

Universidade de São Paulo  
Escola de Comunicações e Artes  
Departamento de Cinema, Rádio e Televisão  
Curso Superior do Audiovisual

**TAYNAH AMARO DOS SANTOS**

**UMA ANÁLISE SOBRE A REALIZAÇÃO DO EP VISUAL:  
ONÍRIA E AS CARACTERÍSTICAS DOS ÁLBUNS VISUAIS**

São Paulo  
2021

Taynah Amaro dos Santos

**UMA ANÁLISE SOBRE A REALIZAÇÃO DO EP VISUAL:  
ONÍRIA E AS CARACTERÍSTICAS DOS ÁLBUNS VISUAIS**

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: Profª. Drª. Patrícia Moran Fernandes

São Paulo  
2021

**Banca Examinadora:**

Profª.Drª. Patrícia Moran Fernandes

Profª.Drª. Cecilia A. de Mello

Gabi Jacob (Cineasta / Diretora de videoclipes)

## Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço muito a minha família que me apoiou integralmente desde o momento em que optei por prestar o curso Superior do Audiovisual até o fim da graduação. E que também foi definitiva na realização deste TCC, tanto com apoio financeiro quanto apoio moral. Sem esse apoio, talvez o projeto não seria o que é hoje. Obrigada por sempre acreditarem no meu potencial e investirem nele.

Agradeço às minhas amigas e colegas, Glaucia Tiemi e Letícia Mota por serem proponentes do projeto EP visual Oníria, e por todo trabalho incrível e belo que elas realizaram. Agradeço ao João Pedro Durigan, por ter aceitado ser nosso produtor e ajudar a materializar nossas ideias. Agradeço a Luíza Freire, nossa montadora, pelo excelente trabalho e opiniões que enriqueceram o projeto.

Agradeço a Rafael Flexor, por ceder suas músicas e imagem para Oníria, e por se abrir a respeito delas e de sua história pessoal desde o começo.

Agradeço a nossa orientadora Patrícia Moran, pelos bons conselhos e sinceridade em todas as etapas do projeto, com os quais muito aprendemos.

Agradeço a toda equipe do projeto, formado por colegas de classe e de curso, por acreditarem em nossa liderança e pelo trabalho duro. Assim como aos professores e técnicos do departamento que muito nos ensinaram durante toda a graduação e deram suporte para que Oníria acontecesse.

Por fim, agradeço a todos os amigos e relações que construí nos 5 anos de curso, e que levarei para toda a vida.

## **Sumário**

1) Introdução	6
2) Origem de Oníria	12
3) As músicas escolhidas e a simbologia de Oníria	15
4) Principais referências da direção	19
4.1) Formato: Lemonade e The Odyssey	19
4.2) Estética e Visual	21
4.3) Câmera e decupagem	25
5) Preparo da Pré- produção	28
6) Três maneiras diferentes e a evolução em como dirigir	30
7) The Genesis	32
8) U can't Fucking live	37
9) Catharsis	40
10) Pós produção e os Três clipes como um todo	44
11) Oníria: um visual Ep de fato?	51
12) Álbum Visual e narrativa	60
13) Papéis Criativos no Álbum Visual - Diretor X Artista	64
14) Conclusão	69
Anexos	74
Bibliografia	85

## **1) Introdução**

Neste relatório descrevo o processo de realização do EP Visual Oníria. Para um melhor entendimento recomendo que assistam ao EP Visual antes de realizar a leitura. Meus principais objetivos aqui são explicitar como foi o desenvolvimento do trabalho e o aprendizado conquistado a partir do projeto, para depois analisar seus resultados. Esperando que a obra fale por si só, dessa maneira, não irei detalhar todo o seu conteúdo imagético e nem explicar o sentido de cada um de seus elementos. Pretendo focar no desenvolvimento do trabalho e o aprendizado a partir da realização de Oníria, deixando para uma livre interpretação da obra.

Durante meu percurso como aluna do curso Superior do Audiovisual, busquei conhecer, estudar e experimentar diversos tipos de produções audiovisuais. As narrativas clássicas de curtas e longas, programas para televisão e rádio, documentário, conteúdo para youtube, entre outros. E desenvolvi projetos práticos dos mais variados.

No meu último ano de curso, me voltei a um tipo de produção com o qual temos muito pouco contato durante a graduação: Videoclipes. Apesar da pouca experiência nesta área, achei que valeria a pena me aventurar, e usar essa última chance no curso que é o TCC, para assim estudar e realizar a produção de um Videoclipe.

Afinal, não poderia ignorar umas das formas de mídia mais difundidas atualmente, e da qual sou muito próxima. Desde os meus 9 anos, tenho memória de acompanhar por horas os canais que ajudaram a difundir o videoclipe no Brasil, antes da popularização do Youtube, principalmente o Mix TV e MTV Brasil. Toda minha geração (nascida no fim dos anos 90 e anos 2000) cresceu no período de consolidação do videoclipe como mídia. E posso dizer que mal conseguimos imaginar uma indústria fonográfica que se sustente sem ele.

Com a difusão da Internet e ascensão do Youtube como um dos principais meios de propagação global de conteúdo audiovisual, o videoclipe mostrou que veio pra ficar. Mesmo com a diversidade de conteúdos disponíveis na plataforma do Google, os videoclipes e conteúdos ligados a música no Youtube são só 4,3%, os

números de visualizações mostram o seu protagonismo. Dos 15 vídeos mais vistos no Youtube<sup>1</sup>, 14 deles são videoclipes. Sendo que *Despacito*, música latina de Luis Fonsi de 2017 é o primeiro lugar da lista e tem cerca de 6,6 bilhões de visualizações, o que mostra o sucesso global da música. A partir desta lista, gostaria de destacar dois nomes que me influenciaram na pesquisa e estudo de Videoclipes, culminando no Trabalho de Conclusão de Curso que venho a descrever e analisar nas próximas páginas.

Apesar de ser majoritariamente composta por videoclipes de singles do pop americano, que domina o meio musical mundial, destaco uma produção de 2012: o mega-hit *Gangnam Style*, do cantor sul-coreano Psy, e quarto lugar da lista, atualmente com cerca de 3,5 bilhões de visualizações. E o primeiro clipe da história do Youtube a obter 1 bilhão de visualizações, em menos de seis meses. Fenômeno mundial, todos pareciam conhecer ou pelo menos ouvir falar no sul-coreano e sua dança peculiar pelas ruas do bairro de Gangnam, em Seul, ao que o nome da música se refere. Rendendo popularidade ao cantor, que até hoje é uma das personalidades mais reconhecidas no mundo. Além da música fácil de ser lembrada, o visual colorido, extravagante e cômico do clipe foram fatores que garantiram a penetração do clipe junto ao público jovem. Tornando-se uma referência para as produções sul-coreanas e um exemplo de obra Pop.

Oito anos depois da explosão de *Gangnam Style*, quando nos voltamos à indústria fonográfica do fim do século 21, vemos novamente entre os vídeos mais consumidos do Youtube, e rapidamente, videoclipes sul-coreanos. O último vídeo com mais visualizações dentre 24h após seu lançamento, fica com *Dynamite*, single do grupo sul-coreano e também fenômeno mundial, BTS (Bangtan Boys). Com 101 milhões de visualizações<sup>2</sup> em um dia, a banda superou o recorde anterior de 86,3 milhões do grupo Blackpink, também sul-coreano. A partir desses dados fica clara, de diversas formas, a relevância da filmografia dos videoclipes sul-coreanos, e da indústria musical deles como um todo, que apresenta elementos que conseguem conquistar pessoas mundialmente.

---

<sup>1</sup> Fonte: "15 Vídeos mais visto do Youtube de todos os tempos" - Artigo da página digital Influential Marketing Hub, de julho/2020.

Disponível em: <<https://influencermarketinghub.com/br/videos-mais-vistos-youtube/>>

<sup>2</sup> Segundo Artigo da webpágina Variety: "**BTS 'Dynamite' Breaks YouTube Record for Most-Viewed Video in First 24 Hours, With 101 Million Views**" - 21 de Agosto de 2020.

O segundo vídeo que gostaria de destacar da lista de mais vistos do Youtube, é o videoclipe Sorry, do cantor canadense Justin Bieber. Com 3,3 bilhões de visualizações e o sétimo lugar da lista, Sorry chama a atenção por ter um diferencial em relação aos outros nomes na lista. Sorry faz parte de uma coletânea de videoclipes de Justin Bieber, que juntos formam o álbum visual *Purpose: the movement*. Tratam-se de 13 músicas, retiradas do álbum musical de mesmo nome, e seus videoclipes que juntos compõem um filme de 42 minutos, recheados de performances de dança e vídeos de arquivo do cantor. Nele o cantor discursa e reflete sobre seus últimos anos como artista, que depois de se ver perdido na profissão por certo tempo, reencontrou seu propósito e motivação na música com seu último álbum Purpose. O número de views de Sorry, reflete o sucesso que foi *Purpose: the movement*. E ele é somente um exemplo dos muitos outros álbuns visuais que saíram nos últimos anos, e cada vez mais se tornam comuns na indústria musical, como uma nova forma de vender e promover álbuns e artistas.

Citei esses dois videoclipes, *Sorry* e *Gangnam Style*, pois eles fazem parte de dois temas: Álbum Visual e videoclipes do pop sul-coreano, o Kpop, que me influenciaram muito para a realização do meu Trabalho de Conclusão de curso, o projeto de EP visual: Oníria. Trata-se da versão diminuída de um Álbum Visual, baseado no EP (Extended play<sup>3</sup>) do meu amigo e cantor Rafael Flexor. Em conjunto com minhas colegas de classe, Letícia Mota e Glaucia Tiemi, idealizamos e produzimos três videoclipes e seus interlúdios, que juntos formam um vídeo completo de aproximadamente 15 minutos, e expandem a mensagem contidas nas músicas de Rafael.

Nosso objetivo com esse projeto era estudar e realizar um Álbum Visual, a fim de descobrir os passos necessários e as melhores formas de trabalho. Como pensar um Álbum visual, concretizá-lo, gravá-lo e finalizá-lo? Assim como entender o seu diferencial como obra audiovisual, que parece se aproximar do cinema e do videoclipe ao mesmo tempo, mas também possui suas características próprias. Começamos a pesquisa colocando o projeto em prática, para depois analisar seus resultados e tirar conclusões mais teóricas sobre o assunto.

---

<sup>3</sup> **Extended Play:** é uma gravação em disco de vinil, formato digital ou CD que é longa demais para ser considerada um single e muito curta para ser classificada como um álbum musical.

O nome Oníria veio de Rafael Flexor, intérprete e músico responsável pelas canções de nosso Ep Visual. Com o projeto, ele tinha interesse em testar o formato do Álbum visual, para descobrir novos meios para suas músicas, mas também usar uma nova forma de mídia para se promover profissionalmente. A ideia era explorar oníricamente as letras de suas canções e o período de sua vida pessoal que as inspirou, como se estivéssemos em sua cabeça, daí o nome do projeto, Oníria.

Minha função dentro do projeto era a de Diretora Geral. Fiquei responsável por ajudar a idealizar o projeto e criá-lo visualmente. Grande parte do começo do processo de realização dele foi coletiva, já que era objeto de estudo de todos, mesmo que sob pontos de vista diferentes, de acordo com a função de cada uma. Letícia Mota foi nossa diretora de fotografia e Gláucia Tiemi nossa produtora e diretora de arte. Desde o processo de escolha das músicas até o fim da montagem, as três proponentes do projeto se mantiveram bastante envolvidas.

Nesse relatório descreverei detalhadamente todos os processos envolvidos no desenvolvimento de Oníria. Do nascimento do projeto com o acordo feito com Rafael Flexor, até a etapa de montagem e correção de cor. Também vou analisar as minhas principais referências como diretora, entre elas os Álbuns Visuais *Lemonade* da cantora Beyoncé, e *The Odyssey* da cantora Florence and the machine, além de referências vindas da estética, enquadramento e câmera dos videoclipes sul-coreanos de Kpop.

Uma importante parte deste relatório, trata da pré-produção e gravações dos três clipes isoladamente. Por motivos que vou discorrer melhor abaixo, os três clipes são muito diferentes entre si, tanto visualmente quanto na forma como foram pensados e dirigidos. Cada um deles tem, então, um capítulo específico que em detalhes descreve nosso processo de trabalho e os resultados das gravações.

Após os três capítulos que tratam dos três clipes isoladamente, passarei a falar de como os três funcionam juntos, e como Oníria funciona como Ep Visual. Para isso descrevo o processo de montagem e pós-produção, que uniu os três clipes em um só filme. E comento sobre seus resultados.

A fim de aprofundar mais a discussão sobre os resultados de nosso Ep visual, nos dois capítulos seguintes, faço uma análise comparativa entre Oníria e nossas referências iniciais e outras que se somaram com o tempo. Como apoio para essa análise, uso a tese de mestrado desenvolvida pela sueca Cara Harrison, de 2014: “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Na qual, ela faz uma extensa pesquisa sobre Álbum Visual, e em especial, o álbum visual “Beyoncé”, lançado pela cantora Beyoncé em 2013. A partir da tese de Cara Harrison, discorro sobre as características comuns aos álbuns visuais e enumeradas por Harrison, observando-as tanto em Oníria, se forem presentes, mas também em nossas referências. Entre essas características analisadas, temos: unidade de linguagem, as formas narrativas possíveis no Álbum Visual, e as relações de continuidade visual e textual presentes nas obras.

Por fim, antecedendo a conclusão, faço uma análise pessoal do meu trabalho como diretora em Oniria, mas também uma reflexão sobre o papel criativo do músico e do diretor em Álbuns Visual em geral. Em projetos tão pessoais como Oníria, Lemonade e The odyssey de quem parte e a quem cabe o input criativo e interpretação das músicas que dará origem ao caminho a ser seguido no projeto? Essa é umas das perguntas que procuro responder neste capítulo. E que também ajudaram a entender os resultados que conseguimos em nosso projeto.

O Álbum Visual ainda é um tema bem pouco explorado academicamente, e apesar de estar crescendo com o tempo no meio audiovisual, ainda foi poucas vezes realizado, se comparado com outras formas de arte. Então, tentei aproveitar o máximo possível nossa experiência prática com Oníria, que aqui descrevo, para testar tudo que estava ao nosso alcance. E analisar depois seus resultados. Aprendendo não só sobre a prática do Álbum Visual, mas também do videoclipe em geral. A fim de entender como ambos se tornaram fenômenos audiovisuais tão importantes, e no caso do primeiro, cada vez mais recorrentes no mundo da música.

## **2) Origem de Oníria**

O projeto Oníria nasceu do interesse em comum por Videoclipes, ao final do curso. Eu e minhas colegas Letícia Mota e Glaucia Tiemi nos unimos na aposta de sucesso que tínhamos em Rafael Flexor, nome artístico de Rafael Resende, nosso amigo e ex-colega de curso que nos últimos anos vem se dedicando à cantar e compor músicas autorais, e que durante a graduação foi fonte dos nossos pequenos experimentos e flertes com a linguagem do videoclipe. Em alguns exercícios práticos para disciplinas como estética, direção e Imagem/Fotografia, que permitiam uma produção mais livre e simples, e não necessariamente ligada à dramaturgia, gravamos performances musicais dele, a fim de ajudar a treinar movimentos de câmera na mão, iluminação, configuração de set e direção.

Todas essas experiências, apesar de serem em menor escala, foram germinando e culminaram no desenvolvimento deste TCC. Quando começamos a pensar em que músico chamar, Rafael parecia uma boa opção para se trabalhar já que éramos próximos e já havíamos compartilhado experiências. Nessa mesma época, Rafael começava a investir mais em sua música e produção autoral, trabalhando em seu canal no youtube que começava a decolar, com vídeos covers e algumas composições pessoais.

Realizamos o convite, ao qual ele aceitou, dando o pontapé inicial ao projeto. A fim de que nós tivéssemos a oportunidade de realizar um videoclipe a partir de suas músicas. Imaginávamos uma produção audiovisual mais profissional e com maior estrutura, como forma de divulgação de seu trabalho. Assim, um novo relacionamento foi formado entre nós e ele, equipe e artista.

O primeiro passo, foi definir qual música autoral de Rafael nós trabalharíamos. Após uma busca dentre suas produções, fizemos uma seleção de músicas que apresentavam potencial de serem escolhidas, e nos deparamos com a dificuldade de escolher uma única canção. Foi nesse momento, que nos vimos influenciadas por uma tendência que crescia muito no meio fonográfico: o Álbum Visual.

O Álbum Visual é uma visão mais ampla da produção musical do artista, diferente do que os vídeos tradicionais de música fazem para *singles* (uma única música). Esta realização audiovisual é a possibilidade de pensar a obra como um conjunto. A partir das músicas que compõem um álbum ou EP, são criados uma série de videoclipes, talvez com prelúdios e interlúdios, que se relacionam entre si de alguma maneira, estilisticamente ou narrativamente, por exemplo. O que dá aos artistas a possibilidade de realizar uma obra audiovisual mais completa e assim passar uma mensagem maior e mais significativa em seus videoclipes.

Considera-se que o primeiro Álbum Visual de grande sucesso da história foi *A Hard Day 's Night*, dos Beatles, lançado em 1964 e que abriu as portas para outros artistas tentarem o formato. Rendendo sucessos como *Moonlight* (1982) de Michael Jackson, *The Wall* (1982) do Pink Floyd e *Eat the Beat* (1980) da Blondie, isso ainda nos 80. Apesar desses grandes sucessos, a produção de álbuns visuais seguiu espaçada no mercado nos anos que se seguiram, com poucas produções realizadas. No início do anos 2000, as maiores surpresas vieram de uma diversificação dentro do formato, como o álbum visual da banda Daft Punk, *Interstella 5555*, inteiramente realizado em animação e com uma narrativa de ficção científica espacial.

Recentemente, porém, é possível observar um aumento nas produções de álbum visual, principalmente durante os anos de 2015/16. Para citar alguns exemplos, o popular *Purpose* de Justin Bieber e o *Blue Neighborhood* do cantor Troye Sivan, ambos de 2015; assim como *The Odyssey* da banda Florence + The Machine, de 2016. E talvez o mais famoso e aclamado, tanto pelo público como pela crítica seja *Lemonade* (2016), da cantora Beyoncé.

No Brasil há experiências esparsas de álbuns visuais, que aparecem um pouco mais tarde, tais quais o recente *Kisses* (2019) da cantora Anitta, e o projeto *BLUESMAN* (2018), do cantor e rapper baiano Baco Exu do Blues. Mas esta forma de apresentação audiovisual ainda não se consolidou com força no país.

Em 2018, no início do processo de desenvolvimento de Oníria, ainda recebíamos o eco da popularização e força de *Lemonade*, assim como observamos mais um exemplo aparecer, o também elogiado *Dirty Computer*, da cantora Janelle Monae. E a solução para a dúvida sobre a escolha de que música de Rafael Flexor

usar surgiu naturalmente: realizar um EP visual , uma versão reduzida de um álbum visual, contendo 3 músicas selecionadas junto com o músico, e que apresentavam entre si, ainda que não tão claramente, uma progressão narrativa.

A ideia era aprofundar mais ainda a mensagem das músicas e o estado de espírito que Rafael Flexor queria passar com elas, por meio do EP Visual . E ao mesmo tempo, ampliar nossa pesquisa acerca de videoclipes e em especial Álbuns Visuais e sua produção. Apresentando novos desafios como equipe criativa, por exemplo: de que maneira interligar as três músicas; como colocar a progressão narrativa na tela; como diferenciar o clipe de cada música mas também criar uma unidade na obra. Apesar de desafiador, tudo isso nos instigava fortemente.

No projeto Oníria, assumi a função de diretora, com a qual já havia tido contato anteriormente durante a graduação. Minha experiência vinha da realização de dois curtas universitários e um programa ao vivo para o Youtube. Desde o começo do curso, apesar de participar desses projetos, nunca tive grande ambição de me profissionalizar como diretora. Todavia o posto muito me interessava, pois ao meu ver era umas das funções dentro do audiovisual mais ricas em aprendizado, já que ela coordena e supervisiona todas as etapas do processo de uma obra, que pode ser dos mais variados formatos, e exige uma visão do todo que serve de guia para outros departamentos. No caso do nosso projeto, me ajudaria a estudar e entender mais a fundo como realizar um videoclipe e um Álbum Visual.

Em Oníria, desenvolvi dois papéis bastante importantes como diretora. O primeiro criativo, de colaborar na criação visual do projeto e na tradução das concepções musicais de Rafael Flexor em imagem. Uso aqui o termo *colaborar*, pois desde o início do projeto, decidimos que a parte criativa do projeto seria realizada coletivamente, pelas três cabeças de equipe e Rafael Flexor. Acreditamos que dessa maneira, o projeto seria mais rico se trabalhado já desde o começo sob a ótica dos departamentos de fotografia e direção de arte, e próximo do compositor das canções. Em consequência disso, meu segundo papel seria coordenar e mediar a equipe e esse trabalho criativo coletivo. Ajudando a unir e concretizar as ideias colocadas por todos.

### **3) As músicas escolhidas e a simbologia de Oníria**

Num primeiro momento as três músicas selecionadas para compor o EP Visual Oníria, foram:

- The Genesis
  - U can't fucking live
  - My wind set waves/ Catharsis
- (letra das canções nos Anexos)

Uma vez que definimos as músicas, entramos no segundo passo do projeto: buscar a temática e simbologia que iríamos explorar no EP Visual. Qual a essência da mensagem presente naquela determinada coletânea de músicas.

Como já citado, desde essa etapa do projeto, optamos por trabalhar criativamente em grupo. As 3 cabeças de equipe, direção, direção de arte e direção de fotografia, que eram proponentes do projeto, assim como Rafael, estavam envolvidos diretamente no desenvolvimento desta temática.

A partir das letras e melodias, notamos como as três músicas selecionadas traziam aos membros do grupo sensações e ideias em comum. Tratava-se de uma jornada metafórica acerca do sofrimento humano. As músicas vieram de experiências pessoais de Rafael, sobre a descoberta e reconhecimento de sua sexualidade, mas despertavam em todos do grupo uma reflexão sobre o sentimento cíclico da vida. Como começamos estáveis, confortáveis e ingênuos, até que uma descoberta/mudança interrompe essa inércia; causando incômodo e/ou sofrimento, que nos obriga a se mover para buscar soluções e seguir em frente até que tudo se estabilize novamente; antes que um novo “problema” faça o ciclo recomeçar. E assim o ser humano segue na jornada do amadurecimento; cresce, envelhece e morre.

A partir dessa reflexão concluímos que nossa missão era ilustrar no EP visual como a vida é uma jornada, na qual mudamos de direção com o passar do tempo, mas quase sempre caímos no mesmo processo, do começo com esperança, depois o cansaço, a exaustão e o sofrimento, e quando esses últimos fossem superados, a

libertação para o recomeço. Cada música representaria uma fase dessa jornada e seria recheada com símbolos que remetem a isso. Como elementos naturais de destruição e restauro, fogo e água, também muito presentes nas letras compostas por Rafael.

Separando essa jornada dentro do caminho das três músicas, temos: *The Genesis*, o primeiro clipe de Oníria, e como o nome coloca o ínicio dos tempos. O mundo de Rafael dentro do clipe começaria estável, mas aos poucos se tornaria estranho e confuso para ele, à medida que o personagem confronta algo sobre si mesmo. Depois, vem *U can't fucking live*, o momento de mergulho profundo no sofrimento gerado por não se encaixar mais no mundo que antes habitava e não se aceitar. E por fim, *My Wind sets waves*, momento em que Rafael decide se mover, ele está no olho do furacão, mas deseja agir e mudar, até encontrar um novo caminho a seguir, e uma nova estabilidade e a aceitação.

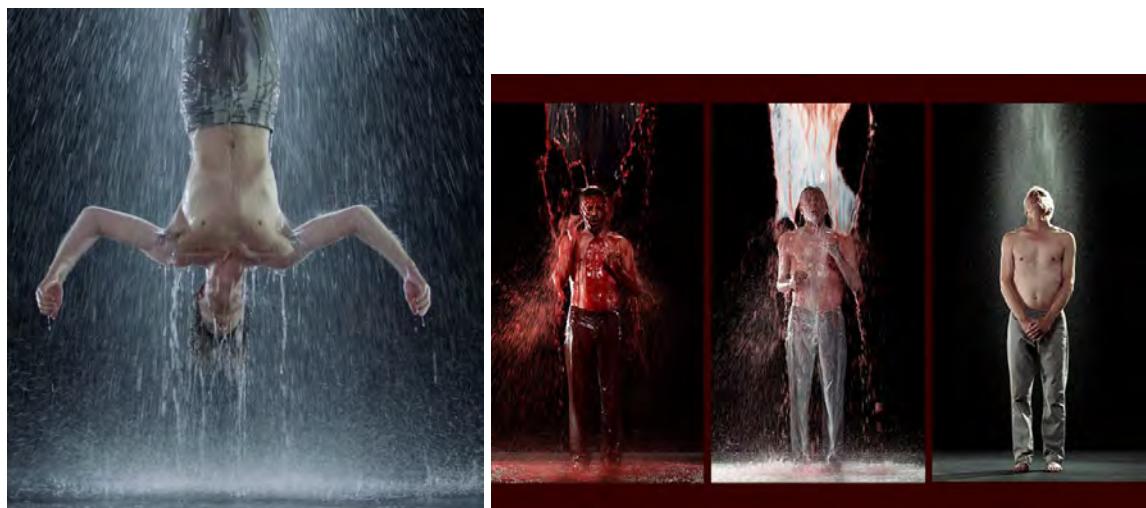
Com essa temática desenvolvida começamos a recolher referências literárias e visuais que ajudariam a inspirar o EP visual. Entre elas os mitos gregos de Sísifo e Prometeu<sup>4</sup>, e o livro infantil A Parte que Falta<sup>5</sup>, de Shel Silverstein. E as imagens a seguir:

---

<sup>4</sup> Segundo a mitologia grega, Sísifo, um mortal, por ter desafiado os Deuses e enganado a Morte, foi condenado a carregar uma pedra de mármore morro acima por toda a eternidade. Sempre que ele se aproximava do topo do grande morro, a pedra rolava abaixo novamente e ele precisava recomeçar seu trabalho.

Já o mito de Prometeu, conta que após roubar o fogo dos Deuses para dar aos homens, Prometeu foi castigado a ficar preso no cume do monte Cáucaso, onde todos os dias um pássaro dilacerava seu fígado até ser libertado por Hércules.

<sup>5</sup> O livro infantil A Parte que Falta narra a história de uma bolota, semelhante a um pac-man, que busca uma parte que o complete, porém, nenhuma encaixa, até encontrar a parte certa, mas, esta não o satisfaz e percebe que nunca se sentirá completamente satisfeito, pois sempre estará em busca de algo que o complete. Ambas as referências, os mitos e o livro, eram muito pertinentes ao tema de Oníria, e foram nossas primeiras fontes de referência e inspiração para o projeto.



Frames da videoarte *Martyrs in St' Paul (Water)* e *Inverted Birth* do artista Bill Viola, para sua exposição intitulada *Visions of time*.



Imagen da série *Open Stage* do fotógrafo americano Kyle Thompson<sup>6</sup>.

Trabalhamos no projeto em cima dessa temática em diversos aspectos. Com o passar do tempo, e por questões ligadas à produção mas também colocadas pelo próprio artista, a última música do projeto foi alterada de *My wind sets waves* para *Catharsis* (Letra da canção no Anexo 4). Mudança essa que acreditamos que se encaixava tão bem na temática do projeto quanto a música anteriormente escolhida. Mas que por outro lado também encerrava melhor o caminho do EP visual. Por questões que explicarei melhor nos capítulos que se seguem.

---

<sup>6</sup> Conta no instagram: <https://www.instagram.com/kylejthompson/>

É importante destacar neste capítulo também que no momento em que selecionamos as canções, essas não estavam 100% finalizadas, com exceção de Catharsis. As letras e a base melódica já estavam prontas, todavia faltava o complemento e adição de outros instrumentos musicais e a realização de uma boa mixagem para cada uma. Entramos em acordo com Rafael de que a finalização das músicas ocorreria em paralelo ao desenvolvimento do começo do projeto, com data de entrega para pouco antes de entrarmos em pré-produção. Todavia ocorreu um atraso na entrega dessas músicas prontas, acarretando em certas dificuldades e erros no início das gravações, dos quais falarei mais nos capítulos a seguir.

## **4) Principais referências da direção**

Na fase inicial do Projeto Oníria, como diretora, eu tinha em mente dois grandes objetos de estudo que me guiaram na construção do EP Visual de Rafael Flexor: Visual Álbuns e a estética e linguagem de videoclipes sul-coreanos.

### **4.1) Formato: Lemonade e The Odyssey**

Como já mencionado, o grande número de visual álbuns lançados no período que começamos o projeto, nos deu a oportunidade de ter inúmeras referências de estilos diferentes. De um visual álbum composto completamente por uma narrativa clássica, tal qual um curta metragem, como *Blue Neighborhood* de Troye Sivan, ou composto por diversas performances de dança e coreografia, como o *Purpose* de Justin Bieber, entre outros exemplos. Acabamos nos aproximando de duas referências primordiais: *Lemonade*, de Beyoncé, e *The Odyssey* da Florence and The Machine.

Esses dois últimos se tornaram nossas principais referências pois traziam o equilíbrio que gostaríamos de alcançar entre narrativa e abstração. Por apresentarem uma construção narrativa que conduz a sequência de músicas: um arco narrativo geral ou um fio narrativo, não tão explícito, e que não faz uso da tradicional dramaturgia cinematográfica ou narrativa causa-efeito, tal qual no cinema mais tradicional; somada a abstração de símbolos e mensagens expressos de diversas maneiras, incluindo na plasticidade e composição dos planos, que eram descolados da realidade.

Como exemplo desse arco narrativo geral a que me refiro temos: as fases do luto<sup>7</sup>, descritas pela psiquiatria moderna, que traçam o caminho em *Lemonade*, cada capítulo tem como tema uma fase e uma música, e ilustram as dores e superações pelas quais a cantora passou. E no caso de *The Odyssey*, uma fuga da realidade causada por um acidente de carro que leva Florence a reviver suas origens e sentimentos de maneira fantástica, até o momento que ela retorna aos palcos e assim a realidade.

---

<sup>7</sup> Negação, Raiva, Negociação/barganha, Depressão e Aceitação.

Sendo que esse arco narrativo geral, se preenche de momentos e ações líricas, baseados em referências literárias, como “O inferno”, parte 1 da obra Divina Comédia de Dante Alighieri, em de The Odyssey; ou no caso de Lemonade, nos poemas e prosas da uma autora somaliana chamada Warsan Shire. Mas também em performances corporais de dança, memórias desconexas e/ou imagens documentais.

Em Oníria, gostaríamos de retratar a jornada do ser humano que cai, vai ao fundo do poço e recomeça. E esse se tornou nosso fio narrativo, unido às referências visuais e líricas que mencionei no capítulo anterior, e outras que foram se somando ao projeto com o passar do tempo.

Tudo isso é parte do processo de transformação, em maior ou menor grau, das experiências e inspirações reais que vieram do cantor, e que ele traduziu em música e melodia, no universo ficcional e abstrato do álbum visual. Mantivemos a importante questão da descoberta da sexualidade como base da obra, mas não buscamos singularizá-la nos fatos específicos e reais que aconteceram com Rafael Flexor. Mas sim, criando algo totalmente novo.

E com isso, veio outro desafio do ponto de vista da direção, como colocar Rafael Flexor dentro desse universo. No sentido de separar sua figura real da figura ficcional dentro de Oníria.

Por não ser ator, e ter tido poucas experiências frente a câmera, ao invés de colocar Rafael dentro de um papel fictício, a melhor opção foi trabalhar com seus próprios sentimentos diante das músicas que ele compôs. Focando em sua persona performática e o conectando com a música durante os takes. Deixando o ambiente ao seu redor, os cenários e locações, o transportasse para esse universo irreal e o diferenciam de sua real persona. Tentamos criar formas de interações dele com esse universo, e tive resultados diferentes que explicitarei melhor nos capítulos que se seguem.

## **4.2) Estética e Visual**

Como meu segundo objeto de estudo e fonte de referência, temos a estética e a linguagem dos videoclipes de K-pop (pop sul-coreano), que é atualmente, uma das maiores referências dentro do mundo dos videoclipes, com seu estilo extravagante e único, e sua produção em massa.

Durante meu estudo acerca do amplo gênero musical, que há muito tempo me interessa, pude notar características em seus Music Videos (mvs) que gostaria de ter levado para Oníria. A primeira delas é a forte relação que os vídeos de k-pop estabelecem entre diferentes formas de arte, como artes plásticas, arquitetura, moda, dança e cinema.

“Mesmo se for de uma gravadora pequena, a produção de um videoclipe (de K-pop) ainda será mil vezes melhor do que um videoclipe americano” - cita Tamar Remar, jornalista da Revista americana Billboard<sup>8</sup>. Observando os clipes, logo se nota que grande parte desse investimento de produção vai para a direção de arte e cenografia, os carro chefe dos videoclipes de K-pop. Esses dois elementos são colocados em primeiro plano nos clipes e materializam o conceito pensado a partir dos singles e coreografias, ou planejados para o grupo como um todo.

Com alto nível de competitividade, a direção de arte e cenografia, no contexto do pop sul-coreano, precisa constantemente se renovar criativamente e evoluir. Buscando parcerias com outras formas de arte, em especial, o design e as artes plásticas. É comum ver nos clipes de K-pop, assim como em performances televisivas e grandes shows, inspirações vindas de instalações e outras obras de artes contemporâneas.

O que mais nos chamou atenção é como o uso da direção de arte e da cenografia em primeiro plano, aliadas a correção de cor e decupagem, geram uma imagem estética e plástica que se aproxima muito do plano do irreal e dos sonhos. Essa estética está presente na maior parte dos clipes sul-coreanos, independente

---

<sup>8</sup> Citação proveniente do episódio “K-pop” da série de curtas documentários da Netflix, “Explicando”(2018).

do gênero musical ou conceito abordado. A imagem na tela é propositadamente elevada da realidade com a ajuda desses elementos muito marcados e estilizados.

Naturalmente, é característico do videoclipe como tipo de audiovisual, essa elevação para o campo dos sonhos. Como analisa o filósofo Deleuze<sup>9</sup>, ao se referir aos filmes musicais, mas que também se aplica ao videoclipe, visto que o primeiro pode ser considerado precursor do segundo: “(...) O ato cinematográfico consiste em que o próprio dançarino entre em dança, como se entra no sonho. Se a comédia musical nos apresenta explicitamente tantas cenas funcionando como sonhos ou pseudo sonhos com metamorfoses (*Cantando na chuva*, *A roda da fortuna*, *e acima de tudo*, *Um americano em Paris*, de Minnelli) é porque ela inteira é um gigantesco sonho, mas um sonho implicado, e que ele próprio implica a passagem de uma suposta realidade ao sonho”. (DELEUZE,G. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007. Pg.75)

O artista ao colocar sua figura real no contexto do videoclipe, que em grande parte das vezes não é mais a gravação da performance ao vivo, se insere em um contexto de sonho onde a coreografia ou performance se mescla com situações vindas do real, ou por vezes até situações impossíveis na realidade. Dessa forma, o videoclipe quase sempre tem conotação onírica. Todavia, o diferencial que vejo nos videoclipes de K-pop, é a imersão nesse sonho não somente pelo seu conteúdo e ações que o preenchem, mas sim pela qualidade da imagem que assistimos. A direção de arte, a cenografia, o figurino, a direção de cor e decupagem, são todas marcadamente fora do registro do real.

Esse registro fora do real nos videoclipes é construído de maneiras diferentes mas, principalmente, ao se exacerbar a artificialidade dos elementos que compõem a direção de arte e cenografia, e até mesmo a correção de cor. Essa artificialidade se torna tão presente e comum que o espectador automaticamente vê o videoclipe como parte de algo surreal e imaginário. E essa crença acontece de uma forma orgânica e quase natural, porque esses artifícios estão presentes em todas as camadas dos clipes.

---

<sup>9</sup> Gilles Deleuze, filósofo francês, que escreveu teorias acerca da diferença e da singularidade que desafiam seus leitores a pensar em temas como rizoma, ontologia da experiência, a teoria do que fazemos, a virtualidade e a atualidade. Em seu livro *A Imagem-tempo*, busca arrancar dos ditos clichês cinematográficos algo mais que sua verdade aparente. Como, por exemplo, nos musicais aos que a citação anterior se refere.

Exemplos de frames de videoclipes de K-pop que remetem diretamente ao mundo dos sonhos e ao surreal, por meio do uso da correção de cor, cenografia e direção de arte:

**Exemplo em locações externas:**  
Frame do videoclipe "Porapipam" da cantora Sunmi



**Exemplos de cenografia artificial:**  
Clipe da cantora Hyuna, " Lip & Hip"



**Exemplo de estúdio com direção de arte marcante:**  
clipe da cantora Sunmi, "Gashina"



Todos esses elementos que ajudam e constroem essa elevação do real, com o tempo, passaram também a acrescentar muito em simbologia e complexidade nos temas dos Mvs. Por vezes até, ajudando no desenvolvimento de Storylines dentro dos clipes, e contextualizando-os nesses universos irreais criados pela arte e cenografia. Storylines, no geral, pouco claros que não se sobrepõem a música, e dão margem a interpretação do público. Mas que também podem reaparecer em diferentes clipes, unindo-os narrativamente. E dessa forma expandindo não só a mensagem de um clipe, mas de uma série de produções da banda ou grupo.

E era isso que buscavamos realizar em Oníria, expandir e representar a partir dos cenários e locações escolhidos, a simbologia e temática do visual EP. Criando uma forte relação entre os sentimentos descritos nas músicas e o espaço filmado. Ajudando a criar o universo de um storyline vago, ou possibilitando uma sutil linha narrativa entre os três clipes.

Mas também, alcançar essa qualidade de imagem fora do registro do real, a partir da direção de arte e da direção de fotografia. Como o próprio nome do projeto indica, nossa intenção era criar uma representação onírica a partir das músicas de

Rafael e de sua experiência com a descoberta e aceitação de sua sexualidade. E que remettese aos pensamentos e sonhos do eu-lírico<sup>10</sup>, que representa Rafael na obra.

Gostaríamos de alcançar esse teor onírico não só no enredo dos clipes, mas principalmente na plasticidade da imagem, assim como é realizado nos clipes de K-pop. Trabalhando com os elementos que a compõem de tal maneira que eles se destaquem aos olhos do espectador. Com um tom artificial que se torna orgânico e se aproxima do etéreo, e que tece o que seria o ponto de vista de dentro da cabeça do personagem.

Analizando o resultado final do projeto, acredito que conseguimos alcançar tanto essa qualidade de imagem onírica, quanto um storyline vago entre os três clipes. Mesmo que conforme o tempo e o projeto seguiram, mudanças e adaptações na forma de criar a relação cenário/locação, música e simbologia, foram necessárias. O resultado não foi o que esperávamos inicialmente, mas se tornou igualmente satisfatório.

#### **4.3) Câmera e decupagem**

A segunda característica dos videoclipes de K-pop que gostaria de colocar em Oníria é o comportamento da câmera e decupagem menos clássica explorada por eles.

A performance do corpo e a dança são dois elementos muito importantes nos videoclipes sul-coreanos. Com o avanço técnico e tecnológico, cada vez mais a câmera e a decupagem dos clipes foram se adaptando aos movimentos dos performers, a fim de explorá-los mais profundamente. Com isso, vemos constantemente uma câmera mais fluida e que efetivamente responde aos movimentos da coreografia.

Além disso, a fim de acompanhar essa câmera mais fluída, o k-pop costuma explorar também uma decupagem de planos menos ortodoxa. Em videoclipes no geral, a decupagem já é bem mais livre quando comparada à utilizada no cinema e

---

<sup>10</sup> Definição de eu-lírico: “voz que expressa a subjetividade do autor e/ou a maneira pela qual o mundo exterior se converte em vivência interior”

televisão. Todavia, essa se torna ainda mais diversa nos Mvs sul-coreanos, explorando planos e composições de quadro que podemos colocar como “mirabolantes” e pouco tradicionais. Um bom exemplo é o fato de, muitas vezes, não seguirem como referência de posicionamento a linha do horizonte do cenário/fundo. Dessa forma os planos, ficam na diagonal, “tortos”, gerando um efeito visual único e chamativo.



Frame do videoclipe “Whistle”, da banda Blackpink

Queríamos levar tanto a câmera mais livre e fluida quanto a decupagem “mirabolante” para Oníria, com a finalidade de explorar melhor o universo criado com os cenários e as expressões e ritmos de Rafael enquanto performa. Além de, principalmente, acompanhar o ritmo e melodia das músicas.

Todavia, tenho dúvidas se consegui realmente levar esse último aspecto dos Mvs de Kpop para Oníria. Idealmente, gostaria de ter previsto na pré-produção essa decupagem menos ortodoxa, porém isso acabou acontecendo mais no período da montagem, quando consegui explorar realmente os planos prontos e brincar com eles. Reconstruindo e imaginando novas composições e movimentos de quadro. Assim como também, alterando certos elementos cenográficos e adicionando novos. Apesar de termos conseguido bons resultados, acredito que se tivesse construído esse diferencial já nas gravações, teríamos resultados bem mais interessantes e marcantes.

Todas as referências citadas acima influenciaram e foram aplicadas em maior ou menor grau no EP Visual Oníria. Um projeto que tem como principal público-alvo adolescentes e jovens adultos, e em especial jovens pertencentes à comunidade LGBTQIA +, e que dialoga com qualquer pessoa interessada no trabalho de Rafael Flexor como músico. Gostaríamos de retratar uma jornada por um mundo composto de memórias e sonhos do eu-lírico, inspirado em Rafael Flexor, que reaparece de maneira diferente em cada um dos clipes. A partir de imagens impactantes plasticamente e que cativassem quem as assiste, dentro dos três videoclipes que funcionam isoladamente, mas juntos compõem um todo e formam essa jornada.

## 5) Preparo da Pré- produção

Com as músicas já definidas pelo grupo, mesmo que ainda não finalizadas, e a eleição de uma temática/simbologia realizada, passamos para a etapa de definir e pensar no clipe para cada música, separadamente. Essa etapa foi muito empírica e a considero uma das mais difíceis do processo, como um todo. Precisávamos pensar na estrutura e conteúdo de cada clipe individualmente, mas também pensar no todo e como um levaria ao outro.

Em equipe (as 3 cabeças mais Rafael) novamente, e apesar das dificuldades de unir os 4 pontos de vidas diferentes acerca das músicas, conseguimos definir o visual em termos gerais de cada clipe. Sabíamos qual sensação gostaríamos de passar em cada uma das três músicas. Neste vislumbramento inicial, conseguimos enumerar possíveis locações, qual clipe seria filmado no estúdio ou em externas, como seriam os movimentos de câmera, quais outros clipes nos serviam de referência, entre outros. Esse vislumbre gerou até a montagem de demo vídeo<sup>11</sup>: videoclipes montados com found footage, e que reuniam nossas referências e ideias, tal qual um vídeo para pitching, e ajudavam na visualização geral do EP Visual.

Nossos problemas começaram, todavia, no momento em que sentamos para de fato “roteirizar” o clipe, definir o conteúdo de fato. Como alunos do curso do Audiovisual, onde experimentamos majoritariamente narrativas clássicas, facilmente caímos num primeiro erro de exagero de roteirização. Nos primeiros *brainstorms*, chegamos até a criar personagens e enredo para os clipes, a fim de entender melhor e singularizar essa jornada cíclica da vida, que tínhamos como tema. Isso não é necessariamente negativo visto que um Visual album pode sim ser muito narrativo, como é o já citado *Interstella 5555* do Daft Punk. Todavia não era o que almejavámos. Não queríamos um curta narrativo dentro de um videoclipe.

Com o passar do tempo fomos simplificando essas primeiras ideias e chegamos a uma escaleta que consideramos ideal para o primeiro clipe The Genesis, que esboçarei no capítulo dedicado a ele. Os demais clipes já começavam a

---

<sup>11</sup> Link de acesso ao Demo vídeo:

< <https://drive.google.com/file/d/15jTUcoXISwUnrbI7szpeVXeYD9dCElpc/view?usp=sharing> >

se desenhar também, com locações já pensadas, mas aguardávamos a experiência do primeiro para confirmar nosso método de trabalho para os próximos.

Gostaria de ressaltar aqui que nesse ponto do projeto, já tínhamos em mente que os três videoclipes seriam bem diferentes entre si, principalmente esteticamente. Um feito predominante em estúdio e bem plástico. Outro feito em uma única locação, e o último inteiramente feito em externas. Com a experiência do primeiro clipe, eu esperava encontrar a forma de linguagem que eu seguiria utilizando nos outros dois, unindo-os todos.

A partir daí entramos em pré-produção dos clipes, e em especial The Genesis, o primeiro deles no visual EP e o primeiro que gravamos. Nosso orçamento veio do auxílio monetário do departamento reservado à Tccs, da doação de familiares e amigos e de uma campanha de arrecadação no site Catarse. Essa última não foi tão bem sucedida quanto esperávamos, então muito do projeto foi revisto e adaptado nesse período, mas em grande parte seguiu como planejado graças a um bom trabalho dos produtores e da direção de arte.

## **6) Três maneiras diferentes e a evolução em como dirigir**

Os próximos capítulos deste relatório descrevem o processo de pré e gravação de cada um dos videoclipes separadamente. Como já coloquei, muito do projeto foi realizado empiricamente, aprendendo e testando na prática. E resultou em muitas mudanças em Oníria como um todo, tanto em questões de processo quanto de resultado final. Incluindo formas de direção e como pensar o clipe, de produção e gravação, e de número de equipe, para citar alguns exemplos.

A evolução do projeto com o tempo é notável, e em especial a direção, que acabou sendo bem diferente para cada clipe. Gostaria de salientar, porém, que nenhuma das três formas de se dirigir e pensar videoclipes que explicarei abaixo são máximas verdadeiras, pois dependem e são formas de trabalho suscetíveis a muitas condições, como orçamento, equipe e equipamento disponíveis, estilo de trabalho e disponibilidade, no nosso caso cabe mencionar a relação entre as áreas, e principalmente, o que se quer do videoclipe produzido.

Antes de entrar nesses capítulos, no entanto, acho necessário enumerar algumas questões importantes que nos levaram a trabalhar da maneira que descreverei a seguir.

Como primeiro ponto: há o estado das músicas logo antes do início da pré-produção dos clipes. Como já coloquei, no início do projeto as músicas selecionadas ainda não estavam 100% finalizadas por Rafael, que as entregaria próximo da data de início da pré-produção. Todavia essa entrega atrasou, e passamos mais tempo do que esperávamos pensando nos clipes sem ter a versão final das músicas, que nos foram entregues quando em datas próximas das gravações.

Em termos de criação visual, essa falta da versão final da música não nos causou muitos problemas. Nesse período, focamos em pensar os clipes visualmente e em como colocar o fio da narrativa (a jornada cíclica da vida) sem que ele se tornasse explícito demais, mas continuasse reconhecível. Pois acreditávamos nesse momento que ele era indispensável à estrutura dos Álbum Visuals.

Por outro lado, perdemos um pouco no planejamento de ritmo do videoclipe. Tínhamos sua base melódica, mas só mais tarde com a música pronta notamos o quanto a adição de certos instrumentos e suas viradas na música poderiam ter nos influenciado mais criativamente no ritmo interno dos planos e do videoclipe como um todo. Com isso, até pouco antes das gravações, erroneamente acabamos mais atentos a questões específicas ligadas a construção de um Álbum Visual, quando deveríamos nos atentar igualmente a questões indispensáveis a qualquer tipo de videoclipe, ou projeto audiovisual ligado a música. Essa questão afetou principalmente The Genesis, a música que mais mudou entre sua versão final e as anteriores, e também o primeiro clipe a ser gravado. Mas que serviu de exemplo, para não cometermos os mesmos erros em U can't e Catharsis.

O segundo ponto a ressaltar trata da priorização de filmagem dos clipes das três músicas, em detrimento de possíveis interlúdios ou aberturas para o visual EP. Sempre levamos em conta o quão era importante para o EP Visual, e para qualquer Visual álbum, o caminho entre as músicas, ou seja, a transição entre elas. Como elas podem ajudar no fluxo narrativo, ou como é o momento em que se indica o fim de uma música e o começo de outra, para exemplificar brevemente. Todavia, nessa etapa de pré-produção, devido ao caráter empírico envolvido na criação e gravação dos três clipes, era muito difícil criar e pensar em interlúdios que juntassem peças cujo resultado ainda era um tanto incerto. Dessa maneira, focamos nossas diárias de gravação exclusivamente para os três clipes principais. E guardamos para a etapa da montagem voltar a pensar em como seriam esses interlúdios e possíveis intros.

Com esses pontos colocados, entramos então nos capítulos designados a cada um dos três clipes.

## **7) The Genesis**

The Genesis foi escolhida a primeira música do EP Visual Oníria. Como seu próprio nome sugere, ela fala sobre o começo: o começo dos tempos, o começo da vida de uma pessoa. Com muitas referências bíblicas, que Rafael colocou para nós, a música sugere a existência de um lugar ou estágio inicial e estável na vida de alguém, uma espécie de paraíso/Éden, mas que acaba interrompido e corrompido por algo. Um espaço confortável e conhecido se torna insuficiente e estranho.

Enquanto Rafael nos falava sobre a música, ficou claro como ela refletia o momento pelo qual ele havia passado na descoberta e reconhecimento de sua sexualidade, tanto para si mesmo quanto para aqueles ao seu redor.

Dentre as três músicas escolhidas, The Genesis é a que mais reflete um momento específico da vida de Rafael. E acredito que essa tem sido umas das razões para termos inicialmente “over roteirizado”<sup>12</sup> esse clipe, como já coloquei. Não queríamos que Oniria fosse uma reprodução de modo realista e exata das experiências do cantor, mas era importante que introduzissemos com The Genesis, quem é Rafael Flexor e sobre o que ele quer falar. Ao mesmo tempo que sabíamos que o Visual Ep tinha uma temática universal, queríamos começar a retratá-la de maneira singularizada e ligada diretamente à Rafael.

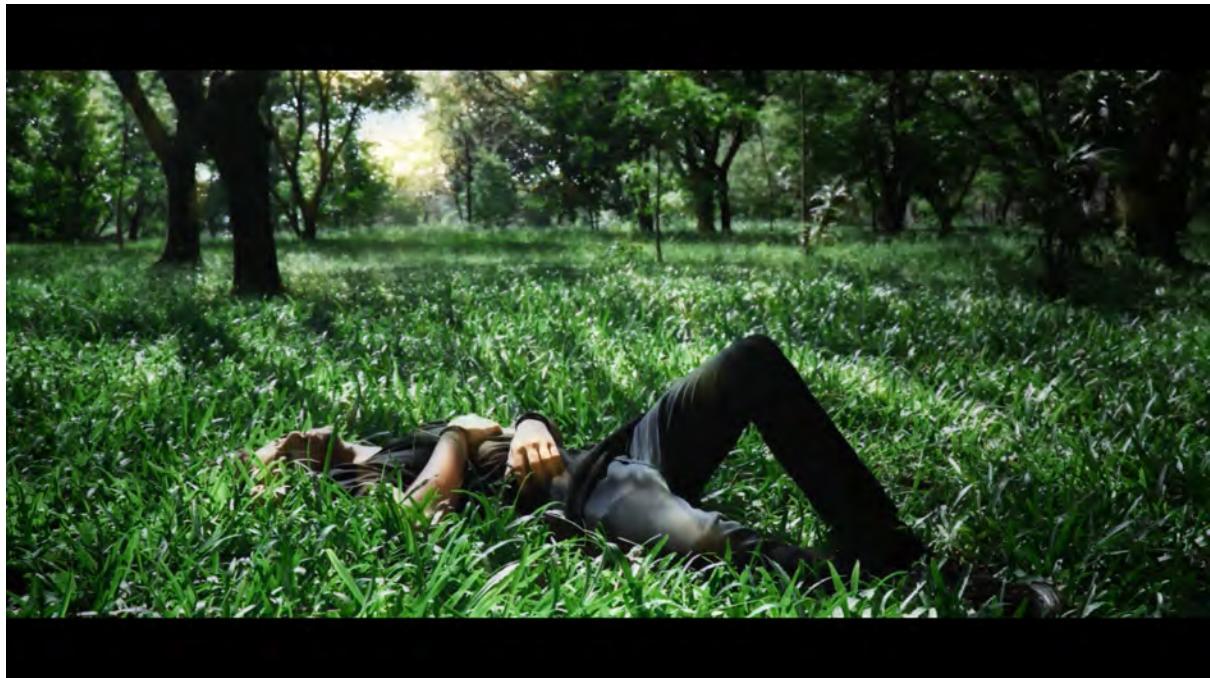
Por essa razão escolhemos retratar no clipe de The Genesis o que poderia ser o primeiro relacionamento de um casal gay e como isso impactou a vida de um deles, o personagem, ou eu-lírico, de Rafael. Isso dentro de um universo onírico que se passaria dentro da própria cabeça dele. Esse universo seria inicialmente muito plástico e considerado perfeito, até que começa a mudar e se degradar, tornando-se insuficiente para Rafael.

Esse mundo dentro da mente de Rafael teria três espaços diferentes que representam seus sentimentos:

---

<sup>12</sup> Ou exagero de roteirização, ao tentar colocar elementos pertencentes ao gênero narrativo que não necessariamente precisam estar presentes em um videoclipe.

Mundo verde: um lugar positivo e confortável, mas também idealizado. E que se torna artificial e instável com o tempo.



O infinito preto: um lugar de sentimentos negativos e rupturas.



O infinito branco : um lugar inicialmente neutro e intacto, onde Rafael consegue se expressar e refletir, mas que depois também se vê confuso e rompido. E onde se encontra a caixa que dá acesso ao mundo verde.



Esses três espaços foram pensados em conjunto com a diretora de arte Glaucia Tiemi e a fotógrafa Letícia Mota. Os dois últimos construídos em estúdio e o

primeiro gravado em externa. A conversa entre a equipe nessa fase foi essencial para que o universo pensado fosse materializado.

Com todos esses elementos pensados, foi muito fácil cair na armadilha de pensar e dirigir The Genesis tal qual um enredo de curta, mesmo que parcialmente. As ações e alguns momentos do clipe pareciam pedir por dramaturgia, e acabei cedendo a isso, mesmo que não fosse minha intenção inicial.

A pré-produção do clipe, então, começou de maneira muito semelhante à produção de um curta. Convidamos um jovem ator, Pedro Rocha, que contracenaria com Rafael, como seu par romântico, e eu comecei ensaios para testar ações para o clipe. Nos ensaios trabalhei de duas maneiras: uma somente com Rafael, e depois com os dois juntos.

Nos momentos em que trabalhei somente com Rafael, fizemos muitos exercícios de respiração baseados no método Meisner de atuação. A fim de ensiná-lo a se concentrar em cena e acessar o que sentia a partir da música. Assim como treinar o Lip sync.

Já junto com Pedro, trouxe algumas atividades cênicas e de aquecimento, para que os dois se aproximassesem e se colocassem como de casal. Assim, ensaiei algumas ações que eles fariam no clipe, por exemplo cabo de guerra, se encarar, abraços.

A última fase da pré-produção de The Genesis, do ponto de vista de direção, foi o desenvolvimento de um Storyboard (Anexo 5) que continha todas as ações e o fluxo do clipe entre os espaços criados. A fim de ajudar a esclarecer para toda a equipe como seguiriam as gravações, e ter uma visão total do clipe, que foi inclusive mostrada já nesse momento a nossa montadora Luiza Freire.

As gravações de The Genesis também foram as primeiras a serem realizadas. E apesar de alguns problemas técnicos, seguiram bem em geral. Trabalhamos com uma equipe extensa de mais ou menos 25 pessoas, contando com os cabeças de produção, direção, direção de arte, fotografia e iluminação, e assistência de direção.

Já nas gravações foi possível notar os primeiros erros e dificuldades do clipe. Principalmente, aqueles fruto da encenação. Por Rafael não ser ator, e talvez por não termos disposto de um grande número de ensaios, algumas ações realizadas no clipe, mesmo sendo simples, se mostraram fracas ou não interessantes diante da câmera. Ou mesmo explicitam a falta de experiência de Rafael e Pedro.

Já na pós-produção, junto a montagem também, descobrimos a dificuldade de montar usando o storyboard de referência e com a ausência desses planos mais fracos que escolhemos retirar. O Storyboard que fora muito útil no processo das gravações, na etapa de montagem engessava o corte e o prejudicava. Até o momento em que resolvemos abandoná-lo completamente.

Observando todo o processo de *The Genesis* noto o extremo esforço de planejamento que tivemos com ele (que até talvez tirou tempo de planejamento dos demais clipes), e que trouxe resultados negativos e positivos. De positivo: Ótimos trabalhos de cenografia e fotografia que geraram planos muito atraentes e que de fato materializaram o universo que havíamos imaginado. Sinto que o mundo plástico, e depois manchado e corrompido que queríamos em *The Genesis* se realizou. Todavia, o preenchimento desse universo acabou um fraco, devido à falta de concretude das ações realizadas nele, e diminuiu a força da mensagem que gostaríamos de passar e que teve que ser revista na etapa de montagem.

## **8) *U can't Fucking live***

Se The Genesis, é o momento em Oníria no qual um universo estável se quebra e laços se rompem. Em *U can't fucking live* a dor desse rompimento transparece e é vivida intensamente. Das três canções do Ep visual, essa contém a letra mais pesada, e visita feridas profundas. São o confronto e a negação recebidas após o florescer da sexualidade, sejam eles realizados por algo externo ou pelo próprio eu-lírico da canção em si mesmo.

Quando começamos a pensar em conjunto acerca do clipe U Can't, num momento bem preliminar, esse teria ligação direta com The genesis e um estilo narrativo semelhante a ele. Com Rafael triste, relembrando memórias do antigo amor, sofrendo em uma locação real, um banheiro apertado e pouco convidativo.

Todavia, com o passar do tempo e com as dificuldades que tivemos com The genesis, buscamos simplificar o conceito de U can't. A música já era muito crua e direta, então, acreditamos que o melhor a se fazer era potencializar o poder dela imagéticamente, mas sem encher o espectador de mais e novas informações.

Com isso em mente chegamos em um conceito mais simples possível: Rafael cantando e vivenciando a música ainda em um banheiro apertado e melancólico. A partir daí, começamos a busca de locações, e nos deparamos com duas surpresas que acabaram por mudar o rumo do clipe.

A primeira surpresa foi uma excelente locação encontrada pelo produtor João Pedro Durigan. Tratava-se de um apartamento residencial, próximo à Oscar Freire, que continha um banheiro semelhante ao que procurávamos, com o bônus de ser bem grande e amplo, com pé direito bem alto, e em especial, possuir um piano de armário que poderíamos utilizar. Na visita de locação, todos nos surpreendemos com a beleza do imóvel e inevitavelmente com o piano, já que a base musical de *U can't* é tocada em piano. Logo concordamos em filmar não somente no banheiro, mas também em outros cômodos da casa, que vazios e amplos da maneira que se encontravam, refletiam muito bem a melancolia e solidão da letra da música. Ao mesmo tempo que filmamos também cenas de Rafael tocando o piano, a fim de dar mais opções de cenas para a montagem.

A segunda surpresa positiva, foi uma retomada às referências do começo do projeto, a partir da possibilidade de preencher os cômodos do apartamento. Como enriquecer-lhos artisticamente sem alterar muito o apartamento, que era alugado e não nos dava essa possibilidade. E a resposta foi Projeção. Usamos projeções sobre as paredes e móveis, de maioria branca da locação, enquanto Rafael canta e vivencia a música. Com essa ideia somada às imagens que já pretendíamos gravar no banheiro, um novo conceito de clipe surgiu.

O conteúdo das projeções foi o próximo questionamento que tivemos em mente. Queríamos algo abstrato e colorido, que preenche-se o ambiente mas até o momento não pensávamos em nada específico. Ocupados com as preparações e gravações de The Genesis, resolvemos fazer um convite para um colega de classe e montador, Bruno Mascena, e que já conhecia parte do projeto Oníria, se ele teria interesse em montar o vídeo a ser projetado. Ele topou e começou a trabalhar no vídeo a partir da música, e da explicação do universo e dos elementos de Oníria, que demos a ele. Conhecíamos e tínhamos confiança no trabalho de Bruno como montador, e por essa razão demos muita liberdade criativa a ele.

Em um de suas devolutivas, Bruno nos questionou sobre a ideia de usar flores como tema principal do vídeo para as projeções, baseada em um importante elemento cênico de The genesis, a flor branca de plástico. Discutimos acerca da sugestão, e concordamos que além da beleza estética das *found footage* que Bruno usaria no vídeo ser muito bem-vinda, o uso novamente de flores como possível refrão dentro de Oníria nos interessava muito. Bruno terminou de montar o vídeo, sob nossa supervisão, e nós o aprovamos.

U can't foi gravado em uma única diária que aconteceu entre diárias de The genesis. Devido à impossibilidade de acessar a locação antes da data de gravação, não realizamos ensaio e meu foco principal era trabalhar bem a respiração e o Lip sync de Rafael. O clipe não demandava grandes ações. O que eu queria dele era uma internalização da música, para um bom lip sync e um bom transparecer de emoções.

E ao meu ver funcionou. Quando comparado com as cenas de The Genesis, em U can't Rafael está muito mais tranquilo e presente em cena. A movimentação

interna do quadro ficou por conta da projeção e do movimento da câmera na mão de Letícia, mas casou perfeitamente bem com o ritmo bem lento da canção. Gerando belos planos dele em meio às projeções, tocando piano e dentro do banheiro.



Frame retirado de "U can't fucking live", do trecho em que Rafael toca o piano e é iluminado pelas projeções.

No geral, foi em U can't que começamos a nos abrir mais, ainda que nem tanto, para as possibilidades de experimentação durante as gravação dos clipes, tanto na hora de compor os quadros quanto nas ações de Rafael que improvisamos na locação. Abandonamos o engessamento do storyboard e de ações previstas e ensaiadas, que realizamos em The Genesis. E optamos somente por uma listagem de possíveis planos a serem feitos, mas com abertura para adicionar outros conforme filmamos. E com isso conseguimos resultados melhores.

## **9) Catharsis**

Se em U Can't começamos a nos abrir para as improvisações, na última música do Ep visual Oníria, Catharsis, as improvisações foram necessárias.

Originalmente a música final que fecharia o projeto era My wind sets waves. A ideia acerca desse clipe e música era desenhar o fim do sofrimento de U can't e iniciar o processo de recomeço, superação e, principalmente, liberdade, aceitando a si mesmo e seus próprios defeitos. Nossos planos para essa música envolviam gravações em externas, em praias e locais de vegetação, a fim de ilustrar com a paisagem a abertura e a liberdade almejados. Por questões orçamentárias e de produção, foi necessária a redução da equipe, ficando somente os cabeças de equipe de direção, produção, direção de arte e fotografia, somados a Rafael, que realizariam essas gravações, previstas para acontecer em um modelo de guerrilha.

Todavia, a viagem agendada para as gravações, no início de 2019, não aconteceu. Devido a algumas razões pessoais e, principalmente, pelo fato de Rafael ter ficado doente no período previsto para a gravação. Por razões de disponibilidade de equipamento e de equipe, acabamos adiando por tempo indeterminado as gravações de My wind sets waves.

Durante esse período de gravações paralisadas, começamos o processo de montagem de The genesis e U can't, e conseguimos analisar mais a fundo os resultados das gravações dos dois clipes anteriores. O que observamos em grande parte foi a dificuldade de montagem de The Genesis e a necessidade de repensar o clipe, até mesmo criativamente. Enquanto que U can't, por outro lado, contava com uma montagem e ritmo muito mais fluído.

Outra coisa que conseguimos observar nesse período, foram os dois clipes funcionando juntos, um na sequência do outro, mesmo que ainda não finalizados. Desde então, surgiram dúvidas a respeito da linguagem que Oníria teria como um todo. Os dois clipes pareciam conversar mais por alguns elementos em comum, que se repetiam, do que por uma lógica de linguagem filmica única. De qualquer maneira, como os primeiros clipes ainda tinham um bom estágio de montagem pela frente, seguimos em frente e nos voltamos à última música do EP.

Ocorreu que neste período de pausa, Rafael Flexor também fez uma revisão do seu EP e nos sugeriu a mudança da música final de My Wind sets waves para Catharsis, por razões pessoais ligadas a seu trabalho como músico. Conhecemos a nova música e debatemos novamente a respeito dela. Apesar de bem diferente, Catharsis ainda nos passava os mesmos sentimentos e impressões de My wind, uma música sobre um fim e a busca por um novo começo, sobre como sempre um dia finda para que o outro possa nascer. A partir dessa semelhança, conversamos como equipe e aceitamos a troca das músicas.

Ao começar a planejar as gravações de Catharsis, resolvemos seguir mais ou menos o mesmo caminho que realizamos com U can't: começar a pensar o clipe a partir de opções de locação. A partir daí, com apoio da produção, passamos a procurar opções de locação em São Paulo ou próximo, que transmitissem a idéia de liberdade, amplitude e grandeza; mas que também agregassem valor de produção e beleza ao videoclipe.

Dessa pesquisa de locação, as opções que mais nos interessaram foram um Heliporto desativado, localizado no centro de São Paulo; o Pico do olho d'água em Mairiporã; e o Minhocão durante a noite quando se encontra fechado para a passagem dos carros. Catharsis pedia um entorno mais urbano do que My Wind, pelo estilo da música, e por isso descartamos a visita à praia. Mas também por demandas de orçamento e disponibilidade da equipe.

Pensamos no que gostaríamos de filmar nestes locais e acabamos chegando a algumas ações mais físicas que ajudariam Rafael a se expressar melhor, como correr e gritar. Mas o Lip sync prevaleceu como base do clipe novamente, visto os bons resultados em U can't. Mais uma vez realizei exercícios de respiração com Rafael, em set, unidos às ações físicas que comentei, nas quais ele se saiu bem.

Um importante elemento que recuperamos e ressignificamos em Catharsis foi a flor. Abraçamos a ideia que surgiu durante a montagem de U can't e tornamos-a um elemento refrão dentro de Oníria. Ela conecta os três clipes e é uma forma de representação do estado de Rafael e do mundo em que ele se encontra em cada clipe. Primeiro uma flor plástica e falsa, como o mundo de The genesis. Depois flores se abrindo, compondo as projeções, sendo assim virtuais e inalcançáveis,

apesar de aparentemente muito próximas e belas. E por fim, flores naturais, materializadas nas mãos de Rafael, que finalmente pode decidir sobre elas, acolhendo ou destruindo-as, e por fim as deixando levar pelo vento.

O período de gravações de *Catharsis* foi diferente dos dois clipes anteriores. Por razões de indisponibilidade das locações de antemão a gravação, não conseguimos realizar visitas de locação ou tech scout. O que tornou as diárias de gravação mais imprevisíveis, tanto em questões de produção quanto de configuração de quadro e decupagem. Todavia, foi esse fator que nos abriu totalmente as portas para improvisar. Foi nos locais das gravações que as principais ideias para os planos e mise-en-scene vieram. Em especial, no Pico do olho d'água e no Minhoca. Mas também no Heliponto, que apesar de conter em sua maioria cenas de Lip sync previstas e ser limitado espacialmente, também nos deu espaço para criar.



Frame de "Catharsis", gravado no Pico do olho d'água. Esperávamos captar o nascer do sol, todavia quando chegamos ao local nos deparamos com forte neblina incessante. Decidimos, então, incorporar essa neblina ao clipe, que refletiu bem o estado interior, confuso e fechado de Rafael no início da música.



Frame de "Catharsis" gravado no Heliporto, com mise-en-scene pensada durante a gravação no local.

Essa maior imprevisibilidade e improviso de Catharsis, geraram resultados bons e ruins para o projeto. Conseguimos belos planos e materiais gravados que não esperávamos. Mas também sofremos com algumas falhas técnicas e de equipamento, que acarretaram em imagens e planos corrompidos, que não puderam ser usados na montagem.

Outro fator inusitado das gravações de The Catharsis foi o espaçamento de tempo que tivemos entre as diárias. Foram três meia diárias de gravação, realizadas somente aos fins de semana, durante um mês. Nesse tempo disponível que tínhamos entre elas, tínhamos a oportunidade de ver imediatamente o que foi gravado e repensar a próxima dia, podendo assim injetar novas ideias constantemente no clipe, enquanto era gravado.

Por fim, na etapa de montagem, incorporamos também a Catharsis, algumas imagens capturadas em Valinhos, cidade natal de Rafael, gravadas informalmente e fora das diárias previstas, e que inicialmente eram somente testes e experimentos destinados aos interlúdios de Oníria. Mas que couberem no último videoclipe do EP.

## **10) Pós produção e os Três clipes como um todo**

A pós-produção de Oniria foi uma fase do projeto tão trabalhosa quanto as anteriores. E necessitou também da mesma quantidade de input criativo. Conforme iniciamos a montagem de cada clipe, logo os resultados das dificuldades enfrentadas em cada gravação apareceram. E nos levaram a revisitar muito do projeto, incluindo sua definição de EP visual. Nessa etapa, contamos com a ajuda de Luiza Freire, nossa montadora e mais uma cabeça pensante no projeto.

O primeiro e mais complicado a ser montado foi The Genesis. Como já adiantei um pouco nos capítulos anteriores, durante o começo da montagem do clipe logo nos deparamos com a dificuldade de montar tendo o storyboard como base, e com a falta de força de certos planos com atuação ruim. O primeiro corte que seguia o storyboard e manteve parte desses planos mais fracos, era notadamente truncado e confuso. Os planos não davam boa sequência entre si e a narrativa que pensamos não era comprehensível. Logo resolvemos, então, abandonar a referência do storyboard e dar mais liberdade de montagem a Luiza. As únicas estruturas que se mantiveram do storyboard foram o começo e o final do clipe, que em linhas gerais mantiveram os mesmos planos e ritmo pensados.

Com o passar dos cortes, o clipe foi melhorando, mas em geral continuava com problemas narrativos e de ritmo. O primeiro devido a longa duração da música, de 5 minutos, e as mudanças rítmicas bruscas presentes. Para se manter interessante e acompanhar essas mudanças, a todo momento o clipe precisava se reinventar e introduzir alguma mudança ou elemento novo. Todavia, mesmo com as possibilidades e cortes da montagem, era muito difícil manter essa variação quase constante e crescente. Por outro lado, do ponto de vista narrativo, o enredo do clipe baseado na separação do casal e rompimento do mundo, tinha um bom fim e começo, mas um meio fraco e desinteressante. E como um todo acabava não se sustentando.

A solução que pensamos em conjunto com Luíza, veio da injeção de novos elementos: os efeitos de glitch e as sobreposições, assim como o uso de algumas imagens de arquivo. Durante a pré-produção de The Genesis, já pensávamos em

usar alguns efeitos digitais de pós-produção, como correção de cor, para tornar o mundo corrompido do clipe mais estranho e irreal, como na referência abaixo.



Frame do videoclipe "Laputa", do cantor Sul-coreano DPR Live.

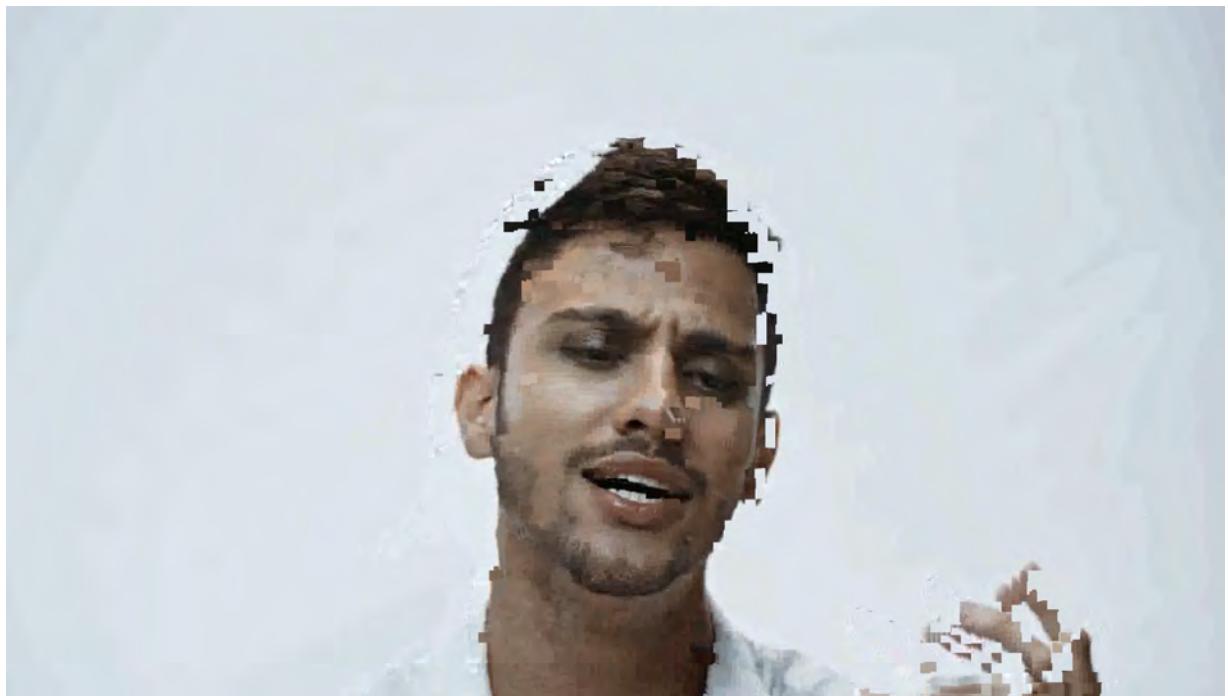


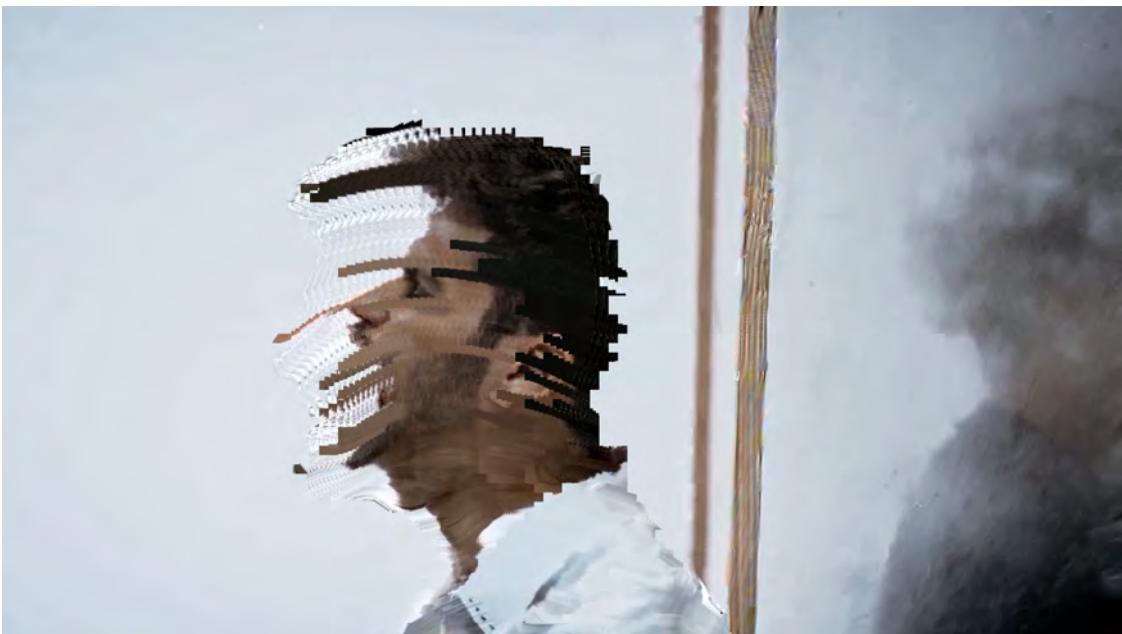
Frames de "The Genesis": o mundo verde corrompido.

Mas com essa necessidade de elementos novos no clipe, decidimos explorar a fundo e ampliar o uso desses efeitos que combinavam muito com a deterioração do mundo irreal de The Genesis. O mundo de Rafael se corrompia cada vez mais e com

ele a própria imagem do clipe, por meio do uso de Glitch. O uso de sobreposições, por sua vez, ajudou na melhora dos planos que continham fraca atuação, de modo que eles assumiram novos aspectos mais interessantes quando colocados uns sobre os outros, ou junto a imagens de arquivo. Assim como, ajudavam a disfarçar a fraqueza dramática na tela.

A dificuldade foi dosar a quantidade desses efeitos, à medida que deveriam crescer e se diversificar com o passar do clipe, mas com controle e nos momentos certos. Assim como, encontrar um equilíbrio entre a imagem suja do glitch em contradição aos planos bem limpos e plásticos também presentes. Levamos algumas versões de cortes para ajustar esse equilíbrio, mas acredito que chegamos a um bom resultado, principalmente após a correção de cor do clipe.





Frames de "The Genesis" com efeito de Glitch, que foram muito úteis à montagem nas transições entre os planos, mas também ilustram a desconstrução do mundo do personagem.

Apesar das mudanças que realizamos na etapa de montagem, The Genesis se manteve o clipe mais narrativo de Oníria. Com a ajuda dos efeitos e glitches, optamos por não tentar esclarecer o enredo que pensamos, mas o tornar ainda mais confuso e dessa maneira, aberto a interpretações. Ao invés de tentar guiar o espectador até a narrativa e explicá-la, deixamos que ele busque e fomente sozinho uma teoria, caso desejar. Criamos um mundo e pincelamos momentos, mas não demos porquês. E ao meu ver, essa forma de colocar a narrativa é muito possível e bem-vinda nos videoclipes.

The Genesis, devido a tudo que foi acrescentado a ele na pós, foi o clipe que levou mais tempo para ser finalizado. Por outro lado, U can't foi o mais rápido dos três. Foi notável como no segundo clipe aprendemos melhor a usar a nosso favor o ritmo da música já durante as gravações. E por esse motivo, dentre outros, seu processo de montagem foi muito mais simples e fácil.

A liberdade que veio do abandono da narratividade, em U can't, também possibilitou muitos inputs criativos da montadora. Nele escolhemos valorizar seus elementos de beleza, ritmo e significação que ele evoca junto a letra da música. E acredito que fomos bem sucedidas nisso.

Em U can't, na montagem usamos também bastante sobreposições de imagens, que combinavam com o estilo do videoclipe baseado nas projeções. Assim como, utilizamos imagens de arquivo que mostram elementos de destruição da natureza a que a música se referia, como fogo e água em movimento. Outra possibilidade criativa que exploramos em U can't, é o uso de diversos tamanhos de janela (4:3, 16:9; 2,35:1 e 3:1) que muda no decorrer da música, comprimindo e descomprimindo. E ajudando a ilustrar o desconforto e a pressão sobre Rafael, que a música evoca.

Frames de U can't fucking live com os tamanhos de janela 4:3, 3:1 e 2,35:1.



Por fim, o processo de montagem de Catharsis, foi um pouco diferente dos anteriores. Enquanto montamos os dois primeiros clipes, escolhemos pensar em cada um individualmente, construindo-os separadamente, e fazendo com que funcionassem bem isoladamente, num primeiro momento. Sem se preocupar como se interligariam em Oníria. Todavia, como o clipe final do Ep visual, Catharsis não pode ter o mesmo tratamento. Começamos a montá-lo, já procurando torná-lo um bom capítulo final dos três clipes.

Olhando-o individualmente, Catharsis funciona bem e possui ótimo ritmo de montagem com relação a música, tanto na sua macroestrutura, quanto na micro, com a movimentação interna dos planos. Dentro de si mesmo, ele já é uma espécie de viagem entre as três locações que levam do campo/natureza ao meio urbano, da madrugada ao anoitecer. E seu fim teria que ser tanto o fim dessa viagem quanto a conclusão de Oníria como um todo.

Essa preocupação de Catharsis como fim do Ep visual, esteve presente desde as gravações, quando filmamos diversas possibilidades de planos finais para o projeto e que foram testados durante a montagem. Optamos por um fim que remetesse à flor, já que ela se tornou refrão dos três clipes e reflete a jornada de Rafael em Oníria. A flor termina de queimar e se deixa levar pelo vento, enquanto Rafael parte correndo para um novo amanhecer. É um final um pouco aberto, mas que reflete o teor cíclico da vida que queríamos passar, o cair, sofrer e depois se levantar para o recomeço. Acredito que esse final consegue amarrar bem o fio narrativo sutil que pensamos para Oníria.

A última missão do ponto de vista da montagem foi amarrar os três clipes em um vídeo só. E dessa maneira trabalhamos com as imagens entre os clipes. No início do planejamento do projeto, cogitamos o uso de interlúdios musicais, compostos por Rafael que preencheriam os espaços entre as músicas do EP. Todavia, não foi possível que Rafael realizasse esse trabalho.

Dessa maneira, acabamos concluindo no fim da etapa de montagem, que a melhor opção era uma transição rápida, com algumas imagens, sons pontuais e rimas visuais, que introduziram a vibe do clipe que viria a seguir. As imagens utilizadas vieram de planos extras não incluídos nos outros clipes, imagens de

arquivo ou gravadas entre as diárias na cidade de Valinhos. Apesar da variação na duração das músicas, Oníria é um Ep visual curto, com apenas três músicas, então não funcionaria tentar extendê-lo criando longos interlúdios. Até esse momento, o mais importante era deixar claro quando uma música acaba e uma nova começa. E para isso as transições mais rápidas funcionaram bem. Criando uma boa sequência composta dos três clipes.

## **11)Oníria: um visual Ep de fato?**

Durante o fim do processo de montagem e correção de cor, momento em que observei os três clipes juntos, uma grande dúvida acerca de Oníria surgiu, será que podemos considerar o projeto um EP Visual?

Neste período, revisitei *The Odyssey*, da cantora Florence, e uma de nossas principais referências. Em uma entrevista com o diretor do visual álbum, Vincent Haycock, ele aponta a importância de desenvolver uma linguagem visual que o guiaria por toda a obra, e que veio da experiência de gravação e resultados do primeiro clipe do álbum visual, *What kind of man*. Esse primeiro clipe, planejado mais minuciosamente, seria sua base de linguagem, e a partir dele, Vincent se abriria a experimentar e criar o restante de *The Odyssey*.

Quando trago para Oniria, a lógica que Vincent propôs de construção de linguagem, encontro uma realidade bem diferente. Os três videoclipes de nosso Ep visual possuem cada um uma linguagem diferente. Não há uma unidade de linguagem cinematográfica que une o projeto.

Desde o início de Oníria, prevíamos que os três clipes seriam bem diferentes entre si. Mas acredito que com o tempo e decorrer do projeto, essas diferenças foram crescendo. Desde a forma como cada um foi pensado inicialmente, à forma como foram gravados e as necessidades da montagem, que mudavam constantemente.

Um fator definitivo, para essas mudanças terem ocorrido, foram os resultados e dificuldades com *The Genesis*. Assim como, *What kind of man*, ele deveria gerar nossa base de linguagem para Oníria. Todavia, notamos como não éramos tão fluentes nessa linguagem que criamos. A forma como construímos *The Genesis* exacerba muito a inexperiência de Rafael ao atuar, e enfraquece o produto. Continuar aplicando o modo de criar e filmar que usamos para ele, nos demais clipes, seria insistir no erro. E por isso acredito, que mesmo que a unidade de linguagem de Oníria tivesse que ser sacrificada, foi um bom negócio seguir em frente e mudar, focando no melhor resultado em câmera para o músico e para o projeto como um todo.

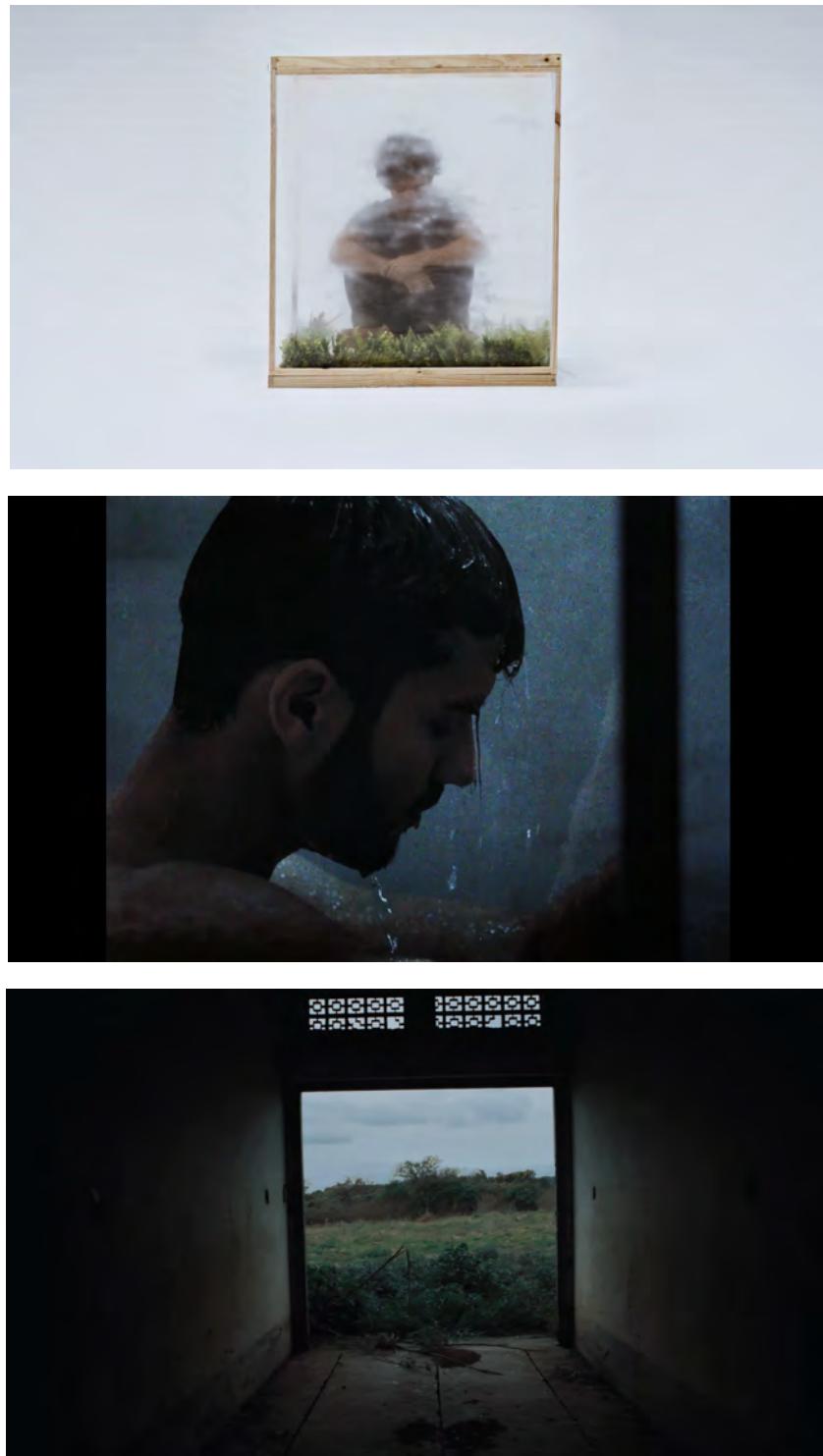
Por outro lado, quando me volto a *Lemonade* de Beyoncé, e outra forte referência para o projeto, noto uma unidade de linguagem construída de maneira diferente de *The Odyssey*. Isoladamente os clipes que compõem *Lemonade*, são diferentes entre si em termos de linguagem visual, assim como *Oníria*. Como exemplo, podemos ver as diferenças entre o clipe de *Hold Up* e de *All Night*, um do começo da obra e outro mais próximo do fim, respectivamente. O primeiro mostra a cantora no que poderia ser um fragmento da vida real, mas deslocado da realidade. Vestida com as cores de uma divindade africana, vemos Beyoncé sair das águas que a anestesiaram, e liberar sua raiva, destruindo tudo à sua frente com ajuda de um taco de baseball. Enquanto que o clipe de *All night*, é quase todo baseado no uso de imagens de arquivos da vida da cantora e de outras pessoas não identificadas, a fim de celebrar as boas lembranças e o amor.

Apesar da notável diferença entre esses dois clipes, ambos apresentam elementos em comum e que fazem parte do álbum *Lemonade* como um todo. Em especial, as referências à cultura africana e negra, que vão desde o figurino/cabelo da cantora ao cenário representado e as pessoas colocadas em cena. E é nessa referência constante, presente em toda a obra, que tem início a unidade de linguagem de *Lemonade*. A escolha pessoal, mas política também, de representar a cultura negra, e em especial, a mulher negra em todos os clipes.

Outro elemento que completa a unidade de linguagem em *Lemonade*, se dá pelo bom uso dos interlúdios que guiam e nos apresentam os capítulos da obra. A progressão entre os clipes é muito bem realizada. Há uma unidade de linguagem macro: cada música/clipe representa uma fase do luto que nos é introduzida por uma cartela e narração da cantora. A própria Beyoncé, em voz over, nos explica e introduz cada clipe, que por sua vez possuem um pequeno universo ou estética próprios, e que reverberam um no outro. E dessa maneira, acompanhamos a evolução e superação desse estado de Luto.

Em *Oníria*, porém, também não conseguimos criar essa forma macro de unidade de linguagem filmica, como fez *Lemonade*. As rápidas transições entre as músicas não acrescentam muito narrativamente, e não há uma estrutura de base clara que organiza a evolução do EP visual, tal qual faz a divisão em fases do luto na obra de Beyoncé. A forma de unidade que conseguimos se dá nos elementos visuais

que se repetem nos clipes. Principalmente, na figura da flor que se tornou refrão dentro do ep visual. Mas também, para citar outro exemplo, na forma quadrada da caixa que é referenciada nos três clipes.



Frame de cada um dos clipes que me remetem à quadrados.

A caixa, o quadro 4:3 e a saída da casa em ruínas.

Dessa maneira, a ligação entre os clipes de Oníria é tênue e menos clara quando comparada aos Visual álbuns que tínhamos como referência. Há uma evolução de estado de espírito entre as músicas, mas o caminho entre elas não fica bem demarcado, em grande parte pela falta de unidade de linguagem, e por isso se esvazia de significação. Por essas razões, comecei a questionar se Oníria, de fato, ainda tinha caráter de EP/álbum visual.

A fim de ajudar a solucionar essa dúvida a respeito de Oníria, busquei por definições mais concretas de Álbum Visual e referências mais diversas. Como assunto academicamente pouco explorado, encontrei somente duas definições mais formais para Álbum Visual. A primeira vinda do dicionário americano<sup>13</sup> e absorvida pelo mercado “*the songs on an album accompanied by a series of videos or a single film serving as a visual vehicle for the music*” fonográfico: e comercializadas separadamente do álbum musical, como um produto singular.

E segunda e mais completa definição, vinda da tese de mestrado da sueca Cara Harrison, acerca do Álbum Visual intitulado *Beyoncé*, lançado em 2013, pela cantora de mesmo nome:

“A visual album is an audio-visual product that has a direct relationship with the music from a corresponding audio album by the same artist(s). Its album length is more than the standard music video length of 3-5 minutes, and strong visual and textual relations are present to form continuity throughout the whole album”.<sup>14</sup>

Ambas as definições apontam que os Visual Álbuns devem estar intimamente ligados aos álbuns musicais (áudio álbum) nos quais tiveram origem. Cara Harrison, porém, expande mais essa colocação, apontando como esse tipo de produto audiovisual explora mais esse álbum musical, vista sua duração mais longa, quando comparada ao que fazem os videoclipes mais tradicionais. Assim como, e talvez mais importante, como relaciona visualmente e textualmente os clipes de cada música do álbum, criando desta maneira continuidade entre eles.

---

<sup>13</sup> Definição do dicionário online americano:

<https://www.dictionary.com/browse/visual-album#:~:text=noun,album%20that%20explores%20high%20emotions>.

<sup>14</sup> Harrison, Cara. “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Pág. 16

Trazendo, rigidamente, a definição de Harrison para Oníria, temos: primeiro, Oníria é baseada em um álbum musical, mais especificamente em uma versão pequena de um álbum, um EP, que nos fornece as músicas e temática. Segundo, tem duração mais longa do que o tempo das músicas somadas, e portanto, mais conteúdo do que teriam videoclipes mais tradicionais e isolados de cada música. O terceiro e último requisito colocado por Cara Harisson, porém, é mais complexo em Oníria. Existem sim, elementos visuais que se repetem durante toda a obra, como já coloquei anteriormente, e que esperevámos que ajudassem na ideia de continuidade em nosso Ep visual, principalmente a figura da flor.

Dessa maneira, Oníria se encaixa nos requisitos colocados por Cara Harisson, e se encaixa na definição de Álbum Visual, mesmo sem ter uma unidade de linguagem. Todavia, acredito que esse terceiro requisito poderia ter sido realizado mais amplamente em Oníria do que foi. E para analisar isso, tomo como nova referência para comparação, o Álbum Visual estudado por Cara Harrison, *Beyoncé*.

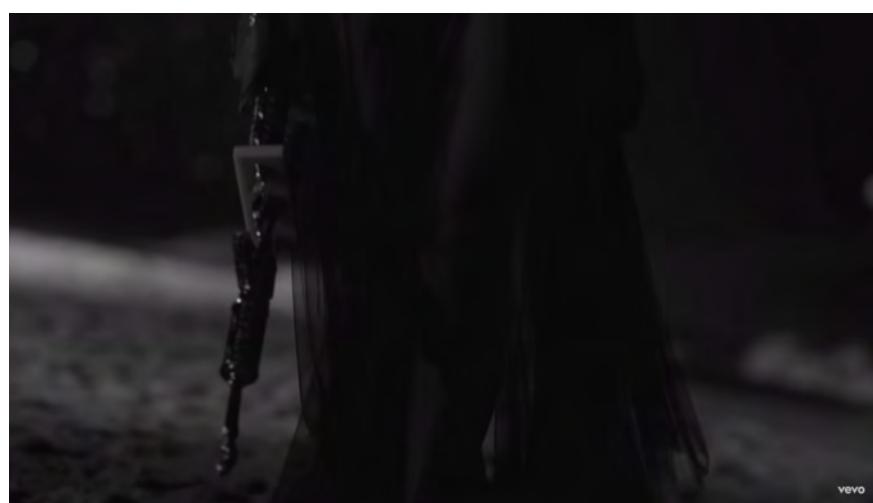
Intitulado como Álbum Visual pela própria cantora, *Beyoncé* foi a primeira experiência de Beyoncé com esse gênero audiovisual, antes de realizar o aclamado *Lemonade*. Trata-se de 17 videoclipes independentes, de diferentes diretores, lançados juntos com o álbum musical de mesmo nome, na plataforma do ITunes. Para cada faixa de áudio do álbum há um videoclipe correspondente, assim como uma faixa bônus lançada somente em videoclipe.

Acredito que a comparação entre Oníria e *Beyoncé* é muito válida, principalmente por uma semelhança que os une: a falta de unidade de linguagem entre os clipes. Por ter diversos diretores trabalhando no projeto, os videoclipes de *Beyoncé* são extremamente diferentes entre si, até mais do que em Oníria. E diferente também do que é feito em *Lemonade*, não há interlúdios que conduzam o espectador pelas diferentes estéticas de cada clipe. A união e continuidade do álbum visual são, então, realizadas de maneira diferente do que descreverei a seguir, e mais próxima do que tentamos realizar em Oníria.

Em seu primeiro álbum visual, *Beyoncé* faz uma viagem reflexiva sobre si mesma, seu passado, seus desejos e sonhos, e sua família. E para isso, a obra foi recheada de elementos visuais e cênicos que remetem a vida pessoal da cantora. E

são esses elementos, unidos a outros elementos ficcionais, que se repetem durante os diferentes clipes gerando relação e continuidade em toda a obra. Cara Harisson os coloca como “Leitmotifs visuais” que podem ser: “*an object, a character, a series of visual tropes that are related to each other, a visual narrative technique or even something more formal like a type of shot, camera angle, or editing technique*”, que vão se repetindo e interligando as ações nos clipes, e assim criando uma noção de narrativa e/ou temporalidade no visual album.

A maior diferença no uso desses *Leitmotifs* visuais em *Beyoncé* e *Oníria*, se encontra no uso maior, mais constante e direto deles. No primeiro, por apresentar *Leitmotifs* em diversas camadas da obra, é muito mais fácil identificá-los logo de cara e notar sua repetição. Com o exemplo máximo do Troféu, que aparece nos clipes de *Pretty Hurts*, *Drunk in Love* e *Grown Woman*. Ou o colar com os dizeres “younce” (nome de uma das músicas e da personagem) que se repetem em *Blow* e *No Angel*.



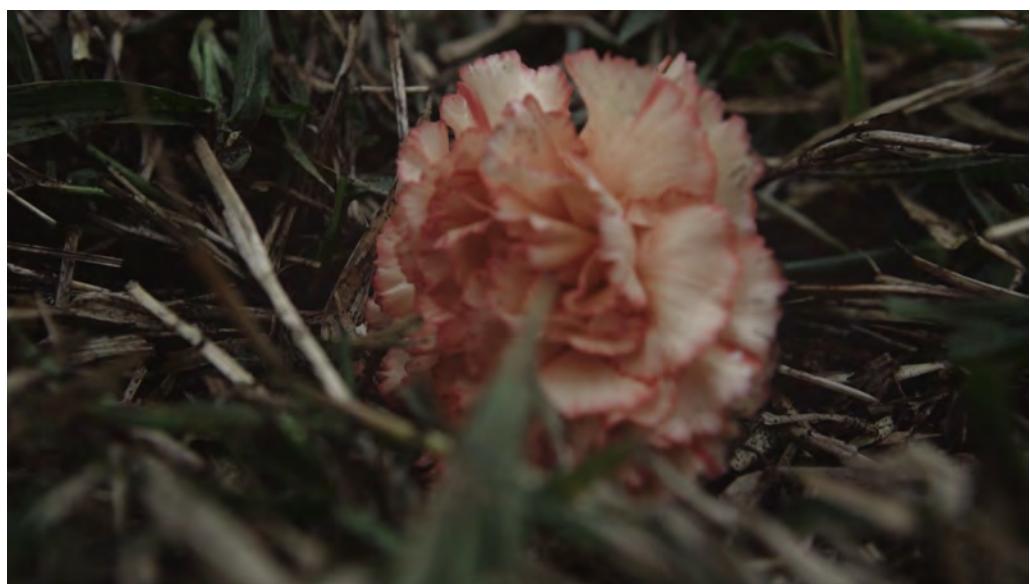
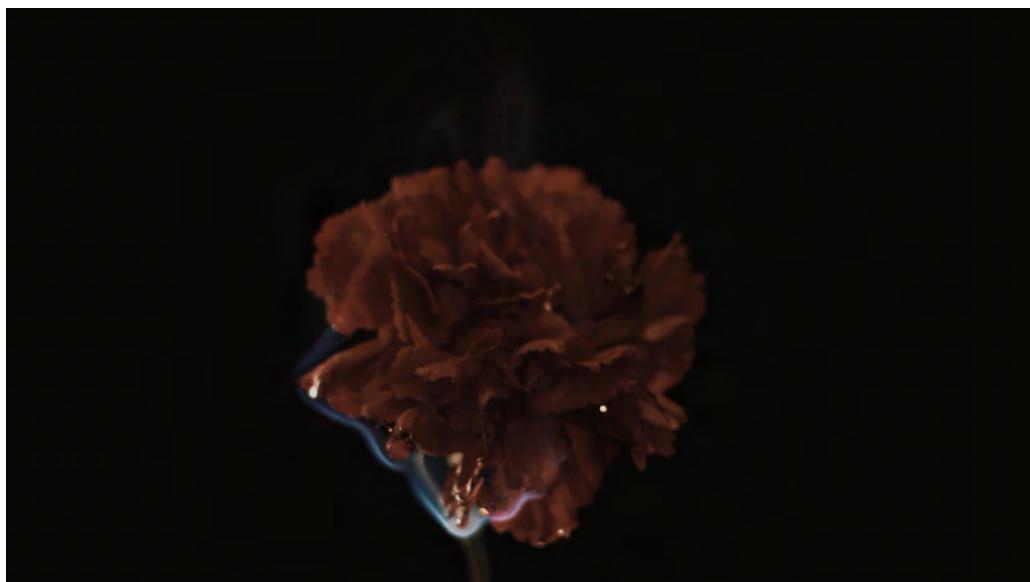
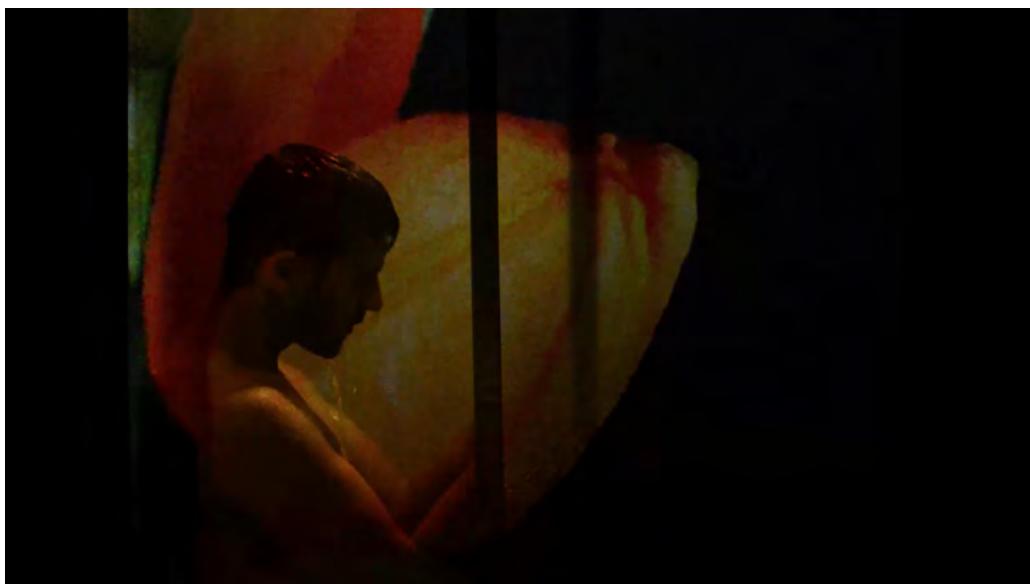


Imagens dos clipes de Beauty Hurt, Drunk in Love e Grown Woman da cantora Beyoncé

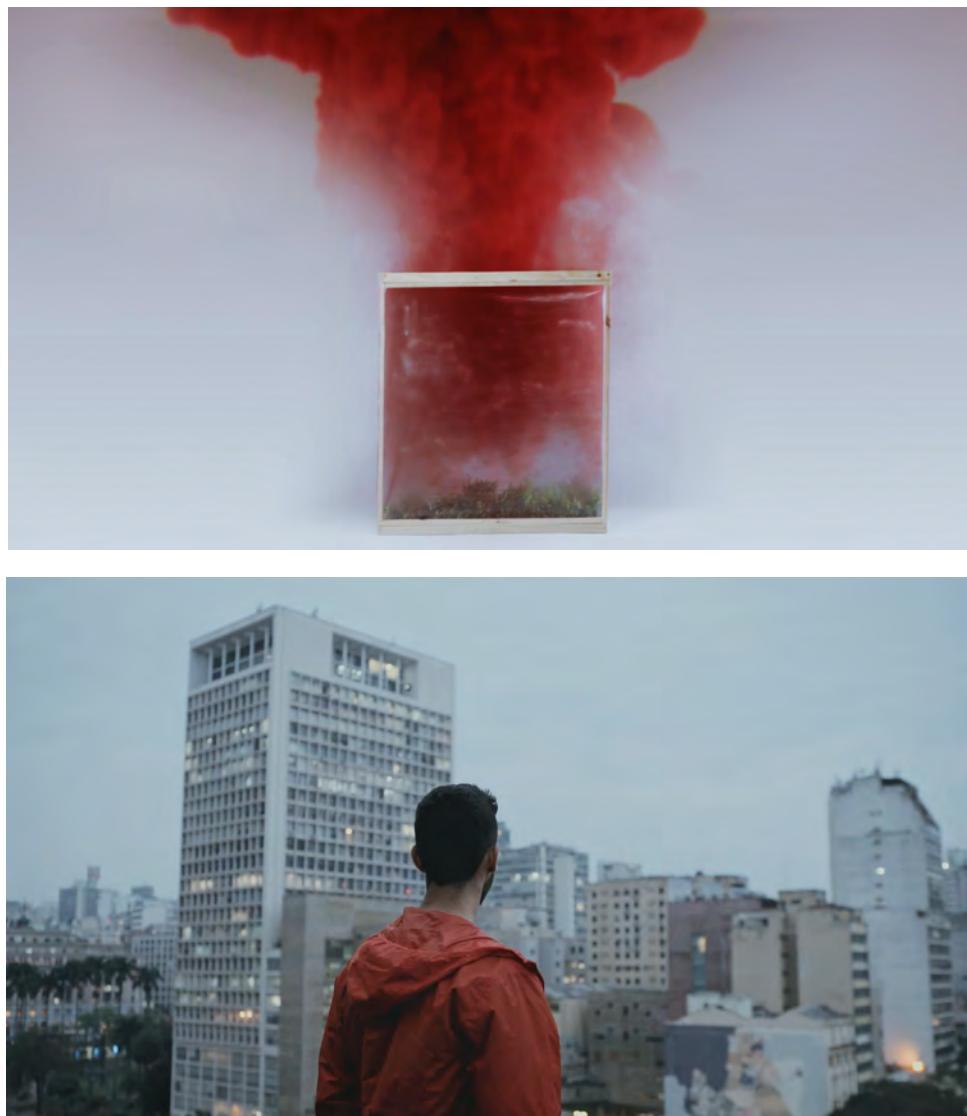
Enquanto que em Oníria, o elemento da Flor, é nosso *leitmotif* visual principal, é menos direto aos olhos do espectador. Foi uma escolha consciente durante o processo de gravação, mas com a mudança na forma como a flor aparece nos três clipes, temo por atrapalhar um pouco a percepção da repetição da mesma. Não acredito que o público deixe de notar a relação entre Rafael e as Flores em cada clipe isolado, mas tenho dúvidas se elas têm força o bastante para construir a relação entre os clipes e o personagem de Rafael em cada um deles.

Frames de algumas flores que aparecem em cada um dos clipes, que são bem diferentes umas das outras. Mas que sempre representam Rafael e o mundo ao seu redor.





Outro exemplo de *Leitmotiv* que usamos em Oníria, além da já citada caixa e os planos quadrados, é o uso da cor vermelha, que se repete em *The Genesis* e *Catharsis*. Mas novamente, ambas são repetições sutis e talvez pouco marcantes para o público.



Frames de *The Genesis* e *Catharsis*

Nessa etapa de finalização do projeto, acredito que poderíamos ter explorado mais formas diretas de Leitmotifs visuais, e embasá-los melhor ou na figura pessoal de Rafael ou na do personagem dele em *The Genesis*, assim como é realizado em *Beyoncé*. E dessa maneira, a continuidade fluiria melhor em Oníria como um todo, dependendo menos da unidade de linguagem não presente e dos interlúdios que tivemos dificuldade em construir. E deixando também mais claro o caráter de Álbum Visual de Oníria.

## **12) Álbum Visual e narrativa**

Como já expus no capítulo de referências, desde o início queríamos em Oníria um arco geral da narrativa, tal qual acontece em *Lemonade* da cantora Beyoncé e *The Odyssey*, de Florence and the Machine. Para nós esse arco geral de narrativa pode ser definido como: uma evolução/mudança no estado dos personagens e/ou ambiente que fazem parte do Álbum Visual, com começo e fim bem demarcados, assim como uma relação de continuidade entre os clipes, mas sem ser baseado na forma de narrativa de causa-efeito imediata e direta, ou trabalhada dramaturgicamente, como são feitos nos filmes e curtas mais tradicionais e hollywoodianos.

Em Oníria, o arco narrativo geral teve origem na temática do projeto. Queríamos retratar a jornada do ser humano que cai, vai ao fundo do poço e recomeça. Sendo cada clipe um momento diferente dessa jornada. Mas como construir uma ligação narrativa sutil entre eles, e que ao mesmo tempo perpassa o clipe como um todo??

Em sua tese, a respeito do visual Album Beyoncé, Cara Harrison descreve o álbum visual como “um meio híbrido entre videoclipe e cinema; como o videoclipe, ele promove um álbum musical, e como o filme, é concebido como uma obra artística”. O álbum visual empresta formatos, técnicas e teorias de gêneros de ambos, e entre esses as diversas formas narrativas. Como vimos no capítulo anterior, essa forma de arte também implica certa continuidade entre as partes que o compõem, seja uma continuidade direta como *Lemonade* que é um grande e contínuo filme, ou como em *Beyoncé* que tem a continuidade nos elementos que se repetem entre os clipes. Segundo Cara, essa continuidade por vezes pode vir junto com um “impulso narrativo”, trabalhado de diversas formas, e que nos ajuda a navegar pela obra. E era exatamente o que procurávamos para nossa Ep visual: uma obra com aspecto de continuidade e uma narrativa guia sutil.

Cara Harrison descreve, então, duas formas de narrativa que podem ser observadas em *Beyoncé*, e que parecem comuns a Visual Álbuns e videoclipes. Temos a narrativa causa-efeito e a narrativa pessoal, que podem ser observadas tanto na macro estrutura do álbum visual, quanto em cada clipe isolado. A narrativa

causa-efeito é predominantemente encontrada no cinema, e constrói uma história baseada na relação causal entre eventos. Enquanto que a narrativa pessoal, muito usada em videoclipes, foca nas histórias que as pessoas e artistas contam sobre si mesmos, expondo ações e momentos com significado para eles, a fim de dividir uma reflexão ou ideia que têm sobre eles, com o público.

Para citar concretizar melhor esses conceitos temos: Em *Beyoncé*, um exemplo de videoclipe com narrativa causa-efeito, é o já citado *Pretty Hurts*, e que abre a obra. Nele conhecemos e acompanhamos os passos da personagem *Miss Third Ward*: sua preparação, participação e resultados em um concurso de beleza tipicamente americano. O clipe não é temporalmente linear, mas baseado no objetivo da personagem de conquistar a coroa de mais bela, podemos ver o caminho que levou à sua derrota no final, e os resultados imediatos disso.

Em seu primeiro visual, Beyoncé expõe parte de sua história pessoal e leva o público em uma jornada de reflexão sobre momentos e pessoas em sua vida. Ao colocar seus sonhos, fantasias, memórias na obra, ela evoca automaticamente a narrativa pessoal, que dessa maneira pode ser vista por todo o seu Álbum Visual, ora mais claramente ora menos.

Novamente levando a lógica de Cara Harisson para Oníria, noto como fizemos algo semelhante. *The Genesis*, clipe que abre nosso Ep visual, se aproxima muito da narrativa causa-efeito. Ele também não é temporalmente linear, mas é o responsável por nos apresentar o personagem de Rafael, sua sexualidade e relacionamento com o personagem de Pedro, e o rumo que ambos tomaram, mesmo que se trate de uma situação vivida na mente de Rafael. Nele há ações que geram efeitos, e que findam na ruptura do relacionamento deles e do mundo onde Rafael se encontra.

Enquanto que os clipes de *U can't* e *Catharsis* se aproximam um pouco mais da *personal narrative*. Ambos são videoclipes mais reflexivos, baseados nos sentimentos que as canções evocam e na forma como Rafael vê o mundo através delas. Saliento, porém, que o teor de narrativa pessoal desses dois clipes é um pouco fraco. Como vou expor melhor no capítulo a seguir, não há muitos elementos reais da vida pessoal de Rafael Flexor presentes nos clipes, dessa forma a reflexão

fica reduzida ao que a letra da música coloca, não se aprofundando mais no artista como poderia.

Em sua tese, Cara Harisson comenta também como essas formas narrativas se apresentam na macro estrutura de *Beyoncé*. Segundo ela, isso é feito por meio dos *leitmotifs*, que ao se repetirem fazem alusões aos diversos clipes, relacionando-os como já coloquei, tanto diegeticamente quanto narrativamente. Os *Leitmotifs* criam relações entre um clipe pouco narrativo, ou de narrativa pessoal, a um clipe de narrativa efeito-causa. O que dá outra camada a esse clipe sem narrativa, como se esse fosse de alguma maneira uma sequência, um novo momento do mesmo personagem, no futuro ou mesmo no passado. Dessa forma, os clipes vão se entrelaçando narrativamente, e criam um arco geral de narrativa.

Em *Oníria*, a relação que estabelecemos entre Rafael e a flor, nosso *Leitmotif*, estabelece uma ligação entre a narrativa de *The Genesis*, o relacionamento entre os personagens e a separação, com os outros dois clipes. Entendemos, então, que a tristeza do personagem em *U can't*, além do que a letra da música evoca, tem relação com o que aconteceu em *The genesis*. E em *Catharsis*, a dor/o passado do qual ele se liberta é o mesmo que ele viveu em *U Can't*. Se tivéssemos feito uso de mais *leitmotifs*, e deixado-os mais claros, essa ligação narrativa entre os três clipes, e o arco geral de *Oníria*, ficariam ainda mais fortes e claros.

“Cause-and-effect narrative is not present as an overarching narrative feature. This is most likely due to the separable track format of Beyoncé and the use of different directors. Personal narrative, on the other hand, is present to some degree but is weak. What became very clear, however, is that the overarching narrative that is present is in fact an allusion to other narratives and language of narrative. This allusion was carried out through visual leitmotifs.”<sup>15</sup> – citação de Cara Harrison a cerca de *Beyoncé*.

Por fim, finalizando as comparações entre *Oníria* e *Beyoncé*, empresto a citação anterior de Harisson. Em nosso Ep visual temos interlúdios que ligam os três clipes, diferente de *Beyoncé*, todavia por serem um tanto curtos eles não

---

<sup>15</sup> Harrison, Cara. “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Pág. 57

acrescentam muito narrativamente à obra como um todo. E mesmo tendo uma mesma diretora, Oníria possui também clipes muito diferentes, não há uma unidade de linguagem. Além desses, igualmente à obra da cantora pop, não há uma forte narrativa pessoal, já que não adicionamos muitos elementos provenientes da vida real de Rafael, gerando reflexões pouco profundas. Ou seja, dessa maneira o arco narrativo geral é também fraco em Oníria. E se mantendo somente presente por causa das ligações realizadas pelos leitmotifs.

Vendo o projeto sobre essa ótica, não é exatamente o que esperávamos inicialmente. Visto que nossas referências possuem arco narrativos gerais bem construídos e visíveis: *Lemonade* com um arco geral muito próximo da causa-efeito, baseado na sequência entre as fases do luto, que seguem uma após a outra, e guiaram as músicas e os clipes. Mas também é um projeto com muita narrativa pessoal, dada sua temática, bem mais do que *Beyoncé* conseguiu. Enquanto que *The Odyssey*, nossa outra referência, começa com uma narrativa causa-efeito, e depois se preenche com várias narrativas pessoais fortes e diversos leitmotifs, reais e fictícios da vida de Florence. A forte unidade de linguagem desses dois álbuns visuais também ajuda muito a fortalecer seu arco geral de narrativa.

No entanto, observando Oníria, apesar de não termos conseguido conquistar o mesmo que nossas referências, vejo como estávamos no caminho correto. Se tivéssemos conseguido usar mais leitmotifs, ou construído melhor os interlúdios e aprofundado mais as narrativas pessoais, teríamos chegado mais perto do idealizamos. Por outro lado, um arco narrativo mais fraco também não é necessariamente algo ruim. Como coloca Cara: “*The more difficult part of this technique is that it leaves the creation of narrative connections to the audience*”<sup>16</sup>. Essas conexões do público, ao meu ver, são de certa forma ricas, já que assim podemos ter diversos pontos de vista a partir de um mesmo produto. O que pode ser uma conquista interessante para um Álbum Visual

---

<sup>16</sup> Harrison, Cara. “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Pág. 58

### **13) Papéis Criativos no Álbum Visual - Diretor X Artista**

A última reflexão que gostaria de fazer com relação a Oníria trata sobre o papel criativo do artista e do diretor no Álbum Visual.

Dentre os diversos exemplos de Visual Álbuns que levantei durante a escrita deste relatório, a maior parte deles apresenta uma forte relação entre a obra e a vida pessoal dos cantores/bandas que os realizaram. Com exceção de *Interstella 5555* do Daft Punk, que cria uma narrativa espacial e novos personagens do zero, e que provavelmente nada tem a ver com os músicos; todos as obras audiovisuais que mencionei refletem sobre um momento da vida dos artistas e nos ajudam a ver como esse momento foi visto por eles. Dessa maneira, acredito que a participação ativa do artista no desenvolvimento de um visual álbum desse tipo se torna indispensável. E exige um bom alinhamento criativo entre direção e artista.

Em uma entrevista<sup>17</sup> de 2016, realizada após a premiere de *The Odyssey*, o diretor Vincent Haycock e a cantora Florence Welch, descreveram brevemente o inicio do processo criativo da obra:

*“Vincent Haycock: Florence told me all about the real experiences that she went through writing the album, like how ‘What Kind of Man’, ‘St Jude’, and ‘Delilah’ were all referencing real events. Florence does a great job of taking her personal life and creating this fantasy. She’s not saying ‘I’m broken-hearted,’ but if you read a lot of the lyrics, it’s so closely related to her real life. So when she told me what they really mean, the subtext, it was easy to make visuals.”*

A partir dessa fala do diretor, é possível notar como os *inputs* criativos deles tiveram origem primordial nas experiências pessoais de Florence. A primeira interpretação das músicas, e dos fatos ligados a elas, vinha da cantora, para que depois Vincent ajudasse a transcrevê-la em imagens. Na mesma entrevista, Florence comenta como deu muita liberdade criativa a Vincent, e como juntos eles foram em busca de referências literárias e artísticas para enriquecer os videoclipes, mas também deslocá-lo da realidade. A vida e experiências de Florence eram âncoras do projeto, mas ambos tinham a intenção de criar algo mais próximo da

---

<sup>17</sup> Trecho da entrevista com Florence Welch e Vincent Haycock. ULUT, Selim. **Florence Welch and Vincent Haycock discuss The Odyssey**. Dazed, Music First Look, 25 de Abril de 2016.

fantasia do que do documental. Inicialmente em Oníria, tínhamos a mesma intenção: criar um universo onírico, descolado da realidade mas que refletisse e tivesse como base a experiência real de Rafael na descoberta de sua sexualidade. Todavia, acredito que não conseguimos alcançar plenamente esse objetivo.

Um fator que acarretou isso, ocorreu no começo do desenvolvimento de nosso Ep visual, Rafael tinha uma pré-ideia do que queria do EP, mas as decisões finais vieram do grupo de cabeças como um todo (diretora, direção de arte, direção de fotografia e músico). Dessa maneira, acredito que já aí o projeto ameaçava, mesmo que não intencionalmente, a se descentralizar de Rafael.

Na etapa que se sucedeu, e na qual começamos a pensar visualmente o Ep, nos voltamos novamente à vida pessoal de Rafael, e conversamos sobre as experiências pessoais que deram origem às músicas. Todavia, o teor da nossa direção criativa continuava muito coletiva. Nossa primeira inspiração veio dessas experiências, mas acreditávamos, naquele momento, que seria mais interessante para o projeto ampliar essas experiências na hora de representá-las, não singularizando-as a Rafael, mas sim, com intenção de deixá-las mais universais e abstratas. A partir delas, criariamo juntos um novo personagem fictício que teria passado por experiências semelhantes, mas que seria mais distante do real Rafael.

Criar um novo personagem para a obra não é totalmente estranho ao universo dos Álbum Visual. Visto, por exemplo, as personagens criadas em *Beyoncé*, e descritas por Cara Harrison em sua tese: *Miss Third Ward* e *Yoncé*. O grande diferencial, porém, entre as personagens do primeiro álbum visual de Beyoncé e o de Oníria é a relação que elas têm com a figura real dos artistas. Mesmo que ficcionais, as personagens de Beyoncé tem relações reais, ou são minimamente, embasadas em algo real da vida e personalidade da cantora, e vemos isso na tela.

Em sua tese, Cara Harisson descreve como a figura do artista se mistura intimamente ao personagem que ele interpreta na maior parte dos videoclipes: “*the line between Beyoncé the persona and Beyoncé the character (or other characters she invents in Beyoncé) is often blurred, both visually, lyrically and narratively*”<sup>18</sup>. Isso

---

<sup>18</sup> Harrison, Cara. “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Pág. 33

porque ao cantar/realizar o lip sync de sua música no clipe, o artista insere a si mesmo na obra. “Sabemos que aquela é a artista Beyoncé performando e cantando no clipe”, então a leitura que acabamos fazendo é de que a letra e melodia da música se referem ao mesmo tempo ao personagem e ao artista. Isso somado ao fato de que os personagens possuem traços e características reais da cantora, aumenta a credibilidade deles. Se torna mais fácil para o público acreditar na figura que vê na tela, se conectar e ter mais empatia por ela.

*“This means that when Yoncé acts out a fantasy created by Beyoncé using known facts about Beyoncé’s life, it gives credibility to Yoncé, Beyoncé and the fictional scene”*.<sup>19</sup>

Em Oníria, não conseguimos o mesmo. Apesar de termos nos inspirado nas experiências de Rafael, inicialmente, conforme pensávamos esse novo personagem de Rafael, se afastava muito do real Rafael. Queríamos alguém que refletisse muitas pessoas ao mesmo tempo, um personagem sem muitas especificações e traços marcantes. Mas acredito que com isso, ele se tornou generalizado demais e sem base na realidade. E com isso, acabamos perdemos um pouco da credibilidade e empatia que poderíamos ter com o público. O Rafael e seu sofrimento na tela se tornam menos críveis e mais difíceis de se conectar, já que sabemos muito pouco sobre eles. Não há a transparência entre personagem/artista que há em *Beyoncé, Lemonade ou The Odyssey*. E com isso, acredito que o sentido do Ep Visual Oníria, como um todo, perde força.

Pessoalmente falando, acredito que essa intenção de generalizar e buscar o mais abstrato em Oníria, veio de uma falta de equilíbrio entre os papéis do artista e do diretor, principalmente, e da questão de “A quem de fato o projeto pertencia”. Inconscientemente, uma dúvida pairava sobre o grupo: se Oníria era mais da equipe por ser nosso projeto de conclusão de curso, e assim cabia a mim como diretora direcionar mais criativamente o projeto; ou se eu me tendenciaria um pouco mais às sugestões de Rafael Flexor, já que o projeto girava em torno de suas composições e o que ele queria dizer com elas. Por muito tempo, durante o desenvolvimento do projeto, essa dúvida não foi sanada e resultou em certo afastamento de Rafael Flexor do projeto, em especial em termos criativos.

---

<sup>19</sup> Harrison, Cara. “The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé”. Pág. 36

Realizar um videoclipe sem pleno engajamento do músico, ou com o diretor comandando mais criativamente o produto não é algo incomum. A própria Florence Welch e Vincent Haycock, já trabalharam juntos dessa maneira, nos clipes de *Lover to Lover* e *Sweet Nothing*. As músicas eram escritas por ela, mas a interpretação que levava aos videoclipes era inteiramente de Vincent. Assim como ele era livre para conduzir imageticamente o produto da maneira que quisesse.

Como diretora em Oníria, porém, levei um tempo para compreender que deveria tomar as rédeas criativas do projeto, após o afastamento de Rafael Flexor. Como já disse, todo o processo foi muito coletivo mas a opinião dele, ao meu ver, era bastante importante já que as músicas faziam parte de uma expressão artística muito pessoal dele. Nesse período, que ocorreu próximo às gravações, tive dúvidas sobre conduzir o projeto criativamente sem o acompanhamento dele de perto. Por fim, e decidimos isso novamente em grupo (no caso, as proponentes do TCC), optamos por tocar o projeto com total liberdade criativa, sem nos atermos ao que achávamos que Rafael esperava. Fazendo algo mais próximo do trabalho de Vincent Haycock nos clipes que citei acima. Essa decisão foi definitiva, principalmente, na pós-produção, onde em meio aos resultados adversos das gravações tivemos que tomar novos rumos e repensar muito do projeto.

Essas mudanças mais drásticas que realizamos na pós, foram responsáveis por distanciar ainda mais o projeto do que acreditava Rafael Flexor inicialmente. Dessa maneira, em muito Oníria acabou se tornando uma espécie de interpretação livre, a partir do Ep musical de Rafael, e não mais um produto de expressão dele. O que não considero algo errado, somente diferente do que esperávamos inicialmente.

A partir do meu trabalho com Oníria, concluo que ao se trabalhar com Visual Álbuns, mas de certa forma é válido para qualquer obra audiovisual, é necessário definir bem os papéis criativos dentro do projeto. Assim como definir o que se quer extrair dele. O Álbum Visual funciona como a expansão de sentido e mensagem de um álbum musical, mas essa mensagem pode vir tanto do artista que compôs o álbum, quanto de uma visão que um diretor teve dele. Creio que é importante definir logo cedo qual desses dois caminhos o projeto deve seguir, e qual é o ponto de partida, para que ele esteja na mente de todos os proponentes do projeto. Com

isso não quero dizer que o trabalho coletivo entre artista e diretor não deve acontecer, pelo contrário, incentivo e acredito que o diálogo e sintonia entre eles é indispensável. Até para que sejam definidos o ponto de partida e chegada do projeto, de onde vem as primeiras inspirações e a que resultado queremos chegar. Uma das belezas do Álbum Visual, é sua abertura para explorar diversas formas estéticas, narrativas e de linguagem. Não há certo ou errado, assim como qualquer forma de arte. A obra pode ser mais próxima a visão do diretor, ou ter um forte envolvimento do artista, sendo quase documental. Ambas as formas de se construir esse tipo de gênero são legítimas.

Em Oníria, acredito que pecamos em não definir muito bem esses papéis e não visualizar logo cedo o que queríamos do projeto como um todo. Tínhamos nossas duas maiores referências: *The Odyssey* e *Lemonade*, mas nos perdemos um pouco no processo de construir algo como elas construíram, uma obra que partisse do artista, baseada em sua vida real e com amplo envolvimento dele, mas que ao mesmo tempo tem também apelo à um público mais geral, sem ser uma obra completamente documental. Acabamos ficando, negativamente, no meio do caminho entre a minha visão do projeto e a de Rafael Flexor, sem realizar efetivamente nenhuma das duas. E isso acaba transparecendo em Oníria, como um todo. Enfraquecendo a mensagem que idealizamos coletivamente e queríamos passar com um projeto.

## **14) Conclusão**

No início deste Trabalho de Conclusão de Curso, minha primeira certeza foi a de que gostaria de trabalhar nessa última oportunidade do curso, com videoclipes. Não imaginava, porém que ao me voltar ao videoclipe, voltaria também ao Álbum Visual. Uma forma de arte que veio e se baseia no videoclipe, mas que ao flertar também com o cinema, busca elevar nossa experiência visual, e claro, a sonora também. Acredito que o Álbum Visual nasceu justamente dessa necessidade de injetar novidade na indústria fonográfica. Uma nova maneira de consumo e promoção dos artistas e álbuns musicais, mas também uma nova forma de expressão artística.

Hoje acredito que foi bom negócio e fico grata por termos pensado Oníria como um Álbum Visual, em menor escala, um EP Visual. Fomos descobrindo cada vez mais sobre esse gênero audiovisual, à medida que desenvolvemos o projeto prático, mas também ao analisar os resultados e comparar com nossas referências iniciais.

Entre minhas maiores descobertas práticas vindas do projeto destaco, primeiramente, a experiência e a evolução da direção em cada um dos clipes. Apesar de com isso sacrificarmos a unidade de linguagem visual do projeto, foi muito interessante testar três formas diferentes de dirigir um videoclipe.

Primeiro, The Genesis, um videoclipe cuja direção se aproximava mais da direção realizada para um curta ou obra narrativa, e as dificuldades que isso trouxe. Mas que também apresentava desafios mais comuns ao gênero, por exemplo, como desenvolver ritmo em um videoclipe de mais de 5 minutos, e que por essa razão precisava continuar reinventando seu visual constantemente. Por outro lado, em mérito de acerto, dos três clipes foi nele onde mais conseguimos colocar bem a imagem plástica e criar um universo onírico, vindo da referenciais dos videoclipes de K-pop. Apesar desses percalços e de alguns erros cometidos, fico confortável com os resultados obtidos em The Genesis. E os estágios de pós-produção e montagem foram os grandes responsáveis por isso. Deu trabalho mas repensar todo o clipe e adicionar novos elementos a ele, como o glitch, foi indispensável para que ele se sustentasse melhor e mantivesse o interesse de quem o assiste.

Em seguida a direção de U can't fucking live, foi bem mais simples e tranquila. Descartei o que não conseguimos realizar bem em The Genesis, e focamos no que funcionou. U can't é o clipe mais curto e simples de Oníria, mas também o mais bem executado em minha opinião. O que tínhamos em mente durante a pré-produção foi colocado em prática nas gravações e funcionou bem. Gerando um videoclipe com bom ritmo interno e beleza plástica, mas também que expressa bem os sentimentos profundos colocados pela música.

Por último, temos o videoclipe de Catharsis, que foi diferente dos outros de diversas maneiras. Primeiro por ser uma música que não estava no projeto desde o início. A substituição de My wind sets waves por Catharsis não trouxe muitas mudanças temáticas para o projeto, mas tivemos que repensar completamente o último clipe e adaptar sua gravação. Por essas razões unidas a questões de produção, Catharsis foi se desenhando ao mesmo tempo em que realizamos suas gravações. Foi o único dos clipes no qual a partir dos resultados do que foi gravado, podíamos repensar, fazer mudanças bruscas e injetar novas ideias no projeto, para futuras diárias. O que foi uma experiência muito rica, e que me forneceu novas habilidades como diretora, incluindo lidar melhor com imprevistos e como exercitar constantemente a criatividade.

A segunda descoberta prática que Oníria me ofereceu foi como pensar um Álbum Visual como um todo, como construir clipes que se relacionam e como uni-los em um só produto. Acredito que isoladamente os três clipes gravados funcionam bem, e foram pensados dessa forma. Por outro lado, sinto que poderíamos ter trabalhado melhor os três juntos como um só produto. Um importante aprendizado foi não menosprezar a importância dos trechos que unem os três clipes. Nossa escolha em Oníria foi optar por breves interlúdios simples e curtos, que marcavam o fim de cada música, e funcionam bem dentro dessa função. Porém, hoje penso que poderíamos ter disponibilizado mais tempo e atenção a eles, a fim de explorá-los melhor como guias narrativos do EP Visual. O que poderia ter enriquecido mais a mensagem do projeto.

A tese de Cara Harisson, com a qual tive contato já quando escrevia este relatório, foi muito importante para mim ao me dar um norte de comparação e uma referência de estudo para analisar Oníria como um todo. Me apresentando

conceitos importantes como Leitmotifs visuais e os diversos tipos de narrativa presentes em Álbuns Visuais, e que pude verificar estarem presentes ou não em nosso EP Visual.

Outro ponto que queríamos alcançar em Oníria, era um arco geral narrativo, ou um fio narrativo simples que guiasse a experiência do espectador pela EP Visual. Harisson coloca que o Álbum Visual utiliza diversas formas de narrativa em sua estrutura, mas em especial: as narrativas causa-efeito, para introduzir um personagem e/ou a situação em que ele se encontra, e que perpassa por todos os clipes, e que em Oníria ocorre em The genesis; E a narrativa pessoal, que propõe uma reflexão ou apresenta um estado emocional do artista derivado de sua vida pessoal, e do que U can't e Catharsis mais se aproximam narrativamente. Esses dois tipos de narrativa, e consequentemente os clipes nas quais estão presentes, se relacionam por sua vez por meio dos Leitmotifs que se repetem em ambos, por exemplo, com as diversas flores, no nosso caso. Ligando assim as narrativas, e consequentemente, o personagem apresentado em The Genesis, no caso de nosso EP, à figura que aparece nos dois outros clipes, como se fossem outros momentos de uma mesma pessoa.

Apesar de quando comparado com o que coloca Cara Harrison, sobre essas características do Álbum Visual e a forma como ele trabalha narrativa com a ajuda dos Leitmotifs, Oníria apresentar essas características e assim ser classificado como um Álbum Visual, acredito que poderíamos tê-las realizado de forma melhor e mais ampla. Hoje vejo que se tivéssemos enriquecido mais os clipes com outros Leitmotifs mais diretos, e trabalhado melhor os interlúdios como guias narrativos de fato, o arco geral narrativo e a temática de Oníria ficariam mais claros e visíveis ao público.

Ainda que eu não tenha mais a dúvida sobre o caráter de Álbum Visual que Oníria tem, ainda tenho algumas dúvidas que permanecem após a finalização do projeto. Se ele funcionaria melhor num formato de videoclipes isolados como acontece em Beyoncé, já que não tem unidade de linguagem entre os clipes; ou se continuasse como um só vídeo mas com interlúdios mais longos, ou mesmo se fizesse parte de um projeto mais extenso com mais de três músicas. São dúvidas para as quais tenho hipóteses de resposta mas que só testes práticos esclareceriam

totalmente, e mais do isso, com essas mudanças seriam projetos completamente diferentes. Isso ilustra o quanto aberto é o formato do Álbum Visual. Dando liberdade para pensar o projeto da maneira que o diretor ou artista desejar.

Por fim, a última discussão que o projeto Oníria me trouxe, é justamente acerca do papel criativo do diretor e do artista no Álbum Visual. Novamente por se tratar de obras audiovisuais que podem ser as mais diversas possíveis, é difícil definir com certeza esses papéis. Nenhuma variação deles está incorreta, e depende de como funciona e sobre o que se trata cada produção. Todavia, a partir de minha experiência, defendo que em Visual Álbuns que partem de álbuns musicais amplamente inspirados na vida pessoal do artista são mais ricos e profundos quando o *input* criativo e as interpretações das músicas partem do artista. E a partir da visão dessa artista, o diretor começa a criar visualmente a obra. E assim se trabalha melhor no filme a transparência entre personagem e artista que é quase sempre inevitável.

Em Oníria, acredito que a dificuldade de definir bem esses papéis criativos, ajudaram no distanciamento que aconteceu entre diretor e artista, e depois entre artista e obra. E acabou enfraquecendo um pouco o produto como um todo, em termos de significado. Faltou uma força direcional criativa central em um projeto coletivo, no qual nem eu como diretora ou Rafael como artista assumimos. Pelo menos até o estágio da montagem, onde eu finalmente assumi como deveria ter feito antes.

Apesar de ser um pouco difícil me afastar totalmente da minha visão de diretora do projeto, por fim, tento observar Oníria com olhos de espectadora. Sob esse ponto de vista, acredito que realizamos um projeto muito belo visualmente, com belos planos e bela estética de videoclipe. E que toca e é interessante para o público alvo, do qual faço parte também. Todavia, tenho também a sensação de que ele apresenta mais potencial do que conseguimos alcançar de fato, e em especial, poderíamos ter potencializado mais as mensagens nas músicas de Rafael, e assim conquistar um vínculo maior entre obra e público.

De qualquer forma, contando os erros e acertos, Oníria foi um projeto que me trouxe muito conhecimento sobre uma forma de arte ainda pouco estudada, e até

mesmo produzida, o Álbum Visual. Mas que dá sinais de que em um futuro logo será um produto muito comum e presente na indústria da música. Além de ensinar muito sobre como liderar um projeto na figura de diretora e gerenciar as muitas ideias e relações entre a equipe. E assim como vejo Beyoncé de 2013, como um ensaio ou primeiros passos para o que foi fenômeno *Lemonade* da cantora Beyoncé em 2016, espero que possamos levar para um próximo projeto a experiência rica que tivemos com Oníria. Mas também, que esse relatório e análise fiquem e sejam úteis para outros que tenham interesse em estudar ou realizar um Álbum Visual, ou mesmo uma série de videoclipes.

## Anexos

### 1- Letra da canção *The Genesis*

#### ***The Genesis***

[Verse 1]

Feel the grass  
Fill the grass with many feet,  
he said

You're alone  
You'll carry the weight of their peace,  
Their flesh will be burdened red under your sin

Look above  
Trace the light back to its dimming star

You're alone  
You'll carry the weight of your heart  
Will dissolve in red under your skin

[W]

Was it like looking in the mirror  
When you saw her face,  
Saw her eyes  
Staring at your soul?

And then everything started bleeding  
Sinking in

As your heart betrayed the mission given  
To plant a tower  
To face the fire

[Chorus]

So, you cried till it stopped  
And you woke with the storm  
Invited the waters to flood  
And asked the tide to destroy it all

And then  
Start again

[Verse 2]

Build a path  
Even If with bleeding feet,  
He said

You're alone, you're always alone  
You'll carry the weight of your head

[W]

Did you catch a glimpse through the mirror

Of the promise Heaven made us when  
We were dust among the stars

But we bowed to the imprisoned sentence  
Claiming thrones that weren't ours

Oh what could we do if the descendant  
Of the sun lies in our arms

[Chorus]

So we cried till it stopped  
And you woke with the storm  
Invited the waters to flood  
And asked the tide to destroy it all

And then  
Start again

Feel the grass  
Fill the grass with many feet,  
he said

## **2- Letra da canção U can't fucking live**

*you cant fucking live.*

You're forbidden to live

Heal my memories  
Let me feel pure  
As I was  
Carried in your womb

Give me love and protection

pull the red away from here

I wanna see your veins turn blue  
I wanna see your head go like ooh  
The wind

The winds brought the light back to  
back to  
The fabric of deception  
Made out of sleeping pills

Drank the gasoline to burn the pills  
burn the pills in you

And make your insides gray  
No you can't be gay  
No you just can't live

Make your insides gray  
No you just can't live

Make your insides gray  
No you can't be gay  
You can't fucking live

Make your insides gray  
No you can't be gay  
You can't fucking live

Do you remember when you cured your memories  
No that never ever happened  
You were perfect from the start

### **3- Letra da canção My wind sets waves**

[Verse 1]

Sitting by the fire  
Found alone  
So your hands called the fire  
For the hunt

And I could see your face,  
I could see you lying down

Down

[Chorus]

My Wind Sets Waves

[Verse 2]

Running with (hiding in) the middle of the storm  
Little hands all over your head  
Your turn  
Is this all there is to know?  
(Follow me) Carry me out of the doubt that we've existed

[Pre-Chorus]

I can't take back  
I can't regret  
I ... to you (I care for you)

Come here to see the  
(Sleepless) streets that'll sink

And talk about  
all that is lost

[Chorus]

My Hand Sets Waves

[Bridge]

The sun

Sets through your hair  
Like an ancient memory

It comes back  
With fire and feeling  
Oh! Your shivery appearance

And when you looked at me with burning eyes  
I thought I had realized  
All that heaven could ever be

But you broke the promises

[Chorus]

My hand fought flames

#### **4- Letra da canção Catharsis**

##### **Catharsis**

[Verse 1]

So where have you been  
Where have you aged?  
Destroyed with simple things  
What brings tomorrow?

So we begin again  
Is it hard for you to understand that  
the light goes off every day and then  
we'll play our parts

[Pre-Chorus]

So you fly  
beyond the catch  
And it feels like things could  
Only end in tears and lonely fears

So if the tide  
Breaks on your enemies  
The fight  
As it plays on the minimal again  
Are you waiting for the end?

[Chorus]

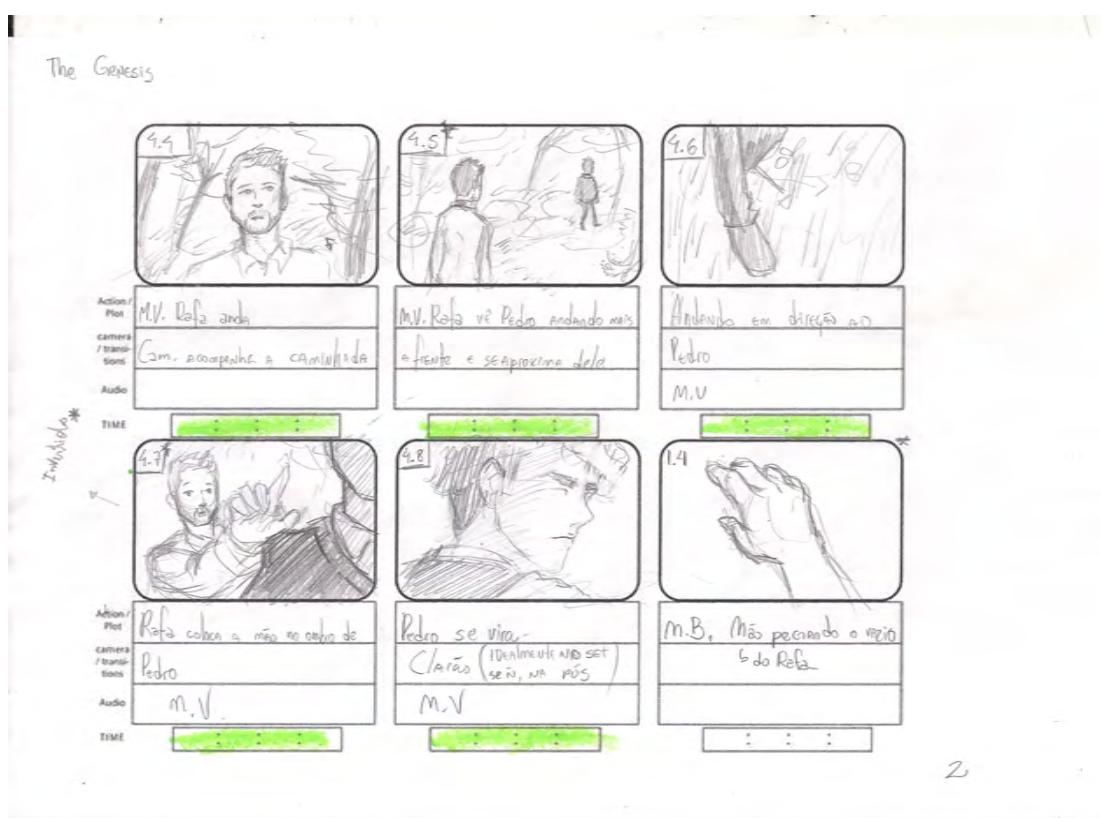
Are you waiting for the skies to break  
Are you praying waves will drown your fate

And the angels sing the end  
In euphonic hollow chants  
And we are  
Screaming all the fear drowned in our face  
Are you waiting for the skies to break

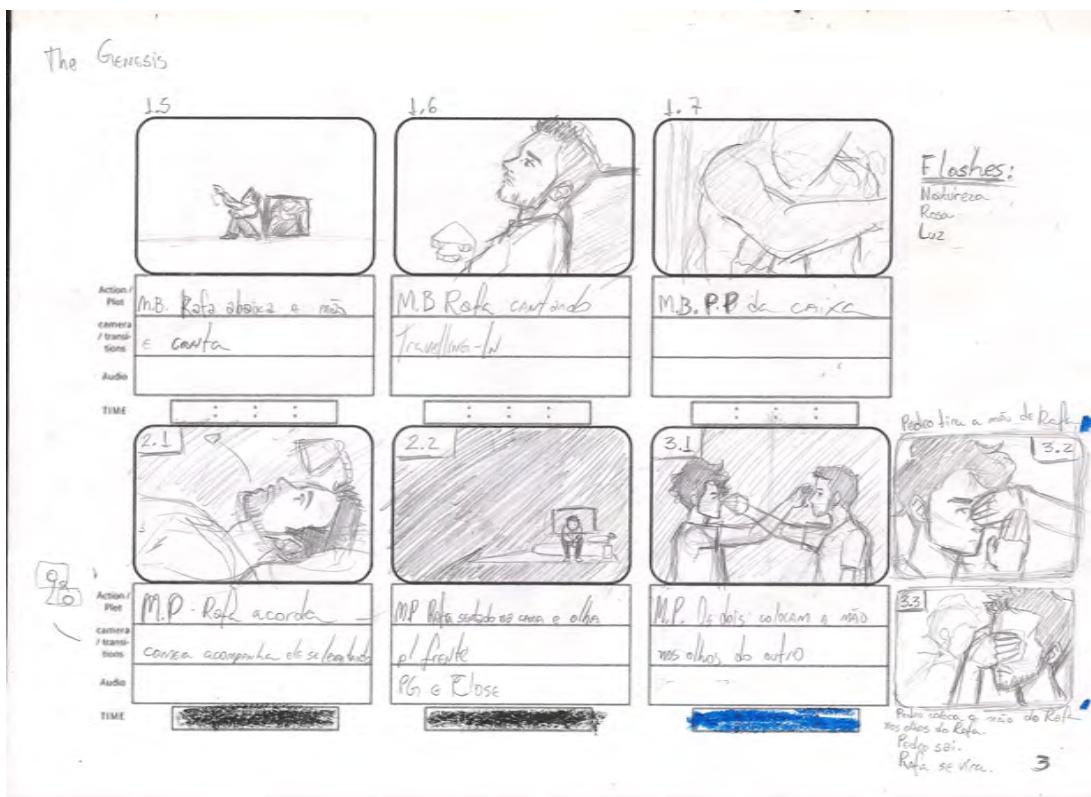
[Verse 2]

So, leave the door open  
for I can't seem to find a light inside my room  
have you seen the birds choking on their feathers?

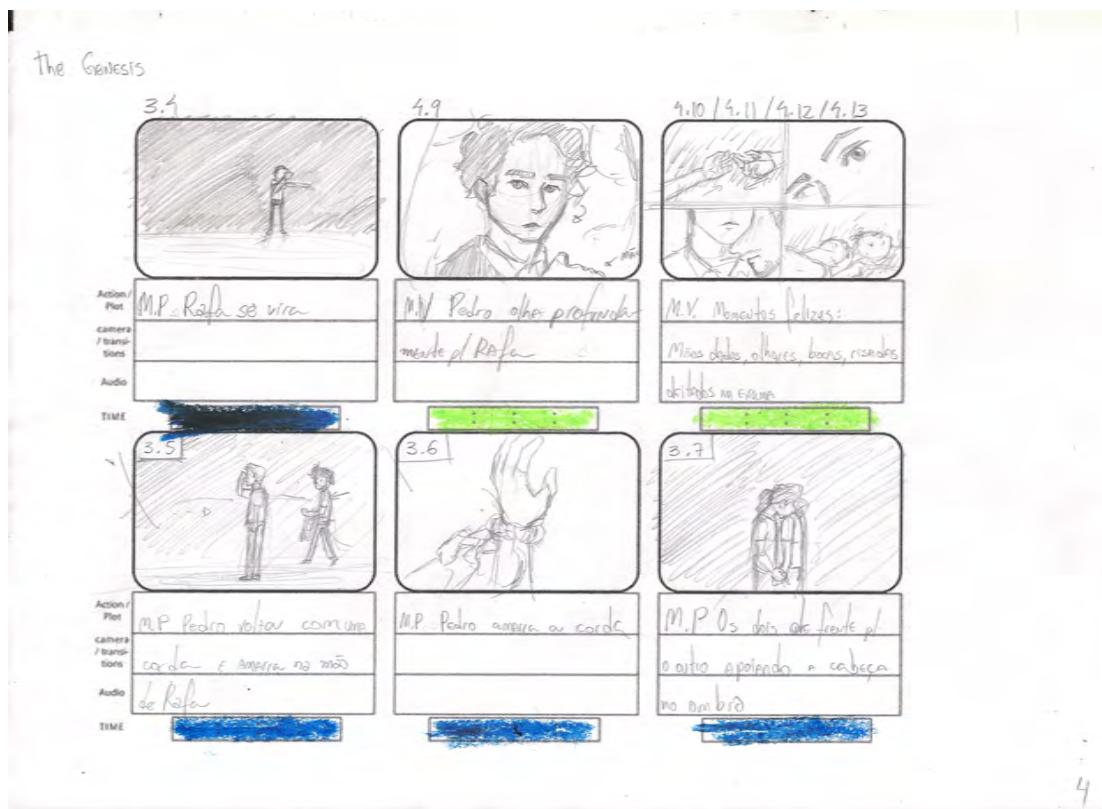
## 5 -Storyboard de The Genesis

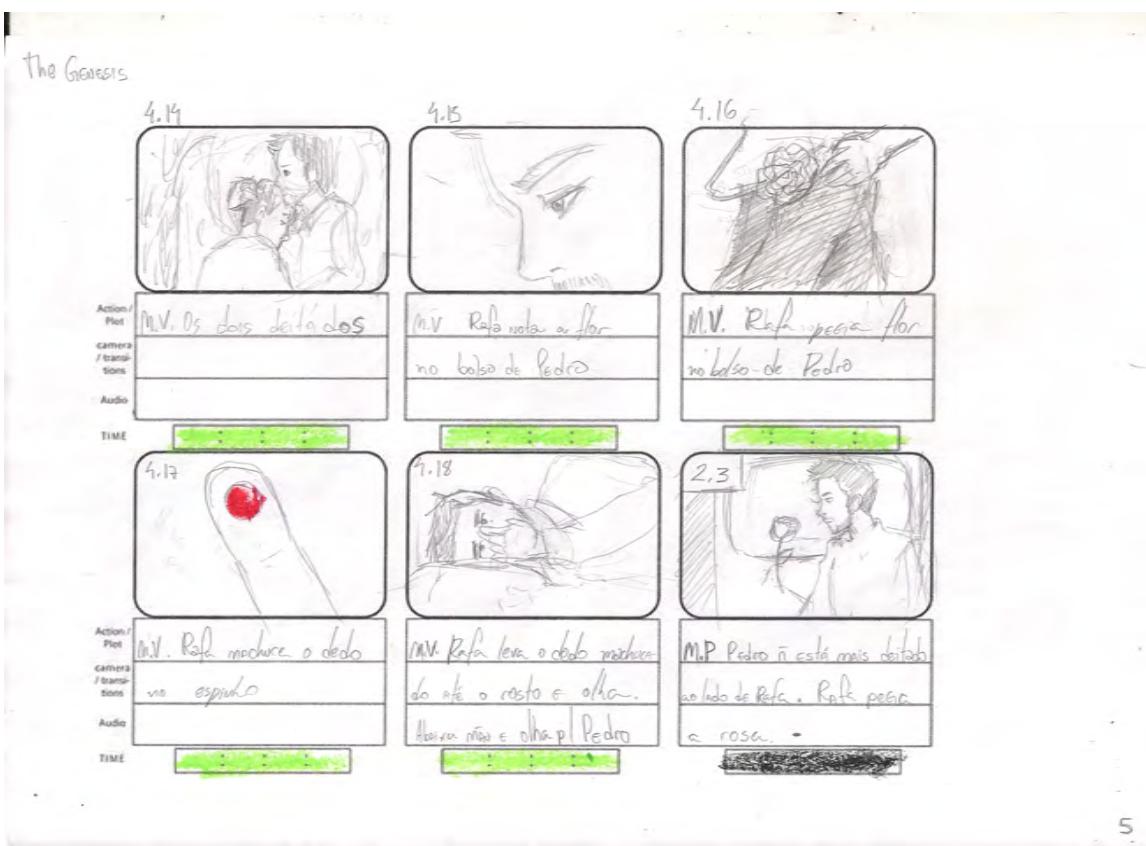


## The Genesis

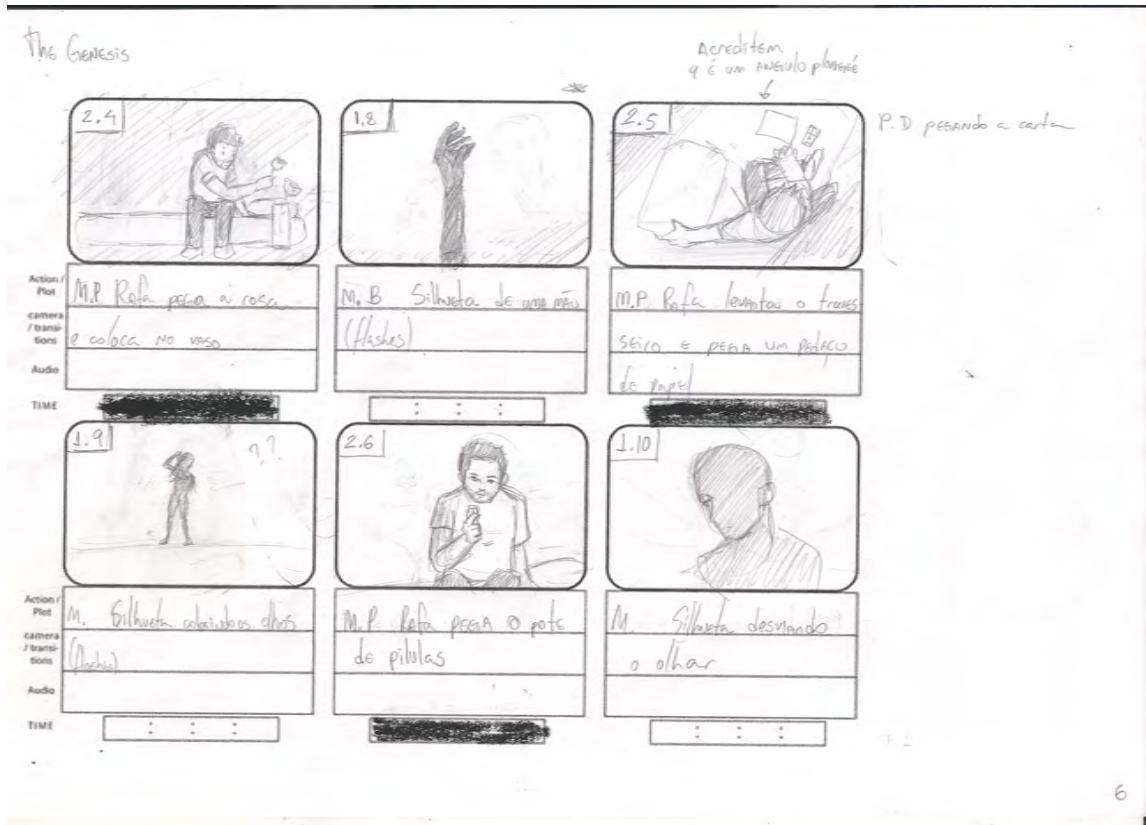


## The Genesis

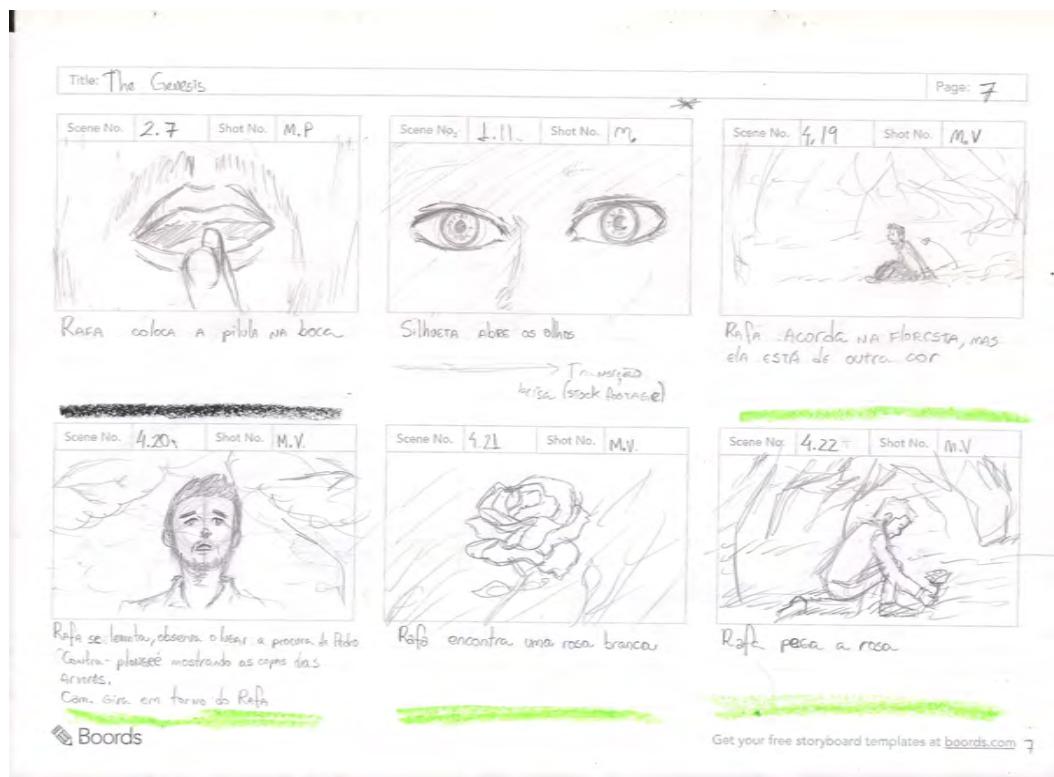


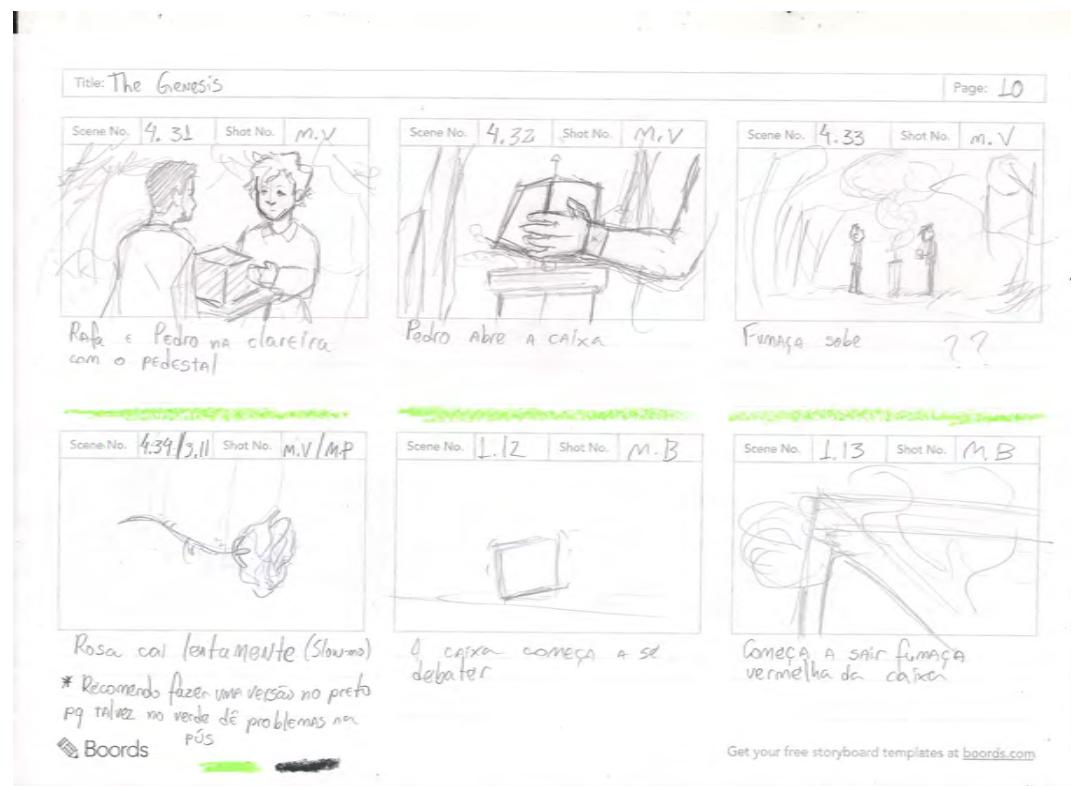


5



6





## Bibliografia

### Visual Álbuns:

**BEYONCÉ. Lemonade.** Dir. Beyoncé, Kahlil Joseph, Dikayl Rimmash, Todd Tourso, Jonas Åkerlund, Melina Matsoukas, Mark Romanek. EUA, 2016. (1h05m22s).

**FLORENCE+THE MACHINE. The Odyssey.** Dir. Vincent Haycock. 2016. (48m14s).

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HajiEqEtIRY>>

**BEYONCÉ. Beyoncé**, [MPEG-4 video files, iTunes], ©Columbia Records: A Division of Sony Music Entertainment, USA, 2013

Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=LXXQLa-5n5w&list=PLVOuJntwPfcRnKoPbyfxgseSxelTOZOYA>>

**TROYE SIVAN. Blue Neighbourhood.** Dir. Tim Mattia. 2016. (12m32s).

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5xCMF7jsDJI>>

**JUSTIN BIEBER. Purpose: the movement.** Criado por Justin Bieber, Parris Goebel e Scott “Scooter” Braun. Dir. Parris Goebel. ©: 2015 Def Jam Recordings, a division of UMG Recordings, Inc. (42m9s)

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O9Ja9TTQtoo>>

**DAFT PUNK. Interstella 5555.** Dir. Leiji Matsumoto, Kazuhisa Takenouchi, Daisuke Nishio e Hirotoshi Rissen. Produzido por: Daft Punk, Cédric Hervet e Emmanuel de Buretel, junto ao estúdio de animação Toei Animation. França-Japão, 2003. (1h05m)

Disponível em : <[https://www.youtube.com/watch?v=3Qxe-QOp\\_-s](https://www.youtube.com/watch?v=3Qxe-QOp_-s)>

### Teses e artigos:

HARISSON, Cara. **The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé**. Lund, Suécia. Tese de mestrado em Cultura Visual. UNIVERSIDADE DE LUND, 2014.

CASAGRANDE DALLA VECCHIA, Leonam. **Mis Planes son Amarte: A Construção Narrativa em um Álbum Visual**. Para III Jornada Internacional Geminis. UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS, 2018.

Vernallis, C., **Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context**, Noa York, Columbia University Press, 2004.

OLIVA, Rodrigo. **Onde o Videoclipe Encontra o Cinematográfico: Um Olhar Pelo Viés da História**. Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR. Trabalho apresentado no DT 04 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

CALDAS, Carlos Henrique Sabino. **O videoclipe na era digital: história, linguagem e experiências interativas**. Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP. Trabalho apresentado no DT 5 – Rádio, TV e Internet do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

FARO, Paula. **Cinema, Vídeo e Videoclipe: relações e narrativas híbridas**. Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

MARQUES, Gabriel. “**The Odyssey**”: A Odisséia Musical de Florence + The Machine.

Medium, Agosto, 2018.

Disponível em:

<<https://medium.com/musicais-utopias-no-audiovisual/the-odyssey-a-odisseia-musical-de-florence-the-machine-bb84abd95a29>>

BULUT, Selim. **Florence Welch and Vincent Haycock discuss The Odyssey**. Dazed, Music First Look, 25 de Abril de 2016.

Disponível em:

<<https://www.dazedsdigital.com/music/article/30879/1/florence-welch-and-vincent-haycock-discuss-the-odyssey>>

THAT'S WHY. **Álbum Visual**. Medium, Tendências digitais, Agosto, 2016.

Disponível em:

<<https://medium.com/tend%C3%A3ncias-digitais/o-%C3%A1lbum-visual-8e24992e3b0e>>

LUMPENS. Disponível em: <<http://lumpens.com/category/works/>>

Influencer Marketing Hub. **15 dos vídeos mais vistos do YouTube de todos os tempos.** Julho de 2020.

Disponível em: <<https://influencermarketinghub.com/br/videos-mais-vistos-youtube/>>

Spangler, Todd. **BTS ‘Dynamite’ Breaks YouTube Record for Most-Viewed Video in First 24 Hours, With 101 Million Views.** 21 de Agosto de 2020.

Disponível em:

<<https://variety.com/2020/digital/news/bts-dynamite-youtube-record-most-viewed-24-hour-1234743960/>>

### **Online Vídeos:**

**Florence Welch & Vincent Haycock – The Odyssey Premiere Facebook Q&A.** [Online Video], 2016.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VeAGrOMvzoE>>

**Florence & The Machine “What kind of man” – Behind the scenes with Aaron Brown.** [online video]. 2015.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=O8o2c47RGHo>>

Knowles-Carter, Beyoncé, “**Self-Titled” Part 1 . The Álbum Visual,** [online video], 2013.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=IcN6Ke2V-rQ>>

### **Videoclipes:**

**Calvin Harris - Sweet Nothing ft. Florence Welch**

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=17ozSeGw-fY>>

**Florence and the Machine- Lover to Lover**

Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=u-eTmoyP\\_5A](https://www.youtube.com/watch?v=u-eTmoyP_5A)>

**DRP Live - Laputa**

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HMvXE4Zs6ZA>>

**Blackpink - Whistle**

Disponível em : <<https://www.youtube.com/watch?v=dISNgvVpWlo>>