communication Inquiry*. Vol. 10, 1986

KAPLAN, Elizabeth Ann. **Rocking Around The Clock: Music Television, Postmodernism and Consumer Culture**. London: Methuen, 1987

LEITE, Adriana. **Figurino uma experiência na televisão**. Paz e terra, Rio de Janeiro, 2002

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. SP: SENAC, 2000

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2001

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. SP: Papyrus, 2007

MILLER, Gustavo. **Do Fantástico ao YouTube A história do Videoclipe Musical no Brasil**. Projeto Experimental (TCC). PUC-SP. São Paulo, 2007.

NORONHA, Daniella. **Representação em preto e branco**. Disponível em: <<http://abcine.org.br/artigos/?id=1583&/representacao-em-preto-e-branco>> Acesso em: 04 de Julho de 2015.

SOARES, Thiago. **Videoclipe, o elogio da desarmonia**. Recife: Livro Rápido, 2004

YOSHIURA, Eunice Vaz. **Videoarte, Videoclipe: investidas contra a "boa forma"**. SP: Porto de Ideias Editora, 2007



## Referências Videográficas

ARCADE FIRE – Afterlife. Direção: Emily Kai Bock, [2013]. Videoclipe, 7'47". CANADÁ: Merge Records. Disponível em: <<https://vimeo.com/79836732>>. Acesso em Julho de 2015.

ARCTIC MONKEYS - Do I wanna know. Direção: David Wilson, [2013]. Videoclipe, 4'25". EUA: Domino Records. Disponível em: <<https://vimeo.com/69107547>>. Acesso em: Junho de 2015

BEASTIE BOYS – Sabotage. Direção: Spike Jonze, [1994]. Videoclipe, 3'01". ESTADOS UNIDOS: Grand Royal Records. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z5rRZdiu1UE>>. Acesso em: Junho de 2015.

CPM22 – Tarde de Outubro. Direção: Rodrigo Lewkowicz, Juliana Moraes, Roger Rodrigues, Oswaldo SantAnna e Vitor Avati, [2001]. Videoclipe, 2'45". BRASIL: Abril Music. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=vygrp\\_pE9wQ](https://www.youtube.com/watch?v=vygrp_pE9wQ)>. Acesso em Julho de 2015.

EVANESCENCE – My Immortal. Direção: David Moul, [2004]. Videoclipe, 4'32". ESPANHA: Wind Up Records. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5anLPw0Efm0>>. Acesso em: Junho de 2015.

GODLEY & CREM – Cry. Direção: Godley & Crem, [1985]. Videoclipe, 4'01". INGLATERRA: Polydore. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KxtPRF6NG7I>>. Acesso em Junho de 2015.

HERBIE HANCOCK – Rokit. Direção: Godley & Crem, [1983]. Videoclipe, 3'22".  
INGLATERRA: Columbia Records. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=GhD4PD75zY>>. Acesso em Julho de 2015.

INTERPOL – Barricade. Direção: Moh Azima, [2010]. Videoclipe, 4'10". ESTADOS  
UNIDOS: Matador Records. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Fjm4Bvx3ZU0>>. Acesso em: Maio de 2015.

LCD SOUNDSYSTEM - Movement. Videoclipe, 3'12". EUA: EMI Music  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TT2izWpGDCo>> Acesso em:  
Junho de 2015.

MADONNA – Papa Don't Preach. Direção: Alex McArthur, [1986]. Videoclipe, 5'07".  
ESTADOS UNIDOS: Warner Bros. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=G333Is7VPOg>>. Acesso em: Julho de 2015.

MASSIVE ATTACK – Protection. Direção: Michel Gondry, [1994]. Videoclipe, 6'33".  
ESTADOS UNIDOS: Virgin Records. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=Eppo8ixX6Wo>>. Acesso em: Julho de 2015.

NEW ORDER – Bizarre Love Triangle. Direção: Robert Longo, [1986]. Videoclipe,  
3'34". INGLATERRA: Factory. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=7uEBuqkkQRk>>. Acesso em: Julho de 2015.

PURE – Suicide. Direção: João Fabra e Leopoldo Caseiro, [2014]. Videoclipe, 3'03".  
BRASIL. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=prRo\\_GnTAmo](https://www.youtube.com/watch?v=prRo_GnTAmo)>.  
Acesso em: Junho de 2015.

QUEEN – Bohemian Rhapsody. Direção: Bruce Gowers, [1976]. Videoclipe, 6'06".  
EUA: EMI. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fJ9rUzIMcZQ>>.  
Acesso em: Julho de 2015.

SANDRA KOGUT – Parabolic People. Direção: Sandra Kogut, [1991]. Videoarte 3'56". BRASIL-FRANÇA. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m8UR1bN9zmM>>. Acesso em Julho de 2015.

TAME IMPALA - Mind Mischief. Direção: David Wilson, [2013]. Videoclipe, 5'37". EUA: Colonel Blimp. Disponível em: <<https://vimeo.com/57946935>>. Acesso em: Junho de 2015.

TAME IMPALA – It Feels Like We Only Go Backwards. Direção: Becky Sloan e Joseph Pelling, [2013]. Videoclipe, 3'13". REINO UNIDO. Disponível em: <<https://vimeo.com/53520224>>. Acesso em: Maio de 2015.

THE STROKES – Reptilia. Direção: Jake Scott, [2003]. Videoclipe, 3'35". ESTADOS UNIDOS: RCA. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=b8-tXG8KrWs>>. Acesso em: Julho de 2015.

## **ANEXOS**

**ANEXOS**

ANEXO 1 - Roteiro minutado

ANEXO 2 - Autorização de Imagem: Marcelo Bertozzo

ANEXO 3 - Autorização de Imagem: Pedro Dario

ANEXO 4 - Autorização de Imagem: Paulo Filho

ANEXO 5 - Autorização dos Direitos da Música

ANEXO 6 – Autorização de Imagem: Marjory Kumabe

ANEXO 7 - Ordem do Dia: 08 de Julho de 2015

ANEXO 8 - Ordem do Dia: 22 de Julho de 2015

ANEXO 9 - Capa do DVD

## ANEXO 1 – ROTEIRO MINUTADO

ROTEIRO MINUTADO		
TEMPO	PLANO	LOCAÇÃO
0 a 3"	P.Médio menina/ Videografismo de ondas subindo pelo fio do fone de ouvido	Ponte/dia
3" a 4"06	P.Próximo menina/ Início do efeito de transição para espaço onírico	Ponte/dia
4"06 a 6"	Transição para espaço onírico	Ponte/dia
6" a 8"20	P.Próximo menina dançando com as mãos no ouvido	Estúdio
8"20 a 11"05	P.Detalhe pés da menina batendo ao ritmo da música	Estúdio
11"05 a 13"19	P.Próximo menina dançando soltando as mãos do ouvido	Estúdio
13"19 a 16"15	P.Detalhe do braço da menina dançando/ Videografismo de ondas subindo pelo braço	Estúdio
16"15 a 19"10	P.Conjunto menina dançando	Estúdio
19"10 a 20"11	P. Detalhe das mãos da menina batendo palmas	Estúdio
20"11 a 21"19	P.Detalhe das mãos da menina batendo no quadril ao ritmo da música	Estúdio
21"19 a 23"12	P.Conjunto menina dançando	Estúdio
23"12 a 26"10	P.Próximo da menina dançando com videografismo com efeito de "arrastamento"	Estúdio
26"10 a 27"02	P. Detalhe da mão do guitarrista fazendo um slider na guitarra	Estúdio
27"02 a 29"20	P.Próximo lateral da guitarra/ Videografismo de ondas azuis saindo da guitarra	Estúdio
29"20 a 32"12	P. Detalhe da palheta deslizando sobre as cordas as guitarra/ Videografismo de ondas azuis	Estúdio
32"12 a 35"	P.Próximo quadril da menina dançando	Estúdio
35" a 37"18	P.Próximo das costas da menina dançando	Estúdio
37"18 a 40"08	P.Próximo do tronco da menina sobreposto com um P.Próximo da Guitarra	Estúdio
40"08 a 43"03	Stop Motion do encontro e explosão das três ondas	Estúdio
43"03 a 45"19	P.Próximo dos braços da menina levantandos com videografismo com efeito de "arrastamento"	Estúdio
45"19 a 48"10	P. Caleidoscopio com as luzes em RGB	Estúdio
48"10 a 58"20	Montagem paralela entre: P. Próximo da menina dançando e P.Detalhes dos instrumentos da banda	Estúdio
58"20 a 1'04"13	P.Detalhes da mão do baixista tocando/ Videografismo de ondas vermelhas	Estúdio
1'04"13 a 1'09"19	P.Próximo da menina dançando/ Videografismo de ondas dançando ao redor de seu corpo	Estúdio

1'09"19 a 1'15"16	P.Detalhes da bateria/ Videografismo de ondas verdes	Estúdio
1'15"16 a 1'25"20	Montagem paralela entre: P.Conjunto da banda tocando e P.Detalhes dos instrumentos	Estúdio
1'25"20 a 1'36"08	P.Conjunto menina dançando/ Videografismo das ondas entrando em seu corpo	Estúdio
1'36"08 a 1'38"22	P.Detalhe da barriga da menina com projeção da banda	Estúdio
1'38"22 a 1'42"09	Composição: silhueta da menina dançando em um fundo estrelado com 3 braços de guitarra à sua direita e esquerda angulados em 30°entre si	Estúdio
1'42"09 a 1'44"12	P.Conjunto da banda	Estúdio
1'44"12 a 1'55"08	P. Detalhes de partes do corpo da menina com projeção	Estúdio
1'55"08 a 1'55"18	Frame congelado Stop Motion	Estúdio
1'55"18 a 1'56"01	Frame congelado P.Conjunto banda	Estúdio
1'56"01 a 1'56"09	Frame congelado do efeito de "arrastamento" da menina	Estúdio
1'56"09 a 1'57"16	P.Próximo da menina tomando folego	Estúdio
1'57"16 a 2'02"18	P.Detalhes da bateria/ Videografismo de ondas verdes	Estúdio
2'02"18 a 2'05"21	P. Caleidoscopio 01	Estúdio
2'05"21 a 2'08"07	P. Caleidoscopio 02	Estúdio
2'08"07 a 2'11"03	P. Caleidoscopio 03	Estúdio
2'11"03 a 2'13"14	P. Caleidoscopio 04	Estúdio
2'13"14 a 2'16"12	P. Caleidoscopio 05	Estúdio
2'16"12 a 2'18"21	P. Caleidoscopio 06	Estúdio
2'18"21 a 2'21"19	P. Caleidoscopio 07	Estúdio
2'21"19 a 2'26"08	P. Caleidoscopio 08	Estúdio
2'26"08 a 2'32"05	P. Caleidoscopio 09	Estúdio

**ANEXO 2 - AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM: MARCELO BERTOZZO**



## TERMO DE USO DE IMAGEM

**LICENCIADO:** Integrantes do grupo que realiza o videoclipe da música "Todinho Kid", atualmente estudantes da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. São eles Alexandre Augusto Ficher Senô RG 49.780.493-1, RA 141033231; Beatriz Canto Lopes Bastos, RG: 36.772.588-5, RA: 121032401; Guilherme De Almeida Gonçalves, RG: 38.602.747-X, RA: 121032981; Helena Silva de Lima, RG: 49.327.848-5, RA: 11031859; Henrique Whu Tseng Gun, RG 36.602.248-9, RA 1211179; Leandro da Silva Freitas, RG: 41.192.977-X, RA: 131032658; Livia Sarno, RG: 49.433.603-1, RA: 121030199; Mayara Bailo Gomes, RG: 40.209.894-8, RA: 131031261; Thais Gimenes Oliveira, RG: 37.672.942-9, R.A: 131030337; Vitor Silva Amorim, RG: 48.740.197-9, RA: 11032863 e Victoria Alves Cristofoli, RG: 42.358.323-2, R.A: 141031956; além do ex aluno formado em junho de 2015 Alexandre Canda Siqueira de Oliveira, RG: 48.719.659-4, R.A: 11032162 aqui **representados** por Luiz Felipe de Souza Moraes, portador do RG: 40.179.545-7, R.A: 121032711

**LICENCIANTE:** Marcelo Fernando Bertozzo Meira RG: 46.321.760-3, residente e domiciliado na Rua Ezequiel Ramos, 5-61, Centro, cidade de Bauru, estado de São Paulo

## DO OBJETO DO CONTRATO

**Cláusula 1ª.** O presente CONTRATO tem como objeto a autorização, do uso de imagem do LICENCIANTE.

**Parágrafo primeiro.** A licença concedida neste CONTRATO abrange somente o uso especificado nas cláusulas seguintes.

**Cláusula 2ª.** As mídias licenciadas neste CONTRATO consistem em vídeos, fotos e gravações de voz realizados durante os períodos de gravação do curta-metragem *Infância*.

## DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIADO

**Cláusula 3ª.** O LICENCIADO se compromete a utilizar a imagem do LICENCIANTE somente para os seguintes fins específico: divulgar o trabalho dos LICENCIADOS.

**Cláusula 4ª.** As imagens serão veiculadas pelo LICENCIADO em todas e quaisquer mídias

**Cláusula 5ª.** O LICENCIADO tem somente o direito do uso das imagens do LICENCIANTE para exibição nos moldes explicitados neste CONTRATO, não possuindo o direito de vendê-las a terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO não se responsabiliza pelo uso indevido das imagens, cuja licença é objeto do presente instrumento, captadas por terceiros em exibições e/ou reproduções ocorridas de acordo com as especificações estabelecidas neste CONTRATO.

## DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIANTE

**Cláusula 6ª.** O LICENCIANTE se compromete a ceder sua imagem para utilização nos moldes desse contrato.

## DA EXCLUSIVIDADE

**Cláusula 7ª.** A imagem cedida pelo LICENCIANTE será de utilização exclusiva do LICENCIADO, a quem competirá o direito de tomar as medidas judiciais e/ou extrajudiciais cabíveis para impedir a utilização da imagem por terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a não denegrir, desrespeitar nem difamar a imagem do LICENCIANTE

#### DO PAGAMENTO

**Cláusula 8ª** O LICENCIADO não pagará ao LICENCIANTE nenhuma quantia em dinheiro

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a arcar com todas as eventuais despesas do LICENCIANTE, desde que tenham suas necessidades comprovadas

#### DO PRAZO


**Cláusula 9ª.** O presente CONTRATO vigorará pelo prazo indeterminado.

#### DO FORO

**Cláusula 10ª.** Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do CONTRATO, será competente o foro da comarca de Bauru.

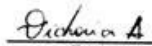
Por estarem assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

Bauru, 06 de julho de 2015

  
Marcelo Fegriando Bertozzo Meira  
RG: 46.321.760-3

  
Luiz Felipe de Souza Moraes  
RG: 40.179.545-7

  
Testemunha 1  
RG: 49.433.603-1

  
Testemunha 2  
RG: 42.352.328-2

## TERMO DE USO DE IMAGEM

**LICENCIADO:** Integrantes do grupo que realiza o videoclipe da música "Todinho Kid", atualmente estudantes da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. São eles Alexandre Augusto Ficher Senô RG 49.780.493-1, RA 141033231; Beatriz Canto Lopes Bastos, RG 36.772.588-5, RA. 121032401; Guilherme De Almeida Gonçalves, RG: 38.602.747-X, RA: 121032981; Helena Silva de Lima, RG: 49.327.848-5, RA: 11031859; Henrique Whu Tseng Gun, RG 36.602.248-9, RA 1211179; Leandro da Silva Freitas, RG: 41.192.977-X, R.A: 131032658; Livia Sarno, RG: 49.433.603-1, RA:121030199; Mayara Bailo Gomes, RG: 40.209.894-8, RA: 131031261; Thais Gimenes Oliveira, RG: 37.672.942-9, R.A: 131030337; Vitor Silva Amorim, RG: 48.740.197-9, RA: 11032863 e Victoria Alves Cristofoli, RG: 42.358.323-2, R.A: 141031956; além do ex aluno formado em junho de 2015 Alexandre Canda Siqueira de Oliveira, RG: 48.719.659-4, R.A: 11032162 aqui **representados** por Luiz Felipe de Souza Moraes, portador do RG: 40.179.545-7, R.A: 121032711

**LICENCIANTE:** Pedro Henrique Dario RG: 44.805.938-1, residente e domiciliado na Rua Germano Guither 482, Jardim das Orquideas, cidade de Barra Bonita, estado de São Paulo

### DO OBJETO DO CONTRATO

**Cláusula 1ª.** O presente CONTRATO tem como objeto a autorização, do uso de imagem do LICENCIANTE.

**Parágrafo primeiro.** A licença concedida neste CONTRATO abrange somente o uso especificado nas cláusulas seguintes.

**Cláusula 2ª.** As mídias licenciadas neste CONTRATO consistem em videos, fotos e gravações de voz realizados durante os períodos de gravação do curta-metragem *Infância*.

### DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIADO

**Cláusula 3ª.** O LICENCIADO se compromete a utilizar a imagem do LICENCIANTE somente para os seguintes fins específico: divulgar o trabalho dos LICENCIADOS.

**Cláusula 4ª.** As imagens serão veiculadas pelo LICENCIADO em todas e quaisquer mídias

**Cláusula 5ª.** O LICENCIADO tem somente o direito do uso das imagens do LICENCIANTE para exibição nos moldes explicitados neste CONTRATO, não possuindo o direito de vendê-las a terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO não se responsabiliza pelo uso indevido das imagens, cuja licença é objeto do presente instrumento, captadas por terceiros em exibições e/ou reproduções ocorridas de acordo com as especificações estabelecidas neste CONTRATO.

### DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIANTE

**Cláusula 6ª.** O LICENCIANTE se compromete a ceder sua imagem para utilização nos moldes desse contrato.

### DA EXCLUSIVIDADE

**Cláusula 7ª.** A imagem cedida pelo LICENCIANTE será de utilização exclusiva do LICENCIADO, a quem competirá o direito de tomar as medidas judiciais e/ou extrajudiciais cabíveis para impedir a utilização da imagem por terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a não denegrir, desrespeitar nem difamar a imagem do LICENCIANTE

#### DO PAGAMENTO

**Cláusula 8ª** O LICENCIADO não pagará ao LICENCIANTE nenhuma quantia em dinheiro

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a arcar com todas as eventuais despesas do LICENCIANTE, desde que tenham suas necessidades comprovadas

#### DO PRAZO

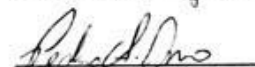
**Cláusula 9ª.** O presente CONTRATO vigorará pelo prazo indeterminado.

#### DO FORO

**Cláusula 10ª.** Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do CONTRATO, será competente o foro da comarca de Bauru.

Por estarem assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

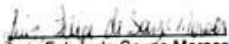
Bauru, 08 de julho de 2015



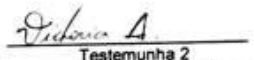
Pedro Henrique Dário  
RG: 44.805.938-1



Testemunha 1  
RG: 44.473.667-1



Luiz Felipe de Souza Moraes  
RG: 40.179.545-7



Testemunha 2  
RG: 42.350.323-2

## TERMO DE USO DE IMAGEM

**LICENCIADO:** Integrantes do grupo que realiza o videoclipe da música "Todinho Kid", atualmente estudantes da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. São eles Alexandre Augusto Ficher Senô RG 49.780.493-1, RA 141033231; Beatriz Canto Lopes Bastos, RG: 36.772.588-5, RA: 121032401; Guilherme De Almeida Gonçalves, RG: 38.602.747-X, RA: 121032981; Helena Silva de Lima, RG: 49.327.848-5, RA: 11031859; Henrique Whu Tseng Gun, RG 36.602.248-9, RA 1211179; Leandro da Silva Freitas, RG: 41.192.977-X, R.A: 131032658; Livia Sarno, RG: 49.433.603-1, RA:121030199; Mayara Bailo Gomes, RG: 40.209.894-8, RA: 131031261; Thais Gimenes Oliveira, RG: 37.672.942-9, R.A: 131030337; Vitor Silva Amorim, RG: 48.740.197-9, RA: 11032863 e Victoria Alves Cristofoli, RG: 42.358.323-2, R.A: 141031956; além do ex aluno formado em junho de 2015 Alexandre Canda Siqueira de Oliveira, RG: 48.719.659-4, R.A: 11032162 aqui **representados** por Luiz Felipe de Souza Moraes, portador do RG: 40.179.545-7, R.A: 121032711

**LICENCIANTE:** Paulo Silvio Pereira Filho, RG: 30.187.398-7, residente e domiciliado na Avenida Duque de Caixas, 22-73, Vila Cardia, cidade de Bauru, estado de São Paulo

### DO OBJETO DO CONTRATO

**Cláusula 1ª.** O presente CONTRATO tem como objeto a autorização, do uso de imagem do LICENCIANTE.

**Parágrafo primeiro.** A licença concedida neste CONTRATO abrange somente o uso especificado nas cláusulas seguintes.

**Cláusula 2ª.** As mídias licenciadas neste CONTRATO consistem em vídeos, fotos e gravações de voz realizados durante os períodos de gravação do curta-metragem *Infância*.

### DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIADO

**Cláusula 3ª.** O LICENCIADO se compromete a utilizar a imagem do LICENCIANTE somente para os seguintes fins específico: divulgar o trabalho dos LICENCIADOS

**Cláusula 4ª.** As imagens serão veiculadas pelo LICENCIADO em todas e quaisquer mídias

**Cláusula 5ª.** O LICENCIADO tem somente o direito do uso das imagens do LICENCIANTE para exibição nos moldes explicitados neste CONTRATO, não possuindo o direito de vendê-las a terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO não se responsabiliza pelo uso indevido das imagens, cuja licença é objeto do presente instrumento, captadas por terceiros em exibições e/ou reproduções ocorridas de acordo com as especificações estabelecidas neste CONTRATO.

### DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIANTE

**Cláusula 6ª.** O LICENCIANTE se compromete a ceder sua imagem para utilização nos moldes desse contrato.

### DA EXCLUSIVIDADE

**Cláusula 7ª.** A imagem cedida pelo LICENCIANTE será de utilização exclusiva do LICENCIADO, a quem competirá o direito de tomar as medidas judiciais e/ou extrajudiciais cabíveis para impedir a utilização da imagem por terceiros

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a não denegrir, desrespeitar nem difamar a imagem do LICENCIANTE

#### DO PAGAMENTO

**Cláusula 8ª** O LICENCIADO não pagará ao LICENCIANTE nenhuma quantia em dinheiro

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a arcar com todas as eventuais despesas do LICENCIANTE, desde que tenham suas necessidades comprovadas.

#### DO PRAZO

**Cláusula 9ª.** O presente CONTRATO vigorará pelo prazo indeterminado.

#### DO FORO

**Cláusula 10ª.** Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do CONTRATO, será competente o foro da comarca de Bauru.

Por estarem assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

Bauru, 08 de junho de 2015

Paulo S. P. Filho  
Paulo Sívio Pereira Filho  
RG 30 187 398-7

Luiz Darro  
Testemunha 1  
RG 49 933 609-1

Luiz Felipe de Souza Moraes  
Luiz Felipe de Souza Moraes  
RG 40 179 545-7

Richard A.  
Testemunha 2  
RG 42 308203-2

## ANEXO 5 - AUTORIZAÇÃO DOS DIREITOS DA MÚSICA

### TERMO DE CESSÃO DE DIREITOS AUTORAIS

**CEDENTE:** Marcelo Fernando Bertozzo Meira, brasileiro, portador da Carteira de identidade nº 46.321.760-3, residente na rua Ezequiel Ramos, 5-61, Centro, Bauru-SP **CESSIONÁRIO:** Helena Silva Lima, portadora da carteira de identidade nº 49.327.848-5 e do Registo de Aluno 11032863 e Vitor Silva Amorim, portado da carteira de identidade 48.740.197-9, ambos alunos da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, campus de Bauru, localizado na Avenida Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Núcleo Habitacional Presidente Geisel Bauru - SP, doravante designados

**OBJETO:** Cessão de Direitos Autorais sobre a música **Todinho Kid**

Pelo presente contrato, o **CEDENTE** declara ser o autor e titular dos direitos autorais da obra **Todinho Kid** e os **CESSIONÁRIOS**, contratam, sob a regência da Lei nº 9.610, de 19/02/1998 por esta e na melhor forma de direito, a cessão gratuita de direitos autorais sobre obra produzida com apoio da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho, mediante as cláusulas e condições adiante estipuladas que, voluntariamente, aceitam e outorgam:

#### **CLÁUSULA PRIMEIRA - Da Caracterização do objeto da cessão**

1.1. Será designada "OBRA" no âmbito do presente contrato, a música intitulada **Todinho Kid**, de titularidade do **CEDENTE**, produzida no ano de 2013 com licença Creative Commons de duração 2:32 minutos e "OBRA FINAL" o videoclipe da música intitulada **Todinho Kid** produzido com a finalidade de trabalho de conclusão do curso de Comunicação Social – Radialismo na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho pelos **CESSIONÁRIOS**.

#### **CLÁUSULA SEGUNDA – Do objeto da Cessão**

2.1. O **CEDENTE(S)**, titular dos direitos autorais sobre a **OBRA**, cede(m) e transfere(m) à **CESSIONÁRIA**, os direitos autorais patrimoniais referentes à **OBRA** em questão, nos termos da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998 para a produção de um videoclipe da mesma, assim como acordado entre as partes.

2.2. O **CEDENTE** transfere aos **CESSIONÁRIOS**, para todos os fins e efeitos aqui designado, em caráter **gratuito, parcial, irrevogável, irretratável e não exclusivo**, os direitos autorais relativos à **OBRA**, pelo prazo indeterminado.

## ANEXO 5 - AUTORIZAÇÃO DOS DIREITOS DA MÚSICA

2.3. Reservam-se aos CESSIONÁRIOS os direitos de utilização da OBRA FINAL, sob qualquer forma, inclusive, a divulgação na internet (You Tube, Vimeo, MetaCafe, Google Video, Tumblr, Twitter, Facebook) e outras aplicações conhecidas ou ainda a serem desenvolvidas.

2.4. Fica vetado aos CESSIONÁRIOS o direito de disponibilizar a OBRA para download como conteúdo único, se esta não for a vontade do CEDENTE, bem como realizar qualquer tipo de atividade comercial que envolva a OBRA.

2.5. Da mesma forma, fica o CESSIONÁRIO autorizado a promover quantas edições, totais ou parciais, se fizerem necessárias da OBRA FINAL, bem como a distribuição gratuita do videoclipe, inclusive no que se refere à circulação nacional ou estrangeira, ao meio ou material utilizado no armazenamento ou veiculação da OBRA.

### **CLÁUSULA TERCEIRA – Da Remuneração**

3.1. O CEDENTE declara ter cedido a OBRA para os CESSIONÁRIOS a título gratuito, sem que disso seja devida ao CEDENTE qualquer remuneração, reembolso ou compensação de qualquer natureza.

### **CLÁUSULA QUARTA – Das Obrigações**

4.1. CEDENTE e CESSIONÁRIOS se comprometem com as cláusulas e obrigações constantes deste instrumento particular de contrato de cessão de direitos autorais.

### **CLÁUSULA QUINTA – Da Titularidade**

5.1. O CEDENTE declara ser o titular e detentor dos direitos autorais referentes à OBRA, cedendo, neste ato, ao CESSIONÁRIO, em caráter gratuito, parcial, irrevogável, irretroatável e não exclusivo, os direitos autorais patrimoniais que sobre ela recaem. Assume, portanto, o CEDENTE a responsabilidade de manter os CESSIONÁRIOS imunes aos efeitos de qualquer eventual reivindicação fundada na autoria da OBRA.

### **CLÁUSULA SEXTA – Do prazo**

6. O presente CONTRATO vigorará pelo prazo indeterminado.

### **CLÁUSULA SÉTIMA – Do foro**

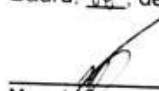


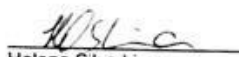
## ANEXO 5 - AUTORIZAÇÃO DOS DIREITOS DA MÚSICA

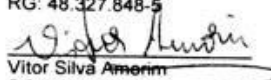
7. Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do **CONTRATO**, será competente o foro da comarca de Bauru.

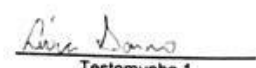
Por estarem assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

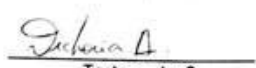
Bauru, 04 de junho de 2015

  
Marcelo Fernando Bertozzo Meira  
RG: 46.321.760-3

  
Helena Silva Lima  
RG: 48.327.848-5

  
Vitor Silva Amerim  
RG: 48.740.197-9

  
Testemunha 1  
RG: 49.433.607-1

  
Testemunha 2  
RG: 4235233-2

**ANEXO 6 – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM: MARJORY KUMABE****TERMO DE USO DE IMAGEM**

**LICENCIADO:** Integrantes do grupo que realiza o videoclipe da música "Todinho Kid", atualmente estudantes da Universidade Estadual Júlio de Mesquita Filho. São eles Alexandre Augusto Ficher Senô RG 49.780.493-1, RA 141033231; Beatriz Canto Lopes Bastos, RG. 36.772.588-5, RA. 121032401; Guilherme De Almeida Gonçalves, RG: 38.602.747-X, RA: 121032981; Helena Silva de Lima, RG: 49.327.848-5, RA: 11031859; Henrique Whu Tseng Gun, RG 36.602.248-9, RA 1211179; Leandro da Silva Freitas, RG: 41.192.977-X, R.A: 131032658; Livia Sarno, RG: 49.433.603-1, RA:121030199; Mayara Bailo Gomes, RG: 40.209.894-8, RA: 131031261; Thais Gimenes Oliveira, RG: 37.672.942-9, R.A: 131030337; Vitor Silva Amorim, RG: 48.740.197-9, RA: 11032863 e Victoria Alves Cristofoli, RG: 42.358.323-2, R.A: 141031956; além do ex aluno formado em junho de 2015 Alexandre Canda Siqueira de Oliveira, RG: 48.719.659-4, R.A: 11032162 aqui **representados** por Luiz Felipe de Souza Moraes, portador do RG: 40.179.545-7, R.A: 121032711

**LICENCIANTE:** Marjory Kumabe, RG: 34.264.657-6, residente e domiciliada na Rua Dr. Alípio dos Santos, 3-36. Vila Cidade Universitária, cidade de Bauru, estado de São Paulo

**DO OBJETO DO CONTRATO**

**Cláusula 1ª.** O presente CONTRATO tem como objeto a autorização, do uso de imagem do LICENCIANTE.

**Parágrafo primeiro.** A licença concedida neste CONTRATO abrange somente o uso especificado nas cláusulas seguintes.

**Cláusula 2ª.** As mídias licenciadas neste CONTRATO consistem em vídeos, fotos e gravações de voz realizados durante os períodos de gravação do curta-metragem *Infância*.

**DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIADO**

**Cláusula 3ª.** O LICENCIADO se compromete a utilizar a imagem do LICENCIANTE somente para os seguintes fins específico: divulgar o trabalho dos LICENCIADOS.

**Cláusula 4ª.** As imagens serão veiculadas pelo LICENCIADO em todas e quaisquer mídias

**Cláusula 5ª.** O LICENCIADO tem somente o direito do uso das imagens do LICENCIANTE para exibição nos moldes explicitados neste CONTRATO, não possuindo o direito de vendê-las a terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO não se responsabiliza pelo uso indevido das imagens, cuja licença é objeto do presente instrumento, captadas por terceiros em exibições e/ou reproduções ocorridas de acordo com as especificações estabelecidas neste CONTRATO.

**DAS OBRIGAÇÕES DO LICENCIANTE**

**Cláusula 6ª.** O LICENCIANTE se compromete a ceder sua imagem para utilização nos moldes desse contrato.

**DA EXCLUSIVIDADE**

## ANEXO 6 – AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM: MARJORY KUMABE

**Cláusula 7ª.** A imagem cedida pelo LICENCIANTE será de utilização exclusiva do LICENCIADO, a quem competirá o direito de tomar as medidas judiciais e/ou extrajudiciais cabíveis para impedir a utilização da imagem por terceiros.

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a não denegrir, desrespeitar nem difamar a imagem do LICENCIANTE

### DO PAGAMENTO

**Cláusula 8ª** O LICENCIADO não pagará ao LICENCIANTE nenhuma quantia em dinheiro

**Parágrafo único.** O LICENCIADO se compromete a arcar com todas as eventuais despesas do LICENCIANTE, desde que tenham suas necessidades comprovadas

### DO PRAZO

**Cláusula 9ª.** O presente CONTRATO vigorará pelo prazo indeterminado.

### DO FORO

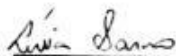
**Cláusula 10ª.** Para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do CONTRATO, será competente o foro da comarca de Bauru.

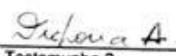
Por estarem assim justos e contratados, firmam o presente instrumento, em duas vias de igual teor, juntamente com 2 (duas) testemunhas.

Bauru, 07, de julho de 2015

  
 Marjory Kumabe  
 RG: 34.264.657-6

  
 Luiz Felipe de Souza Moraes  
 RG: 40.179.545-7

  
 Testemunha 1  
 RG: 49.433.603-1

  
 Testemunha 2  
 RG: 42.320.323-2

## ANEXO 7 - ORDEM DO DIA: 08 DE JULHO DE 2015

—Esquema Devoluto – Toddynho Kid”  
 Direção: Vitor Amorim

## Ordem do dia (08/07/2015)

<u>Di</u> <u>a</u>	<u>Hora</u> <u>da</u> <u>Grava</u> <u>ção</u>	<u>Loca</u> <u>ção</u>	<u>Atore</u> <u>s</u>	<u>Ce</u> <u>na</u>	<u>Minuta</u> <u>gem</u>	<u>Detalhes</u> <u>do Plano</u>	<u>Hora</u> <u>que</u> <u>come</u> <u>ça</u>	<u>Hora</u> <u>que</u> <u>termi</u> <u>na</u>
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Banda	23/ 29	1'10'' - 2'10''	PG (23/29) <b>(desligar as luzes no 1'50'' - plano 29) (meio iluminados)</b>  PM de cada integrante (3 planos) <b>(des ligar as luzes no 1'50'')</b>  PD guitarra <b>(de sligar as luzes no 1'50'')</b>  PD Baixo <b>(desli gar as luzes no 1'50'')</b>	19h0 0	19h3 0
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Banda	26	1'10'' - 2'	Planos da banda no fundo RGB Piscando (26) (mesa dimmer)	19h3 0	19h5 0

1	19h00 às 22h00	Estúdio	Banda	25/27	1'30'' - 2'	Projeção da banda (barriga da garota)	19h55	20h15
1	19h00 às 22h00	Estúdio	Banda	19	0 - 1'20''  40'' - 1'10''	<p><b>Troca de figurino</b></p> <p><b>Detalhes dos instrumentos (montagem paralela)</b></p> <p>PG banda (sem tapadeira)</p> <p>PM de cada instrumento passando a música <b>(steady) (segunda minutagem) (3 planos)</b></p> <p>PD de cada instrumento <b>(steady) (3 planos)</b></p> <p>Planos Experimentais</p>	20h25	20h55
1	19h00 às 22h00	Estúdio	Guitarrista	11	20'' - 30''	PD slide da Guitarra <b>(steady acompanhando slide)</b>	21:00	21:05

1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Guitari sta	12	20'' - 40''	PD guitarra (videografis mo) <b>(steady)</b>  PD palheta (videografis mo) <b>(steady)</b>	21:05	21:10
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Baixist a	20	50'' - 1'10''	detalhes da mão do baixista tocando (2 planos) <b>(steady)</b>	21h1 5	21h2 0
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Bateri sta	22	1' - 1'20''	P. Detalhes da bateria <b>(steady)</b> Planos experiment ais	21h2 5	21h4 0
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	Banda	30	2' - 2'30''	Caleidoscó pio (com a Banda)	21h4 5	22h0 0
1	19h00 às 22h00	Estúdi o	-	18	45" a 48"	Fresneis em RGB	22h0 5	22h1 0

## ANEXO 8 - ORDEM DO DIA: 22 DE JULHO DE 2015

# “Toddynho Kid” - Esquivo Devoluto

## ORDEM DO DIA # 02 DE 03 –

### QUARTA-FEIRA, 22 DE JULHO DE 2015

**DIRETOR: VÍTOR AMORIM**

<p><b>LOCAÇÃO/SET:</b> Estúdio de televisão (UNESP) - Av. Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01, Vargem Limpa, Bauru - SP</p>	<p><b>HORÁRIO DA DIÁRIA: 17h00 ÀS</b></p>  <p><b>23h00</b></p> <p><b>PREVISÃO LANCHE: 20h45 às 21h00</b></p> <p><b>CORTANDO A CÂMERA: 22h40</b></p>
--	--

HH	Planos	Locação	DETALHES DO PLANO	OBSERVAÇÕES	MINUTAGEM	ELENCO
PREPARA: 17h00 às 18h00 FILMA: 18h00 às	4/10/17/19 /21	Estúdio	P4: PP dançando (Plano base) <b>STEADY E</b> <b>GRUA</b>  P10: PP (videografism	Gravar cada plano 4 takes ( filtro R / filtro G / filtro B / Sem backlight)  Steady e	MÚSICA INTEIRA	Ma

19h00			o arrastamento. .. pode matar junto com Plano 4) <b>STEADY E GRUA</b>  P17: PP braços levantados (videografismo) o arrastamento. .. pode matar junto com Planos 4 e 10) <b>STEADY E GRUA</b>  P19: PP dançando (matar junto com Planos 4, 10 e 17) <b>STEADY E GRUA</b>  P 21: PP dançando (mata tudo) <b>STEADY E GRUA</b>	Grua gravam simultaneamente		
PREPARA: 18h57 às 19h00 FILMA: 19h00 às 19h30	7/24	Estúdio	P7: PC dançando (Plano base... Steady) <b>STEADY E GRUA</b>  P24: PC dançando (videografismo) o... matar com Plano 7) <b>STEADY E GRUA</b>	Gravar cada plano 4 takes ( filtro R / filtro G / filtro B / Sem backlight)  Steady e Grua gravam simultaneamente	MÚSICA INTEIRA	Ma
PREPARA: 19h30	5	Estúdio	P5: detalhe pés		8" - 11"	Ma



às 19h35 FILMA: 19h35 às 19h45						
FILMA: 19h45 às 20h00	6	Estúdi o	P6: detalhe braços	Videografism o	13“-16“	Ma
FILMA: 20h00 às 20h10	8	Estúdi o	P8: detalhe palmas		19“-20“	Ma
FILMA: 20h10 às 20h25	9/13	Estúdi o	P9: detalhe batida no quadril P13: detalhe quadril		P9: 20“- 21“ P13: 32“- 35“	Ma
FILMA: 20h25 às 20h45	14/15	Estúdi o	P14: detalhe costas/ombro s P15: detalhe tronco <b>STEADY</b>	Steady em arco	P14: 35“- 37“ P14: 37“ - 40“	Ma
<b>* 20h45 às 21h00 – LANCHE</b>						
PREPA RA: 21h00 às 21h15 FILMA: 21h15 às 21h25	25	Estúdi o	P25: detalhe barriga	<b>PROJEÇÃO</b>	1'36“ - 1'38“	Ma
PREPA RA: 21h25 às 21h30 FILMA: 21h30 às 22h15	27/28	Estúdi o	P27: Detalhes -Diferentes planos de projeção no corpo da menina P28: Detalhes de partes do corpo da menina com projeção	<b>PROJEÇÃO</b> P27: 5 enquadrame ntos P28: 6 fotos (emenda com stop motion)	P27: 1'44“ - 1'55“ P28: 1'55“ - 1'57“	Ma

PREPARA: 22h15 às 22h20 FILMA: 22h20 às 22h40	30	Estúdio	P30: Caleidoscópio na menina	Possibilidade de grua	2'02" - 2'26"	Ma
<b>* 22h40 às 23h00 – OFF CÂMERA/DESPRODUÇÃO</b>						

**ELENCO E FIGURAÇÃO – Total do dia: 01 Atores + 0 Figurantes (Lanche = 01)**

PERSONAGEM	ATOR	Cenas	CHEGADA	LOC	FIG/M AQ	LANCHE
Marjory Kumabe	Marjory Kumabe	4, 5,6,7,8,9,10,13,14,15, 17,19, 21,24,25,27,28,30	16h45	Estúdio	16h45 / 17h50	20h45

**EQUIPE DO SET:**

DIREÇÃO: 16h45	DIREÇÃO DE ARTE: 16h45	DIRETOR DE FOTOGRAFIA: 17h00	CONTINUÍSTA: 17h50
ASSISTENTES DE DIREÇÃO: 17h00	MAQUIAGEM: 16h45	1º ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA: 17h00	PRODUÇÃO: 17h30
ATRIZ (MARJORY) : Pick up 16h30/Chegada 16h45	MAKING OF: 17h00	2º ASSISTENTE DE FOTOGRAFIA: 17H45	

**OBSERVAÇÕES GERAIS DA DIÁRIA**

A grua a princípio será utilizada para gravar simultaneamente os planos 4/7/10/17/19/21/24 (que tocam a música inteira), caso haja apenas uma câmera, a grua será utilizada de forma experimental no plano 30 (caleidoscópio).

**INFORMAÇÕES ÚTEIS:**

TELEFONE PRODUÇÃO ( Luis Moraes): 16 992265702	DIREÇÃO (Vitor Amorim):11 93017 - 4024	1º ASSISTENTE DE DIREÇÃO (Guilherme): 13 997061434
--	---	---

TELEFONE PRODUÇÃO (Mayara): 14 996836449:	DIREÇÃO DE ARTE (Helena Lima): 11 99802 3122	2º ASSISTENTE DE DIREÇÃO(Leandro): 14 997184652
--	--	---

## ANEXO 9 – CAPA DO DVD



Uma menina está ouvindo uma música quando é transportada para um mundo onírico, onde ela interage com o som que se materializa de diversas formas, ameaçando tomar posse de seu corpo.  
Estrelando a música "Toddyinho Kid"  
banda "Esquivo Devoluto".

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Comunicação Social  
- Radialismo da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho,  
Campus de Bauri.

Guitarra - Marcelo Bertozzo Bateria - Paulinho Pereira  
Baixo - Pedro Dario

Marjory Kumabe como Menina  
Direção - Vitor Amorim Direção de Arte - Helena Lima  
Direção de Fotografia - Alexandre Canda  
Produção - Luiz Moraes & Mayara Bailo Ass. - Arte - Beatriz Canto  
Ass. - Direção - Guilherme de Almeida Gonçalves & Leandro Freitas  
Ass. - Fotografia - Alexandre Seno & Henrique Gun  
Maquiagem - Mariana Oliveira Continuidista - Victoria Alves  
Still & Making Of - Gabriel Schiavinatti & Livia Sarno

Videoclipe "Toddyinho Kid"

Videoclipe "Toddyinho Kid"