

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

VIDEOCLÍPE “BLOODSHOT”

Orientanda

RAQUEL ARAUJO OYAKAWA

Orientador:

Prof. Dr. MARCOS AMÉRICO

Co-orientador:

Prof. Ms. CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS

Banca examinadora:

Prof. Ms. CARLOS HENRIQUE SABINO CALDAS

Prof. Dr. ELI VAGNER FRANCISCO RODRIGUES

Bauru – SP

2017

UNESP – Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação
Departamento de Comunicação Social

VIDEOCLÍPE “BLOODSHOT”

Raquel Araujo Oyakawa
131030426

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

Bauru – SP
2017

Dedicado a Eunice Loza de Araujo Oyakawa (*in memoriam*),
minha querida mãe e exemplo de força. Essa conquista e as que ainda
estão por vir não seriam possíveis sem você.

Agradeço à minha família, por todo o apoio durante minha graduação, aos colegas de faculdade, pelas experiências compartilhadas que permitiram meu crescimento tanto no âmbito pessoal quanto profissional, e à equipe, pelo tempo e dedicação a este projeto.

As ideias são como peixes. Se você quer pegar um peixinho, pode ficar em águas rasas. Mas se quer um peixe grande, terá que entrar em águas profundas. Quanto mais fundo, mais poderosos e mais puros são os peixes.

David Lynch

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Esquema da narrativa subjetiva através de cartas do tarô	32
Figura 2 – Frame do videoclipe “Daydreaming” – Radiohead.....	39
Figura 3 – Frame do videoclipe “Daydreaming” – Radiohead.....	39
Figura 4 – Frame do videoclipe “Let It Happen” – Tame Impala	39
Figura 5 – Frame do videoclipe “Let It Happen” – Tame Impala	39
Figura 6 – Imagem do <i>storyboard</i> (sequência inicial).....	40
Figura 7 – Imagem do <i>storyboard</i> (sequência final).....	40
Figura 8 – Paleta de cores geral 1	41
Figura 9 – Paleta de cores geral 2	41
Figura 10 – Paleta de cores da protagonista.....	41
Figura 11 – Ilustração do livro “Alice no País das Maravilhas” (Lewis Carroll).....	42
Figura 12 – Pintura do artista Fábio Severino (2016).....	43
Figura 13 – “O Enforcado”, carta do tarô mitológico.....	43
Figura 14 – Frame do videoclipe “Devil’s Whisper” – Raury.....	44
Figura 15 – Equipe de fotografia realizando movimento de câmera com auxílio de um skate	45
Figura 16 – Frame do videoclipe “Voodoo In My Blood” – Massive Attack, Young Fathers	46
Figura 17 – Frame de “Bloodshot” no formato 16:9	52
Figura 18 – Frame de “Bloodshot” no formato <i>CinemaScope</i>	52
Figura 19 – <i>Printscreen</i> da aplicação de máscara (<i>mask</i>) no Adobe After Effects	54
Figura 20 – Frame de “Bloodshot” antes do tratamento de cor	54
Figura 21 – Frame de “Bloodshot” após o tratamento de cor.....	55

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Cronograma de gravações	49
--	----

SUMÁRIO

Introdução	12
Capítulo 1 – Referencial teórico	14
1.1 – O videoclipe	14
1.1.1 – História.....	14
1.1.2 – Narrativa e linguagem.....	17
1.1.3 – Montagem	19
1.1.4 – Videoclipe na música eletrônica	20
1.2 – Temática e figuras da narrativa.....	21
1.2.1 – Linguagem onírica	22
1.2.2 – Imaginação material.....	23
1.2.3 – Água e o simbolismo alquímico	24
Capítulo 2 – Processo criativo	29
2.1 – Ideias iniciais e concepção da atmosfera do vídeo	29
2.2 – A música	30
2.3 – Esquema narrativo	31
2.3.1 – Percurso subjetivo	31
2.3.2 – A narrativa na prática.....	33
2.3.3 – Construção do roteiro.....	34
Capítulo 3 – Execução do projeto	37
3.1 – Pré-produção	37
3.1.1 – Formação da equipe	37
3.1.2 – Direção	38
3.1.3 – Arte	41
3.1.4 – Fotografia.....	44
3.1.5 – Locações	46
3.1.6 – Elenco	48
3.2 – Gravações.....	48
3.3 – Pós-produção.....	50
3.3.1 – Edição	50
3.3.2 – Efeitos especiais.....	52
3.3.3 – Tratamento de cor	54
Considerações finais	56

Referências bibliográficas.....	57
Referências videográficas	59
APÊNDICE.....	61

RESUMO

Raquel Araujo Oyakawa

Videoclipe “Bloodshot”

Trabalho de Conclusão de Curso – Comunicação Social (Radialismo)

Orientador: Prof. Dr. Marcos Américo

Co-orientador: Prof. Ms. Carlos Henrique Sabino Caldas

O projeto apresenta o processo de concepção e produção do videoclipe de “Bloodshot”, música do gênero Eletrônica. O trabalho busca traçar um panorama do videoclipe, a fim de discutir as possibilidades de linguagem dentro do gênero, e propor novas abordagens para a construção de narrativas para o formato. Ao trazer para a execução deste projeto um caráter interdisciplinar, associando os conhecimentos sobre videoclipe aos estudos relacionados a mente humana, símbolos e poética, espera-se fomentar a discussão acerca do videoclipe e suas diversas formas.

PALAVRAS-CHAVE

Audiovisual, videoclipe, curta-metragem, psicologia, sonhos.

INTRODUÇÃO

Introdução

O videoclipe atualmente é um formato audiovisual muito expressivo, sendo veiculado inicialmente na televisão e, mais tarde, conquistando um maior espaço na internet. Durante toda sua trajetória, o videoclipe funcionou como reflexo da cultura de seu tempo, sendo possível observar através da evolução do gênero e suas particularidades as próprias características da sociedade e da mídia no período em que marcaram época. Muitas foram as transformações sofridas pelo formato no passar dos anos, sendo que atualmente ainda está passando por constantes mudanças e se consolidando. A princípio com um maior viés comercial, hoje o videoclipe se aproximou do artístico e distanciou-se da noção de que é um gênero “menor” em comparação a outros tipos de produção audiovisual.

Este projeto experimental tem como objetivo explorar as possibilidades que o videoclipe abarca, fazendo uso das diversas facetas do formato. Através da produção de um videoclipe, pretende-se compreender o modo de expressão desse formato e a forma como dialoga com outros gêneros audiovisuais e incorpora suas características. Espera-se, também, que o projeto traga experiências práticas e proporcione uma oportunidade de aplicar os conhecimentos obtidos durante a graduação.

A produção realizada intenciona inovar em sua abordagem de concepção da narrativa, baseando-se em estudos das áreas da psicologia e filosofia e criando um trabalho que tenha um embasamento teórico consistente. Assim, utilizando-se desse conhecimento para usufruir do caráter lúdico do videoclipe de forma substancial, buscou-se elaborar um produto que seja de rápida absorção, mas também possa instigar o espectador.

Os referenciais teóricos utilizados, tanto referentes à fundamentação sobre o videoclipe quanto aos estudos humanos, são apresentados no primeiro capítulo deste projeto. No segundo capítulo, é relatado o processo criativo por trás da criação do roteiro e, ao final, no terceiro capítulo, encontra-se a descrição da execução prática do trabalho, detalhando-se as concepções que guiaram o trabalho de cada área e as etapas da produção.

Espera-se que este trabalho possa discorrer de forma satisfatória sobre as diferentes formas de expressão do videoclipe, despertando interesse nesse gênero audiovisual, sobre o qual ainda se tem um número limitado de estudos, e também possa abrir novas perspectivas de abordagens para a criação de narrativas, tanto no videoclipe quanto em outros formatos.

CAPÍTULO 1
REFERENCIAL TEÓRICO

Capítulo 1 – Referencial teórico

1.1 – O videoclipe

Ao determinar o videoclipe como formato para a produção relatada neste projeto, antes de tudo, fez-se necessária a realização de uma pesquisa acerca de suas origens, seu desenvolvimento e trajetória até chegar à forma como o conhecemos atualmente, a fim de obter conhecimento suficiente do tema para tornar possível o domínio de sua linguagem e, assim, permitir a execução do projeto. Não há prática sem teoria. Dessa forma, é de extrema importância o estudo do conceito, responsável por fornecer o embasamento necessário para a criação de um produto de qualidade.

A pesquisa realizada que segue nos próximos tópicos procura abranger os principais aspectos do videoclipe, entre sua trajetória, características conceituais e técnicas que se tornaram próprias do formato, e apresentar um recorte do formato dentro do gênero musical eletrônico, com o propósito de obter um panorama do assunto e, a partir disso, elaborar uma produção diferenciada, capaz de inovar, mas também se atendo à cerne do videoclipe.

1.1.1 – História

A origem do termo videoclipe data a década de 1980, período em que o formato se firmou como gênero do audiovisual e ganhou grande espaço na mídia, principalmente por seu propósito de divulgação de artistas. No artigo “Breve história do videoclipe”, a autora Laura Josani Andrade Corrêa traça o percurso do gênero, a partir do momento que a música passou a acompanhar imagem, citando o teórico do cinema, Noël Burch, que nota como o acompanhamento musical para as imagens se tornou uma necessidade visível tanto para o público quanto para os realizadores. A partir dessa demanda, sucedeu-se a criação de aparelhos procurando supri-la: primeiro, em 1877, o fonógrafo, seguido pelo *kinetophone* e, enfim, o *chronophone* em 1902. Mais adiante, nos anos 20, começaram a ser produzidos números musicais filmados, quando a Warner Brothers e Fox Film Corporation apresentaram aparelhos capazes de sincronizar som e imagem (CORRÊA, 2007, p.7).

Os números musicais ganharam um maior alcance na década de 40 com a criação da “vitrola de fichas visuais”, máquinas capazes de projetar números musicais em preto e branco. Segundo Thiago Soares, em “Videoclipe - O Elogio da Desarmonia”, essas vitrolas eram um aprimoramento do *jukebox*, com seu projetor sendo o grande diferencial. Nos anos 50, os números musicais passaram para a televisão, marcado pelo lançamento do programa “6’5 Special” pela BBC, na Inglaterra, que exibia apresentações musicais, enquanto na

França, foi criado o *Scopitone*, projetor utilizado em casas noturnas para a exibição de vídeos, principalmente de rock francês — esse aparelho foi levado para outros países da Europa, mas acabou caindo em desuso (SOARES, 2004, p. 15). Na década seguinte, o grupo icônico The Beatles lançou o filme *A Hard Day's Night*, que apresentava vídeos promocionais do grupo. Soares, em sua obra, cita Durá-Grimalt (1988), que considera a obra “um antecedente próximo do videoclipe”, por articular canção e edição e mesclar o ficcional com documental (SOARES, 2004, p. 16).

Ao final da década de 60, o sistema portátil de captação de imagem se expandiu, assim como o uso de vídeo-tapes pelas emissoras televisivas, o que, segundo Soares, foi um marco; no Brasil, a TV Viva foi pioneira em experimentações de vídeo, divulgando, assim a TV comunitária.

Delineou-se, assim, um movimento de vídeo-experimental ou de vídeo-arte, que, inspirado no cinema experimental, problematizou o conceito de televisão comercial partindo em direção a uma legitimação de uma estética da televisão comunitária, trabalhando, sobretudo, com o alicerce da manipulação da imagem. (SOARES, 2004, p.16)

O primeiro videoclipe foi *Bohemian Rhapsody* da banda Queen em 1975, considerado como tal por ter sido, citando Côrrea em sua obra, “intencionalmente produzido segundo este conceito então nascente no audiovisual, porque foi produzido com o objetivo de divulgar o disco da banda — e o objetivo foi alcançado”, tanto que levou tal disco ao topo de vendas devido a frequente exibição do videoclipe no programa Top of the Pops, da BBC (CÔRREA, 2007, p. 9).

A consagração do videoclipe se deu nos anos 80, marcada pela criação MTV (Music Television), canal voltado para a exibição de obras do gênero, inaugurado pelo videoclipe *Killed the Radio Star* do grupo Buggles. Segundo Leilah Accioly e Ronald de Carvalho, em “Videoclipe: Imagens da música popular e linguagem-síntese da pós-modernidade”, a emissora foi de grande importância para a disseminação do gênero como um marco cultural, sendo uma “plataforma de celebração dos costumes e crenças das subculturas jovens das grandes metrópoles” (ACCIOLY; CARVALHO, 2002, p. 7). Dessa forma, o videoclipe não só expandiu sua visibilidade como também inovou nas formas de comunicação, sobre o que Jeder S. Janotti Junior comenta em “O Videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea”:

Em 25 anos o videoclipe se colocou como uma nova modalidade de expressão comunicacional dentro do aparato televisivo, provocando uma modulação nas formas e produções de sentido do imaginário contemporâneo, além é claro, de toda uma refuncionalização do mercado fonográfico. Nos anos 80 o vídeo começou a ser visto como imagem artística de nosso tempo, com estreitas implicações não só no mundo televisivo, como no cinema e até nos modos de criação da música pop. (JANOTTI JR., 1997, p.4)

É durante o período colocado por Janotti Jr. que o videoclipe passou a ganhar novos propósitos além da divulgação de um artista, como Soares destaca ao citar o lançamento de um clipe de três minutos pelo diretor de *Flashdance* para divulgação do filme, criando a tendência de uso do gênero como promoção de obras cinematográficas, e a produção de *Thriller*, videoclipe da música de Michael Jackson, que, ao apresentar um vídeo com maior duração do que a música com o qual é associado, “reforçou a independência da imagem sobre a canção” (SOARES, 2004, p. 18).

No Brasil, o primeiro videoclipe exibido foi *América do Sul*, do cantor Ney Matogrosso, transmitido em 1975 pela Rede Globo, no programa Fantástico. Na década seguinte, o formato ganhou espaço no território nacional, como Côrrea aponta ao listar as emissoras que apresentavam programas voltados para videoclipes: TV Manchete, TV Record, TV Gazeta, TV Cultura, SBT Rio, TV Bandeirantes e Rede Globo (CÔRREA, 2007, p. 9). A MTV chegou no país em 1990, e seu primeiro videoclipe exibido foi *Garota de Ipanema*, na versão de Marina Lima. O canal, que a princípio tinha a programação voltada para os gêneros musicais rock e pop, sete anos mais tarde passou a abranger, também, outras produções nacionais como pagode, *axé music* e sertanejo.

Dos anos 2000 em diante, com o desenvolvimento de novas tecnologias, os videoclipes deixaram de ser restritos apenas às emissoras televisivas, tornando-se de fácil acesso em computadores e dispositivos móveis. A internet mudou a forma de se pensar em produção e consumo e, como destacado por Côrrea, a plataforma se tornou forma de experimentação dessa linguagem audiovisual, com *videomakers*, músicos e atores produzindo vídeos especialmente para veiculação online (CÔRREA, 2007, p. 11). Em “O videoclipe na web: Consumo de massa”, os autores Nathan Mello dos Santos e Daniela Zanetti discorrem a respeito do impacto das novas mídias no videoclipe:

Com o estabelecimento da tecnologia streaming, também já não havia mais a necessidade de se fazer downloads, ou seja, a obra audiovisual passa a ser assistida online o que, aliás, ajudou a compor a ampla oferta de produtos audiovisuais em sites como o Youtube, Vimeo, Metacafe, entre outros similares. (SANTOS; ZANETTI, 2013, p.3)

O videoclipe, ainda que um gênero recente, estabelece cada vez mais sua importância dentro do audiovisual, adaptando-se a novas tecnologias e formas de produção, e afirma-se como um gênero de extrema relevância cujo estudo é necessário para compreender a comunicação dentro de produtos videográficos na contemporaneidade.

1.1.2 – Narrativa e linguagem

O aspecto mais evidente do videoclipe, que marcou principalmente o período de surgimento e consolidação do gênero, é a forma como apresenta sua narrativa sem necessariamente haver linearidade, muitas vezes sendo uma justaposição de imagens aparentemente desconexas. O videoclipe tanto é capaz de trazer uma performance do intérprete, contar uma narrativa tradicional ou criar algo totalmente experimental.

As referências visíveis nos clipes são diversificadas. Ainda que mantenham o apelo mercadológico, tendem a ser um campo da experimentação. As referências podem ser artes plásticas, documentários, filmes de ficção e outros. Classificar e categorizar o videoclipe é um trabalho com resultados insuficientes porque este gênero audiovisual emerge da hibridação, da contaminação, das referências e da experimentação. (CÔRREA, 2007, p. 4)

A fragmentação se tornou a característica mais marcante do videoclipe, sendo o que estabeleceu o formato, devido, essencialmente, ao contexto da pós-modernidade em que se desenvolveu. Dessa forma, o videoclipe seria reflexo de seu tempo, marcado pela pluralidade e efemeridade, traduzindo-o em vídeo através da descontinuidade e não linearidade em sua linguagem, e, ao desapegar de formatos narrativos clássicos, coloca o espectador como agente da produção de sentido ao exigir que “o público o perceba antes como um ‘espraiamento imagético’, do que como uma estrutura ordenada que permita uma significação linear” (JANOTTI JR., 1997, p.3). Nesse sentido, o videoclipe assume elementos do vídeo-arte, principalmente na manipulação da imagem como modo na criação de metáforas que evoquem o significado desejado, distanciando-se do realismo, seja isso elaborado na captação ou na edição do produto.

É primordial ressaltar também o aspecto mercadológico do videoclipe, dado que seu intuito, a princípio, é a divulgação do artista e, assim sendo, implica que parte importante na narrativa do vídeo é o modo como se apresenta a imagem do intérprete. Na era MTV, o videoclipe era ferramenta de criação de ídolos, aproximando o artista do público através de sua participação no vídeo. Mais tarde, a figura humana passou a ser dispensável para o vídeo,

podendo ser criada a imagem do artista através de representações e encenações sem necessariamente sua presença.

Sobre a forma como o videoclipe é construído, Coelho salienta a importância da letra em “As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes” e, ao introduzir o assunto, aborda a forma como muitas vezes o videoclipe atua como representação imagética da música e, com base na letra da canção, pode atuar como uma tradução literal ou separar letra e narrativa. Ela reconhece, por outro lado, que mesmo “a ausência da expressão verbal também tem consequências na dimensão visual dos videoclipes” (COELHO, 2003, p.3). A autora cita Durá-Grimalt (1988), que tipifica as narrativas dos videoclipes em três categorias — a apresentação do esquema narrativo clássico, a estrutura não-linear e a “ruptura com os parâmetros tradicionais” —, porém aponta que há falhas na classificação, tendo em vista fatores como a criação de personagens dentro do sistema de *star-system*, o tempo e a construção espacial:

(...) mesmo em videoclipes conhecidos pela ousadia na composição, em que se extrapola o tempo da música a fim de inserir uma narrativa visual, o tempo de duração da música não pode ser ultrapassado indefinidamente, ao sabor do que se planeja para a dimensão visual, pois que, para manter sua integridade como videoclipe, é necessário que, de alguma maneira, as duas dimensões estejam ambas presentes e relacionadas. (COELHO, 2003, p. 9)

Seja qual for o gênero musical ou estilo de narrativa escolhido, a sinestesia é elemento chave na elaboração do videoclipe, visto que é uma característica inevitavelmente associada à música. A partir do aspecto sonoro, elabora-se uma imagem mental de acordo com diferentes elementos da música, compondo o conceito de espaço acústico, como Carvalho (2006) aborda em sua dissertação. Citando Goodwin, a autora explica sobre como paisagens, cores, movimentos, e a estética geral de um vídeo podem atuar como tradução de sonoridades, na forma como, por exemplo, sons agudos implicam imagens mais abertas, enquanto graves sugerem um ambiente fechado. Dessa forma, o videoclipe atua em uma relação de resignificância mútua com a música, estando “irrefutavelmente, atrelado a uma faixa musical e sua estruturação tensiona, simultaneamente, música e imagem” (CARVALHO, 2006, p. 27).

Mais do que uma relação de construção mútua com a música, o videoclipe adquiriu também autonomia, existindo casos em que a concepção do vídeo antecede a própria elaboração da trilha. Dessa forma, há faixas sonoras que não fazem sentido por si próprias, existindo apenas no contexto do videoclipe a que estão atreladas; a combinação de imagem e

som funcionam de forma orgânica, o que se dá devido à elaboração conjunta dos dois elementos como parte de um produto único (MACHADO, 2000, p. 184).

Por fim, vale ressaltar a influência do cinema no videoclipe, trazendo possibilidades variadas de linguagem que estão sendo cada vez mais exploradas no meio. O exemplo do vídeo de *Cryin'*, da banda Aerosmith, é utilizado por Michele Kapp Trevisan (2011) em “A era MTV: Análise da estética de videoclipe (1984-2009)” para ilustrar como a narrativa apresenta uma espécie de filme mudo, além da produção não se limitar a estúdio e expandir para gravações em locações externas, com uma maior equipe e número de atores. A própria direção se assemelha ao cinema no modo como utiliza enquadramentos abertos e movimentos de câmera, o que antes não ocorria devido a tecnicidades da forma de veiculação do videoclipe, que valorizava enquadramentos fechados, detalhes e cenários artificiais internos, devido à menor definição da imagem e dimensão ao ser transmitida em televisão (BARRETO, 2005, p. 22).

1.1.3 – Montagem

Os reflexos do contexto pós-moderno¹ traduzidos na linguagem do videoclipe através de sua descontinuidade e fragmentação podem ser observados na conhecida montagem do formato. Como já foi discutido, a música é peça fundamental na elaboração de seu videoclipe e, dessa forma, atuam como principal referência na edição do vídeo, ditando o ritmo do corte de imagens. Em “Técnicas de edição para cinema e vídeo: História, teoria e prática”, Dancynger (2007) aborda os principais aspectos na montagem do videoclipe e o modo como influenciaram o cinema como chamado “estilo MTV”, caracterizado na priorização de sentimento sobre progresso narrativo, sendo o último colocado como pedaços de história independentes, cada qual com seu arco dramático

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. Consequentemente, o ritmo torna-se a fonte da energia e de novas justaposições que sugerem anarquia e criatividade. (DANCYGER, 2007, p. 203)

¹ Pós-modernidade: Período com início no final do século XX, marcado por inovações sociais, político-econômicas e tecnológicas que valorizam os direitos civis, a igualdade de oportunidades ou o multiculturalismo. (Fonte: Priberam)

Assim sendo, o videoclipe tem sua edição baseada na velocidade, através de técnicas como o *jump cut*² e a sincronização dos cortes com a música, de forma que apresenta “imagens ‘pinceladas’, ‘recortadas’ e que estas imagens não precisam necessariamente ‘durar’ na tela” (SOARES, 2004, p 22). É justamente a pouca duração da imagem na tela que propicia seu caráter desarmônico, criando a sensação de caos e fragmentação característica do estilo.

A montagem no videoclipe também apresenta como elemento o conflito gerador de ideia, teoria que teve sua origem com Eisenstein. Soares, ao citar o teórico russo, explica como o filme seria uma estrutura regida por forças, em que o conflito entre os quadros gera maior intensidade na montagem. Assim, o ritmo é construído não só pela velocidade dos cortes, mas também pela articulação das imagens, com o choque entre um *take* e sua sequência criando oposições e podendo estabelecer um propósito de conflito (SOARES, 2004, p 25).

A música, imagem e montagem são as bases do videoclipe, relacionando-se de forma complementar uma a outra e criando uma experiência audiovisual através de sua conversão e da conversão de referências advindas de diversos meios e gêneros, mas em uma relação cada vez mais mútua, em que tanto o videoclipe é influenciado quanto influencia.

1.1.4 – Videoclipe na música eletrônica

A música eletrônica, gênero de diversas vertentes, mas que no geral é caracterizado pelo uso de instrumentos e equipamentos eletrônicos, como sintetizadores, gravadores digitais, computadores ou *softwares* de edição³, é tida como vanguarda da música pop atual, caracterizando-se pela *DJ culture* (“cultura dos DJs”), em que um de seus principais elementos é o aspecto do antiestrelato, o que reflete em seus videoclipes, que “costumam não contar com DJs, MCs ou cantores em cena para destacar a interpretação visual da música sem interferências de egos” (ACCIOLY; CARVALHO, 2002, p. 15). Por este motivo, prioriza-se a imagem mostrada no vídeo ao invés da personalidade por trás da música, evitando a associação com o artista e trazendo o foco para a mensagem que se deseja passar. Além disso, seu caráter instrumental, presente na maioria das músicas do gênero, favorece a visualização da mensagem do videoclipe como sendo própria e construída para a obra em específico, podendo ser elaborada através de, por exemplo, animações, imagens de arquivo ou até pela junção de diferentes elementos visuais. Acciolly e Carvalho (2002) destacam que esse

² Técnica de montagem que consiste no corte do vídeo dentro de um mesmo plano

³ Fonte: Wikipédia

aspecto da música eletrônica é muitas vezes utilizado para a criação de vídeos com críticas a questões sociais, através de sua linguagem que pode muito bem representar a incoerência e desordem da contemporaneidade.

A separação entre a imagem do artista e o vídeo permite tanto elaborar um vídeo com o propósito de transmitir uma mensagem crítica quanto utilizar de seu aspecto independente para conceber uma experiência visual através das sensações causadas pelos elementos imagéticos. Já que se vale apenas da sua sonoridade, muitas vezes sem uma letra que direcione a percepção do público, o gênero eletrônico tem o videoclipe como ferramenta para auxiliar na construção de sentido em suas músicas. Coelho (2003) comenta brevemente sobre o clipe de *Star Guitar*, da dupla The Chemical Brothers, no qual se acompanha uma viagem de trem em que, sem o elemento humano, observa-se a transição de paisagens com figuras passando ao ritmo da música, assim criando uma atmosfera de certa forma desolada que complementa a canção.

A popularidade do gênero musical eletrônico levou a inovações na forma de representação dos músicos em vídeo, mais notadamente no exemplo da dupla Daft Punk, que se apresentam tanto nos clipes como em apresentações caracterizados como robôs. (ACCIOLY; CARVALHO, 2002, p. 37). Percebe-se que ainda há o desligamento da imagem pessoal do artista, mas estabelece-se, de alguma forma, uma identidade do autor, podendo estar visivelmente presente nos videoclipes sem desviar o foco de sua mensagem.

1.2 – Temática e figuras da narrativa

A escolha do videoclipe como formato do projeto a ser realizado permitiu diversas possibilidades tanto em termos narrativos quanto de linguagem. Sendo assim, decidiu-se pela criação de um produto que pudesse explorar as diferentes facetas do gênero, procurando trazer uma narrativa ficcional com uma certa linha linear coerente, porém que se manifestasse de forma menos convencional. A partir disso, criou-se o conceito inicial para o projeto: a elaboração de uma narrativa baseada em sonhos que permitisse usufruir do aspecto lúdico e caótico do videoclipe, através de elementos da linguagem onírica, mas com uma estrutura ancorada em um modelo de narrativa tradicional. Assim sendo, tornou-se fundamental a realização de uma pesquisa acerca da construção e expressão de símbolos na mente humana, a fim de que se tivesse um mínimo domínio do conceito de como os sonhos são formados e se expressam, para que o roteiro a ser elaborado fosse o mais fiel possível a essa linguagem. O suporte para estes estudos procurou abarcar noções de psicologia, com enfoque na teoria de

Carl G. Jung, e do campo da estética⁴ na filosofia, que serviu de base para a escolha dos elementos que guiaram a construção da história e seu simbolismo.

1.2.1 – Linguagem onírica

(...) um sonho em nada se parece com uma história contada pela mente consciente. Na nossa vida cotidiana, refletimos sobre o que queremos dizer, escolhemos a melhor maneira de dizê-lo e tentamos dar aos nossos comentários uma coerência lógica. (...) Mas os sonhos têm uma textura diferente. Neles se acumulam imagens que parecem contraditórias e ridículas, perde-se a noção do tempo e as coisas mais banais podem se revestir de um aspecto fascinante ou aterrador. (JUNG, 2016, p. 43)

O princípio básico para se compreender o modo que os sonhos se expressam está no conceito dos símbolos. Diferente de sinais, que têm um significado demarcado e se referem estritamente ao objeto ao qual foram designados, o símbolo vai além da sua definição imediata, não sendo criado de forma racional, mas espontânea. Seja uma palavra, objeto ou imagem, o símbolo tem origem no inconsciente e não pode ser explicado com precisão, sendo representações de conceitos sem definição exata (JUNG, 2016, p. 59). Dessa forma, um mesmo objeto pode ter diferentes significados simbólicos de acordo com o contexto em que é visto; a cruz, por exemplo, era símbolo de morte na Roma Antiga, por ser usada como método de execução através da crucificação, mas hoje é comumente associada à religião católica.

Os sonhos, também fruto do inconsciente, manifestam-se através de imagens simbólicas, revelando resquícios fragmentados e desordenados da mente humana através de metáforas pitorescas, sendo às vezes difícil sua interpretação devido à falta de costume em apreender a essência emocional da linguagem onírica. Através de uma significação própria, os sonhos são expressões inconscientes que continuam a atuar e influenciar no consciente, e a escolha de símbolos específicos para transmitir essa mensagem é de grande significância para sua compreensão.

O inconsciente é composto de material provindo do consciente que perdeu seu peso emocional ou que, por algum motivo, tornou-se indesejável, então se fez subliminar. Jung sugere que o inconsciente não é um simples depósito de resíduos do passado, mas também apresenta ideias e situações psíquicas do futuro, pensamentos originários do próprio inconsciente. Essa noção se estende aos sonhos, que não mais seriam uma expressão advinda

⁴ Especialidade filosófica que visa investigar a essência da beleza e as bases da arte. (Fonte: InfoEscola)

apenas da memória, mas também “expressam pensamentos novos que ainda não chegaram ao limiar da consciência” (JUNG, 2016, p. 42). Isso não quer dizer que os sonhos poderiam realizar previsões ou agir como um fenômeno sobrenatural, mas sim que eles transmitem informações que passaram despercebidas pelo consciente e foram armazenadas no inconsciente, trazendo em alguns casos um histórico de uma crise ou comportamento que mais tarde podem vir à tona. Assim, a mensagem trazida pelo sonho, que parece antecipar algum fato, na realidade já havia sido pensada e concluída no inconsciente, apenas não tinha sido processada no consciente. Sonhos têm como função restabelecer, através da produção de material onírico, o equilíbrio psicológico do indivíduo, alertando sobre perigos e suprindo deficiências na personalidade; Jung denominou esse conceito como *função complementar* ou *compensatória* (JUNG, 2016, p. 53).

As imagens oníricas, além de apresentarem simbolismos do contexto histórico e social em que se vive, também revelam elementos associados a mitos primitivos, denominados por Jung como “arquétipos” ou “imagens primordiais”, que criam uma ponte entre a consciência e o instinto. O avanço da civilização, além de trazer tecnologias e descobertas, também levou a uma separação do humano de suas bases mentais instintivas, porém elas se mantiveram no inconsciente, expressando-se através do simbolismo nas imagens oníricas, e esse fenômeno tem papel primordial na função complementar. Dessa forma, os arquétipos são tendências instintivas que recebem interpretações na camada consciente através de símbolos pictóricos e primitivos, sendo representações variadas, e não um conjunto de imagens definidas (JUNG, 2016, p. 71).

No geral, a única regra que pode ser estabelecida a respeito de um sonho é que ele tem um sentido; generalizações a respeito da interpretação de seus símbolos devem ser evitadas, sendo que cada caso pode trazer tanto significados comuns quanto sentidos próprios dentro do contexto do indivíduo, mas nunca são sinais que se explicam por conta própria.

1.2.2 – Imaginação material

Com base na noção da linguagem onírica e os meios pelos quais se expressa, foram realizadas leituras acerca da criação poética a partir da matéria, de forma que se pudessem utilizar e criar símbolos para a narrativa de maneira instintiva, assim como se dá na formação dos sonhos e, dessa forma, aproximar a história do vídeo a ser produzido de um relato do inconsciente. Bachelard (1998) classifica a imaginação em duas categorias: imaginação formal, que se origina a partir da causa formal, e imaginação material, que cria diretamente

da imagem oculta da matéria, de sua essência desprovida da forma superficial. Para fins deste estudo, focou-se na imaginação material, por sua associação à criação das imagens oníricas.

A observação da matéria permite o desenvolvimento de uma imaginação aberta, pois a matéria, apesar das mutações que sofre, permanece como uma força pura, mantendo sua essência, a qual podemos atribuir diferentes formas. O mesmo ocorre com as imagens oníricas, que se desenvolvem somente quando se parte de seu elemento básico, e para quais a compreensão só é possível quando são enxergadas a partir de seu âmago. É possível perceber esse fenômeno na manifestação de arquétipos nos sonhos, que têm sua origem na camada mais primitiva e instintiva do ser humano.

Bachelard (1998) discute uma classificação para as imaginações materiais de acordo com os elementos aos quais se associavam (fogo, ar, água e terra), estabelecendo relações entre pensamentos elaborados e o instinto primitivo do qual foi concebido. Segundo o autor, as imagens oníricas se formam a partir de devaneios norteados pelos quatro elementos, do contato do sonhador com essa substância também sonhadora e, deste modo, propõe que a criação de imagens poéticas se dá na contemplação da vida da substância, no devaneio da matéria, um sonhar acordado que se reflete no sonho noturno. O processo de imersão na imagem onírica precede então o processo da imaginação, pois “antes de ser um espetáculo consciente, toda paisagem é uma experiência onírica. Só olhamos com uma paixão estética as paisagens que vimos antes em sonho” (BACHELARD, 1998, p. 5). Assim, os elementos, cada qual trazendo uma moral e significância própria, seriam uma matéria orgânica fundamental das imagens poéticas, figuras que evocam sentimentos e trazem um conjunto de sentidos que o imaginador apreende rapidamente. A apreensão dessas imagens fundamentais ocorre por uma conexão instintiva que se dá pelo reflexo do ser na natureza, já que ambos são substância orgânica. Assim sendo, o humano encontra correspondências na natureza através da observação de sua manifestação.

1.2.3 – Água e o simbolismo alquímico

Não nos banhamos duas vezes no mesmo rio, porque, já em sua profundidade, o ser humano tem o destino da água que corre. A água é realmente o elemento transitório. É a metamorfose ontológica essencial entre o fogo e a terra. O ser consagrado à água é um ser em vertigem. Morre a cada minuto, alguma coisa de sua substância desmorona constantemente. A morte cotidiana não é a morte exuberante do fogo que perfura o céu com suas flechas; a morte cotidiana é a morte da água. (BACHELARD, 1998, p. 7)

A água, em particular, é um elemento de grande profundidade e, por ter um caráter de metamorfose, consegue ir além da superfície das imagens efêmeras, permeando a essência do ser. Diversas são as facetas deste elemento e seus significados, mas, para referência na construção do roteiro deste projeto, decidiu-se investigar, entre seus aspectos, o simbolismo da água como morte, buscando explorar o tema de forma subjetiva e aberta, tal como ocorre na leitura dos símbolos nos sonhos.

Além de representação da vida, há muito tempo associa-se água a morte; um ser entregue à água está embarcando na viagem sem volta. O sentido dessa viagem como perecimento tem origem na imagem de Caronte, barqueiro da mitologia grega que levava as almas dos mortos pelas águas do rio Estige e do rio Aqueronte, o que levou a formação de um arquétipo que se relaciona a rituais funerários mais primitivos, envolvendo a entrega dos cadáveres ao mar em um barco. A mitologia também remonta o simbolismo da água como viagem à morte nas lendas de navios-fantasmas e no próprio sentido dado às navegações, de enfrentamento ao poder das águas em busca do heroísmo e da partida a uma viagem inédita. Bachelard (1998) intitula como *complexo de Caronte* essa tendência de se associar a água ao sentido da viagem da morte, e discute que, embora racionalmente desgastada e tendo perdido seu peso como referência, essa imagem ainda permanece como símbolo e revela o modo como tradições se entrelaçam a sonhos naturais.

Além de sua relação com a ideia de morte, a água também tem uma relação significativa com a psique humana. Jung propunha uma correlação entre os elementos alquímicos e o inconsciente, em que as substâncias e seus processos ocorrem de forma idêntica às experiências da psique, ou seja, a alquimia seria um meio de concretizar as transformações da psicoterapia (JUNG apud EDINGER, 1985, p. 21). A alquimia estabelece correspondências entre os metais e os planetas, como por exemplo, Sol com o ouro, Lua com a prata e Marte com o ferro; segundo Edinger, “em termos psicológicos, podemos entender essa imagem como uma referência aos componentes arquetípicos do ego” (EDINGER, 1985, p. 21). No campo dos sonhos, os simbolismos da alquimia também encontram correspondências nas imagens oníricas, já que estas são peça fundamental na compreensão do inconsciente.

Ao mencionar a alquimia, é necessário explicar o conceito da *prima materia*; é um arquétipo que se desenvolveu com os filósofos pré-socráticos e sugere a existência de uma primeira matéria, ou seja, uma substância primária que desse origem a tudo que compõe o mundo. Acreditava-se que a *prima materia* seria uma combinação dos quatro elementos (terra, ar, fogo e água), que foram depois associados, em termos psicológicos, às quatro

funções psíquicas (pensamento, sentimento, sensação e intuição). Segundo Aristóteles, que distinguiu a matéria e forma, a *prima materia* é, primeiramente, seu potencial, antes de tomar forma; como Edinger explica: “a matéria elementar, antes de moldar-se ou de ter a forma imposta sobre si, é pura potencialidade – ainda não atualizada, porque o real não existe enquanto não assume uma forma particular” (EDINGER, 1985, p. 30).

Para transformar a *prima materia* na Pedra Filosofal, elemento miraculoso também conhecido como Elixir da Vida, desenvolveu-se uma série de operações alquímicas que, assim como os outros aspectos da alquimia, também se relaciona aos arquétipos do inconsciente humano e representa o conjunto de experiências da psique. Dentre elas, o processo denominado *solutio* serviu como maior referência neste projeto, por sua forte associação à água, base principal para o mote da narrativa. *Solutio* é a operação que transforma sólido em líquido, representando para o alquimista o retorno à *prima materia*; como Edinger explica: “Considerava-se a água como o útero e a *solutio* como um retorno ao útero para fins de renascimento” (EDINGER, 1985, p. 67).

O simbolismo da *solutio* tem diversas facetas que se entrelaçam, como a dissolução, purificação e retorno à matéria original; ao mesmo tempo que representa o fim, também retrata o renascimento. Sendo materialização da experiência do inconsciente, a *solutio*, assim como as demais operações alquímicas, tanto é reflexo material advindo dos processos psíquicos quanto gera mudanças na psique, manifestando-se através de simbolismos que denotam processos que estão em decorrência na camada inconsciente. Assim, atuam também nos sonhos, sendo a água o principal elemento na *solutio*:

O banho, o aguaceiro, o chuveiro, a natação, a imersão na água, etc. são equivalentes simbólicos da *solutio* que costumam aparecer em sonhos. Todas essas imagens relacionam-se com o simbolismo do batismo, que significa uma purificadora e rejuvenescedora imersão numa energia e num ponto de vista que transcendem o ego, uma verdadeira sequência de morte e renascimento. O batismo já foi feito por meio da total imersão, pretendendo-se dar-lhe o sentido de afogamento - um eco do antigo procedimento primitivo de provação pela água. (EDINGER, 1985, p.77)

A partir de um olhar mais profundo para a matéria e seu potencial como meio de compreender os processos da mente humana, muito pode ser absorvido de sua essência, sendo, conseqüentemente, objeto de contemplação que permite expandir as formas de imaginar. Esse instrumento não se limita apenas às formas criativas mais tradicionais, como por exemplo a literatura ou as artes plásticas, mas traz também diversas possibilidades para o

meio audiovisual, auxiliando tanto na criação do roteiro quanto na concepção visual do produto.

CAPÍTULO 2
PROCESSO CRIATIVO

Capítulo 2 – Processo criativo

2.1 – Ideias iniciais e concepção da atmosfera do vídeo

A escolha inicial por desenvolver um videoclipe se deu pelo interesse em explorar um formato tão flexível criativamente que apresenta diversas possibilidades de expressão, sem muitos limites para o que se possa ser feito em termos de linguagem. Um videoclipe pode retratar uma história linear e coesa, pode apresentar imagens de forma fragmentada e desordenada, ou pode até mesmo ater-se a um simples registro de um artista ou grupo performando uma faixa musical. Partindo dessa noção que, basicamente, um videoclipe poderia tanto ser uma produção cinematográfica em sua narrativa e estrutura, quanto poderia ser um vídeo-arte, com imagens pautadas na sinestesia, elaborou-se o conceito que daria início a esse projeto: criar uma história que possuísse uma linha narrativa básica, porém, que se manifestasse de forma surreal pela linguagem onírica, de um modo experimental compatível com o formato de videoclipe.

Para chegar na idealização dessa premissa, foram utilizadas diversas referências, entre videoclipes, seriados e filmes, mas a principal foi um episódio da série televisiva *The Leftovers*⁵. O oitavo episódio da segunda temporada do seriado difere dos demais capítulos, ao apresentar um cenário totalmente diferente do que a série normalmente acompanha, retratando um ambiente que, ao menos nessa temporada, não é claro ao espectador se é um devaneio do protagonista, se é um cenário pós-morte, ou uma representação de seu inconsciente. Pouco importa, sendo o valor e significado das experiências vividas pelo personagem mais relevantes. Utilizando-se dessa narrativa como parâmetro, esperava-se criar, da mesma forma, para o videoclipe, uma história que fosse aberta a diversas leituras, permitindo que o público absorva o subtexto de acordo com a forma que decidisse interpretar o vídeo.

Com a concepção inicial definida, partiu-se para a elaboração de qual seria o melhor método de abordagem para o desenvolvimento da narrativa, visto que não seria uma história tradicional, além de se levar em conta o fator essencial que seria a trilha musical. Dessa forma, decidiu-se por determinar primeiro qual seria o humor do vídeo, em que tipo de ambientação se passaria, qual seria a atmosfera, para que, assim, o roteiro pudesse ser feito simultaneamente à composição da música, permitindo que um interferisse no outro.

⁵ Seriado televisivo criado por Damon Lindelof e Tom Perrotta e veiculado pelo canal HBO de 2014 a 2017. Baseado no romance de mesmo nome, *The Leftovers* é um drama que narra a história de como a sociedade lida com as consequências do misterioso desaparecimento de 2% da população mundial, evento tido por muitos como um juízo final.

A partir da escolha da morte como temática principal da narrativa, através de símbolos que evocassem o assunto de forma abstrata, tornou-se evidente que o primeiro passo seria evitar escolhas óbvias ao trabalhar com simbolismos recorrentes do senso comum e atmosferas mórbidas. Com isso em mente, foram selecionadas como referências músicas de diversos gêneros, imagens e vídeos, principalmente videoclipes, que representassem o ambiente desejado, para serem apresentados e discutidos com o artista responsável pela composição e produção da trilha.

2.2 – A música

Desde a concepção inicial do projeto, estabeleceu-se que o videoclipe produzido seria feito como forma de explorar o formato e, para que a construção da ideia pudesse ser realizada sem limitações criativas, seria ideal que o projeto fosse feito em parceria com um artista que pudesse desenvolver seu trabalho em conjunto com o videoclipe e concordasse na criação de um produto como meio de experimentação artística, sem fins comerciais. Este foi um dos motivos pelos quais o gênero musical escolhido para a trilha do produto foi a eletrônica, dado que é um tipo de música que pode ser composta e gravada por um único intérprete, o que torna mais fácil encontrar músicos independentes que trabalhem com esse estilo. Somado a isso, a música eletrônica, dentro de suas variedades, apresenta estilos instrumentais minimalistas que se encaixam na proposta de videoclipe desejada com a atmosfera criada por sua sonoridade, além de que, pela ausência de voz, a narrativa e ambientação do vídeo poderiam ser concebidas sem interferência da letra, baseando-se apenas no sentimento causado pelo som.

À procura de um compositor e intérprete para a música, o primeiro contato estabelecido foi com Murillo Rosa, estudante de Design pela UNESP Bauru, conhecido de trabalhos anteriores na universidade. Murillo, em paralelo à graduação, compõe músicas de forma independente sob o pseudônimo de “IIIRUM” e, em conversas anteriores, manifestou seu interesse pelo audiovisual. Foi marcada uma reunião para que ele fosse inteirado da proposta do trabalho, conhecesse as referências e entendesse o que se esperava atingir com o produto final, e logo, Murillo já aceitou participar do projeto.

Deu-se início, então, à materialização da produção, com a música sendo criada paralelamente ao argumento da narrativa. Essa parte do processo de concepção do argumento baseou-se majoritariamente na coleta de referências e leituras, sendo que até o primeiro

tratamento da música ser finalizado, apenas o *storyline*⁶ havia sido definido. Mais tarde, com a primeira versão da trilha pronta, o roteiro passou a tomar forma, utilizando a música como base, e as referências temáticas, agora melhor definidas, foram passadas ao artista para que ele pudesse finalizar a composição. O roteiro foi elaborado em sua maior parte até a finalização de segunda versão da música, a final, que serviu de referência para moldar o que já havia sido escrito e para a criação das cenas que faltavam na narrativa, assim sendo concluído seu primeiro tratamento. Durante o processo, a música foi nomeada como “Bloodshot” por seu compositor, que justificou o título, traduzido em português como “rajada de sangue”, sendo uma referência ao momento pessoal de pressão pelo qual estava passando.

2.3 – Esquema narrativo

Partindo do conceito estabelecido para a narrativa, com a temática e a linguagem a ser utilizada definidas, e utilizando como base os referenciais teóricos abordados no capítulo anterior, decidiu-se pela criação de um esquema de roteirização em que, primeiramente, seria elaborado o percurso subjetivo da narrativa, traçando qual seria a jornada inconsciente da personagem, para depois se pensar em como traduzir esse percurso em vídeo, através de ações e símbolos concretos.

2.3.1 – Percurso subjetivo

Por se tratar da temática dos sonhos, estabeleceu-se logo no início que a narrativa acompanhasse a jornada de uma personagem principal, e não múltiplos personagens, já que o relato do inconsciente e suas manifestações se tratam de uma trajetória bastante pessoal e introspectiva. Então, foram algumas definidas características básicas para a protagonista (gênero, idade, classe social, interesses) e uma premissa básica do percurso inconsciente pelo qual percorreria, tendo como referência o estudo básico realizado a respeito de sonhos; a premissa consistia na história de uma personagem que, ao ser confrontada com a morte, relutasse a aceitá-la e passasse por sua jornada buscando mudar seu destino, apenas para no final, ao se dar conta que buscava a resposta nos lugares errados, perceber que a morte é inevitável e, assim, se entregar a ela.

Com a premissa inicial estabelecida, a trajetória inconsciente da personagem foi elaborada através da construção de um esquema da progressão de seu conflito interno, com a os sentimentos pelos quais passaria em cada momento. Com a leitura de “Jung e o Tarô - Uma jornada arquetípica”, encontrou-se nos símbolos das cartas de tarô uma forma de ilustrar

⁶ Breve resumo do enredo da narrativa descrevendo o conflito principal.

e organizar a narrativa que estava sendo desenvolvida. Na obra, Nichols (2001) discorre sobre como este jogo de cartas conta uma história simbólica e, através das figuras arquetípicas que ilustra, análogas à mitologia, associa-se ao inconsciente humano, do mesmo modo que ocorre com os sonhos. A autora compara a contemplação das figuras do tarô à experiência de se observar uma galeria de arte, no modo em que “estimula a imaginação, forçando-nos a mergulhar fundo em nossa própria criatividade e experiência de amplificação e compreensão.” (NICHOLS, 2001, p.9).

A partir da leitura sobre os arcanos maiores⁷ do tarô, seu simbolismo e relação com o inconsciente, estabeleceu-se uma série de figuras representando a jornada da protagonista. A sequência, não por acaso, pertence a fileira das cartas conhecida como Reino da Realidade Terrena e da Consciência do Ego, porém, escolheu-se traçar o caminho inverso da ordem das cartas, partindo da Morte e terminando no Carro, arcano cuja essência é o movimento e representa um importante momento na trajetória do herói: a volta à consciência. Assim, o esquema básico da jornada subjetiva, baseado na análise de Nichols (2001) das imagens do tarô, ficou da seguinte forma:



Figura 1 – Esquema da narrativa subjetiva através de cartas do tarô⁸

⁷ Conjunto composto pelas 22 cartas principais do tarô

⁸ Fonte: autor

O arcano de maior referência para a construção da história e o momento emocional vivenciado pela personagem foi o Enforcado, representativo do momento que precede a morte, em que se está vulnerável a sua sentença e sem controle sobre seu fado, transitando da negação e desamparo à aceitação do destino. Nesta carta, faz-se muito forte o símbolo da natureza como força maior, ao qual o ser não consegue se opor, e também o momento de renascimento, retorno às origens.

O simbolismo por trás do tarô foi valioso não apenas na construção da personagem e sua história, mas também serviu como referência em diversos momentos do desenvolvimento deste projeto, auxiliando na construção da estética do produto, como será visto mais adiante, e enriquecendo o universo criado.

2.3.2 – A narrativa na prática

Tendo estabelecida a trajetória subjetiva, desenvolveu-se a partir dela um esquema associando seus principais elementos a pontos da narrativa, dividindo-a em pequenos capítulos afim de se obter uma visão da cadência e fluidez da história. Voltou-se, também, uma maior atenção à sua duração, para que não excedesse o tempo pretendido para o vídeo; para isso, delimitou-se a qual segmento da música cada capítulo corresponderia, associando a carga dramática dos trechos da narrativa à intensidade dos diferentes momentos da trilha. Neste momento, viu-se necessário que algumas partes da narrativa fossem condensadas.

Um dos maiores desafios encontrados no desenvolvimento do projeto foi a tradução desta estrutura narrativa em ações e figuras concretas. O primeiro passo foi retornar à premissa inicial e encontrar uma forma de expressá-la de modo palpável, como seria visto no vídeo. Após diversas releituras do material produzido até então, revisitas aos textos da bibliografia de referência, registros de sonhos e conversas com colegas, chegou-se ao mote principal da história. A premissa criada foi de que a protagonista, a princípio em sua zona de conforto no seu quarto, recebe um chamado para deixá-lo. Ao sair, a porta se fecha e a maçaneta desaparece, dando início à sua jornada em busca de um meio de voltar; quando finalmente consegue entrar em seu quarto novamente, percebe que ele não é mais o mesmo, e que sua estadia lá se tornou inviável. A partir disso, foram criadas as peças da narrativa, sendo a incorporação do elemento da água extremamente importante para seu simbolismo.

O cenário do quarto como elemento da narrativa proporcionou novas referências que auxiliaram na criação desse ambiente e seu simbolismo dentro da narrativa. Na visão de Bachelard sobre a figura da casa como imagem poética, “todos os abrigos, todos os refúgios,

todos os aposentos têm valores oníricos consoantes” (BACHELARD, 2000, p. 25), e as lembranças do lar são revividas através de devaneios, que nunca deixam de habitar o ser. O quarto, assim como a casa, representa a aura de intimidade e abrigo, portanto foi uma escolha bastante propícia para a ideia que se esperava criar.

Com base na concepção inicial, a história começou a tomar forma, partindo-se para a elaboração das situações e ações que comporiam a narrativa e, então, a criação de cenários e personagens que habitam esse universo. Para esse processo, procurou-se criar um balanço entre as demandas que a narrativa trazia, como a coesão e ritmo para o desenrolar da história, e a natureza simbólica da atmosfera onírica pretendida para o vídeo, para, por fim, obter-se o esquema geral da narrativa concreta que serviria de base para o roteiro.

2.3.3 – Construção do roteiro

A estruturação do roteiro foi a etapa final na construção da história, consistindo na tradução do esquema desenvolvido para a formatação de um roteiro audiovisual. Optou-se pelo modelo *Master Scenes*⁹, já que a trilha sonora não seria cantada, dispensando a necessidade de corresponder cada cena à letra da música, e também por permitir um desenvolvimento mais detalhado das ações descritas. Além disso, esse formato de roteiro se tornou propício devido ao modo que a história seria contada, semelhante a um filme mudo pela ausência de falas e de sons que não a própria música.

Para tornar mais compreensível a linha narrativa, já que, como citado, não haveria falas para auxiliar o entendimento, algumas cenas foram simplificadas e personagens foram cortados. Fez-se necessário, novamente, sintetizar a história para que se encaixasse na duração da música, e a partir da concepção final da narrativa, sua estrutura foi lapidada para que tivesse o ritmo desejado. Nessa etapa, foi realizada, também, a divisão da história em atos, para melhor organizar a cadência do fluxo narrativo. Segundo Syd Field (2001), em um roteiro de cinema, o primeiro ato é destinado à apresentação da história, personagens e premissa; o segundo ato é composto pelo conflito da trama, e o terceiro ato apresenta a resolução. Da mesma forma, a narrativa de “Bloodshot” foi estruturada dentro desses três atos, adicionando-se apenas o prólogo e epílogo (divisões comumente utilizadas em obras literárias) para separar as duas únicas cenas que se passariam em um universo diferente do restante de história, mas que teriam um importante papel dentro da narrativa.

⁹ Formato clássico de roteiro utilizado no cinema

Por fim, o material foi transcrito para o formato de roteiro, com algumas anotações à parte sobre quais momentos corresponderiam a qual minutagem da música. Após algumas revisões e redações de novos tratamentos, o roteiro foi finalizado, dando por encerrado o estágio de criação do projeto.

CAPÍTULO 3
EXECUÇÃO DO PROJETO

Capítulo 3 – Execução do projeto

3.1 – Pré-produção

A pré-produção do projeto teve início no começo do último semestre letivo e durou aproximadamente um mês até a primeira gravação. O pré-cronograma, elaborado pela assistência de direção quando o roteiro foi finalizado, propunha que todas as locações, atores e objetos de arte fossem definidos antes do início da produção em si, porém, devido a problemas de logística, o processo se estendeu e teve de ser feito simultâneo às gravações. Dessa forma, durante maior parte do projeto, o cronograma foi sofrendo alterações.

3.1.1 – Formação da equipe

A escolha da equipe para a realização do projeto foi de extrema importância para que ele pudesse ser realizado da melhor forma possível, visto que a realização de um produto audiovisual dificilmente pode ser colocada em prática por um único idealizador. A equipe é parte indispensável da produção, e é essencial que seus membros estejam em sintonia com a proposta do vídeo. Tendo isso em mente, foram convidados a participar do projeto estudantes do curso de Radialismo com quais a autora já havia trabalhado antes e desenvolvido uma certa afinidade, sendo sua maioria colegas de classe.

Com exceção da assistente de direção Maria Elisa Nascimento, que estava envolvida com o projeto desde sua concepção inicial, a primeira formação da equipe entrou para o projeto na fase de roteirização. Entre esse momento e início da pré-produção, alguns membros tiveram de deixar o grupo devido a outros compromissos, então novos participantes foram convidados. A princípio, esperava-se que a equipe fosse a menor possível para facilitar a logística da produção, porém, durante a realização do produto, fez-se necessária a ajuda de mais colegas para auxiliar o grupo. Dessa forma, a formação final da equipe ficou da seguinte forma:

- Roteiro e direção: Raquel Oyakawa
- Assistência de direção: Maria Elisa Nascimento, Leandro Freitas, Sillas Carlos e Víctor Barboza
- Produção: Júlia Antunes, Ana Beatriz Pístola, Marcus Araujo e Raquel Oyakawa
- Assistência de produção: Beatriz Lira
- Direção de arte: Laís Paiva
- Assistência de arte: Bárbara Cristina Meireles e Anna Luisa Lopes

- Direção de fotografia: Andrey Sanches e Júlia von Zeidler
- Assistência de fotografia: Vinícius Laureto e Vitória Toledo
- Produção de set: Júlia Antunes
- Maquiagem: Juliana Ribeiro
- Montagem e finalização: Raquel Oyakawa
- Colorização: Andrey Sanches e Júlia von Zeidler
- Efeitos especiais: Felipe Gabriel Bernardo
- Making of: Graciela Agüena Perosa e Sillas Carlos

3.1.2 – Direção

A concepção de como seria a direção geral do projeto já foi sendo elaborada desde a criação da narrativa, visto que autora foi responsável tanto pelo roteiro quanto direção. A partir da proposta inicial de se criar um ambiente onírico de uma forma que não fosse óbvia, foi realizada uma reunião com as áreas de direção geral, fotografia e arte para que a equipe lesse o roteiro e discutisse como seria a estética do vídeo, além de acertar detalhes de cronograma. Era muito importante que arte e fotografia visualizassem uma única proposta, tendo as mesmas referências e uma noção comum das cores que seriam utilizadas, para que, dessa forma, os trabalhos das duas áreas fizessem sentido juntos e complementassem um ao outro. A diretora, então, deu início à decupagem de planos, a partir da qual cada área faria sua decupagem específica.

Para criar o efeito desejado do roteiro, de que a personagem navegasse por diversos lugares diferentes de forma contínua, como se fizessem parte do mesmo ambiente, foram utilizados como referências os videoclipes *Daydreaming*, da banda Radiohead e *Yet Again*, dos Grizzly Bears. As duas obras criam a sensação de que seus respectivos protagonistas andam por diversas locações interligadas, mas que são claramente desconexas, através da continuidade da ação realizada, como, por exemplo, quando Thom Yorke no vídeo de *Daydreaming* está andando em uma sala de estar de uma casa, atravessa uma porta, e acaba entrando em um hospital. O efeito é realizado de forma semelhante em *Yet Again*, em que a protagonista está patinando no gelo em um ginásio fechado, quando escorrega e cai, ficando submersa na água, como se antes estivesse patinando em uma superfície congelada de um lago; então, quando sai da água, ela se encontra no meio de um pantanal.



Figura 2 – Frame do videoclipe “Daydreaming” – Radiohead¹⁰



Figura 3 – Frame do videoclipe “Daydreaming” – Radiohead¹¹

O videoclipe *Let It Happen*, da banda Tame Impala, também foi utilizado como referência para esse efeito, ao utilizar objetos para interligar a ação entre a uma sequência de cenas em diferentes locações. No exemplo ilustrado abaixo, o personagem está em uma poltrona de avião segurando um relógio descomunalmente grande; no corte para o *take* seguinte, ele está segurando o mesmo relógio, dessa vez menor, em um quarto de hotel.



Figura 4 – Frame do videoclipe “Let It Happen” – Tame Impala¹²

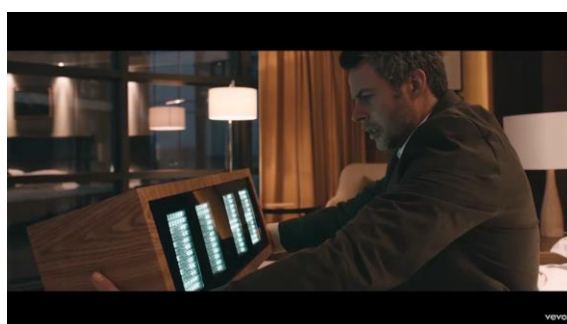


Figura 5 – Frame do videoclipe “Let It Happen” – Tame Impala¹³

A decupagem de planos foi feita de forma semelhante à de um filme ficcional, já que a própria base foi escrita no molde de roteiro de filme, com o modelo *Master Scenes*. Porém, por se tratar de um videoclipe, foi necessário que houvesse uma atenção para o número de planos e detalhamento de ações em cada cena, visto que teriam que encaixar no tempo da música. Dessa forma, cada cena foi delimitada para um trecho específico da música, como já havia sido pensado no roteiro, e foi feita uma minutagem aproximada de quanto tempo cada sequência poderia durar, junto com uma estimativa de como seriam os cortes na edição.

¹⁰ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTAU7ILDZYU>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

¹¹ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTAU7ILDZYU>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

¹² Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=pFptt7Cargc>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

¹³ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=pFptt7Cargc>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

O roteiro apresentava alguns desafios que teriam de ser resolvidos na direção, sendo o principal deles a penúltima cena, em que a protagonista entra em seu quarto e o encontra completamente alagado. Decidiu-se, então, por uma abordagem pouco literal para essa cena, utilizando-se de uma certa forma de metonímia, em que seriam utilizados planos fechados de objetos e partes do quarto inundados, para criar a ideia de que ele está todo alagado sem que fosse necessário realmente molhar todo o cenário.

A cena em que a protagonista troca a lâmpada, mudando a luz do ambiente, também seria de difícil execução, visto que as opções para criar o efeito desejado eram ou que a luz fosse alterada na própria gravação, ou através da colorização na pós-produção. Ambas as alternativas poderiam criar um resultado pouco autêntico, então, por sugestão do diretor de fotografia Andrey Sanches, optou-se por um plano subjetivo do soquete, em que a troca da lâmpada em si não apareceria em vídeo e a mudança de cor fosse feita pela iluminação posicionada atrás da câmera, de onde estaria vindo o ponto de vista do soquete.

Com os enquadramentos definidos, a diretora esboçou um *storyboard*¹⁴, ilustrando uma referência básico de como deveria ficar cada quadro. Os desenhos foram feitos conforme as locações da gravação eram definidas, para que o esboço fosse o mais próximo possível de como a imagem ficaria na prática, e pudessem orientar os enquadramentos durante a gravação.

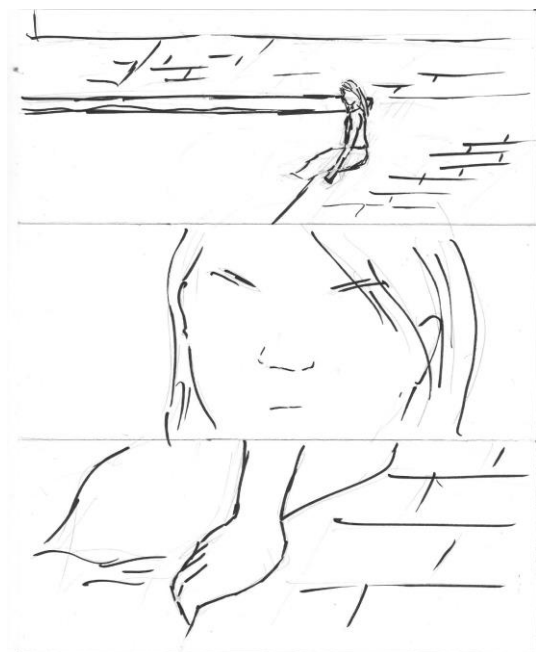


Figura 6 – Imagem do *storyboard* (seqüência inicial)¹⁵



Figura 7 – Imagem do *storyboard* (seqüência final)¹⁶

¹⁴ Ilustrações em seqüência, representativas de como serão os enquadramentos em um vídeo

¹⁵ Fonte: Autor

3.1.3 – Arte

A direção de arte é peça fundamental na construção do universo proposto, visto que, através dos cenários e objetos, constrói-se a ambientação do vídeo e revelam-se as demandas e desejos da personagem. Posto isto, a equipe de arte foi essencial no desenvolvimento do projeto, não só ao ilustrar e dar vida material ao roteiro, mas também contribuindo para seu aprofundamento e trazendo diferentes perspectivas que permitiram que a história se expandisse e ganhasse novos significados.

A arte do vídeo, como um geral, foi orientada por um conjunto de cores, ilustrado na paletas abaixo:



Figura 8 – Paleta de cores geral 1



Figura 9 – Paleta de cores geral 2

Para o figurino da protagonista, a principal inspiração foi o livro icônico *Alice no País das Maravilhas*, referenciando o modelo da personagem Alice com um estilo mais moderno, composto pela saia na altura dos joelhos e uma camisa marcada. A paleta de cores elaborada para o figurino da protagonista foi a seguinte:



Figura 10 – Paleta de cores da protagonista

¹⁶ Fonte: Autor



Figura 11 – Ilustração do livro “Alice no País das Maravilhas” (Lewis Carroll)¹⁷

Para o figurino do atendente de loja, pensou-se em roupas comuns do cotidiano, que não o caracterizassem como funcionário, e uma maquiagem que criasse um aspecto desgastado e envelhecido; sendo o primeiro personagem a aparecer no caminho da protagonista, a ideia era de que ele aparentasse sutilmente ser uma figura estranha, fora de seu ambiente, para dar os primeiros indícios do universo surreal no qual a protagonista estava adentrando. O personagem do *Dealer* foi pensado como a figura da pessoa que embaralha cartas no pôquer ou em jogos de azar, já que a cena do porão seria uma referência à Roda da Fortuna do tarô; seu figurino foi definido, então, como camisa e colete típica dos *Dealers* dos cassinos.

Os personagens da cena da floresta, pouco definidos no roteiro, foram construídos em conjunto com a arte. Cada um faria referência a uma carta do tarô: a Sacerdotisa (mulher com a lâmpada) seria caracterizada pela mesma paleta de cores da protagonista, representando um reflexo dela; a Feiticeira (mulher com a jarra d’água), equivalente à carta do Mago, faria referência a uma espécie de curandeira, apresentando cores associadas à magia e à noite, como violeta e azul marinho; o Imperador declararia através de seu figurino o luto representado da cena; e, por fim, a Imperatriz (mulher ao lado do Imperador) faria referência direta ao tarô através das cores da carta, vermelho e azul.

A concepção do cenário do quarto pretendia apresentar um lugar aconchegante, mas que também transmitisse a ideia do Enforcado. Assim, foram feitas escolhas referentes ao universo da personagem, caracterizando-o como o quarto de uma garota jovem na atualidade

¹⁷ Fonte: <<https://www.cs.cmu.edu/~rgs/alice04a.gif>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

o decoraria, mas com diversos elementos oníricos que evocassem o sentido de morte, principalmente com a figura do monstro de Frankenstein na parede, literalmente um morto-vivo, e os cactos, que tanto podem simbolizar a vida como a morte na forma que sobrevivem com pouca água em ambientes áridos. A água foi importante também na composição da arte, sendo referenciada principalmente na cena final do quarto, através de artes gráficas impressas envolvendo esse elemento (nas gravações, foram utilizadas impressões do artista Victor Alexandre). O cenário seria composto, também, por miniaturas de barcos, referenciando a barca de Caronte, e uma gaiola, que representa tanto uma prisão como uma morada.

O hall que dava entrada para o quarto foi pensado com tendo um ar lúdico, através objetos que remetesse a elementos da narrativa como chaves e maçaneta (tendo sido nas gravações, posteriormente, emprestados pela Oficina Desmanche), a jogos e, novamente, à carta do Enforcado. Uma das obras que seria utilizada no cenário é de autoria do artista Fábio Severino, uma pintura que remete à imagem da carta:



Figura 12 – Pintura do artista Fábio Severino (2016)¹⁸

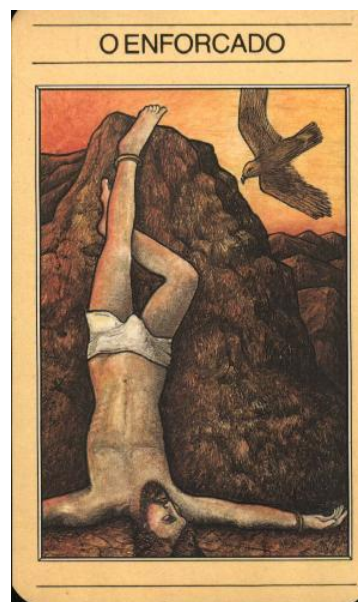


Figura 13 – “O Enforcado”, carta do tarô mitológico¹⁹

A direção de arte foi determinante para o desenvolvimento do projeto, aprimorando as concepções do roteiro, em particular com o cenário do porão. Nos primeiros tratamentos do roteiro, o local da cena foi descrito de forma genérica, deixando aberto para que fosse especificado durante a pré-produção, de acordo com as locações que fossem encontradas. A diretora de arte sugeriu que a cena se passasse em um porão, o que se encaixaria no conceito

¹⁸ Fonte: Instagram de Fábio Severino (@frseverino).

¹⁹ Fonte: <<http://danieldeavila.com/enforcado.jpg>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

da casa como organismo que guarda lembranças e provoca devaneios. Nesse contexto, o porão é “o *ser obscuro* da casa, o ser que participa das potências subterrâneas. Sonhando com ele, concordamos com a irracionalidade das profundezas” (BACHELARD, 2000, p.37). Dessa forma, definiu-se como sendo o cenário ideal para a cena, que representa a descida da protagonista às profundezas de seu inconsciente.

3.1.4 – Fotografia

Para a direção de fotografia, optou-se pelo uso de cores vivas, principalmente o verde, laranja e vermelho, com baixa saturação, intencionando a criação de um ambiente onírico. Essa concepção partiu da ideia de que, aquilo que se passa em um sonho passa a sensação de ser real, até o momento em que se acorda; assim, a estética adotada visava criar uma imagem que se aproximasse da real, com cores vibrantes, mas utilizadas com baixa opacidade, sinalizando que embora se assemelhe à realidade, não é, de fato, real. Procurou-se evitar estereótipos de representações de sonhos, como o uso exacerbado da cor azul (à exceção da água na cena inicial e final na piscina), efeitos “esfumaçados” ou outros recursos do gênero. A principal referência para cor foi o videoclipe *Devil’s Whisper*, do cantor Raury, ilustrada abaixo:



Figura 14 – Frame do videoclipe “Devil’s Whisper” – Raury²⁰

Para os enquadramentos e movimentos de câmera, esperava-se obter a aparência mais fluida possível, sem viradas bruscas ou imagens tremidas, para o qual seria usado tripé na maioria dos planos, e o estabilizador de ombro em momentos necessários. Para realizar o

²⁰ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=LoI2C6pW9AQ>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

movimento de *dolly*²¹, seria utilizado um skate com o tripé em cima, visto que alugar um *slider*²² teria um custo muito alto, e a pretensão era, sempre que possível, contar com equipamentos da equipe, emprestados de colegas ou do estúdio da faculdade. Mais tarde, nas gravações, os dois diretores de fotografia avaliaram que seria mais eficiente que um ficasse sentado no skate com a câmera no estabilizador de ombro enquanto o outro movimentasse o skate, e o resultado ficou preferível ao obtido pelo modo com o tripé, pensado anteriormente.



Figura 15 – Equipe de fotografia realizando movimento de câmera com auxílio de um skate²³

Com a intenção de proporcionar um aspecto mais cinematográfico ao vídeo, a diretora optou pela utilização da proporção de tela 2:35:1, também conhecida como *CinemaScope*. O formato, que vem sendo utilizado em diversos videoclipes (como exemplificado pela imagem de *Voodoo In My Blood*, na próxima página), além de conferir uma aparência esteticamente agradável, possibilitaria que, com o vídeo sendo gravado em 16:9, ele pudesse ser manipulado na edição para criar movimento vertical (esse tópico será melhor abordado mais à frente). Decidiu-se também pela gravação em 60fps²⁴, possibilitando o uso de câmera lenta na edição.

²¹ Movimento de câmera de aproximação (*dolly in*) ou afastamento (*dolly out*), geralmente feito deslocando o equipamento de filmagem em cima de trilhos

²² Equipamento utilizado como acessório para câmera realizar movimentos como *dolly* e *travelling*.

²³ Fonte: autor

²⁴ *Frames per second* (quadros por segundo)



Figura 16 – Frame do videoclipe “Voodoo In My Blood” – Massive Attack, Young Fathers²⁵

Na decupagem da fotografia, foram definidos quais equipamentos seriam necessários para a produção, sendo os principais: câmera Canon EOS 60D, lentes 17-50mm e 50mm, tripé, kit de luz, *softbox*, estabilizador de ombro, rebatedor e gelatinas coloridas.

3.1.5 – Locações

Durante a pré-produção, a procura por locações foi a parte que mais apresentou dificuldades para a equipe. O número grande de locações diferentes já era um fator complicador, o que, junto com o período curto que se tinha disponível antes do início programado para as gravações, fez com que algumas das locações não pudessem ser definidas com antecedência.

Para que não houvesse gastos com locação, a produção buscou para as gravações casas de conhecidos da equipe, lugares públicos e estabelecimentos que não cobrassem diária pela sua utilização, sendo creditados na produção como apoio. Foram levantadas opções de locações e realizadas visitas técnicas com a equipe, para avaliar se o local seria viável para a gravação e se encaixava no conceito estético.

O primeiro cenário definido foi o da passarela, que seria gravado em um espaço público próximo ao Bauru Shopping. Para as cenas da piscina, do quarto, sala e banheiro da protagonista, optou-se por utilizar repúblicas de estudantes. Mesmo essas, que em teoria seriam locais mais fáceis de fechar acordo, acabaram se mostrando mais complicadas que o esperado, pois, na maior parte das vezes, os moradores dos locais demoravam a dar resposta, dificultando que o cronograma fosse feito com antecedência. Esse foi, também, um problema para a cena do estacionamento, gravada no Alameda Quality Center, pois mostrou-se difícil

²⁵ Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=ElvLZMsYXlo>>. Acesso em Maio de 2017.

entrar em contato com o gerente, porém, ao final, o local foi cedido para gravações sem maiores complicações.

O cenário do porão seria um dos mais flexíveis, pois o ambiente foi descrito nos primeiros tratamentos do roteiro de forma genérica, feito desta forma justamente para facilitar a busca por um local. Por sugestão da diretora de arte de usar um porão como cenário, a produção entrou em contato com o Instituto Lauro de Souza Lima, onde alguns membros da equipe já tinham realizado a gravação de um trabalho interdisciplinar, e o local cedeu seu espaço, também sem transtornos.

A cena da floresta foi pensada para ser gravada no pinheiral localizado perto do Alameda Quality Center, porém a produção não conseguiu entrar em contato com ninguém responsável pelo espaço para que a equipe tivesse autorização para gravar no local. A segunda opção foi o Jardim Botânico Municipal de Bauru, que não permitiu gravações. A próxima opção, o Horto Florestal de Bauru, ao contrário do que se esperava, não solicitava permissão formal para usarmos o espaço, então acabou sendo escolhido para a cena.

A locação mais custosa de se definir foi a loja, que seria utilizada em duas cenas. Inicialmente, por não estar bem definido no roteiro qual era o tipo de estabelecimento específico, a procura pela locação estava bastante dificultosa. Definiu-se, então, entre direção e arte, que seria interessante algum tipo de loja de velharias, como um sebo ou loja de antiguidades. A partir disso, foram levantadas duas lojas que concordaram em abrir seu espaço para a equipe; o primeiro era um espaço reduzido, o que dificultaria a montagem de iluminação e câmera, e o segundo não tinha horários disponíveis dentro do período designado para gravações. Decidiu-se por utilizar o segundo local e adiar a gravação para o mês seguinte, porém, um mês depois, o dono do local, responsável pelo atendimento da loja na maior parte do tempo, sofreu um acidente, restringindo o horário em que poderíamos utilizar o estabelecimento. Sem sucesso ao tentar encontrar um horário que funcionasse para ambos os lados e com várias semanas de atraso, resolveu-se procurar, novamente, outra loja. Por um acaso, em que alguns membros da equipe visitaram uma loja de *videogames* para fazer compras, a diretora notou que o lugar poderia funcionar para a cena que restava gravar. A produção, então, entrou em contato com o estabelecimento, e, por fim, conseguiu marcar a última gravação.

3.1.6 – Elenco

Com o propósito de otimizar o curto tempo disponível para pré-produção, a diretora optou por não realizar *casting*²⁶, pois exigiria tempo considerável da produção e direção, preferindo selecionar atores com os quais já havia trabalhado ou indicações de colegas. A única restrição maior em relação ao elenco era evitar intérpretes muito jovens, em particular dos personagens na cena da floresta, pois sairia da proposta do universo que se esperava criar para o vídeo.

Para o papel da protagonista, o roteiro já havia sido escrito com a atriz Fernanda Diniz em mente, pois, assistindo aos trabalhos de colegas da UNESP em que ela havia atuado, acreditava-se que ela se encaixava no perfil desejado; logo no início da pré-produção, a equipe de produção entrou em contato com a atriz, que aceitou participar do projeto. O ator Gael Gramaccio, que já atuou em um videoclipe realizado por alguns membros da equipe, foi pensado para o personagem do *Dealer*, e também aceitou o papel logo no início.

Faltando uma semana para o prazo estabelecido para a definição de todos os atores, a equipe de produção, até então composta por Júlia Antunes e Ana Beatriz Pístola, percebeu que não estava conseguindo desempenhar todas as atividades sozinha, já que a busca por locações demandava muito trabalho. Foi então que Marcus Araujo entrou para o grupo, ficando responsável especificamente pelos atores. O produtor conseguiu encontrar atores para os personagens que faltavam, sendo que, devido a conflitos de agenda, tiveram de ser feitas algumas substituições até serem marcados os dias definitivos de gravação.

3.2 – Gravações

As gravações foram inicialmente planejadas para durar duas semanas, mas devido a contratempes e problemas de logística com os horários da locação e atores, duas diárias tiveram de ser adiadas para o mês seguinte, já que logo após as duas semanas programadas para gravar, a faculdade entraria em um recesso de fim de ano. Dessa forma, o cronograma de gravações ocorreu como apresentado na tabela a seguir:

²⁶ Testes para seleção de elenco

Dia	Horário da diária	Cenas	Locações
05/12/2016	8h às 9h20	1 e 15	República Pagu
09/12/2016	5h30 às 10h30	8 e 12	Passarela e Casa Txai
12/12/2016	6h às 8h30	4 e 6	Alameda Quality Center
14/12/2016	20h às 00h30	3, 10 e 13	República Zion
15/12/2016	6h às 8h e 20h às 00h30	2 e 14	República Zion
16/12/2016	6h às 8h15	9	Instituto Lauro de Souza Lima
17/12/2016	6h às 8h30	8 e 11	Passarela e Horto Florestal
10/01/2017	8h às 9h20	11	Horto Florestal
27/01/2017	9h às 11h	5 e 7	Betinho Games

Tabela 1 – Cronograma de gravações

Conciliar os horários da atriz principal, que aparece em todas as cenas, com os das locações e equipe foi a maior dificuldade para o cronograma de gravações, já que durante o mês de dezembro ela trabalhava de segunda a sábado, do final da manhã até o fim da tarde. Por este motivo, as cenas externas, que eram todas diurnas, sempre que possível eram gravadas assim que o sol nascesse, para a gravação terminasse dentro do horário disponível da atriz.

A maioria das cenas internas também foi realizada na faixa de horário da manhã, à exceção das cenas gravadas na República Zion, *set* utilizado para a sala e quarto. Como se tratavam de cenários trabalhosos que exigiriam um maior tempo de montagem, principalmente em questão da arte, a assistência de direção organizou as gravações de forma que ficassem concentradas dentro de dois dias, para que a equipe de arte pudesse deixar o cenário montado antes das gravações, e também para que o incômodo aos moradores do local fosse o menor possível.

Um dos maiores imprevistos ocorreu após os primeiros dois dias de gravação, quando os arquivos dos vídeos estavam sendo transferidos do cartão de memória para um HD externo²⁷ e o computador apresentou um problema, tendo de ser desligado, o que danificou o HD e causou a perda dos arquivos da cena gravada na passarela. O HD foi levado para assistência técnica e a maioria dos arquivos foi recuperada, com exceção de um plano que enquadrava apenas os pés da personagem. Esse plano teve de ser gravado novamente, então

²⁷ Dispositivo móvel de armazenamento de dados

optou-se por refazê-lo utilizando uma participante da equipe como dublê e gravar no mesmo dia que seria a locação do Horto Florestal, para que não fosse necessário acrescentar mais uma diária.

Quase todas as gravações foram finalizadas com bastante antecedência do horário planejado, o que se deveu, principalmente, à agilidade da equipe técnica ao montar o set e a ausência captação de som, que geralmente é um fator trabalhoso em gravações. As principais exceções foram a gravação no Horto Florestal, que tardou a começar e não foi finalizada a tempo, com o restante da cena tendo de ser marcado para o mês seguinte, e a cena da loja no Betinho Games, caso em que a gravação quase teve de ser também adiada, pois o gato que apareceria em cena se escondeu no carro e não foi encontrado até o final do dia. A solução encontrada na hora, com o auxílio de Roberto “Betinho”, dono da loja, foi pedir à vizinha do local que emprestasse um de seus gatos para a gravação; a senhora aceitou e, assim, foi possível finalizar o último dia de gravação.

3.3 – Pós-produção

A etapa de pós-produção do vídeo teve início enquanto as gravações ainda não tinham sido finalizadas, no recesso após o período originalmente programado para a produção. As cenas já gravadas foram montadas na pausa entre a primeira parte da produção e a final, composta de apenas duas locações, obtendo uma visão geral de como ficaria o produto, o que adiantou uma parte significativa do processo e permitiu com que as cenas restantes pudessem ser melhor direcionadas. Com o término das gravações, a montagem e edição do filme foram feitas simultaneamente à aplicação de efeitos especiais, seguido pelo tratamento de cor e finalização do produto.

3.3.1 – Edição

Como o roteiro já pré-estabelecia a quais trechos exatos da trilha cada cena deveria ser encaixada, foi possível o início da montagem com a música acompanhando o vídeo sem que todas as cenas tivessem sido gravadas. O *software* utilizado foi o Adobe Premiere Pro, versão CC 2015.

A minutagem feita durante a decupagem do roteiro serviu como guia para montar as cenas, porém não pôde ser seguida a risca, pois somente no momento da edição é possível visualizar a fluidez da cena e se a mensagem desejada é transmitida. Desse modo, o maior desafio da montagem foi construir as cenas de forma que a ação pudesse ser compreendida em sua totalidade pelo espectador ao mesmo tempo que os cortes fossem dinâmicos e

acompanhassem o ritmo da música. Para cumprir essa finalidade, primeiramente, a sequência de planos era montada e depois encaixada na música, acertando os detalhes que causassem estranhamento ou prejudicassem o entendimento da cena.

Em certos momentos, fez-se necessário o uso de *jump cuts* para que a ação mostrada tivesse início e fim e se ajustasse à duração prevista para a cena, o que, além de cumprir essa funcionalidade, contribuiu para o ritmo do vídeo. Para os trechos da música com várias batidas rápidas e seguidas, optou-se por cortes acompanhando o compasso com *takes* de diferentes cenas, objetivando dar ao produto um maior dinamismo ao mesmo tempo que se estabelecesse uma conexão da cena com as imagens dos diferentes momentos do vídeo mostrados. Sempre que possível, não só os cortes foram sincronizados à música, mas também os movimentos de câmera e dos personagens.

Após o término da montagem, percebeu-se que os cortes secos em momentos de mudança de ambientação causavam um estranhamento indesejado, diferente da sensação de continuidade entre as diferentes cenas que se esperava. Para suprir esse lapso, tornando o corte mais sutil, decidiu-se pelo uso de transições através de uma espécie de “vazamento” de luz, inspirado no videoclipe de *Running Back to Everyone*, de Kool Music 5. Esse efeito foi feito através da sobreposição de vídeos de *lens flare*²⁸ ou com *flashes* rápidos de luz sobre a divisão entre dois vídeos, aplicando a opção *screen* em *blending mode* para que o vídeo de transição se fundisse aos vídeos de fundo. O resultado dessa transição foi bastante satisfatório, e optou-se por seu uso em diversos cortes ao longo do videoclipe, para que se tornasse parte da linguagem do produto.

Durante a edição, foram feitos ajustes nos enquadramentos, o que foi possível devido ao material bruto ter sido gravado no formato 16:9 para que na pós-produção as partes superior e inferior do vídeo fossem “croppadas”, permitindo que o quadro se ajustasse ao formato desejado de 2:35:1. Dessa forma, havia trechos do vídeo bruto que excediam o limite do formato final, o que tornou possível que sua posição fosse maleável e, assim, que o posicionamento do quadro fosse ajustado mais minuciosamente e que partes indesejadas da imagem não ficassem visíveis. Além disso, o formato também tornou possível a aplicação de movimento verticais ao vídeo sem comprometer sua definição, novamente devido aos trechos “a mais” da imagem nas partes superior e inferior do quadro. Em alguns trechos, usou-se na edição a técnica do *zoom*, buscando dar ênfase em momentos de maior tensão e dar dinamismo ao vídeo.

²⁸ Aberração óptica causada devido à dispersão da luz que entra na lente através das suas extremidades. (Fonte: Wikipédia)

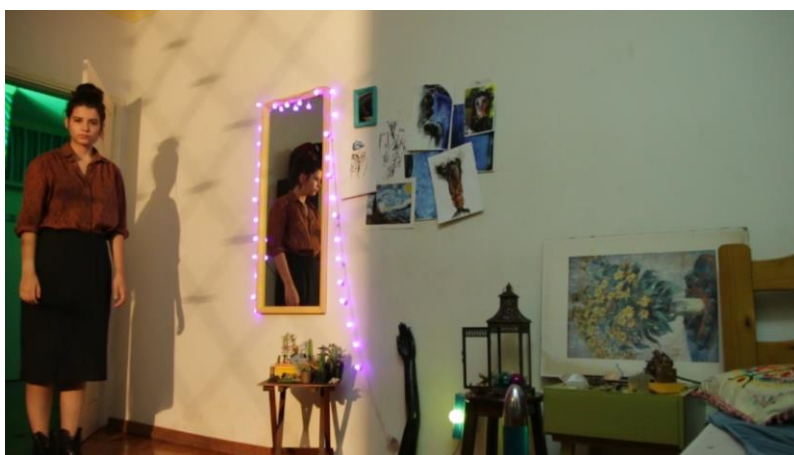


Figura 17 – Frame de “Bloodshot” no formato 16:9²⁹

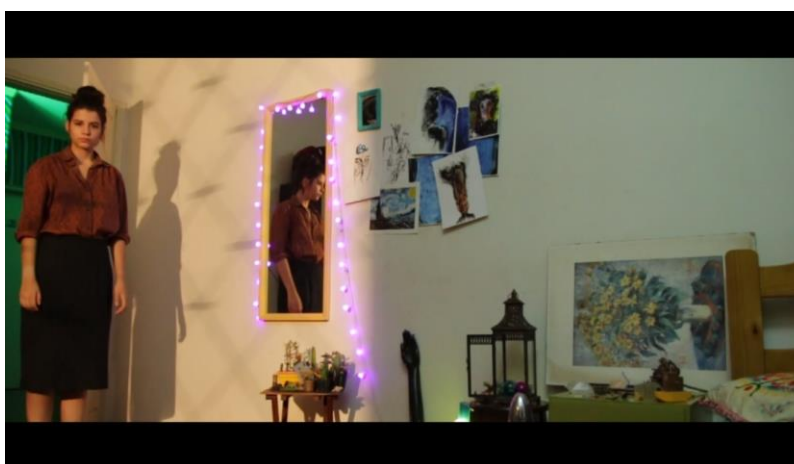


Figura 18 – Frame de “Bloodshot” no formato *CinemaScope*³⁰

Decidiu-se pela apresentação de créditos ao final do vídeo, o que não é visto na maioria dos videoclipes, mas vem sendo utilizado em algumas obras recentes, em particular no caso de produções maiores, sendo um exemplo *Afterlife* da banda Arcade Fire, videoclipe vencedor de diversos prêmios internacionalmente. Para tal, usou-se como plano de fundo um trecho estendido do *take* final, uma imagem em câmera lenta da piscina, e foi inserido o barulho da água, sendo o único momento em todo o videoclipe que apresenta um som que não seja da própria música.

3.3.2 – Efeitos especiais

A princípio, para criar o efeito de que a porta do quarto da personagem estivesse sem maçaneta, pensou-se na utilização de truques de câmera, posicionando a atriz em uma parte

²⁹ Fonte: autor

³⁰ Fonte: autor

da porta “lisa”, sem maçaneta, e utilizando enquadramentos fechados, com a personagem realizando a ação como se estivesse na altura de onde estaria a maçaneta, e, para planos mais abertos, posicionar a atriz em frente à maçaneta, para que o objeto não ficasse visível. Porém, com a escolha da locação para as cenas da sala, a porta que dava acesso ao quarto não permitiria que essa técnica fosse possível, pois apresentava retângulos em seu *design* que impediriam falsear enquadramentos fechados em pedaços diferentes da porta. Dessa forma, optou-se pela utilização de recursos na pós-produção para a criação do efeito, o que se acreditava como uma opção mais crível visualmente do que a ideia inicial de criar uma ilusão de ótica.

Para a aplicação especificamente desses efeitos, Felipe Gabriel Bernardo foi convidado para se juntar à equipe e, com o intuito de garantir que seu trabalho fosse feito da maneira mais eficiente possível, compareceu às gravações das cenas que a porta apareceria, acompanhando como seriam feitos os enquadramentos e se certificando de que seria possível a edição da imagem posteriormente.

A manipulação do vídeo foi realizada nos *softwares* Adobe After Effects e Adobe Photoshop, ambos versão CC 2017. O procedimento teve início com a escolha de *frames* neutros, ou seja, sem muita movimentação ou mudanças, dentro do vídeo a ser editado; os *frames* foram, então, exportados como imagens no formato PNG para serem modificados no Photoshop. O processo de remoção da maçaneta na imagem foi feito através da opção *content-aware*, dentro da ferramenta *fill*, seguido pela aplicação do *spot healing*, mecanismo utilizado para “clonar” uma seleção da imagem em outro local desejado, para preencher o espaço antes ocupado pela maçaneta com a textura do material da porta.

Posteriormente, os arquivos editados no Photoshop foram importados para o After Effects, onde os *takes* de cada plano foram editados separadamente do restante do filme. Em cada caso, a imagem era inserida em um *layer* superior, com o vídeo abaixo, e para, enfim, incorporar a foto editada sem maçaneta, utilizou-se a ferramenta *mask*, que permite ocultar partes do vídeo e manipular elementos na imagem à parte do restante do quadro.

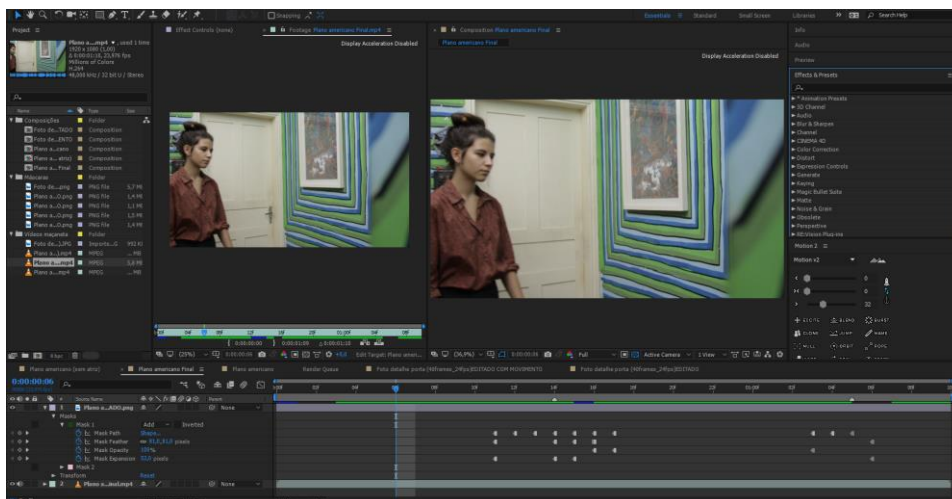


Figura 19 – Printscreen da aplicação de máscara (*mask*) no Adobe After Effects³¹

No caso do plano fechado da porta, em que a personagem não aparece, o procedimento foi muito mais simples, já que se tratava de uma imagem estática. Sendo assim, a partir do próprio arquivo, a foto foi manipulada no Photoshop e editada no After Effects para que tivesse um leve movimento, criando a impressão de ser filmado, e durasse os segundos necessários para sua inserção na cena. Para dar movimento, utilizou-se a opção *wiggle*, dentro da ferramenta de controle da posição da imagem.

3.3.3 – Tratamento de cor

A última etapa para a finalização do trabalho prático foi o tratamento de cor. Realizada pelos próprios diretores de fotografia, a colorização teve por finalidade corrigir diferenças grandes de cor e iluminação entre vídeos diferentes, acentuar a dramaticidade e aprimorar a aparência do produto de acordo com o conceito estético estabelecido. O software utilizado para o tratamento foi o Adobe Premiere, versão CC 2015.4.



Figura 20 – Frame de “Bloodshot” antes do tratamento de cor³²

³¹ Fonte: autor



Figura 21 – Frame de “Bloodshot” após o tratamento de cor³³

A colorização teve papel fundamental ao destacar a paleta de cores utilizada na direção de arte, e cumpriu a função de aprimorar o diálogo que foi pensado para as áreas da fotografia e arte desde a concepção inicial da imagem no vídeo. Além disso, também auxiliou na criação da identidade do produto, por sua importância na estética no mesmo, e deu o toque necessário para a criação da ambientação onírica a qual o produto se propunha, realizando o acabamento final do videoclipe.

³² Fonte: autor

³³ Fonte: autor

Considerações Finais

A experiência angariada durante a realização deste trabalho foi extremamente valiosa, proporcionando novas perspectivas tanto durante a etapa de pesquisa quanto na produção prática. A interdisciplinaridade ao associar os conhecimentos sobre videoclipe aos estudos relacionados a símbolos, mente humana e poética, embora pudesse parecer um pouco improvável, foi bastante proveitosa, proporcionando um excelente exercício de criatividade e novas possibilidades de criação para o meio audiovisual. Deve-se destacar o aprendizado obtido: o processo de criação nunca termina no roteiro, adquirindo novas camadas ao longo de toda produção, e seu aprofundamento só é possível com a vivência durante o desenvolvimento do trabalho. Além disso, o projeto permitiu explorar a permissividade a subjetividade do recurso audiovisual do videoclipe, o que levou a uma ampliação de suas possibilidades estéticas e também incentivou o esforço na busca pela significância através da prática deste trabalho.

O projeto propiciou tanto um crescimento acadêmico, através da pesquisa, que foi essencial para sua realização, quanto profissional, no trabalho em equipe. No desenvolvimento teórico, foi possível o aprofundamento de estudos dos quais só se tinha uma breve noção, e também o contato com bibliografias até então desconhecidas da autora, o que levou a um maior interesse e empenho nas leituras. Na etapa prática, mostrou-se indispensável a colaboração entre a equipe, sendo cada parte dela essencial para o todo. A troca de experiências e aprendizados ao confrontar ideias novas e desafiadoras foi extremamente proveitosa no desenvolvimento do trabalho.

Desde o início até o fim do processo, o surgimento de obstáculos foi recorrente, o que acabou sendo um grande ensinamento em como solucionar problemas e, ao final, tornou a experiência muito mais gratificante. O resultado ficou com a qualidade esperada, para qual a equipe tanto trabalhou, e sua concretização já se mostrou bastante recompensadora. Espera-se, agora, que o vídeo criado não acabe aqui, mas que se expanda e encontre novos significados com os olhares dos espectadores, e que este trabalho contribua para uma ampliação dos estudos voltados para o videoclipe, tanto no campo teórico quanto prático.

Referências bibliográficas

ACCIOLY, Leilah; CARVALHO, Ronald de. **Videoclipe: Imagens da música popular e linguagem-síntese da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2002.

BACHELARD, Gaston. **A Água e os Sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

BARRETO, Rodrigo Ribeiro. **A Fabricação do Ídolo Pop: A análise textual de videoclipes e a construção da imagem de Madonna**. Tese (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

CARVALHO, Claudiane de Oliveira. **Narratividade e Videoclipe: interação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção “One” do U2**. Tese (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006.

COELHO, Lilian Reichert. **As relações entre canção, imagem e narrativa nos videoclipes**. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - BH/MG, 2003.

CORREIA, Laura Josani Andrade. **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.

EDINGER, Edward F. **Anatomia da Psique - O simbolismo alquímico na psicoterapia**. São Paulo: Cultrix, 1985.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HOLZBACH, Ariane Diniz. **Excesso, esquizofrenia, fragmentação e outros contos: A história social de surgimento do videoclipe**. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Caxias do Sul, RS, 2010.

HOLZBACH, Ariane Diniz. **Smells Like Teen Spirit: A consolidação do videoclipe como gênero áudio-visual**, Tese (Doutorado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2013.

JANOTTI JR., Jeder. **O videoclipe como forma de experiência estética na comunicação contemporânea**. In: MATTOS, Sérgio (organizador). *A televisão e as Políticas Regionais de Comunicação*. Salvador - São Paulo: Edições Ianamá, 1997.

JUNG, Carl G. **O Homem e Seus Símbolos**. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

NICHOLS, Sallie. **Jung e o Tarô - Uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix, 2001.

SANTOS, Nathan Mello dos; ZANETTI, Daniela. **O Videoclipe na Web: Consumo de Massa?**. V Musicom – Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Música Popular – Belém, PA, 2013.

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

TREVISAN, Michelle Kapp. **A Era MTV: análise da estética do videoclipe (1984-2009)**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

Referências videográficas

ARCADE FIRE – Afterlife. Direção: Emily Kai Bock, [2013]. Videoclipe, CANADÁ: Merge Records. Disponível em: <<https://vimeo.com/79836732>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

GRIZZLY BEARS – Yet Again. Direção: Emily Kai Bock, [2012]. Videoclipe, INGLATERRA: Warp Records. Disponível em:<<https://vimeo.com/50583480>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

KOOL MUSIC 5 – Running Back to Everyone. Direção: Emily Kai Bock, [2012]. Videoclipe. Disponível em: <<https://vimeo.com/37084272> >. Acesso em Fevereiro de 2017.

MASSIVE ATTACK, YOUNG FATHERS – Voodoo In My Blood. Direção: Ringan Ledwidge, [2016]. Videoclipe, INGLATERRA: Virgin Records. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ElvLZMsYXlo>>. Acesso em Maio de 2017.

RADIOHEAD – Daydreaming. Direção: Paul Thomas Anderson, [2016]. Videoclipe, INGLATERRA: XL Recordings. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=TTAU7ILDZYU>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

RAURY – Devil’s Whisper. Direção: Andrew Donoho, [2015]. Videoclipe, EUA: Columbia Records. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LoI2C6pW9AQ>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

TAME IMPALA – Let It Happen. Direção: David Wilson, [2015]. Videoclipe, AUSTRÁLIA: Modular Recordings. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pFptt7Cargc>>. Acesso em Fevereiro de 2017.

APÊNDICE

APÊNDICE

APÊNDICE 1 – Roteiro (4º tratamento)

APÊNDICE 2 – Roteiro decupado

APÊNDICE 3 – Plano de marketing

APÊNDICE 4 – Exemplo de ordem do dia

APÊNDICE 5 – Exemplo de análise técnica

APÊNDICE 6 – Autorização de uso da música

APÊNDICE 7 – Autorização de uso de imagem (Fernanda Diniz)

APÊNDICE 8 – Autorização de uso de imagem (Julio Zaicoski)

APÊNDICE 9 – Autorização de uso de imagem (Gael Gramaccio)

APÊNDICE 10 – Autorização de uso de imagem (Sandra Garmes Reginato)

APÊNDICE 11 – Autorização de uso de imagem (Meiry Leal)

APÊNDICE 12 – Autorização de uso de imagem (Cleide Lopes)

APÊNDICE 13 – Autorização de uso de imagem (Wendel Gomes Navarro)

APÊNDICE 14 – Capa do DVD

APÊNDICE 1 – Roteiro (4º tratamento)

Videoclipe "Bloodshot"

PRÓLOGO

EXT. PISCINA - DIA

Sentada à beira de uma piscina, com os pés dentro d'água, está a PROTAGONISTA. Ela move suas pernas lentamente enquanto contempla a água.

PRIMEIRO ATO

INT. QUARTO - DIA

A Protagonista está deitada em sua cama lendo. Seu quarto tem um ar um pouco caótico; tem grande parte de seu espaço preenchido, mas não chega a ser uma bagunça. Por debaixo da porta, que está fechada, começa a entrar água. No início aérea, a Protagonista agora percebe o vazamento, se levanta e se dirige à porta para sair.

INT. HALL - DIA

Ao passar pela porta e adentrar o hall, a Protagonista olha para trás, e nisso a porta se fecha. Ela percebe que não há mais maçaneta e o chão está seco. Ela bate na porta com os punhos, tentando empurrá-la, mas suas tentativas são em vão e desiste.

EXT. ESTACIONAMENTO - DIA

A Protagonista estaciona o carro, desce e vai em direção a uma loja.

INT. LOJA - DIA

Atrás do balcão, está um homem com cerca de 40 anos, porém, sua aparência acabada faria com que fosse facilmente confundido com alguém mais velho; é o ATENDENTE da loja. Seu GATO anda pela bancada. A Protagonista entra na loja, se dirige ao homem, e coloca na bancada uma chave. Ele a observa por um momento, procura nas prateleiras, retira três modelos de maçaneta e as dispõe na bancada.

A Protagonista coloca sua chave lado a lado de cada maçaneta. Percebendo que nenhuma daquelas é a que procura, faz sinal negativo com a cabeça e deixa o lugar.

EXT. ESTACIONAMENTO - DIA

Protagonista se aproxima de seu carro. Ao chegar perto, percebe que dentro dele, no banco do motorista, está o gato que acabara de ver na loja.

INT. LOJA - DIA

Protagonista entra na loja novamente levando o gato em seu colo. Porém, o lugar se encontra vazio, e o atendente com quem intergiu momentos antes não está lá. Ela nota uma porta para os fundos da loja semiaberta, coloca o gato no chão e se dirige a ela.

SEGUNDO ATO

EXT. PASSARELA - DIA

Agora no início de uma passarela, qualquer indício da porta pela qual entrou ou da loja que estava sumiu. A Protagonista começa a andar pela passarela e encontra um folheto no chão. O papel contém diversas informações, mas em destaque, tomando quase metade do folheto, está a imagem de uma maçaneta. Ela o pega.

INT. PORÃO - NOITE

Protagonista, segurando o folheto, lê o que está escrito. Agora, ela está em um porão, onde se encontra uma mesa e, ao seu lado um DEALER (como o de jogos de poker) está de pé. Ele está embaralhando cartas de tarô. Disposta também ao lado da mesa, uma maçaneta está disposta em um pedestal, e abaixo do objeto, está a carta do Enforcado. Ela se aproxima da mesa e se senta no banco, de frente para o Dealer.

A Protagonista empurra seu banco para frente, aproximando-se da mesa, e o Dealer distribui as cartas na mesa, viradas para baixo. Ela as encara por um momento, antes de escolher uma. Vira uma carta. É a do Enforcado, igual a disposta junto da maçaneta.

INT. HALL - NOITE

Com a maçaneta em mãos, a Protagonista vai até a porta de seu quarto. Ela coloca a maçaneta, que fica na porta como se fosse um simples objeto de encaixar. Ela abre a porta com sua chave e entra.

EXT. FLORESTA - DIA

Protagonista está agora em uma floresta. Ela vaga pelo lugar e avista, à distância, um grupo de quatro pessoas e, em meio a elas, uma pessoa dentro de uma canoa. Ela se aproxima. Agora de perto, vê-se dentro da canoa um manequim, e não mais uma pessoa de verdade. Um casal, a IMPERATRIZ e o IMPERADOR, estão posicionados de um lado da canoa, do outro lado está a SACERDOTISA e, na ponta, a FEITICEIRA (ou Mago), que despeja água na cabeça do boneco. Todos usam roupas comuns, com referências sutis a suas cartas de tarô correspondentes.

A cena é quase como uma cerimônia, e os presentes apresentam um semblante lamentoso, como se estivessem de luto. A Protagonista se aproxima mais e se posiciona ao lado da Sacerdotisa, em frente à canoa. Ela observa a cena, aparentemente despercebida pelas pessoas.

A Sacerdotisa se volta para a Protagonista e, com um olhar sereno, entrega em suas mãos uma lâmpada.

TERCEIRO ATO

INT. BANHEIRO - DIA

Protagonista lava seu rosto na pia, levanta a cabeça e se olha no espelho. O manequim visto na floresta está dentro da banheira. A lâmpada que a Protagonista havia recebido está em cima da pia, ao lado da torneira. Ela a pega e sai do banheiro.

INT. HALL - DIA

Protagonista entra no hall, puxa um banquinho e sobe nele para trocar a lâmpada do cômodo. No que coloca a lâmpada nova, o ambiente todo fica iluminado de uma cor distinta, revelando quadros e objetos que não eram observados antes, como se fosse uma espécie de luz infravermelha. Torna-se visível uma maçaneta na porta do quarto. Utilizando a maçaneta, a Protagonista coloca sua chave, abre a porta e entra no outro cômodo.

INT. QUARTO - DIA

O quarto está deteriorado, com diversos móveis faltando e seu chão está todo alagado. Protagonista, agora com suas roupas encharcadas, fica de pé em frente a porta observando o que fora seu quarto.

EPÍLOGO

EXT. PISCINA - DIA

Continuação do prólogo. Protagonista para de bater as pernas na beira da piscina e hesita por um momento. Ela dá uma respirada curta e entra na piscina.

APÊNDICE 2 – Roteiro decupado

PG: Plano geral; PP: Plano próximo; PD: Plano detalhe; PA: Plano americano; PI: Plano inteiro

Roteiro	Planos	Timecode
<p>PRÓLOGO</p> <p>1 - EXT. PISCINA - DIA</p> <p>Sentada à beira de uma piscina, com os pés dentro d'água, está a PROTAGONISTA. Ela move suas pernas lentamente enquanto contempla a água.</p>	<p>PG Dolly in, Protagonista de costas sentada na borda da piscina</p> <p>PD rosto da protagonista, mãos apoiadas na borda, pés movendo-se na água</p> <p>---</p>	0'00"
<p>PRIMEIRO ATO</p> <p>2 - INT. QUARTO - DIA</p> <p>A Protagonista está deitada em sua cama lendo. Seu quarto tem um ar um pouco caótico; tem grande parte de seu espaço preenchido, mas não chega a ser uma bagunça. Dentre os objetos do quarto, é possível observar um cubo mágico. Por debaixo da porta, que está fechada, começa a entrar água. No início aérea, a protagonista agora percebe o vazamento, se levanta e se dirige à porta para sair.</p>	<p>PG quarto</p> <p>PP protagonista lendo livro em sua cama</p> <p>PD água entrando pelo vão da porta, pés da protagonista entram em quadro e pisam na água</p> <p>PD rosto da protagonista, ela deixa o livro de lado e se levanta</p> <p>PM protagonista abrindo a porta</p> <p>---</p>	0'15"
<p>3 - INT. SALA DE ESTAR - DIA</p> <p>Ao passar pela porta e adentrar a sala de estar, a Protagonista olha para trás, e nisso a porta se fecha. Ela percebe que não há mais maçaneta e o chão está seco. Ela bate na porta com os punhos, tentando empurrá-la,</p>	<p>PD pés pisando no chão seco da sala, porta se fecha</p> <p>PM protagonista em frente a porta, sem maçaneta</p> <p>PD punhos batendo na porta</p>	0'35"

<p>mas suas tentativas são em vão e desiste.</p>	<p>PD mãos pegando chaves do carro</p> <p>PG sala, Protagonista sai</p> <p>---</p>	
<p>4 - EXT. ESTACIONAMENTO - DIA</p> <p>A Protagonista estaciona o carro, desce e vai em direção a uma loja de conveniência.</p>	<p>PG estacionamento, carro parando</p> <p>PD rosto protagonista, mãos tirando chave do contato PP Contra-plongee, acompanhando protagonista andando</p> <p>PI Protagonista (costas) entrando na loja</p> <p>---</p>	0'46"
<p>5 - INT. LOJA - DIA</p> <p>Atrás do balcão, está um ATENDENTE, e seu GATO anda pela bancada. A protagonista entra na loja, se dirige ao atendente, e coloca na bancada uma chave. Ele a observa por um momento, procura nas prateleiras e retira três modelos de maçaneta. Ele as dispõe na bancada.</p> <p>A protagonista coloca sua chave lado a lado de cada maçaneta. Percebendo que nenhuma daquelas é a que procura, faz sinal negativo com a cabeça e deixa o lugar.</p>	<p>PD protagonista coloca chave no balcão</p> <p>PC protagonista frente ao atendente separados pelo balcão (perfil), ele analisa a chave e vira-se para a estante</p> <p>PP atendente procurando algo</p> <p>PD colocando maçanetas no balcão, ela compara a chave com cada maçaneta</p> <p>PP rosto protagonista</p> <p>PC atendente e protagonista, ela deixa o lugar</p> <p>---</p>	1'01"
<p>6 - EXT. ESTACIONAMENTO - DIA</p> <p>Protagonista se aproxima de seu carro. Ao chegar perto, percebe que dentro dele, no banco do motorista, está o gato que acabara de ver na loja.</p>	<p>---</p> <p>PP contra-plongee protagonista se aproximando do carro</p> <p>PP plongee gato no banco do motorista</p> <p>---</p>	1'31"

<p>7 - INT. LOJA - DIA</p> <p>Protagonista entra na loja novamente levando o gato em seu colo. Porém, o lugar se encontra vazio, e o atendente com quem intergiu momentos antes não está lá. Ela nota uma porta para os fundos da loja semiaberta, coloca o gato no chão e se dirige a ela.</p>	<p>PM (pan) protagonista entra na loja vazia</p> <p>PP rosto protagonista</p> <p>PA porta semiaberta</p> <p>PM deixando gato no chão e entrando na porta</p> <p>---</p>	<p>1'38"</p>
<p>SEGUNDO ATO</p> <p>8 - EXT. PASSARELA - DIA</p> <p>Agora no início de uma passarela, qualquer indício da porta pela qual entrou ou da loja que estava sumiu. A protagonista começa a andar pela passarela e encontra um folheto no chão. O papel contém diversas informações, mas em destaque, tomando quase metade do folheto, está a imagem de uma maçaneta. Ela o pega.</p>	<p>PI protagonista no começo da passarela</p> <p>PP contra plongee, acompanhando protagonista andando</p> <p>PP pés da Protagonista; ela anda e para, pisando em cima do folheto</p> <p>PD pés cima do folheto, Protagonista pega o papel</p> <p>---</p>	<p>1'48"</p>
<p>9 - INT. SALA DE JOGOS - NOITE</p> <p>Protagonista, segurando o folheto, lê o que está escrito. Agora, ela está em um espaço fechado, onde se encontra uma mesa e, ao seu lado um DEALER (como o de jogos de poker) está de pé. Ele está embaralhando cartas de tarô. Disposta também ao lado da mesa, uma maçaneta está disposta em um pedestal, e abaixo do objeto, está a carta do Enforcado. Ela se aproxima da mesa e se senta no banco, de frente para o Dealer.</p> <p>A protagonista empurra seu banco para frente, aproximando-se da mesa, e o Banker distribui as cartas na mesa, viradas para baixo. Ela as encara por um momento, antes de escolher uma. Vira uma carta. É a do Enforcado, igual a disposta junto da maçaneta.</p>	<p>PP Protagonista segurando o folheto em mãos e lendo-o</p> <p>PI (conjunto) Protagonista sentando-se à mesa</p> <p>PD maçaneta no pedestal</p> <p>PM Dealer embaralhando cartas</p> <p>PD cartas sendo distribuídas na mesa</p> <p>PD rosto protagonista</p> <p>PD mão virando carta do enforcado</p> <p>PM (conjunto) Banker retira maçaneta do pedestal e entrega à protagonista</p> <p>---</p>	<p>2'03"</p>

<p>10 - INT. SALA DE ESTAR - NOITE</p> <p>Com a maçaneta em mãos, a Protagonista vai até a porta de seu quarto. Ela coloca a maçaneta, que fica na porta como se fosse um simples objeto de encaixar. Ela abre a porta com sua chave e entra.</p>	<p>PD mãos da protagonista segurando maçaneta enquanto ela se aproxima da porta</p> <p>PP (POV da porta) Protagonista em frente a porta</p> <p>PD colocado maçaneta e abrindo (gravar invertido)</p> <p>PD vão da porta se abrindo (nível do chão)</p> <p>---</p>	<p>2'34"</p>
<p>11 - EXT. FLORESTA - DIA</p> <p>Protagonista está agora em uma floresta. Ela vaga pelo lugar e avista, à distância, um grupo de pessoas e, em meio a elas, uma pessoa dentro de uma canoa. Ela se aproxima. Agora de perto, vê-se dentro da canoa um manequim, e não mais uma pessoa de verdade, com as pessoas ao redor observando enquanto um homem despeja água na cabeça do boneco. A protagonista adentra a roda e observa a cena, aparentemente despercebida pelas pessoas. Uma MULHER do grupo se aproxima da protagonista e entrega em sua mão uma lâmpada.</p>	<p>PG (costas) protagonista dolly out</p> <p>PP (frente) câmera acompanha protagonista andando</p> <p>PG grupo de pessoas e canoa à distância (dolly in)</p> <p>PA Protagonista adentra a roda PP Manequim na canoa com água sendo despejada</p> <p>PP pessoas da roda</p> <p>PM mulher ao lado de protagonista a entrega a lâmpada</p> <p>PD rostos protagonista e mulher</p> <p>PD Manequim</p> <p>---</p>	<p>2'41"</p>
<p>TERCEIRO ATO</p> <p>12 - INT. BANHEIRO - DIA</p>	<p>PP (perfil) Protagonista levantando o rosto</p> <p>PD rosto da protagonista no espelho</p>	<p>3'05"</p>

<p>Protagonista lava seu rosto na pia, levanta a cabeça e se olha no espelho. O manequim visto na floresta está dentro da banheira. A lâmpada que a Protagonista havia recebido está em cima da pia, ao lado da torneira. Ela a pega e sai do banheiro.</p> <p>13 - INT. SALA DE ESTAR - DIA</p> <p>Protagonista entra na sala, puxa um banquinho e sobe nele para trocar a lâmpada do cômodo. No que coloca a lâmpada nova, o ambiente todo fica iluminado de uma cor distinta, revelando quadros e objetos que não eram observados antes, como se fosse uma espécie de luz infravermelha. Torna-se visível uma maçaneta na porta do quarto. Utilizando a maçaneta, a protagonista coloca sua chave, abre a porta e entra no outro cômodo.</p>	<p>PG banheiro</p> <p>PD lâmpada na pia</p> <p>PD manequim</p> <p>PP Protagonista saindo</p> <p>---</p> <p>PP acompanhando passos da protagonista adentrando a sala</p> <p>PG sala, protagonista puxa banquinho e sobe nele</p> <p>PP subjetiva da lâmpada, protagonista trocando lâmpada (luz apaga e acende de outra cor); PD maçaneta aparecendo na porta</p> <p>PG sala, protagonista desce do banquinho</p> <p>PP protagonista se posiciona em frente a porta, câmera, a princípio enquadrando rosto da protagonista (perfil) desce e revela a maçaneta; protagonista abre a porta</p> <p>---</p>	<p>3'19"</p>
<p>14 - INT. QUARTO - DIA</p> <p>O quarto está deteriorado, com diversos móveis faltando e seu chão está todo alagado. Protagonista, agora com suas roupas encharcadas, fica de pé em frente a porta observando o que fora seu quarto</p>	<p>PP pés da protagonista pisando na água</p> <p>PD rosto protagonista, água escorrendo dos pés da cama, de objetos do quarto (espelho, cômoda, armário)</p> <p>Dolly out protagonista com roupas encharcadas (PA ou plano mais aberto possível que não revele o chão)</p> <p>---</p>	<p>3'37"</p>

<p>EPÍLOGO</p> <p>15 - EXT. PISCINA - DIA</p> <p>Continuação do prólogo. Protagonista para de bater as pernas na beira da piscina e hesita por um momento. Ela dá uma respirada curta e entra na piscina.</p>	<p>PD mãos pegando um punhado de água que escorre pelos braços, gotas pingando na piscina</p> <p>PP protagonista entrando na água</p> <p>PG piscina, protagonista mergulhando</p>	<p>3'50"</p>
--	---	--------------

APÊNDICE 3 – Plano de marketing

Plano de marketing referente ao Videoclipe “Bloodshot”

O Videoclipe “Bloodshot” é uma produção independente realizada por alunos do curso de Comunicação Social com habilitação em Radialismo da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (UNESP) como Projeto de Conclusão de Curso da aluna Raquel Araujo Oyakawa, CPF 428.275.358-74, R.G 39.059.287-7. A composição musical é de caráter eletrônico e também é uma produção original e independente desenvolvida pelo aluno graduando do curso de Design, Murillo Rosa.

O enredo do filme se baseia em uma longa pesquisa da roteirista e diretora Raquel acerca do universo dos sonhos. A linguagem do videoclipe terá dessa forma uma abordagem onírica na qual a protagonista está em busca de algo em um universo complexo, dinâmico e diverso. A produção não tem caráter lucrativo.

- **Cronograma**

As gravações serão realizadas durante os meses de dezembro e janeiro, sendo a conclusão do projeto efetuada até fevereiro de 2017.

- **Público Alvo**

Por se tratar de um videoclipe, este produto audiovisual tem como destino um público alvo heterogêneo, mas principalmente abrange jovens e adultos que tenham interesse no universo da música eletrônica. Além disso, é um produto jovem e descontraído, sendo passível assim de grande identificação por parte de públicos distintos.

- **Divulgação**

A produção será divulgada em redes sociais como o Facebook e através de plataformas online de vídeo como o Youtube e Vimeo. Os realizadores pretendem ainda divulgar e veicular o videoclipe em festivais voltados a esse tipo de produção.

- **Apoio e Parcerias**

Estamos em busca de instituições que queiram nos apoiar cedendo seus espaços como locais de gravação, sem qualquer tipo de vínculo monetário, tendo em vista que este produto não tem qualquer intuito de lucro ou comercialização. Em contrapartida a produção oferece divulgação da marca e ou estabelecimento nos créditos do filme e também nas redes sociais.

Contato:

Raquel Oyakawa (Direção)

(11) 97435 1227

raquel_oy@hotmail.com

Júlia Antunes (Produção)

(14) 99706 8936

antunesjulia02@yahoo.com

APÊNDICE 4 – Exemplo de ordem do dia

VIDEOCLÍPE BLOODSHOT

ORDEM DO DIA # 03 – Terça-feira, 09 de Dezembro de 2016

DIRETORA: Raquel Oyakawa	PRODUTOR: Julia Antunes, Ana Beatriz Pístola, Marcus Vinicius de Araujo e Beatriz Lira		ASSISTENTE DE DIREÇÃO: Maria Elisa Nascimento e Leandro Freitas		
LOCAÇÃO 02 e 03: PASSARELA E BANHEIRO TXAI LOGÍSTICA: Carro da Raquel: Laís e Fernanda. Carro do Andrey: Vitória, Leandro, Andrey. Carro da Juliana: Juliana. Responsável por buscar atriz (Fernanda): Raquel					
Nascer do Sol: 05:25:00 Por do Sol: 18:53:06		Previsão do Tempo: Pancadas de Chuva a Tarde - Predomínio de sol pela manhã. À tarde chove com trovoadas Previsão de Chuva: 80%			
HH	CENA	I-E/D-N	DETALHES DO PLANO	Obs	ELENCO
PREPARA: 05:40 FILMA: CENA 8	8	EXT-DIA			
FILMA: 06h00 às 07h00	8	EXT-DIA	PP contra plongeé, acompanhando protagonista andando PI protagonista no começo da passarela PP pés da Protagonista; ela anda e para, pisando em cima do folheto PD pés cima do folheto, Protagonista pega o papel		
7H00 - DESPRODUÇÃO, IDA DA EQUIPE PARA O SET 2: CASA TXAI					
PREPARA: 07:30 FILMA: CENA 8	12	INT-DIA		Servir café da manhã / Buscar	PROTAGONISTA

				atriz / Arrumar cenário / Arrumar atriz Testar equipamentos	
FILMA: 08h30 às 10h00	12	INT-DIA	PG banheiro PP (perfil) Protagonista levantando o rosto PP Protagonista saindo PD rosto da protagonista no espelho PD lâmpada na pia PD manequim		PROTAGONISTA
10h30 DESPRODUÇÃO					

ELENCO E FIGURAÇÃO – Total do dia: 01 Atriz (Fernanda)

INFORMAÇÕES ÚTEIS:		
TELEFONE DA DIRETORA (Raquel): (11)9974351227	TELEFONE ASSISTENTE DE DIREÇÃO(Leandro): (14) 997184652	TELEFONE DA PRODUTORA(Julia): (14)997068936

APÊNDICE 5 – Exemplo de análise técnica

Análise Técnica: Videoclipe "Bloodshot"

Interna Loja		
Descrição: Protagonista volta para a loja e descobre uma porta misteriosa		Ambiente: a definir
Cont.: Mesma da cena 5	Luz: int/dia	Tempo de Filmagem:
Personagens	Observações	Continuidade
Protagonista		
Arte/CENOGRAFIA		FIGURINO
<ul style="list-style-type: none"> • Dressing loja • Porta aos fundos 		Figurino 2
VEÍCULOS/ANIMAIS		OBJETOS DE CENA
<ul style="list-style-type: none"> • Gato 		
EFEITOS ESPECIAIS/PÓS PRODUÇÃO		MAQUIAGEM
FOTOGRAFIA		SOM
<ul style="list-style-type: none"> • Câmera 60D • 2 Cartões classe 10 • 2 Baterias • 24-70mm ou 17-50mm • 50mm • Tripé • Marmita • Kit de gelatinas (verde e laranja) • Fita crepe 		
ELÉTRICA/MAQUINÁRIA		PRODUÇÃO
<ul style="list-style-type: none"> • Extensões 		<ul style="list-style-type: none"> • Reservar a locação • Autorização de imagem
NOTAS DA DIREÇÃO:		
OBSERVAÇÕES:		

APÊNDICE 6 – Autorização de uso da música**TERMO DE AUTORIZAÇÃO**

Eu, Murillo Rodrigues Rosa, brasileiro, solteiro, portador da cédula de identidade RG nº 40.985.726-9 e CPF nº 423.674.568-28, residente e domiciliado na Rua Antônio Garcia, 6-60, Vila Santa Tereza, Bauru, São Paulo, autorizo o uso da música "BLOODSHOT" de minha autoria para o videoclipe realizado como Trabalho de Conclusão de Curso de Raquel Araujo Oyakawa, estudante de Comunicação Social – Radialismo, brasileira, solteira, portadora da cédula de identidade RG nº 39.056.287-7 e CPF nº 428.275.358-74, residente e domiciliada na Rua Ruy Mendes de Rosis, 1-145, apartamento 1210, Jardim Infante Dom Henrique, Bauru, São Paulo.

Esta autorização inclui o uso do material criado que contenha a música em qualquer e toda forma de comunicação ao público, tais como material impresso, CD ("compact disc"), CD ROM, CD-I ("compact-disc" interativo), "home video", DAT ("digital audio tape"), DVD ("digital video disc"), rádio, radiodifusão, televisão aberta, fechada e por assinatura, festivais, bem como sua disseminação via Internet, independentemente do processo de transporte de sinal e suporte material que venha a ser utilizado para tais fins, sem limitação de tempo ou do número de utilizações/exibições, no Brasil ou no exterior, através de qualquer processo de transporte de sinal ou suporte material existente, ainda que não disponível em território nacional.

No futuro, se o uso deste material resultar em uma receita financeira, sobre os valores auferidos, o autor terá direito a uma parte correspondente a 15% sobre este valor.

Para maior clareza, firmamos o presente na data abaixo:

Bauru, 2 de Novembro de 2016.

Murillo Rodrigues Rosa

Murillo Rodrigues Rosa

Raquel A. Oyakawa

Raquel Araujo Oyakawa

APÊNDICE 7 – Autorização de uso de imagem (Fernanda Diniz)

Eu, Fernanda Diniz - S de Almeida, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Hab. em Radialismo pelo diretor(a) Rosana Oyakawa, a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, 05 de dezembro de 2016

Assinatura

Nome Artístico:

Fernanda Diniz

Nome Completo:

Fernanda Diniz - S de Almeida

Endereço:

Voluntários do Futuro 2-11

Telefone:

2010-5567 / 9 9687-170

Email:

fernanda.dinizso@brtur.net.br

RG:

39.422.941-1

CPF:

462.874.448-35

APÊNDICE 8 – Autorização de uso de imagem (Julio Zaicoski)

Eu, Julio Cesar Zaicoski Ziegelmann, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Habilitação em Radialismo pelo diretor(a) RAQUEL OYAKAWA, a qualquer tempo, autorizando, consequentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, 27 de janeiro de 2017

Assinatura

Julio

Nome artístico: Julio Zaicoski

Nome completo: Julio Cesar Zaicoski Ziegelmann

Endereço: monsieur Claro, 6-9 apto 8 - Bauru - SP

Telefone: 14-99169-5733

Email: juliozaicoski@hotmail.com

RG: 1017700401 - SSP/RS

CPF: 643269690-31

APÊNDICE 9 – Autorização de uso de imagem (Gael Gramaccio)

Eu, Gael Gramaccio, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Hab. em Radialismo pelo diretor(a) Raque Oyama, a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, 17 de dezembro de 2016

Assinatura Gael Gramaccio

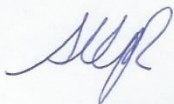
Nome Artístico: Gael Gramaccio
Nome Completo: gabriel gualberto heliciano
Endereço: Voluntários do pádua 2-11
Telefone: 30.105567
Email: Gaelgram@hotmail.com.br
RG: 435.549.658/98
CPF: 43.371.314-8

APÊNDICE 10 – Autorização de uso de imagem (Sandra Garmes Reginato)

Eu, *Sandra Cardia Garmes Reginato*, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Hab. em Radialismo pelo diretor(a) _____, a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, *13* de dezembro de 2016

Assinatura



Nome Artístico:

Sandra Garmes Reginato

Nome Completo:

Sandra Cardia Garmes Reginato

Endereço:

R: M^{te} Evangelina Machado Soares 1-152

Telefone:

(14) 996522448

Email:

spivregi@hotmail.com

RG:

CPF:

11.761.854-8

046.433.988-09

APÊNDICE 11 – Autorização de uso de imagem (Meiry Leal)

Eu, MEIRY LEAL DE OLIVEIRA, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Habilitação em Radialismo pelo diretor(a) RAQUEL OYAKAWA, a qualquer tempo, autorizando, consequentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, 21 de FEV. de 2017

Assinatura

Nome artístico:

Nome completo:

Endereço:

Telefone:

Email:

RG:

CPF:

MEIRY LEAL

Meiry Leal de Oliveira

Rua Getulio Amaral 1-27

(14) 32323644

miryleal@hotmail.com

13.502.740-8

095.287.518-39

APÊNDICE 12 – Autorização de uso de imagem (Cleide Lopes)

Eu, CLEIDE LOPES, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Hab. em Radialismo pelo diretor(a) RAQUEL OYAKAWA, a qualquer tempo, autorizando, consequentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, 17 de dezembro de 2016

Cleide Lopes
Assinatura

Nome Artístico: Cleide Lopes
Nome Completo: Cleide Lopes
Endereço: Reserva da de Cibrau Pitreiros nº 10 = 105
Telefone: 14 997132436
Email: 19425613
RG: 088281068 59
CPF: 088281068 59

APÊNDICE 13 – Autorização de uso de imagem (Wendel Gomes Navarro)

Eu, *Wendel Gomes Navarro*, abaixo assinado, concedo para livre utilização direitos sobre minha imagem e som da minha voz neste ato a produção realizada como Trabalho de Conclusão de Curso referente ao curso de Com. Social com Hab. em Radialismo pelo diretor(a) *RARIEL OYAKAWA*, a qualquer tempo, autorizando, conseqüentemente e universalmente sua utilização em toda e qualquer exibição e distribuição da obra audiovisual, por todo e qualquer veículo, processo ou meio de comunicação, em exibições públicas ou privadas, circuitos fechados, assim como na divulgação e ou publicidade do filme em rádio, TV, revistas, jornais, cinema e internet, para exibição pública ou domiciliar no Brasil e exterior, podendo as cenas do filme em questão serem utilizadas em festivais ou outros meios que se fizerem necessários.

Bauru, *17* de dezembro de 2016

Assinatura *Wendel Gomes Navarro*

Nome Artístico: *Wendel*
Nome Completo: *Wendel Gomes Navarro*
Endereço: *R. Francisco Ministro Zani 2-70*
Telefone: *32181960 / 996184635*
Email: *wendelnavoz78@gmail.com*
RG: *28318162-X*
CPF: *215839748-90*

