

LETICIA MOTA ARAUJO

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM EM ONÍRIA

São Paulo
2021

LETICIA MOTA ARAUJO

A CONSTRUÇÃO DA IMAGEM EM ONÍRIA

Trabalho de conclusão de curso de graduação no
Curso Superior do Audiovisual, apresentado ao
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da
Escola de Comunicações e Artes da Universidade
de São Paulo.

Orientado por: Prof^a. Dr^a. Patrícia Moran
Fernandes

São Paulo
2021

Banca Examinadora

Prof^a.Dr^a. Patrícia Moran Fernandes

Prof.Dr. Fernando Scavone

Júlia Zakia (Diretora de fotografia)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha família pelo suporte que me deram na escolha do curso e durante toda a graduação. Mesmo em meio a tantas incertezas, deram todo apoio e a estrutura necessária.

Agradeço a Taynah Amaro e Gláucia Tiemi, minhas companheiras de curso que aceitaram encabeçar Oniria comigo e desempenharam um trabalho incrível. Ao João Pedro Durigan, nosso produtor, pela ajuda na materialização do projeto e por todas as soluções que ofereceu durante o percurso. À Luiza Freire pela montagem primorosa e por todas as sugestões que foram fundamentais no resultado final.

Agradeço a Rafael Flexor por aceitar dividir suas músicas, experiências e *insights* conosco. Por toda a parceria que estabelecemos durante o curso e, principalmente, durante Oniria.

Agradeço à Patrícia Moran, nossa orientadora, por toda a escuta, pelos direcionamentos e questionamentos, e por todo o incentivo dado durante o processo.

Agradeço a toda equipe de Oniria que se dedicaram ao máximo para a realização desse EP visual. Em especial, à equipe de fotografia, Klaus Oti, Inês Cruz, Giuliana Lanzoni, Lígia Agreste e Lira Kim, pelo empenho, eficiência e uma das melhores experiências em set. Agradeço também a todos os professores, técnicos e funcionários do departamento pelos ensinamentos e atenção.

Agradeço também à Heloisa Passos e Tina Hardy, pela mentoria e ensinamentos ao longo desses anos, e por todo apoio e estrutura fornecidos para a realização de Oniria. E à Vitor Carvalho pela grande ajuda no processo de escrita e pela parceria no decorrer do curso.

Por fim, agradeço todos os amigos que conheci durante estes anos, com quem aprendi e troquei muitos momentos e experiências que levarei para vida.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	4
SUMÁRIO	5
INTRODUÇÃO	6
CONCEPÇÃO	10
ESTRATÉGIA FOTOGRÁFICA	17
Locações	17
Equipamentos	22
Storyboard e Pré-visualização	23
Luz	26
Composição e Movimento	30
Cor	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
ANEXOS	42
Esquemas de Luz	42
the genesis	42
you can't fucking live	43
Storyboards	45
the genesis	45
you can't fucking live	57
REFERÊNCIAS	60

INTRODUÇÃO

Embora as primeiras experiências relacionando música e filme datam da década de 20 com curtas-metragens musicais como os desenvolvidos pela *Warner Bros.* com o sistema *Vitaphone*, e com as animações mais antigas da *Disney*, como *Silly Symphonies* (1935), o videoclipe como conhecemos hoje só se consolidou em 1975 com *Bohemian Rhapsody* da banda britânica *Queen*. Começando apenas como uma possibilidade de divulgação, ele se tornou um pré-requisito, de uma forma que, nos anos atuais, é praticamente inconcebível, o sucesso de público numa obra musical sem sua contraparte visual.

Mas, como apontado por Carol Vernallis, o videoclipe já não é mais limitado ao seu caráter comercial. “Talvez possa se definir o videoclipe, de maneira simples e quiçá muito abrangente, como uma relação entre som e imagem que reconhecemos como tal.” (VERNALLIS, 2013, p. 438)¹. É um formato que está em constante revolução, transgredindo a si mesmo² e consequentemente, criando novas formas de linguagem e expressão poéticas.³

Estourando com a invenção da MTV, um canal completamente dedicado a música, em 1981, o fenômeno do videoclipe alcança outros canais dedicados ao mesmo tema criando um relacionamento simbiótico entre as bandas e esses meios. Os artistas aproveitavam essa nova oportunidade de se mostrarem para o público, sendo famosos ou não, ainda que houvesse preferência por parte dos produtores pelos mais conhecidos e pelas potenciais estrelas. Assim, os músicos poderiam inovar no visual, integrando estéticas do cinema e da videoarte, enquanto os canais mantinham uma grande entrada de conteúdo que o público desejava consumir, restando apenas fazer sua curadoria e comentário.

¹ “We might thus define music video, simply and perhaps too broadly, as a relation of sound and image that we recognize as such.” VERNALLIS, Carol. **Music Video's Second Aesthetic?**. Oxford: Oxford University Press, 2013. p. 438. Traduzido pela autora.

² KORSGAARD, Mathias Bonde. **Music video transformed**. Oxford: Oxford University Press, 2013. p.502.

³ MACHADO, Arlindo. “**A reinvenção do videoclipe**”. In: **A Televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000. p 173.

Essa nova modalidade de arte, embora tenha sido uma parte importante da história da televisão, sobrevivendo ao fim da era das mídias físicas, encontrou nos serviços de streaming de vídeos, como o Youtube, plataforma que surgiu como resultado de um processo chamado internet web 2.0⁴, em 2005, um segundo lar, talvez até mais apropriado que o primeiro. Nela, o público tinha maior liberdade de escolha para assistir o que quisesse, da mesma forma que os artistas não tinham que passar pelo filtro para aparecerem na TV, podendo ser muito mais experimentais.⁵

Com esta “migração”, visto que o videoclipe nunca deixou de fato a TV, e com esse novo poder do público, uma nova era surgiu, onde vimos novos recordes sendo quebrados sucessivamente, devido ao engajamento de fãs. Por exemplo, em 2012, o vídeo da música *Gangnam Style*, do artista sul coreano PSY, atingiu a marca de 1 bilhão de views - algo inimaginável há 30 anos atrás. - acabando por quebrar o contador de visualizações do site da Google⁶. Desde então, outros sucessos como esse aconteceram, e, em 2020, 14 dos 15 vídeos mais assistidos do Youtube são videoclipes musicais.

Com tamanho sucesso na era digital, as gravadoras começaram a repensar o seu processo. Algumas delas, ao invés de se preocupar com álbuns complexos e coesos com intuito de ganhar prêmios, priorizaram o lançamento de singles, que seriam transformados em eventos e experiências audiovisuais nas redes sociais e plataformas de streaming⁷.

Por exemplo, na indústria musical do pop, a cultura e a forma de produção têm sido baseadas nesse novo modelo. Antes de um lançamento, há uma circulação de diversas fotos e *teasers*, criando-se engajamento com os fãs pelas redes, que mais tarde consomem o clipe na plataforma da Google de modo a alcançar números de acesso exorbitantes. Dessa forma, os recordes de visualizações em 24 horas são

⁴ O'REILEY, Tim. **What Is Web 2.0**. Disponível em:
<https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

⁵ SOARES, Tiago. **A Estética do Videoclipe**. Paraíba: Editora da UFPB, 2013. p. 213-214.

⁶ Disponível em: <https://www.bbc.com/news/av/technology-20817459>

⁷ Disponível em:
<https://www.rollingstone.com/music/music-features/why-your-favorite-artist-is-releasing-more-singles-than-ever-629130/>

frequentemente do pop, tendo proporções gigantescas no k-pop, os marcando como artistas com os fãs mais comprometidos.⁸

Do outro lado dessa discussão, existem artistas e produtores que acreditam que álbuns ainda são viáveis e bem vistos, ainda mais se somados a uma experiência sensorial proporcionada pela imagem em conjunção com o som. Entre eles, podemos destacar a artista americana Beyoncé, cujos trabalhos solos desde 2013 são todos álbuns visuais, em que a mesma está fortemente envolvida. Nessas obras, os cantores unem suas músicas a um conjunto de clipes, narrativos ou não, e, em geral, coesos entre si, que teoricamente representam as músicas, que quando unidas em um álbum ganham uma nova camada de significado⁹. Assim, criam-se três produtos, a música, o videoclipe e por fim, o álbum visual.

Esse formato foi visto pela primeira vez na obra “*A Hard Day's Night*”, dos *The Beatles*, sendo lançado em 1964,¹⁰ eles acabam interpretando a si mesmos, com trilha sonora feitas por autoria própria, formando os primórdios do que os artistas mais recentes estão experimentando fazer, já que por muito tempo a forma preferida era algo que se encaixasse entre 3 e 5 minutos. Mais tarde, em 2010, a banda *Animal Collective* cunha o termo com o lançamento de ODDSAC, um álbum cuja única forma de reprodução era como um DVD com vídeos.

Depois das experiências de Beyoncé, com o lançamento de um álbum auto-intitulado, o formato se popularizou bastante. Isso fez com que diversos artistas mainstreams, como Justin Bieber, Frank Ocean e Florence Welch, lançassem peças semelhantes. Em 2016, inclusive, o VMA (*Video Music Awards*) criou uma categoria para premiações, intitulada *Breakthrough Long Form Video* (em tradução livre “melhor clipe de longa duração”), cujos indicados eram apenas álbuns visuais.

Aliás, diversas das obras nomeadas para a premiação contam com um aspecto em comum sendo clipes onde a proposta do artista seja uma jornada

⁸ Disponível em:

<https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/108646-most-viewed-video-online-in-24-hours>

⁹ “Um álbum visual é um produto audiovisual que possui uma relação direta com músicas do álbum correspondente do artista. Sua duração é maior do que a norma de videoclipes de 3-5 minutos, e possui uma forte relação textual e visual que compõem a continuidade de todo o álbum.” (HARRISON, 2014, p. 16). Tradução da autora.

¹⁰ Data que antecede, ironicamente, ao primeiro lançamento de videoclipe na TV, em 1975.

pessoal, como um arco narrativo com desenvolvimento de personagem, ou de assuntos ligados fortemente a sua pessoalidade, como raça, gênero ou traumas. Os clipes então criam um desenvolvimento narrativo com a evolução de um tema, deixando evidente ao espectador as questões dos personagens em debate, o que leva o público a acompanhar e aderir à proposta do clipe.

Absorvendo os dois lados da discussão, nasce o projeto Oníria, sendo o objeto deste Trabalho de Conclusão de Curso. Dessa forma, ele acaba sendo um estudo prático sobre a elaboração deste novo formato, mas que não deixa em vista a comercialidade das suas músicas.

CONCEPÇÃO

Motivada pelos lançamentos tanto do lado do Visual Album e a expressão mais íntima quanto do lado do K-POP e a comercialização da música, me senti inspirada a tentar criar uma dessas obras. Depois de algumas pesquisas de referências e das minhas próprias especulações, presentes na seção anterior, tive conceitos mais claros do que precisava, incluindo pessoas e equipamentos, e de como formar uma equipe para isso.

Conhecemos durante nossos primeiros anos de faculdade Rafael Flexor, um aspirante a carreira de música *indie*, que cresceu consideravelmente com os anos se passando. No ano de 2018, ele tinha uma fã-base¹¹ em curso, projeções de futuro e de carreira, incluindo propostas de algumas plataformas e também, iniciava planejamentos de álbuns de autoria própria. Neste contexto conclui que ele poderia ser um bom candidato para tais experimentações. Nesse momento, também, foi o que me uni às outras proponentes Taynah Amaro, a diretora, e Gláucia Tiemi, a diretora de arte, sendo estas duas minhas colegas de classe desde que entrei, entusiastas de música e de produção de clipes.

Concordamos que a ideia era de criar uma versão nossa de trabalhos como *The Odyssey* de *Florence and The Machine*, que é a jornada de artista por um trauma resultando em arte e expressão. Para consolidar essa obra, o kpop era um lugar de fortes referências, devido a sua dedicação a ter uma direção de arte bastante estilizada, que poucos artistas ocidentais mainstreams usam atualmente, fator que nos interessava. Era uma grande mistura entre gostos pessoais e influências significativas que até mesmo estavam presentes na composição de algumas músicas.

¹¹ Termo que significa conjunto de fãs.

2.2 As músicas

Numa reunião com todos juntos, nos deparamos com diversas músicas *demo* ou próximas a finalizar, havia aparentemente, inúmeras possibilidades. Resultou desse momento, a necessidade de se criar algum filtro, um recorte sobre quais deveriam compor o nosso universo. Num extenso trabalho de entender quais os motivadores de cada música e de cada processo, para que pudéssemos escolher algo relacionado ao universo do cantor, acabei me aproximando da visão de mundo que ele queria ter e passar para o seu público, que era a comunicação de algo íntimo e pessoal, quase como uma carta para o público. Dessa forma, nos dedicamos a criar juntos algo que se assemelhasse mais a um formato de arco narrativo, com introdução, crescimento, clímax e encerramento, de modo que cada música fosse uma etapa da história. A partir disso, conseguimos a nossa primeira escolha de músicas:

1. *The Genesis;*
2. *You can't fucking live;*
3. *My wind sets waves;*
4. *You need a headstart, darling.*

Essas pré-faixas, já que o nosso conjunto escolhido consistia somente músicas em produção, tinham, para o artista, um significado e um afeto visível para nós. Analisando, junto a ele, idealizamos essa jornada dos estágios do descobrimento de uma sexualidade, incluindo sua repressão, negação e aceitação. Naquele momento, o projeto começou a tomar forma e fazer sentido com as hipóteses que já me cercavam. Começamos a criar, então, o que aconteceria na primeira música, *The Genesis*.

Através da referência bíblica de Adão, o primeiro homem e também a primeira “falha” de Deus, planejava-se obter uma figura de linguagem que pudesse falar de um futuro da humanidade e de um sofrimento inerente a ela. Adão, também, na nossa leitura, era o representante da imperfeição humana mesmo sendo criado por um “deus perfeito”, justificado pela sua expulsão do Éden por comer a fruta proibida do conhecimento e perceber o pecado em si. Essa

interpretação combinava com os sentimentos de Flexor sobre o seu descobrimento e até com a sua criação, que confrontava com um contexto religioso conservador.

Então, o Éden transformou-se numa metáfora de um “aquário” onde tudo era perfeito, guardando, em seu cerne, o pecado que, ironicamente, estava lá desde que ele foi criado. Desta forma era possível simbolizar não só a humanidade em suas diversas facetas, como também às específicas do artista, com sua luta sobre sua sexualidade.

Mais tarde, com a elaboração das outras partes do clipe e uma visão mais realista a dotação orçamentária do projeto e o seu tamanho em termos de diárias, acabamos trazendo esse conceito para um roteiro em que esse clipe se dividiria em quatro ambientes, ou “mundos”, todos dentro no imaginário do eu lírico, sendo eles um mundo branco, um preto, um verde e um colorido.

O mundo branco era dito como o “mundo das perfeições”, onde reinava a pureza e a perfeição. Nele, Flexor teria dificuldade de conter o vermelho saindo de uma caixa, o mundo verde, e contaminando o lugar, pregando a sua influência. Já o mundo preto, era o lugar onde o eu lírico guardava as dúvidas sobre si mesmo e sua melancolia, que precisavam ser ocultados. Já o verde, era representante de um mundo das “vontades” e, em especial, de uma memória de um romance gay, que não se fazia claro se era real ou não. Por último, o mundo colorido era uma variação do verde, que acontecia devido a uma destruição da “farsa da perfeição” que acontecia nesse mundo, revelando que ele também guardava segredos e falhas.

Todos esses ambientes foram criados com a ambição de se estruturar um aspecto artificial. Para a fotografia, tentaríamos fazer imagens com composições simétricas e centralizadas, uso de uma paleta de cores reduzida (preto, branco e vermelho), formas retas como linhas e quadrados, elementos não-orgânicos e artificiais, tornando o lugar desconfortável para o público da mesma forma que era para o artista.

O nosso clímax, *You can't fucking live*, era tido como uma música muito sentimental. Sendo uma composição feita num momento de fragilidade, ela era produto de muita raiva e tristeza, que deveriam ser refletidos no clipe. Para Flexor, no momento de composição, ele buscava um jeito de expressar uma falta de

privacidade forte, já que era invadido em diversas esferas por figuras de autoridade que queriam influenciar em suas decisões.

Isto seria repassado, inicialmente, para o espectador por meio de uma cena dentro de um banheiro, um ambiente privativo que não permite tantas interferências de terceiros, onde Flexor refletiria sobre sua vida até o presente momento e chegaria até o ápice de sua revolta. Mais tarde, percebemos que faltava uma melhor distribuição da cena e a expandimos para uma casa inteira, onde aconteceriam projeções de imagens que preencheriam a casa.

Do ponto de vista fotográfico, nós planejávamos comprimir ainda mais o Flexor, através do uso de molduras dentro do plano, de um posicionamento do personagem para os cantos da tela, fora dos terços convencionais, e de uma profundidade de campo baixa. Isso seria somado ao uso de lentes angulares no rosto, causando distorções, separando figura e fundo, e por movimentos de câmera instáveis, refletindo assim o sentimento do autor de raiva, desconforto e inquietamento.

Esse estrangulamento do personagem, eventualmente, levaria a uma internalização de sentimentos negativos que culminaria em uma vontade de destruição por parte do próprio da sua vida atual, em busca de uma melhora, ou somente de alguma libertação. Isso seria representado pelo incêndio da casa, pelas mãos de Flexor, que apagaria o passado para nunca mais voltar.

Sua continuação, *My Wind Sets Waves*, simbolizava essa mudança de comportamento e visão, onde Flexor tentaria tomar controle da própria vida, escapando do sufocamento presente nos outros dois clipes. Para isso, todos os ambientes seriam diferentes dos anteriores, com cenas externas e luzes naturais. Sendo o completo oposto do que aconteceu na primeira música, havia uma busca pela naturalidade do mundo, com suas imperfeições terrenas e influências humanas.

Para alcançarmos esse efeito, nos planejávamos para gravarmos numa praia, o que sempre gerou discussões sobre a viabilidade do deslocamento, em termos de produção. Dessa forma, nos planos abertos, teríamos paisagens, enquanto alguns planos detalhes remeteriam a memórias íntimas do personagem. A câmera, nesse mesmo sentido, seria o completo oposto da segunda música, se movendo de forma

suave e estável. Desejávamos passar para o público o peso de uma mudança interna com este clipe, de modo que a visão subjetiva de Flexor também alteraria a cor dos locais onde ele passaria, como a praia, a grama e até mesmo o céu.

Nesse momento da discussão, porém, começamos a ter dificuldades para a concepção do último clipe, *You need a Headstart, darling*. Apesar de gostarmos muito da música e ela ser um passo importante para a jornada do artista, ela não compunha tão bem com a progressão da história dos outros clipes. Isto se dava, de um certo modo, por ela estar muito à frente da emancipação e da descoberta de uma nova vida que *My Wind Sets Waves* retratava, o que gerava uma sensação de que os problemas já estavam há tempos resolvidos. Acrescentando esses apontamentos com dúvidas por parte da produção sobre a necessidade de uma quarta faixa, optamos por ficar somente com três atos.

No entanto, essa também foi uma escolha que daria o tom da história. Quando tínhamos quatro músicas, a atmosfera final seria de um aspecto muito mais positivo. Em *My Wind Sets Waves*, o protagonista, apesar de ter uma espécie de resolução, a música parte de um pressuposto que ainda há um caminho a percorrer para que realmente essa jornada de auto-aceitação se dê como completa.

Com essa concepção, iríamos gravar nas praias de Ubatuba, no litoral de São Paulo. No entanto, nas vésperas de gravação, Flexor acabou adoecendo com uma pneumonia e foi necessário cancelar as gravações, apesar de estarmos com tudo reservado e preparado. No entanto, a situação não foi totalmente negativa, porque nos deu tempo de pensar e planejar mais nossas escolhas e progressos até o momento. Por fim, o clipe foi deixado de lado em prol de uma outra música do artista: *Catharsis*. A mudança em si não trazia tantas mudanças das intenções de tonalidade que tínhamos em mente, mantendo como tema principal uma libertação, uma pausa, um respiro em meio ao caos.

A ideia de gravar apenas em externas continuou, dessa vez tendo como referência o filme *Cavaleiro de Copas* (2015) de Terrence Malick, onde a personagem vaga por lugares carregados de metáforas, com um movimento suave e constante.

A exploração de um mar foi substituída por um interesse por céus, fazendo alusão ao refrão da própria música, “Are you waiting for the skies to break?”. Da mesma

forma, por estar numa calmaria dentro do caos, começamos a procurar formas de representá-la no filme, chegando a elaborar o uso de *slow motion* para este último clipe, já que a dilatação temporal pode ser bastante utilizada para que se tenha tempo de compreender o que acontece no meio de uma confusão.



Frames de Cavaleiro de Copas (2015) de Terrence Malick

Nesta mesma época, voltei a uma discussão de que mesmo que nossa linha narrativa tivesse melhor embasada e construída, faltava algo que fosse a passagem entre os clipes, algo que os unisse e os garantisse alguma coesão. Essa conversa entre nosso grupo já não era inteiramente nova, mas ficava a cada dia mais claro, para mim e até mesmo para Flexor, que isso talvez se mostrasse um problema sério na montagem. Nas nossas referências, especialmente em *Lemonade* da Beyoncé e *The Odyssey* da Florence, existiam cenas indispensáveis para a obra, que, além de

trabalhar para facilitar o entendimento do clipe para o público, também tornavam possível uma transição suave entre obras bastante distintas entre si. No entanto, devido, novamente, à falta de tempo e ao stress da produção, isso não se tornou uma prioridade para o grupo.

Apesar de bastante diferente do nosso planejamento original, acredito que todas essas mudanças e eventos causaram um impacto positivo no resultado final. Elas conseguiram unir necessidades de produção com as expectativas artísticas tanto da nossa equipe quanto as do próprio Flexor, que mostrou, inclusive, um maior contentamento com nossa última curadoria das suas obras e nosso estilo de realização.

ESTRATÉGIA FOTOGRÁFICA

a. Locações

Com as propostas fechadas, começamos a busca por locações. Devido a grande variedade de ambientes diferentes em cada cena, este processo foi bastante extenso, durou cerca de três meses. Para certas cenas do primeiro clipe, era necessário um ambiente fechado e controlado, enquanto o último necessitava de um local arejado e natural, o completo oposto.

Cumprindo os requisitos desse ambiente mais controlador do “mundo preto” do clipe inicial, pensamos em usar os estúdios do CTR, que já estavam equipados com um fundo infinito preto. Para criar a ambientação, optamos por uma estética parecida com instalações, com referências de Bill Viola e Marina Abramovic, que trabalham com um deslocamento de objetos para outros espaços, criando uma sensação de não-pertencimento. Esses espaços também criaram a possibilidade de uma linguagem ligada à performance, ao qual o nosso artista se sentia mais confortável fazendo e, por outro lado, se ligava bastante a nossas referências, em especial *Florence and The Machine* e BTS.



Inverted Birth - Videoarte de Bill Viola (esq.)

The artist is present - Performance de Marina Abramovic (dir.)



Frame da série Stranger Things



Frame de WINGS Short Film #6 MAMA do grupo sul-coreano BTS

Havia a intenção de que “mundo branco” fosse também em algum dos estúdios do CTR, para facilitar para a produção tanto em transporte quanto em quantidade de tarefas, apenas alterando sua aparência para que ela se tornasse distante o suficiente do “mundo preto”. Houveram diversas discussões de como alcançar esse cenário, que variavam desde o uso de tapadeiras, pintura do próprio estúdio, ou o uso de chroma key. No fim, optamos por usar um tecido 9mx2m e o estender na pós-produção.

Os outros dois mundos, no entanto, não caberiam no CTR, e, devido a burocracias e dificuldades de produção, não eram tão acessíveis. Muitos parques

com os quais nos comunicamos tinham regras rígidas para a gravação, impossibilitando ações como colocar um tripé na grama. Outros eram demasiadamente distantes, o que dificultava o transporte de equipamentos e pessoas, cortando a diária, que já estava numa janela curta para a quantidade de cenas planejadas.

No caso, a solução desse problema só ocorreria bem próximo a data de gravação, quando resolvemos escolher a Praça do Relógio da USP. Naquele momento, não achava que era a melhor opção, mas infelizmente já não havia tempo de questionar as sugestões apresentadas. A burocracia relativamente fácil de ser enfrentada indicava ser a melhor solução permanecer na USP. Criei, então, o acordo com a diretora para que fizéssemos planos de modo que gravássemos o menor número de pessoas e prédios ao redor, de modo a fazer com que o local não fosse reconhecido. Contudo, devido à forma tardia com que foi escolhida a locação, somada à falta de disponibilidade das cabeças de equipe, característica do fim da pré-produção, não era possível decupar de forma detalhada e precisa, o que acabou resultando em improvisações no dia da gravação.

Ainda assim, houve a confecção de um storyboard de todas as partes do primeiro clipe. Em especial, as cenas gravadas no estúdio foram cautelosamente planejadas, com muitos dias de teste com as luzes, com movimentos de trilho e com o tecido, criando espaço para provas reais sobre a viabilidade do fundo infinito que desejávamos e para estabelecer setups para os dias de gravação.

Para o segundo clipe, como já mencionado, nós precisávamos de uma casa inteira, com paredes limpas, para que houvesse as projeções. Nas nossas prioridades também estava um banheiro esteticamente agradável e com recuo, onde aconteceria a maior parte da carga dramática. Utilizando aplicativos de imóveis, como o AirBnB, começamos a procurar diárias de imóveis e acabamos encontrando a nossa escolha final. Ela tinha paredes claras, que facilitaram bastante nas projeções e um espaço decente, que dificultou em certos posicionamentos dos equipamentos de luz, mas que era bom o suficiente.

Um fator que favoreceu esta locação acima das outras foi a presença de um piano funcional, combinando com a música e abrindo possibilidades para o desenho

de luz. Este foi bastante planejado com uma visita a locação com a diretora e melhor desenvolvido em um pré-light com o resto da equipe. Neste último, também fizemos um blackout de todas as janelas e entradas de luz para deixar a projeção mais visível, além de esvaziar mais os ambientes, deslocando os móveis.

Para Catharsis, devido a nossa procura por horizontes abertos, sem qualquer objeto se interpondo entre o personagem e seu olhar. Optamos por gravar no Pico do Olho d'água, que se localiza em Mairiporã. Esta locação já é bastante conhecida por fotógrafos pelo seu “mar de nuvens” que se forma durante a manhã. Mesmo não ficando tão próximo, acreditávamos ter um grande custo-benefício, até sendo mais viável e fácil que nossa antiga ideia de gravação na praia.



Imagen do amanhecer no Pico do Olho D'Água

Fonte: Screenshot de vídeo no Youtube¹²

¹² Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=qHS4L2XHclo&ab_channel=HumbertoM%C3%BCller,
última visita 23 de novembro de 2020



Frame de Catharsis gravado no Pico do olho d'água.

Pensamos também em gravar em um ambiente urbano que oferecesse um horizonte aberto, como o terraço de um prédio. Depois de muita busca, nossos produtores encontraram um heliponto abandonado no centro de São Paulo que era ideal para o que queríamos. E aproveitando que já iríamos gravar na região, planejamos também ir ao Minhocão para filmar algumas cenas. Porém, as filmagens foram breves devido a chuva.

Como resultado da necessidade de interlúdios, buscamos com o nosso artista algumas soluções. Analisando o repertório de clipes do artista para seu canal do Youtube, reparamos em uma antiga ruína na cidade natal de Flexor que ele já tinha utilizado, mas que nos poderia ainda ser de muito valor. Realizamos alguns testes numa gravação informal dentro do local, que era completamente abandonado e de fácil acesso, com o intuito de posteriormente levá-los para uma realização formal. No entanto, devido a qualidade das filmagens testes, elas foram incorporadas ao clipe, retirando a necessidade de um retorno ao local.



Casa abandonada em Valinhos

b. Equipamentos

Para a produção de Oníria, utilizamos um misto de equipamentos emprestados pelo CTR, alguns equipamentos próprios e outros alugados. Pelo contexto de produção de filme universitário, o número de opções foi sempre bastante limitado, devido ao baixo orçamento e uma lista limitada do próprio departamento. Felizmente, com o orçamento menos limitado devido a arrecadação de incentivo, foi possível o aluguel de certos equipamentos, entre eles um dos mais importantes e constantes nas filmagens: o gimbal, um estabilizador de câmera de 3 eixos com motor.

Embora a totalidade de Oníria incluísse partes muito diferentes, a fotografia da obra sempre foi pensada para incluir uma câmera ativa e cheia de movimentos, compreendendo diversas expressões e intenções artísticas para a obra, além de colaborar com seu ritmo e fluidez. Devido a isso, até para amenizar também os custos de produção, optei por uma câmera leve e pequena, que tornaria o desgaste físico muito menor. Nesse mesmo âmbito, já que imaginávamos que algumas gravações teriam um formato mais guerrilha, tornamos o nosso padrão de

equipamentos um kit bastante compacto, composto pelo já mencionado gimbal, uma lente zoom 24-70mm, e um kit de filtros ND¹³, que “caberiam numa mochila”, e acrescentar mais itens conforme a necessidade e a complexidade das cenas em particular.

Nessas situações, como no ambiente controladíssimo que eram os estúdios em *The Genesis*, incluímos na nossa lista de equipamentos diversos refletores, bandeiras, tripés, lentes e um carrinho com trilhos. No entanto, conforme a progressão dos clipes, essa necessidade foi diminuindo, sendo que na gravação de *Catharsis*, só usamos nosso kit básico e alguns LEDs.

A câmera escolhida foi a Sony A7S II, por ser compacta, gravar em 4k e possuir uma curva de log que eu tenho mais familiaridade, a S-log¹⁴. Além disso é uma câmera que performa muito bem em situações de pouca luz, que era o caso do segundo clipe e, posteriormente, do terceiro. Devido a um cuidado meu com a pós-produção, no entanto, requisitei que tivéssemos disponíveis também um gravador que permitisse gravação em 10-bits, para ter mais possibilidades de manipulação, especialmente porque possuímos a intenção de utilizar de efeitos na imagem durante a pós-produção, como as mudanças de cor em *The Genesis*.

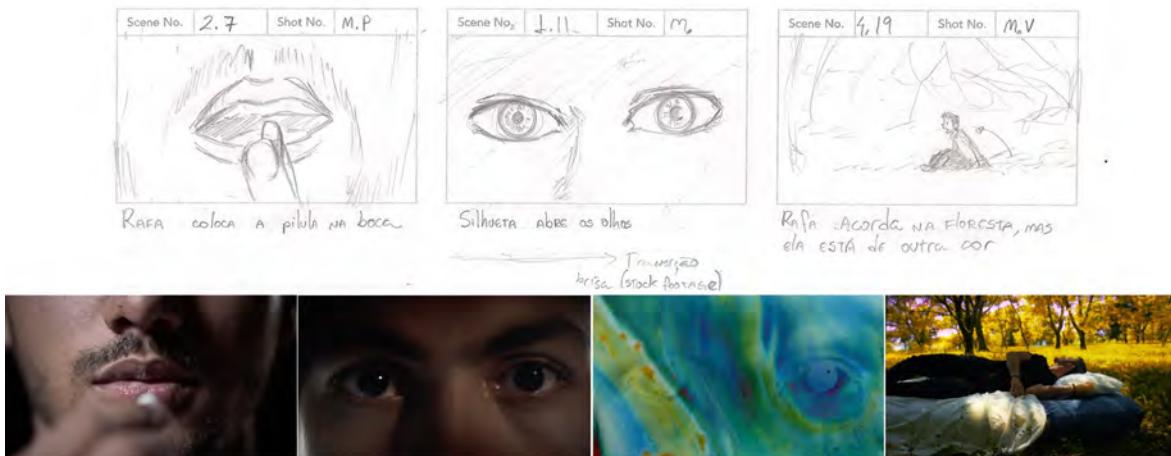
c. Storyboard e Pré-visualização

Como a comunicação do projeto estava tendo dificuldades e o tempo estava ficando apertado, para deixar tudo claro tanto pra mim quanto para equipe, eu procurei ferramentas que pudesse solucionar mais eficientemente os nossos problemas. Primeiramente fiz um storyboard tradicional para *The Genesis* que foi muito útil como ponto de partida tanto para a organização das diárias como para a

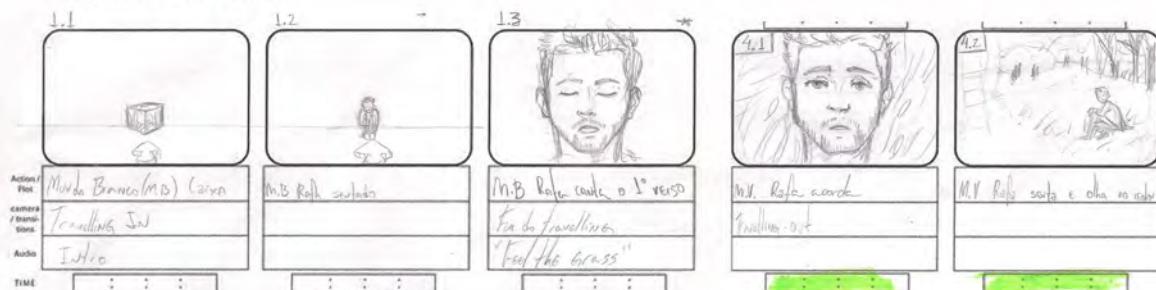
¹³ Neutral Density Filter ou filtro de densidade neutra, é utilizado para bloquear a quantidade de luz captada de forma controlada.

¹⁴ A S-Log é uma curva de log que foi otimizada especialmente para câmeras digitais de imagens em movimento para maximizar a performance do sensor de imagem. Os cinegrafistas que filmam no atual padrão REC.709 precisam escolher entre sacrificar os detalhes nos destaques ou nas sombras. A S-Log permite que você mantenha todas essas informações. Disponível em: <https://pro.sony/bp_BR/technology/s-log> Acesso em: 30 de Janeiro de 2021.

montagem. Entretanto, o storyboard só me permitia prever as composições e o posicionamento da câmera e dos atores. Por isso, busquei outro método que permitisse pré-visualizar mais elementos.



Storyboard - The Genesis



Sequência Final



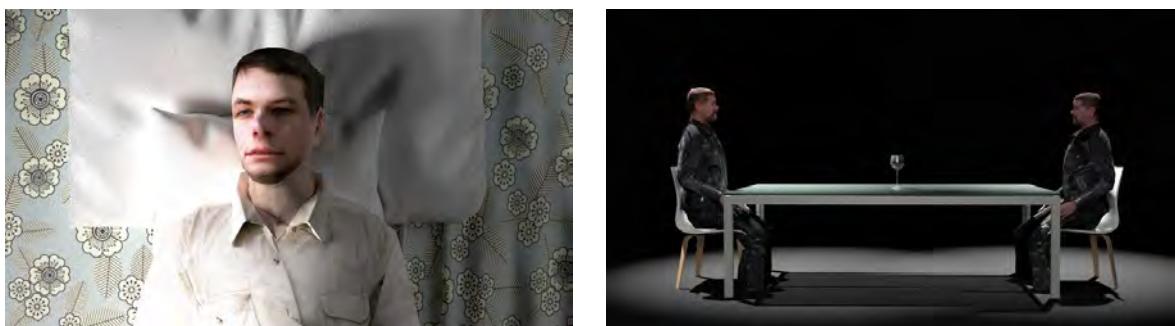
Comparativo entre sequências do storyboard com a montagem final

Com isso, parti para tentar algumas técnicas de pré-visualização (também chamado de *previz*), já que tinha alguma experiência desde 2016, usando em projetos do próprio curso. A minha intenção era usá-lo principalmente para *The Genesis* porque era o clipe mais complexo, mas não excluindo todos os outros.

Pré-visualização é o processo de reproduzir uma versão simplificada de cenas de uma peça audiovisual antes de filmá-la, geralmente feita em programas 3D. Como especificado no site Revolution Now¹⁵:

“ Ele permite que os cineastas possam explorar visualmente idéias criativas, planejar soluções técnicas e comunicar uma visão compartilhada para uma produção eficiente.”

Para o processo em Oniria, recriei o cenário do estúdio em 3D, usando o software Cinema 4D com o plugin Cine Designer¹⁶, que me possibilitou simular posições de câmera e luzes, permitindo explorar a posição dos refletores, dos objetos e dos personagens.



Frames de pré-visualização de *The Genesis* feitos com o Cine Designer

Para o segundo clipe, devido a falhas no cronograma que ocasionaram uma quase falta de storyboard, usamos outro software, chamado Cine Tracer¹⁷. Ele é um programa com uma interface mais amigável e com mais funções, dentre elas uma ferramenta própria para geração de storyboard, que permite adicionar comentários e guarda informações sobre a lente utilizada.

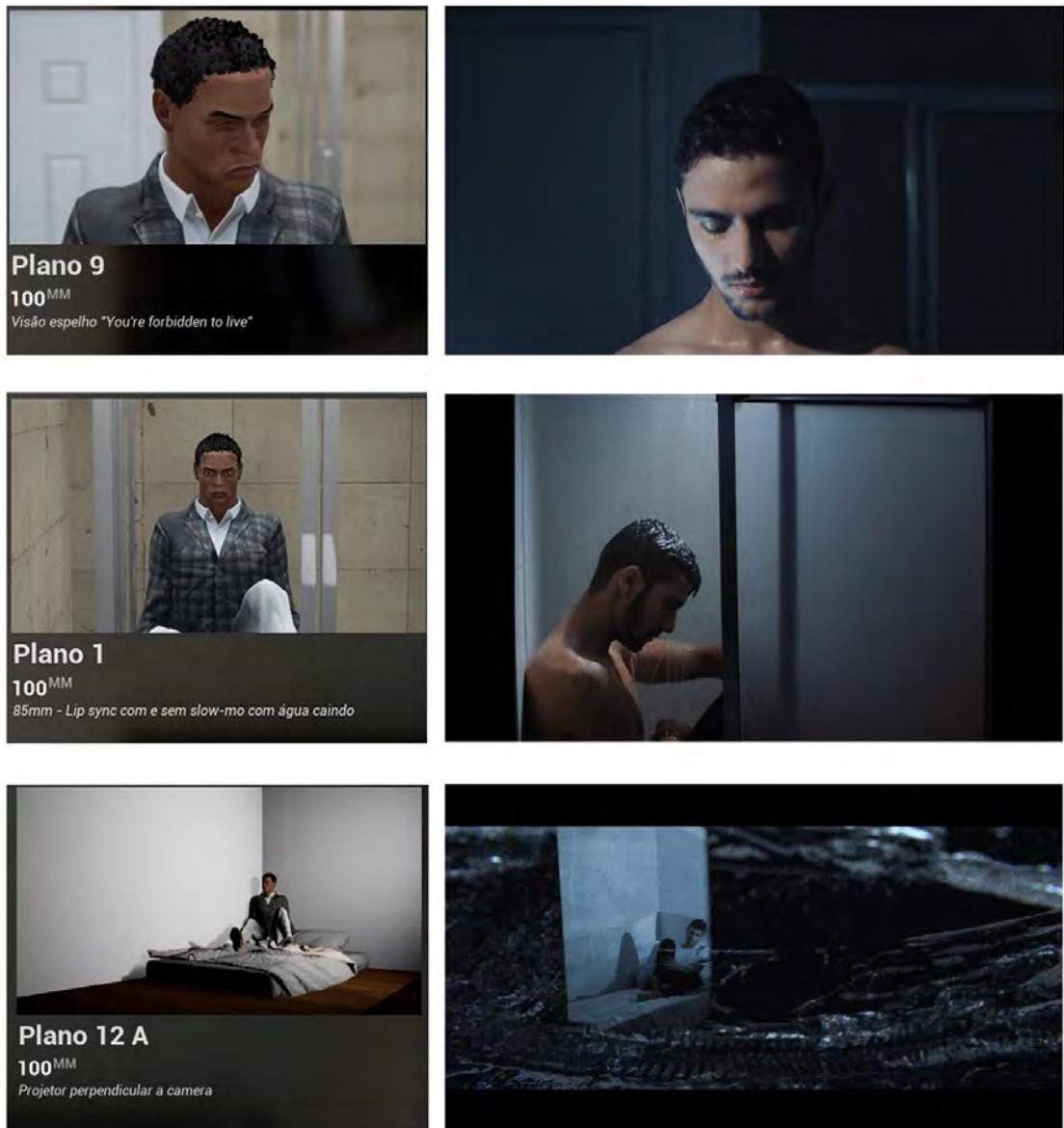
A utilização desses programas foi essencial para melhorar a comunicação da equipe, que estava próximo a um status ruim. Economizando tempo da diretora e da

¹⁵ <https://revolutionnow.com.br/o-que-e-previz/>

¹⁶ Uma extensão para Cinema 4D desenvolvida em 2016 pelo cinegrafista Matt Workman. O plugin tem como foco a pré-visualização para audiovisual reproduzindo câmeras, refletores e suportes utilizados em set em um ambiente 3D.

¹⁷ A fim de oferecer uma experiência mais amigável, Matt Workman, a partir da engine do jogo Fortnite, desenvolveu o Cine Tracer que é uma evolução do Cine Designer. Com mais funções, ferramentas e uma interface mais fácil de se aprender.

minha equipe, tínhamos uma configuração melhor para lidar com os imprevistos cada vez mais caóticos que chegavam durante nossa gravação.



Comparativo entre o storyboard feito com cine tracer e o resultado final

d. Luz

O parque de luz que tínhamos à disposição, oferecido pelo CTR, era composto por refletores ideais para estúdio e internas, mas insuficientes para externas. Isso nos fez optar pelo uso de luz natural para as gravações na praça do relógio e para as diárias diurnas de *Catharsis*.

Nessa diária da praça do relógio, apertada para caber em um só dia devido a ao cronograma, tínhamos uma grande preocupação com o sol à pino, que poderia diminuir a quantidade de horas viáveis de gravação. Felizmente, devido a composição arbórea da praça, composta de plantas com folhagens mais densas, conseguimos um espaço decente de sombra em que poderíamos fazer as filmagens. Mesmo assim, fomos cautelosos para que o sol não batesse diretamente em nenhum ator. Ainda, cuidamos para que os close-ups ficassem para o final da diária, que tinha previsão de tempo nublado ou chuva fraca, deixando os planos mais abertos para o começo da diária.

Em *Catharsis*, o nosso plano de filmagem era bem mais tranquilo, inclusive com uma diária a mais. Essas também tinham maior flexibilidade de começo e fim, tornando possível o uso de uma luz lateral do sol. O céu nos dois dias, infelizmente, estava nublado, não cumprindo nossas expectativas, mas, mesmo assim, foi possível manter a qualidade na gravação.

Já em *The Genesis*, queríamos explorar a dualidade e a divisão, por isso as composições sempre buscavam deixar alguma linha que dividisse o plano, seja por meio dos próprios atores, objetos cênicos ou pela luz. Para isso, trabalhamos com uma luz mais lateral, para deixar uma parte do rosto nas sombras. Isso foi muito mais enfatizado no estúdio, já que tínhamos mais controle das luzes.



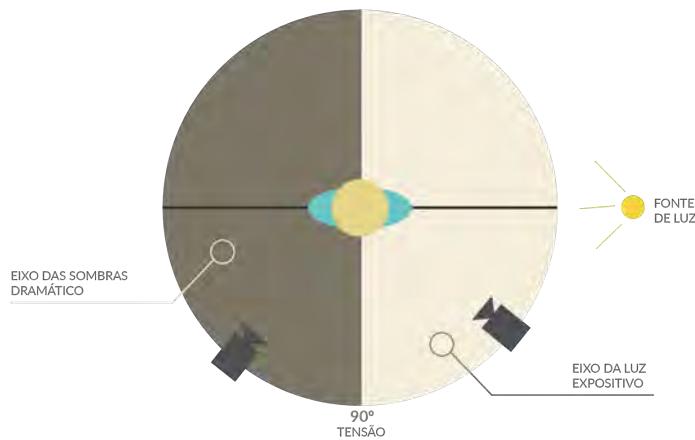
Frames de The Genesis com a luz lateral dividindo o rosto

Para o fundo infinito, usamos luzes do grid como preenchimento do ambiente. Uma vez que elas não tinham potência o suficiente para iluminar tudo uniformemente, para reforçar, usamos refletores de chão, que acabaram sendo também a luz principal para Rafael.

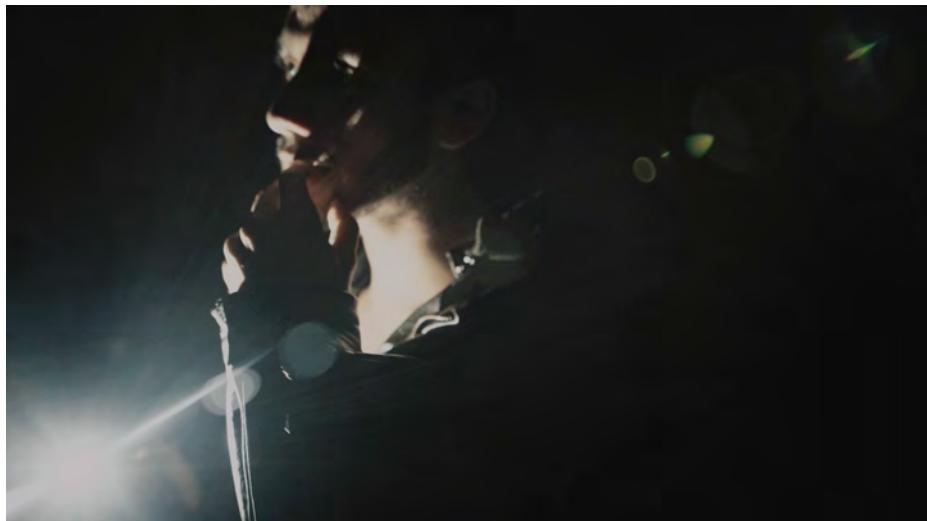
No fundo preto tínhamos a intenção de compor uma situação evidentemente encenada, com uma interpretação do cantor dramática. As luzes duras e o foco recortado contribuiria para destacar as figuras humanas. Uma das grandes questões desse ambiente foi o espelho d'água que, ao mesmo tempo que não ficou em tanta evidência o quanto queríamos por causa de uma falta de testes, ele ajudou bastante a amenizar o foco de luz que ficava no chão, o deixando difuso. Essa situação foi consequência de só poder ter visto o tamanho real do espelho no dia da gravação, que era menor do que o ideal, me tirando a capacidade de recuar mais com a câmera para não capturar a estrutura do espelho.

Para a explosão de vermelho, queríamos ter um efeito strobo. Infelizmente, como o equipamento em si estava indisponível para nós, improvisamos com dois refletores alternando as direções.

O segundo clipe era permeado por um aspecto sombrio, então busquei trabalhar majoritariamente com uma fonte de luz dura, o projetor, sendo a única exceção a cena inicial do banheiro em que usamos dois refletores. Buscamos uma iluminação *low key*, onde pudéssemos explorar o eixo dramático, como pode ser visto na imagem abaixo, e valorizar a projeção e as sombras. Cobrimos todas as janelas da casa para não haver interferência de luzes externas. Além da exploração no ambiente 3D que fizemos, pudemos realizar o pré-light, no dia anterior à gravação. Lá tivemos outras ideias para luz, como para o piano que a princípio era para ser iluminado com refletores e então vimos que seria mais interessante usar a projeção.



Como dito anteriormente, para *Catharsis* usamos apenas luz natural e um LED portátil para as noturnas. Como só pude ir às locações nos dias de filmagem, propus para Taynah apenas uma listagem básica de planos que poderíamos realizar com base nas fotografias que a produção nos passou. Essa lista foi apenas nosso ponto de partida porque ao chegar nas locações buscamos experimentar. Por exemplo, no heliponto colocamos o LED portátil no chão e transformamos em objeto cênico; e na casa abandonada baixamos um aplicativo para *smartphone* que ligava a lanterna conforme o ritmo da música e usamos isso para criar um jogo de luz e sombra.



frame de Catharsis iluminado pela lanterna do celular

e. Composição e Movimento

A realização de cada parte de Oníria foi planejada de maneira diferente. Começamos com um clipe onde tudo foi extensamente pensado e terminando em um em que a intuição e o improviso foram as forças regentes. E acredito que esse aspecto se mostrou cada vez mais presente na hora de compor os quadros.

Como dito anteriormente, em *The Genesis* queríamos composições simétricas e centralizadas, e o uso de formas retas para criar um ambiente artificial e, aparentemente, estável nos mundos preto e branco em oposição aos mundos verde e colorido, que traziam um componente caótico devido às formas orgânicas. Isso se

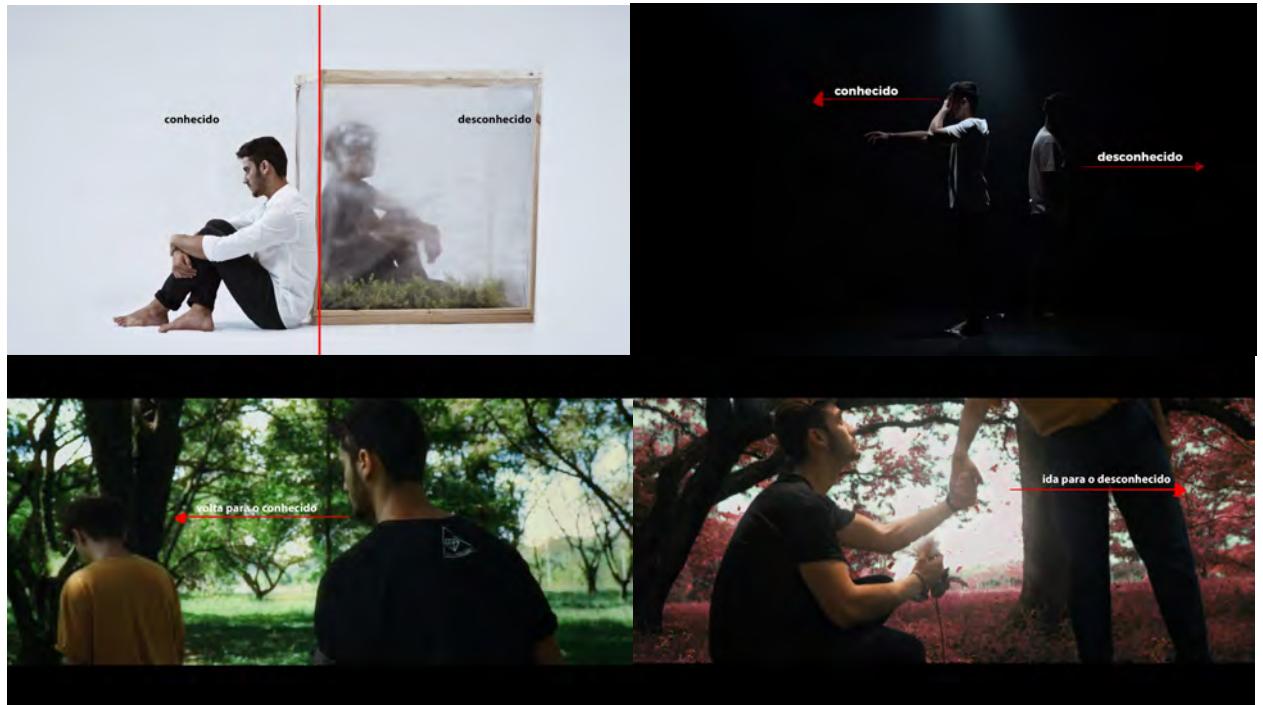
traduziu também na movimentação da câmera. Nos ambientes de estúdio usamos apenas o tripé e o trilho, portanto os quadros ou eram estáticos ou tinham um movimento linear para frente e para trás. Já na praça do Relógio, a câmera se move mais livremente com o gimbal de mão, sendo o único momento que ela tem uma parada é justamente quando os personagens encontram a caixa que é o ponto de contato com o mundo artificial.

Para determinar alguns movimentos e o posicionamento das personagens e dos objetos lembro-me que enquanto estudava e me preparava para Oniria, me deparei com a ideia de quadrantes de Kandinsky, que consiste em uma divisão do plano em quatro partes, sendo que a linha horizontal determina a dualidade entre ascensão e queda, e a vertical, entre o conhecido e o desconhecido. E achei que seria oportuno experimentar essa noção em *The Genesis*, uma vez que o conflito desse clipe está relacionado com o que é familiar e o que é oculto.

QUADRANTES DE
KANDINSKY

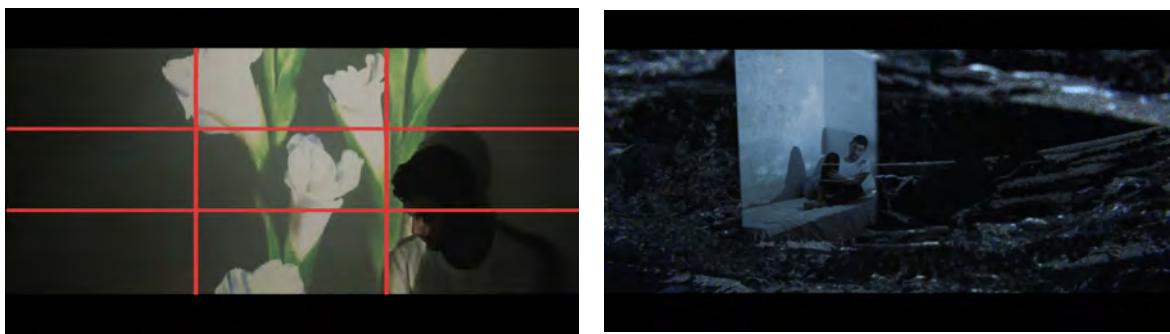


Tendo isso em mente busquei posicionar as figuras e o olhar conforme essa ideia, principalmente na divisão vertical. Como é possível ver nos exemplos abaixo. No mundo verde, o encontro das personagens se dá por um movimento da direita para esquerda marcando a volta para algo conhecido. Enquanto que esse momento no mundo colorido acontece da esquerda para direita, iniciando a jornada de Flexor para o desconhecido e, eventualmente, para a ruptura.



Frames de *The Genesis* com a aplicação da ideia de quadrantes de Kandinsky

Já em *You can't fucking live* deixamos um pouco de lado a composição central e colocamos Rafael nos cantos do plano, enquadrando fora dos terços convencionais em uma posição mais vulnerável e impotente. Além disso, buscamos enclausurar a figura de Rafael e para isso utilizamos molduras feitas por elementos do próprio plano, como portas e sombras.



Frames de *You Can't Fucking Live*. À esquerda, exemplo de quadro fora dos terços. À direita, exemplo de moldura.

No que concerne a movimentação, usamos o tripé para algumas cenas no quarto, no banheiro, devido ao espaço limitado acabamos usando três tabelas e a

própria pia para apoiar a câmera. Nas cenas do piano e também no quarto usamos o *steadycam*. Era um suporte que eu não tinha usado muito, mas me pareceu uma boa opção de estabilização já que não havia tanto espaço para montar um trilho, por exemplo. Foi um desafio por si só tanto estabilizar quanto operar, porém para o que almejávamos, funcionou.

Durante a montagem discutimos mais estratégias de composição e movimento, como a possibilidade de ter uma janela que está constantemente mudando e utilizá-la também como elemento para comprimir o cantor. Isso fica bem marcado no plano inicial em que há uma clara mudança de 16:9 para 4:3. Mexemos também com algumas propriedades básicas da imagem para criar movimento, como o zoom nos momentos finais do clipe.



Frame com mudança de janela

Outra exploração que fizemos na pós-produção foi a sobreposição da projeção e *found footage* no material captado e a adição de ruído. A projeção por si só tinha muito presente o ruído e já dava uma textura diferente para imagem, principalmente na pele em alguns planos próximos. Então, para amplificar a textura fizemos essas sobreposições.



frame com sobreposição de imagem

Durante as reuniões de concepção de *Catharsis* a expressão mais usada para descrever o videoclipe era "estar no olho do furacão", o momento de reflexão em meio ao caos. Meu grande desafio era captar essa sensação na imagem.

A primeira ideia que tivemos foi a de dilatar o tempo usando a câmera lenta . Já havíamos usado também no clipe anterior para capturar o movimento da água, e nesse usamos para criar uma sensação de pausa. Além disso, busquei usar planos mais abertos para valorizar os espaços por onde Rafael estava fazendo sua jornada.

A movimentação da câmera no geral foi bem livre. Na maior parte das diárias usamos o gimbal para estabilização, que foi muito útil para os movimentos de parallax e os circulares. Apenas nas filmagens da casa arruinada, usei a câmera na mão e um monopé.

Como dito anteriormente, o último clipe foi marcado por uma série de improvisos, uma vez que a equipe conheceu as locações de fato apenas no dia da filmagem. Portanto, mesmo tendo uma lista de movimentos pré-combinados com a direção, muitos planos foram descobertos durante as filmagens a partir da nossa exploração, que nos permitiu experimentar e encontrar novos pontos de vista. Quase como se o deslumbramento pelas locações tivesse nos guiado.



Plano de Catharsis descoberto durante a gravação

f. Cor

Dado que existe menção das cores nas músicas, como o vermelho em *The Genesis* e o cinza em *You Can't Fucking Live*, nós queríamos incorporá-las nos clipes, até porque a energia dessas cores correspondiam com as músicas.

Em *The Genesis*, como queríamos criar um ambiente extraterreno, escolhemos o preto e o branco que possuem uma qualidade silenciosa que remete ao antes do nascimento e depois da morte¹⁸. Além disso, estão em lados opostos do espectro e remetem a dualismos, como luz e trevas, bem e mal, morte e nascimento. Ao mesmo tempo que elas transmitem certeza, pela perspectiva binária, elas acabam ocultando possibilidades, até por uma ser a junção de todas as cores e a outra a ausência. E o tema de *The Genesis*, eu acredito ser a quebra das certezas, representada pela cor vermelha que é uma cor extremamente enérgica e com simbolismos de ruptura. Qualquer que seja a emoção que essa cor proporciona, “seja raiva, medo ou euforia, ela causa uma resposta poderosa e passional”.¹⁹ Então, colocamos esse vermelho com a fumaça que explode de maneira amorfã consumindo tudo.

¹⁸ KANDINSKY, Wassily. **Concerning the spiritual in art**. The Floating Press, 2008. p. 84

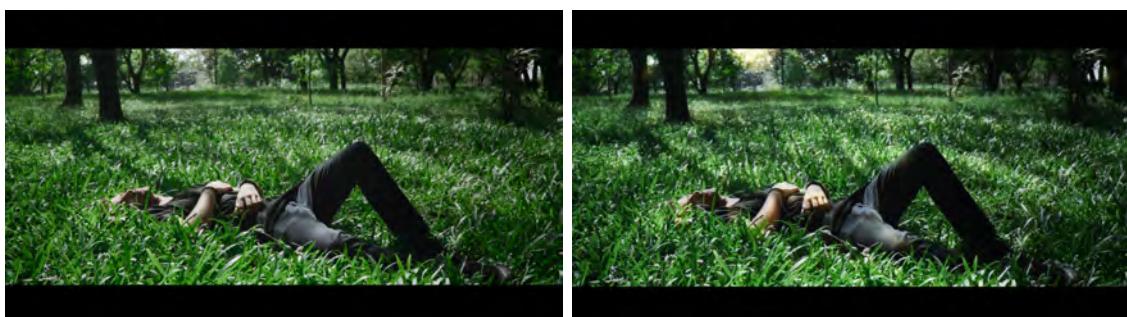
¹⁹ BELLANTONI, Patti. **If It's Purple Someone's Gonna Die**. Focal Press, 2005. p. 222

O mundo verde foi o mais desafiador em termos de pós-produção para mim, porque as imagens captadas não ficaram como esperávamos, faltava algo para dar artificialidade ao ambiente. Então, primeiramente, eu dei xe o verde mais vibrante tirando a influência do amarelo e amenizei o brilho.



À esquerda imagem captada com ajuste de contraste,
à direita imagem com o ajuste no tom de verde

Depois, coloquei o foco de luz em evidência, adicionei um efeito de raios de luz para criar o efeito desejado e um leve desfoque no fundo para focalizar o direcionamento do olhar. E por fim, removi as interferências, como postes, pessoas e prédios, na medida do possível.



À esquerda imagem com o foco de luz e desfoque,
à direita imagem finalizada com os raios de luz

Para a segunda parte do clipe, no "mundo colorido", tínhamos já o planejamento de mudar a matiz da vegetação, mas não sabíamos o que iríamos usar. Então, explorei combinações de matizes, e posteriormente, comecei a brincar com a saturação e a luminância, esticando essas propriedades até "quebrar" a imagem. Como senti que ainda não era o suficiente, eu animei essas propriedades para que elas mudassem radicalmente dentro do mesmo plano e tentando seguir o ritmo da

música. Acho que isso acrescentou muito ao clipe porque permitiu resultados mais interessantes para os glitches.

Para nós, cinza era a cor de *You Can't Fucking Live*. Segundo Kandinsky²⁰, cinza é uma cor sem possibilidade de movimento, como uma linha reta estática. Para trazer uma sensação maior de impotência que permeia a música, optei por trazer azul para as zonas de brilho, por ser uma cor com movimento de retração²¹.

Em contradição a isso, tínhamos a projeção de flores bem coloridas, mas que não alcançavam sua vibração máxima devido a qualidade de luz do projetor que possui um IRC (Índice de Reprodução de Cor) baixo, o que gera cores dessaturadas que era o que queríamos. No banheiro usamos luzes de tungstênio com filtros azulados na cena inicial e na pós tornei esse azul um pouco mais metálico. Já nas cenas do chuveiro, não usamos filtro, mas depois puxei os *highlights* para o azul, já que as paredes do banheiro eram levemente amarelas.



À esquerda imagem captada com ajuste de contraste.

À direita imagem final com ajuste nos highlights para o azul.

Em *Catharsis* gravamos com o codec nativo da câmera em 8 bits, o que limitava um pouco o quanto eu poderia mexer na imagem. Optei por essa perda em prol da facilidade de movimento e de transporte durante as filmagens, e por saber que não era o intuito ter tanta interferência da pós-produção nesse clipe. No geral, fiz apenas pequenos ajustes e máscaras para centralizar o olhar.

²⁰ KANDINSKY, Wassily. **Concerning the spiritual in art**. The Floating Press, 2008. p. 85

²¹ De acordo com Kandinsky, há um movimento horizontal das cores, cujo os extremos são as cores quentes (amarelo) e as cores frias (azul). Os tons quentes se aproximam do espectador, enquanto que os frios se afastam.

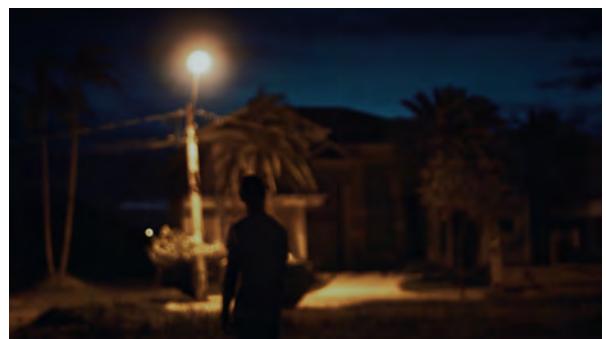
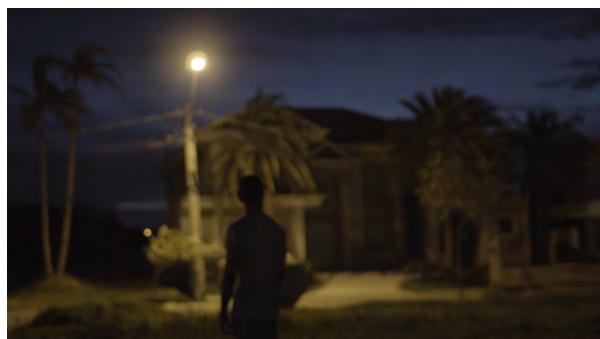
KANDINSKY, Wassily. **Concerning the spiritual in art**. The Floating Press, 2008. p. 80

O elemento que eu mais interferi foi na cor do céu. Nas filmagens em Valinhos, eu puxei para o azul e diminui o brilho para dar profundidade às nuvens. Nas noturnas, substituí o amarelo das luzes por âmbar e deixei o céu azul mais escuro para complementar.



À esquerda imagem captada com ajuste de contraste.

À direita imagem final com mudança na cor do céu.



À esquerda imagem captada.

À direita imagem final com mudança nos tons de amarelo e azul.

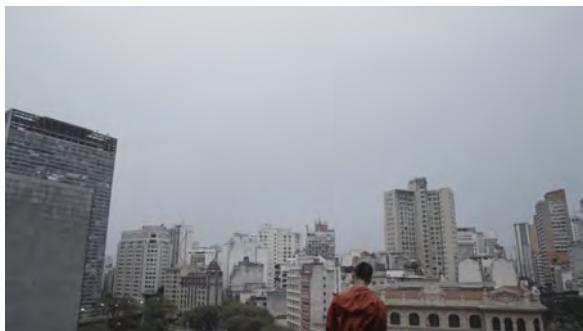
As diárias no Pico do Olho d'Água e no heliponto foram em dias nublados. O pico em específico tinha uma neblina forte presente, para contornar isso tive que aumentar bastante o contraste para trazer os elementos que se perderam na névoa.



À esquerda imagem captada.

À direita imagem final com aumento de contraste.

Catharsis era um clipe com um tom mais esperançoso em relação a tudo que tinha ocorrido até então. O céu acinzentado do heliponto, trazia o registro estático e sem esperança característico do cinza. Então, era preciso trazer cor. Já tínhamos planejado a jaqueta vermelha como ponto de destaque, por isso sua escolha. Para realçá-lo, eu a saturei e a coloquei em contraste com o céu azul claro, gerando uma perspectiva cromática. Com essas mudanças os quadros ficaram com o tom otimista e levemente melancólico que buscávamos.



À esquerda imagem captada com céu acinzentado.

À direita imagem final com mudança na cor do céu e saturação do vermelho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A linguagem do videoclipe sempre foi algo que me despertou muito interesse, mas durante a graduação tive poucas oportunidades para realizá-los, me limitando a alguns exercícios curriculares e duas experiências fora da universidade. Então quis aproveitar esse momento de conclusão do curso para enfim realizar esse formato, e não apenas isso como também me desafiar fazendo um álbum visual, ainda que em menor escala.

O álbum visual é um formato extremamente maleável, o que nos deu muitas liberdades na hora de pensar o projeto. Então, nos unimos com Rafael, escolhemos três músicas e pensamos em cada uma como uma parte individual e como as três se uniriam para formar o arco de Oníria. Isso resultou em clipes muito diferentes um do outro, mas que se unem como passos da jornada de Rafael com sua descoberta da sexualidade.

Essa variedade entre os clipes me permitiu, como fotógrafa e finalizadora, explorar a imagem em diversas condições, seja de luz, espaço, cor, *looks*, etc.

The Genesis desde sua concepção sempre foi uma preocupação tanto pela duração de 6 minutos como também pela proposta narrativa e estética que queríamos para o clipe. Apesar de tudo isso, encaramos o desafio e buscamos métodos para executá-lo. Do ponto de vista fotográfico, foi a experiência mais calculada. Tínhamos várias referências, storyboard, *previz*, vários dias de testes e pré-light, mas apesar de todo esse preparo, nos deparamos com muitas frustrações na hora da montagem. Para contornar essa situação adicionamos novos elementos como os glitches, que foram fundamentais para ajustar o ritmo. Mas o fim das preocupações só ocorreram mesmo quando o videoclipe foi finalizado. Apenas após a extensão do fundo infinito branco, do *color grading* final e da mudança de cores atrelada aos glitches que se pôde ver *The Genesis* de fato.

Tendo em mente todos os problemas que tivemos com *The Genesis* resolvemos simplificar a proposta dos clipes seguintes. Acredito que *You can't fucking live* foi o clipe mais coeso entre os três, o planejamento que tivemos se concretizou.

Tinha uma proposta fotográfica simples que acredito que funcionou bem. E pude experimentar o uso do *steadycam*, os princípios de estabilização e também da câmera lenta, que foram muito úteis na produção do terceiro clipe.

Catharsis foi uma experiência bem única. Como as gravações aconteceram meses depois dos outros dois, já tínhamos parte do material montado, então já era possível ver melhor o desenho que estava se formando de Oniria e com isso pensar no final adequado. Além disso, o cronograma foi mais tranquilo, então pudemos ver o material gravado e repensar as diárias seguintes, pensando em novas estratégias e elementos que poderíamos acrescentar. Definitivamente foi o clipe mais divertido, devido a liberdade que demos a nós mesmas para improvisar e realmente olhar ao nosso redor para capturar as melhores imagens.

Por ser nossa primeira vez explorando esse formato, houve uma série de erros e de acertos que são inerentes à aprendizagem empírica. Foi um processo excitante em alguns momentos, e extremamente desgastante em outros. Acho que um arrependimento que tenho foi não ter explorado tanto a construção das transições entre as músicas. Acredito que nas obras que foram nossas referências, essas passagens são fundamentais para a construção de suas narrativas. Por exemplo, penso que o grande diferencial entre *Beyoncé* (2013) e *Lemonade* (2016) é justamente o trabalho feito em cima das passagens entre as músicas, o primeiro explora isso, mas ainda de maneira rasa que só atinge seu total potencial no trabalho realizado três anos depois. As ligações entre cada clipe em *Lemonade* (2016) e também em *The Odyssey* (2016) ajudam a criar uma experiência mais imersiva, além de adicionarem mais camadas de reflexão sobre as obras. O fato de pensarmos tanto em Oniria como três videoclipes nos fez deixar isso de lado e só retomar durante a montagem de maneira simplória e não tão bem trabalhada como poderia.

Apesar de todos os percalços, foi uma experiência rica que me possibilitou explorar diversas técnicas tanto no set quanto na ilha de edição, assim como várias formas de se pensar a imagem e os elementos que compõem cada quadro, tanto na filmagem quanto no computador, para que a intenção filmica se mostre.

Esquemas de Luz

the genesis



Setup utilizado para as cenas de silhuetas



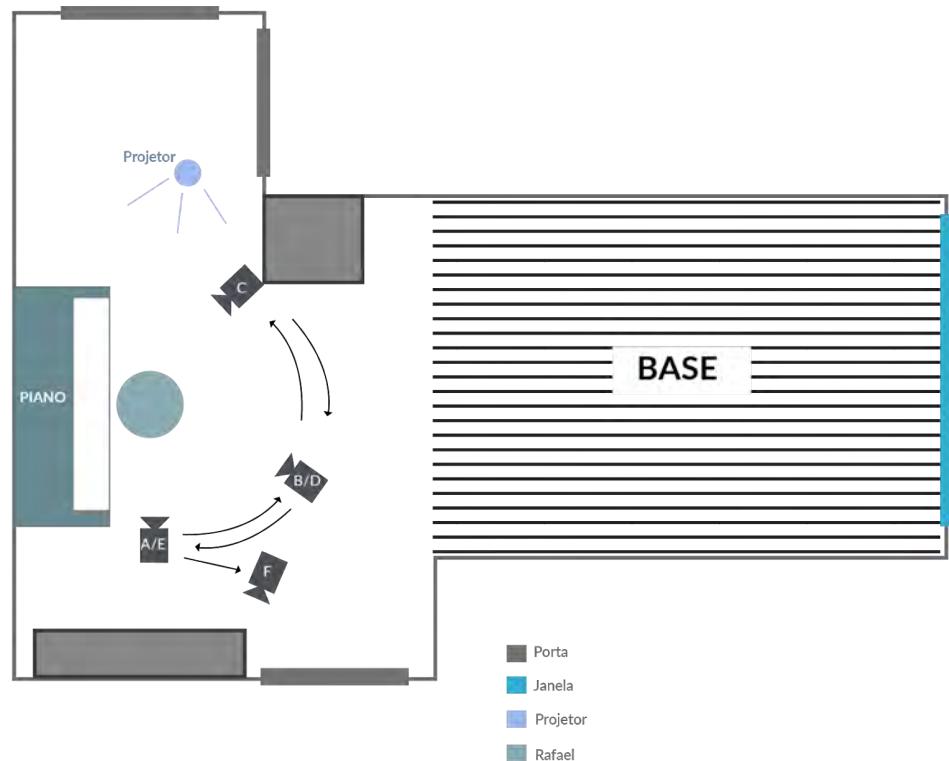
Setup para o fundo branco



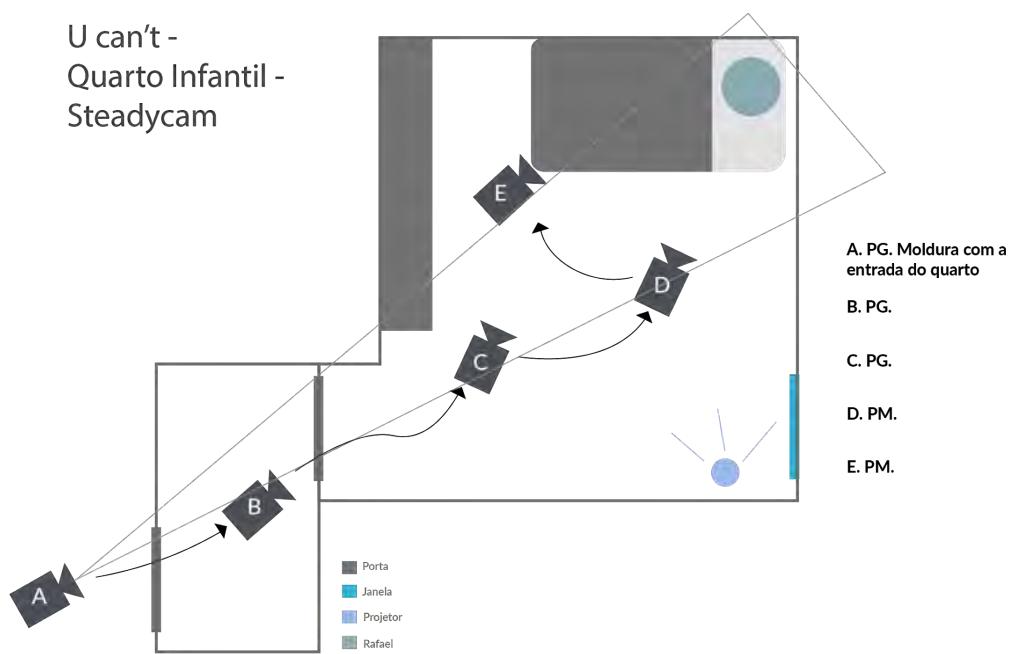
Setup para as cenas na mesa

you can't fucking live

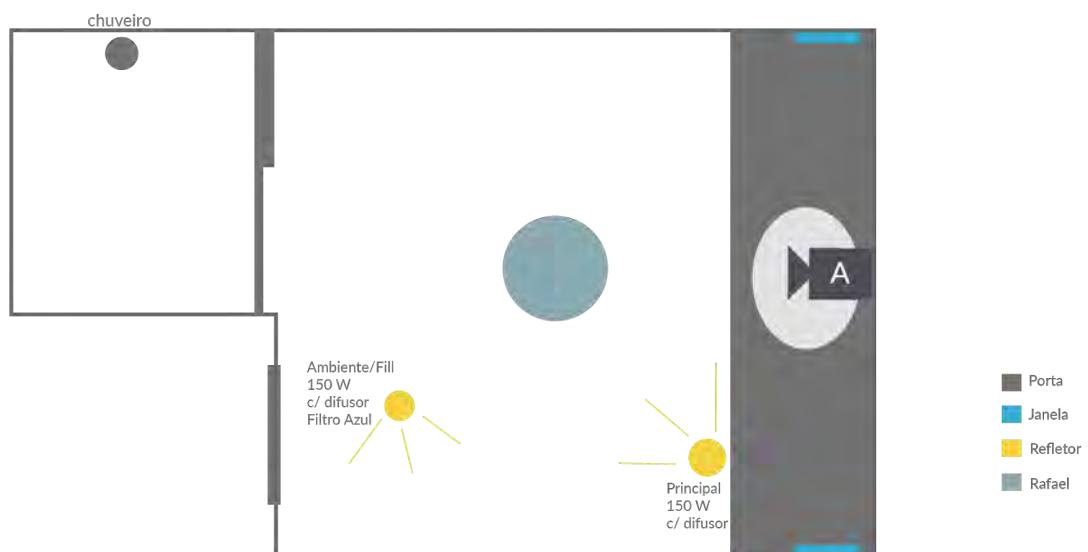
U can't - Piano - Steadycam



U can't -
Quarto Infantil -
Steadycam

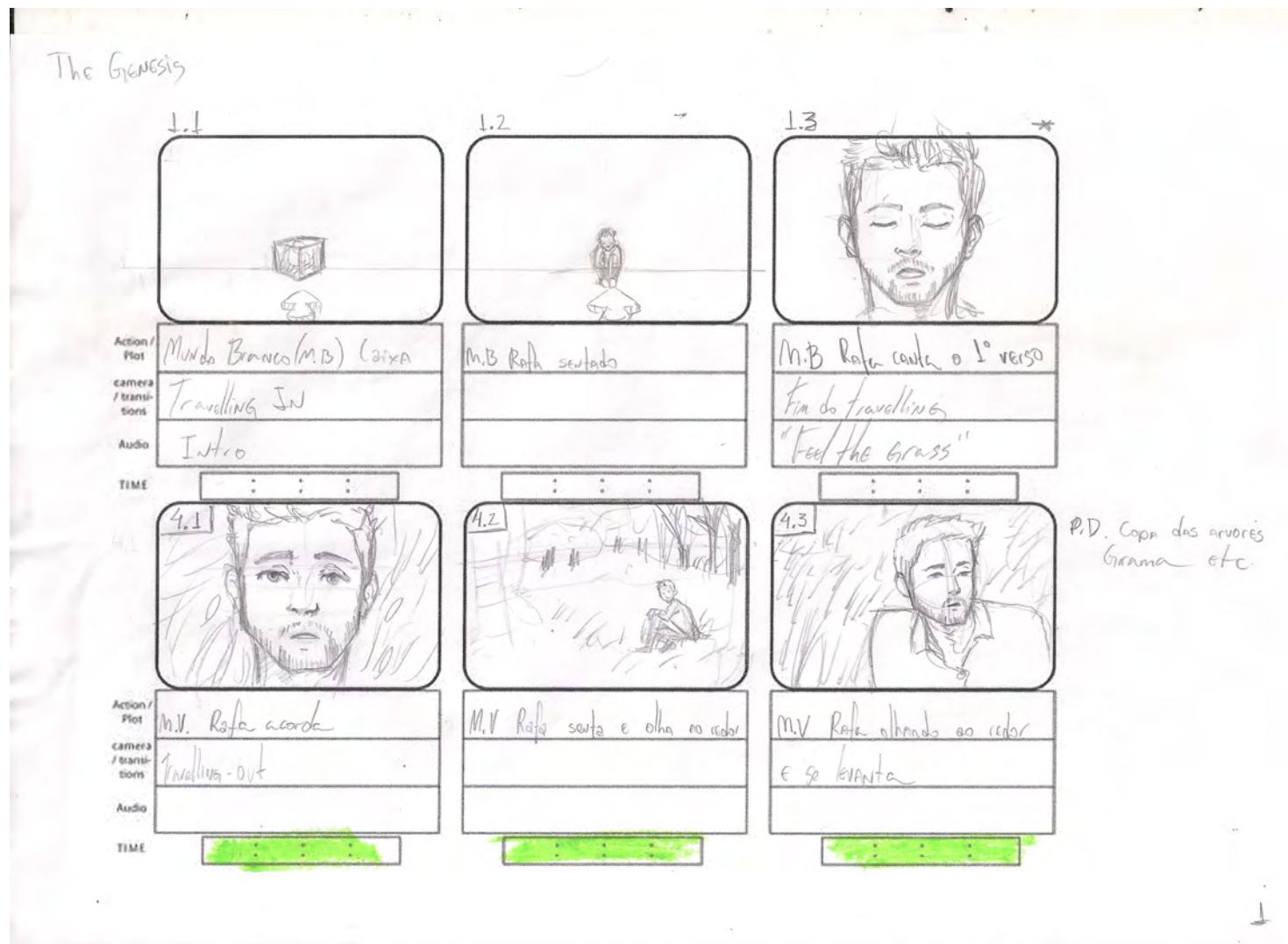


U can't -
Banheiro - Tripé



Storyboards

the genesis



The Genesis



Action / Plot
M.V. Rafa anda
camera / transitions
Cm. acompanha a caminhada
Audio
TIME



M.V. Rafa vê Pedro Andando mais
a frente e se aproxima de/d



Andando em direção ao
Pedro
M.V.



Action / Plot
Rafa coloca a mão no ombro de
Pedro
camera / transitions
M.V.
Audio
TIME



Pedro se vira-
Clarão (IDEALMENTE NO SET)
se n, na pós
M.V.



M.B. Mão procurando o vazio
do Rafa

Transição*

2

The Genesis

1.5



Action / Plot
M.B. Rafa abaixa a mão
e canta

camera / transition

Audio

1.6



M.B Rafa cantando

Travelling - In

1.7



M.B. P.B da caixa

Flashes:
Natureza
Rosa
Luz

2.1



90

M.P. Rafa acorda

camera acompanha ele se levantando

Action / Plot

camera / transition

Audio

2.2



M.P. Rafa sentado na cama e olha
p/ frente

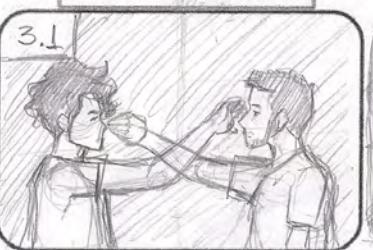
PG e Close

Action / Plot

camera / transition

Audio

3.1



M.P. Os dois colocam a mão
nos olhos do outro

TIME



Pedro tira a mão de Rafa



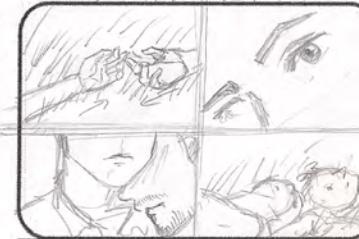
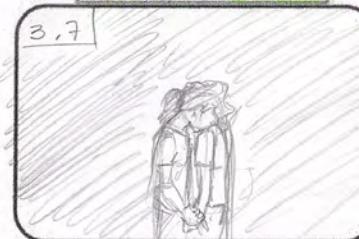
Pedro coloca a mão de Rafa
nos olhos do Rafa.

Pedro sai.

Rafa se vira.

3

The Genesis

<p>3.4</p>  <p>Action / Plot M.P. Rafa se vira</p> <p>camera / transitions</p> <p>Audio</p> <p>TIME</p>	<p>4.9</p>  <p>M.V. Pedro olha profundamente p/ Rafa</p> <p>TIME</p>	<p>9.10 / 9.11 / 9.12 / 9.13</p>  <p>M.V. Momentos Felizes: Mãos dadas, olhares, bocas, risadas ditados na escena</p> <p>TIME</p>
<p>3.5</p>  <p>Action / Plot M.P. Pedro volta com uma corda e amarra na mão de Rafa</p> <p>camera / transitions</p> <p>Audio</p> <p>TIME</p>	<p>3.6</p>  <p>M.P. Pedro amarra a corda</p> <p>TIME</p>	<p>3.7</p>  <p>M.P. Os dois são frente p/ o outro apoiando a cabeça no ombro</p> <p>TIME</p>

4

The Genesis

4.14



Action / Plot	M.V. Os dois deitados
camera / transitions	
Audio	

4.15



Action / Plot	M.V. Rafa nota a flor
camera / transitions	no bolso de Pedro

4.16



Action / Plot	M.V. Rafa pega flor
camera / transitions	no bolso de Pedro

TIME



Action / Plot	M.V. Rafa machuca o dedo
camera / transitions	no espelho
Audio	



Action / Plot	M.V. Rafa leva o dedo machucado até o resto e olha.
camera / transitions	Abaixa mão e olha p/ Pedro



Action / Plot	M.P. Pedro não está mais deitado ao lado de Rafa. Rafa pega a rosa.
camera / transitions	

TIME

5

The Genesis

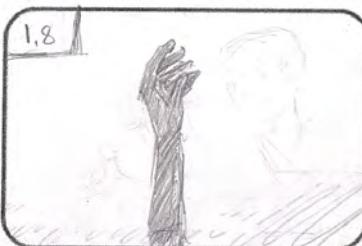


Action / Plot:
M.P. Rafa pega a rosa
e coloca no vaso

camera / transitions:

Audio:

TIME:

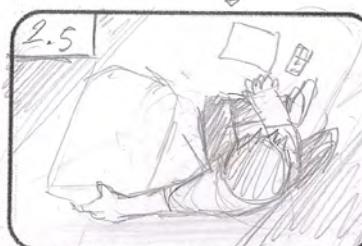


M.B Silhueta de uma mão
(flashes)

camera / transitions:

Audio:

TIME:



M.P. Rafa levanta o traves
seiro e pega um pedaco
de papel

camera / transitions:

Audio:

TIME:



M. Silhueta cobrindo os olhos
(flashes)

camera / transitions:

Audio:

TIME:



M.P. Rafa PEGA o pote
de pilulas

camera / transitions:

Audio:

TIME:



M. Silhueta desviando
o olhar

camera / transitions:

Audio:

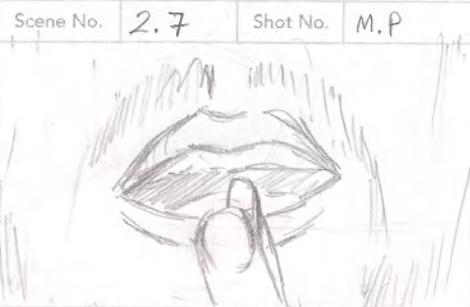
TIME:

Acreditem,
q é um ANGULO planificado

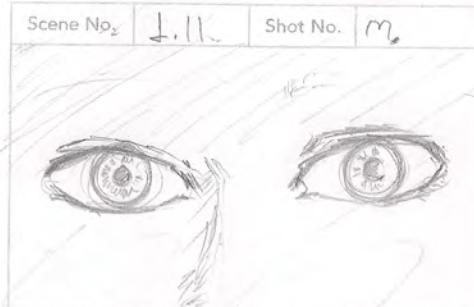
P.D pegando a carta

Title: The Genesis

Page: 7



Rafa coloca a pilula na boca

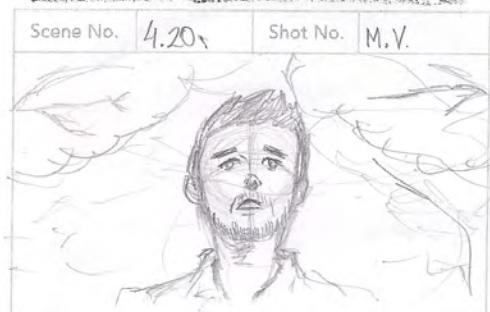


Silhueta abre os olhos

→ Transição
brisa (stock footage)



Rafa Acorda NA Floresta, mas
ela ESTÁ de outra cor



Rafa se levanta, observa o lugar a procura de Pedro
Contra-plongée mostrando as copas das
árvores.

Câm. Gira em torno do Rafa

Boards



Rafa encontra uma rosa branca



Rafa pega a rosa

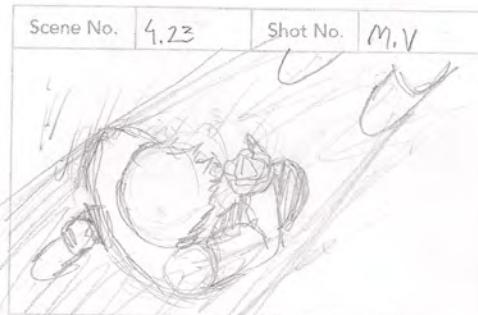
Get your free storyboard templates at boards.com 7

Title: The Genesis

Page: 8



A quantidade de flores aumenta
Jump cuts



Pedro encontra Rafa
* Acreditem q é um ângulo planegé/zental
q a sombra da Pedro cobre o Rafa.



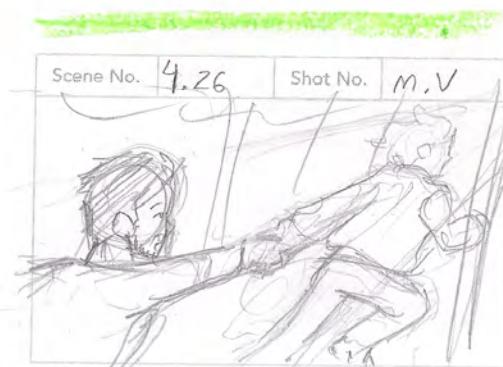
Pedro se aproxima de Rafa
* Acreditem q é contra planegé



Pedro pega a mão de Rafa e o
leva PARA algum lugar



Mão de Rafa puxada pela corda



Os dois correm de mãos dadas
Cen. acompanhante

* Planos + proximas tom

Boards

Get your free storyboard templates at boards.com

Title: The Genesis

Page: 9



Pedro para de correr repentinamente e observam um clareira



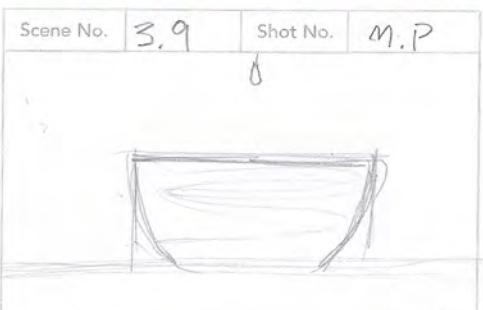
Clareira com um pedestal com uma caixa espelhada



Pedro vai em direção a caixa



Rafa observa de longe



Uma bacia prestes a transbordar



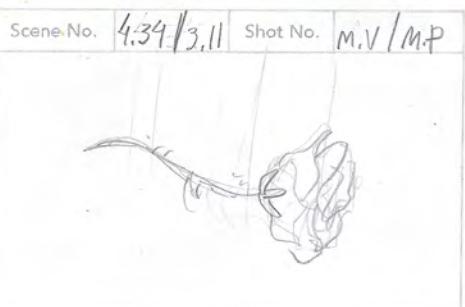
Os dois sentados em uma mesa

Boards

Get your free storyboard templates at boards.com

Title: The Genesis

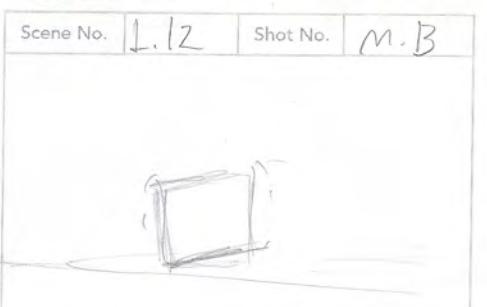
Page: 10



Rosa cai lentamente (Slow-mo)

* Recomendo fazer uma versão no preto pq talvez no verde dê problemas na pós

Boords

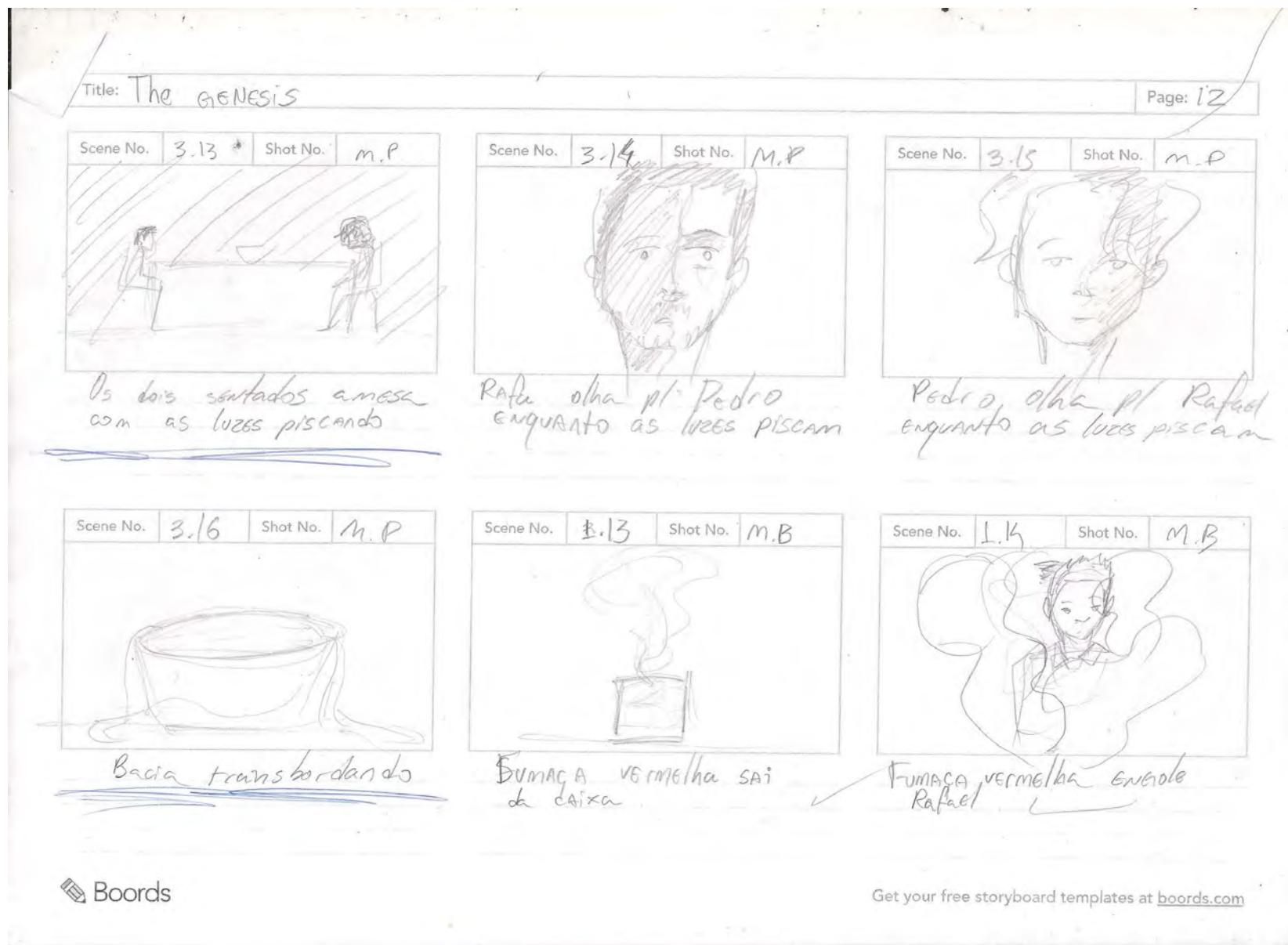


A caixa começa a se debater



Começa a sair fumaça vermelha da caixa

Get your free storyboard templates at boords.com



The Genesis

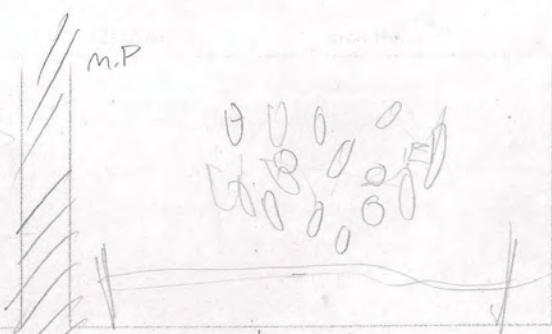
Inserts

1.15

M.B

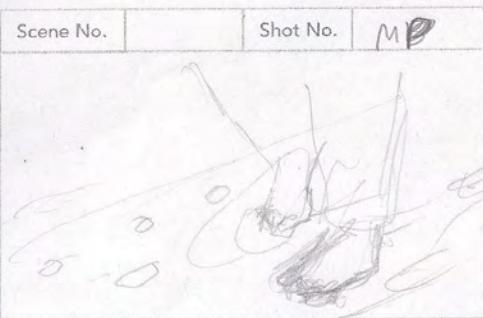


M.P

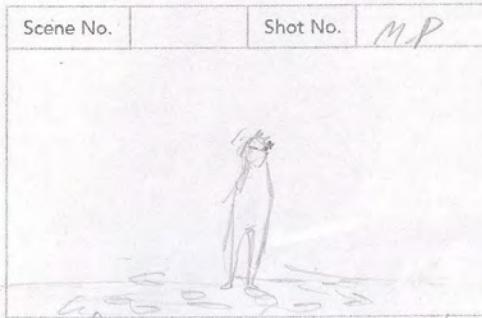


Traveling out
Caixa destruída, Rafa sentado nos
destroços

Chuva de pétalas
(Slow-mo)



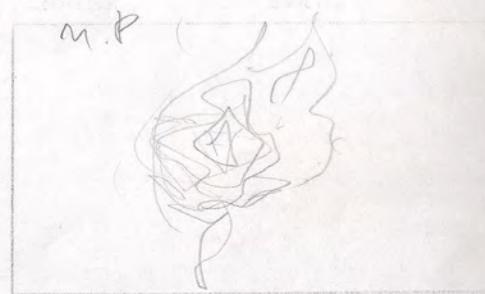
Rafa andando pela arena
com várias pétalas
no chão



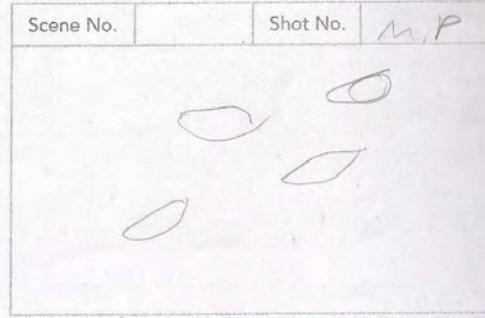
Rafa na ÁGUA com pétalas

13

M.P



Rosa queimada



Pétalas voando

Records

you can't fucking live

BOARDS

<- [Q][E] ->

DRAG & DROP

CLICK

Plano 1
100^{MM}
85mm - Lip sync com e sem slow-mo com água caindo

Plano 2
100^{MM}
85mm - Rafa se levanta e sai do Box

Plano 2
100^{MM}
85mm Rafa sai do box

DROP HERE
DELETE BOARD

Plano 3
100^{MM}
100mm - Lip sync com e sem slow-mo com água caindo

Plano 4
100^{MM}
120 fps agua caindo Rafa parado

Plano 5
100^{MM}
100mm - Água caindo em slow-mo e desligando?

BOARDS

<- Q

E ->

DRAG & DROP



CLICK



Plano 6

100MM

35 mm - Água caindo 120 fps



Plano 7

100MM

100 mm macro



Plano 8

100MM

35mm - Overshoulder espelho

DROP HERE
DELETE BOARD

Plano 9

100MM

Visão espelho "You're forbidden to live"



Plano 10

100MM

Visão espelho - Sai pela porta



Plano 11

100MM

Rafa se encara, lip sync

BOARDS

<- Q

E ->

DRAG & DROP



CLICK



Plano 12

100MM

35 mm Lip Sync



Plano 12 A

100MM

Projetor perpendicular a camera



Plano 12 B

100MM

Projetor no eixo da camera



DROP HERE
DELETE BOARD



Plano 13

100MM

100mm Lip sync, projetor perpendicular com bandeira para o fundo



Plano 14A

100MM

Quarto de Casal - Lip sync, 35mm com movimento de carrinho



Plano 14B

100MM

Igual 14A com projetor fora do eixo

REFERÊNCIAS

LEITURAS

BELLANTONI, Patti. **If It's Purple Someone's Gonna Die.** Focal Press, 2005.

FARO, Paula. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas.** RuMoRes, [S. I.], v. 4, n. 8, 2010. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2010.51215.
Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>.
Acesso em: 23 jan. 2021.

HARRISON, Cara. **The visual album as a hybrid art-form: a case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé.** Thesis. Master in Visual Culture. Lund: Department of Arts and Cultural Sciences, Lunds University, 2014.

KANDINSKY, Wassily. **Concerning the spiritual in art.** The Floating Press, 2008.

KANDINSKY, Wassily. **Point and Line to Plane.** Nova York, The Solomon R. Guggenheim Foundation New York, 1947.

KORSGAARD, Mathias Bonde. **Music video transformed.** In: RICHARDSON, J.; GORBMAN, C.; VERNALLIS, C, The Oxford handbook of new audiovisual aesthetics. Oxford: Oxford University Press, 2013.

MACHADO, Arlindo." **A reinvenção do videoclipe".** In: A Televisão levada a sério. São Paulo: SENAC, 2000.

SOARES, Tiago. **A Estética do Videoclipe.** Paraíba: Editora da UFPB, 2013.

VERNALLIS, Carol. **Music Video's Second Aesthetic?** In: RICHARDSON, J; GORBMAN, C; VERNALLIS, C, The Oxford handbook of new audiovisual aesthetics. Oxford: Oxford University Press, 2013.

VÍDEOS

ANIMAL COLLECTIVE. **ODDSAC.** Dir. Danny Perez. 2010. 52 min.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PNs9Sd1Hc4g>>

CAVALEIRO de Copas. Dir. Terrence Malick. [S.I.]: Dogwood Films, FilmNation Entertainment, Waypoint Entertainment, 2015. 118 min. Son., Color.

BEYONCÉ. Beyoncé,Dir. Beyoncé, Todd Tourso, EUA, 2013. 65 min.
Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=LXXQLa-5n5w&list=PLVOujtwPfcRnK0PbyfxgseSxelTOZ_OYA>

BEYONCÉ. **Lemonade**. Dir. Beyoncé, Kahlil Joseph, Dikayl Rimmasch, Todd Tourso, Jonas Åkerlund, Melina Matsoukas, Mark Romanek. EUA, 2016. 65 min.

BTS (방탄소년단). **WINGS Short Film #1 BEGIN**. Dir. YongSeok Choi (Lumpens). 2016. 02 min.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yR73I0z5ms0>>

BTS (방탄소년단). **WINGS Short Film #2 LIE**. Dir. YongSeok Choi (Lumpens). 2016. 02 min.
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_y8-HD5O69g>

BTS (방탄소년단). **WINGS Short Film #6 MAMA**. Dir. YongSeok Choi (Lumpens). 2016. 02 min.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=wu82g0vyvY&t>>

FLORENCE+THE MACHINE. **The Odyssey**. Dir. Vincent Haycock. 2016. 48m.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HajiEqEtIRY>>

DPR LIVE. 갈증 (**THIRST**). Dir. Christian Yu (+IAN). 2016. 02 min.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K0hhc7Q3Vso>>

A Hard Day's Night. Dir. Richard Lester. [S.I.]: Walter Shenson Films, Proscenium Films.
1964. 87 min. Son., P & B.

_____. **Cinematography Database**. Canal do YouTube.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/cinematographydb>>.
Acesso em: 28 de janeiro de 2021.

_____. **Cinematography Design**. Canal do YouTube.
Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCdVAKhU-qCaMkgk_pUFujSw>.
Acesso em: 28 de janeiro de 2021.

_____. **Cine Tracer**. Canal do YouTube.
Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/CineTracer/featured>>
Acesso em: 28 de janeiro de 2021.

FOTOGRAFIAS

THOMPSON, Kyle. **Open Stage - Greenhouse..** 2018.

Disponível em: <<http://www.kylethompsonphotography.com/open-stage#0>>

THOMPSON, Kyle. **Spaces in Between**. 2016-2017. Disponível em:
<<http://www.kylethompsonphotography.com/the-spaces-in-between-2016-2017#0>>

MUNDY, Sean. **Untitled (Red Smoke)**. 2018.
Disponível em: <<https://www.seanmundyphotography.com/untitledredsmoke>>

MUNDY, Sean. **Sigil**. 2014.
Disponível em: <<https://www.seanmundyphotography.com/sigil>>

INSTALAÇÕES

VIOLA, Bill. **Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)**. 2014. 7 min. Videoarte.
Disponível em:
<<https://cdn.theguardian.tv/mainwebsite/2014/05/21/140521Martyr-16x9.mp4>>

VIOLA, Bill. **Inverted Birth**. 2014. 8 min. Videoarte.

ABRAMOVIĆ, Marina. **The Artist Is Present**. 2010. Performance.