

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

GLAUCIA TIEMI DA SILVA

UM OLHAR SOBRE A REALIZAÇÃO DE “ONÍRIA” E REFLEXÕES
SOBRE DIREÇÃO DE ARTE

São Paulo

2020

Glaucia Tiemi da Silva

Um olhar sobre a realização de “Oníria” e reflexões sobre Direção de Arte

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso Superior do
Audiovisual, da Universidade de São
Paulo, como requisito para a Obtenção
do grau de Bacharel em Audiovisual.

Orientadora:

Profa. Dra. Patrícia Moran Fernandes

São Paulo

2020

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Patrícia Moran Fernandes

Prof. Dr. João Paulo Amaral Schlittler Silva

Laura Carvalho (Diretora de Arte e Pesquisadora)

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais, por sempre me apoiarem e por me darem liberdade para aprender com as minhas próprias escolhas, além de me exporem a uma diversidade audiovisual. Agradeço à minha família, por ter apoiado financeiramente a realização de Oníria.

Agradeço ao João Pedro Durigan por produzir Oníria e dividir esta função comigo. À Luíza Freire por ter aceitado o desafio de montar Oníria. À Taynah Amaro e Letícia Mota por serem proponentes de Oníria comigo. Agradeço a todos que colaboraram para a realização de Oníria.

Agradeço também à minha orientadora, Patrícia Moran pelos conselhos e referências que ajudaram no desenvolvimento deste projeto.

Agradeço à Alice Hirata, por ter me apresentado à Direção de Arte e por ter me indicado à diversas assistências de Arte que fiz. Agradeço à Flávia Lucena por suas correções e sugestões nas várias versões de monografia que escrevi.

Por fim, agradeço à todas as amigas que fiz durante o curso, por me ouvirem, me ajudarem e me apoiarem nos altos e baixos da graduação.

Sumário

1. Introdução
2. *Production Design* e Direção de Arte
3. O Início de Oníria
4. O Projeto
 - The genesis
 - You can't
 - My wind sets waves e Catharsis
 - 4.1 A persona Flexor
 - 4.2 A Simbologia da Flor
 - 4.3 As gravações
 - 4.4 As improvisações
5. O Papel da Direção de Arte em Oníria
6. A Direção de Arte como Função dentro do CTR
7. Ponto de Vista como Produtora
8. Considerações Finais

Glossário

Bibliografia

1. Introdução

Quando eu entrei no Curso Superior do Audiovisual, não sabia muito o que esperar, muito menos com qual área me identificaria. Sempre gostei muito de Artes e de filmes com Direção de Arte expressiva e característica, como os do universo de Harry Potter, filmes dos diretores Tim Burton e Wes Anderson, filmes de super-heróis e animações da Disney/Pixar. Também me identifiquei com Produção por causa de questões organizacionais, administrativas e financeiras. Desde meu primeiro ano do curso, participei em diversos projetos de meus veteranos como assistente de Arte. Conto com mais de dez projetos curriculares como integrante da equipe de Arte.

Na disciplina PTO (Projeto Temático Orientado), quando precisei escolher qual seria o meu projeto de conclusão de curso (TCC), acabei optando por ser proponente do projeto Oníria, como Diretora de Arte, por ser um projeto diferente do que costumamos produzir no departamento de Cinema, Rádio e Televisão (CTR). Oníria foi proposto como um EP Visual. Três videocliques que se conectavam narrativamente, formando uma espécie de curta-metragem em que a música seria o elemento principal para a construção narrativa. Ao perceber a proporção do projeto, me propus a co-produzir com João Pedro Durigan para dividirmos as responsabilidades já que eu era uma das proponentes deste projeto.

As proponentes Taynah Amaro, eu e Letícia Mota, ocupávamos as funções Direção, Direção de Arte e Direção de Fotografia, respectivamente. O projeto foi construído a partir do músico Flexor, nome artístico de Rafael Resende, que fez o primeiro ano do Curso Superior do Audiovisual conosco, ocasião em que ficamos amigos. Oníria enfrentou diversas dificuldades como a distância física, já que Flexor morava em outra cidade, dificultando nossos encontros. Outra dificuldade foi estabelecer uma comunicação entre as proponentes durante todo o processo. Temos dinâmicas de trabalho muito diferentes, enquanto eu gosto de organizar cronogramas, criar metas e anotar ideias de modo organizado para construir minha visão de projeto; a Diretora de Fotografia e o músico, preferiam *brainstorms* sem anotações em busca de uma visão de como o projeto deveria ser; a Diretora,

buscava o meio-termo em seu modo de trabalho. Precisei me adaptar ao modo de trabalho apresentado para realizar minhas funções com o melhor desempenho possível.

Neste relato pretendo explicar como foi o processo de desenvolvimento de Oníria. Apresento QR Codes no decorrer do texto com conteúdos extras, como obra audiovisual mencionada e elementos que acredito serem relevantes para complementar meu relato. No segundo capítulo, apresento a diferença entre os termos adotados no Brasil e nos Estados Unidos para definir o responsável pelo departamento de Arte. O capítulo seguinte é sobre as ideias iniciais do projeto que gostaríamos de realizar. No quarto capítulo, há uma explicação sobre o desenvolvimento de cada videoclipe, apresento referências de figurino e a simbologia das flores utilizadas em Oníria. Também explico como ocorreram as gravações e os improvisos que foram necessários para a realização dos videoclipes. No quinto capítulo desenvolvo o papel da Direção de Arte e como foi a minha participação no departamento de Arte em Oníria. Já o capítulo 6 é sobre o ensino de Direção de Arte dentro do departamento de Cinema, Rádio e Televisão (CTR), de acordo com minha experiência como monitora da disciplina Direção de Arte e da minha participação nos projetos curriculares durante quatro anos. No sétimo capítulo, desenvolvo o meu ponto de vista como Produtora de Oníria. E por fim, apresento minhas conclusões finais sobre o projeto realizado.

2. Production Design e Direção de Arte

A Direção de Arte é uma função que reúne qualidades de arquiteto, artista plástico, designer, técnico e necessita de conhecimentos em história da arte e do cinema. É uma função essencial para a construção do universo visual de um projeto junto a Direção e a Direção de Fotografia, formando uma tríplice criativa, em que estas três funções são essenciais para a construção visual de um projeto. O *cabeça* do departamento de Arte no Brasil é o Diretor de Arte, enquanto que nos Estados Unidos, o responsável pelo projeto de Arte é o *Production Designer*, enquanto que o *Art Director* é quem coloca em prática o projeto idealizado. Os termos *Production Designer* e *Art Director* são utilizados em inglês para evidenciar a diferença em relação ao Diretor de Arte no Brasil.

A expressão *Production Designer* faz parte da nomenclatura norte-americana de cinema e televisão. Termo cunhado pelo produtor David O. Selznick para creditar William Cameron Menzies no filme “E o vento levou” (Victor Fleming, 1939) ao reconhecer o aumento das responsabilidades do *Art Director*, que também passou a criar o conceito visual a partir da visão do diretor e supervisionar todos os elementos do departamento de Arte para conceber um projeto coerente. O *Production Designer* é a força criativa do departamento de Arte.

Com o estabelecimento do *Production Designer*, a função *Art Director* passou a cuidar de toda a realização visual de um projeto audiovisual. Esta função se responsabiliza pela comunicação entre o *Production Designer* e o restante da equipe; supervisiona a construção de cenários e controla todos os gastos do departamento de Arte. O *Art Director* deve ser criativo e prático para preservar o conceito concebido pelo *Production Designer* sem sair do orçamento. No Brasil, esta função pode ser definida como Coordenador de Arte ou Produtor de Arte, que está ganhando maior importância nos últimos anos, mas nem toda produção apresenta esta função, fazendo com que o Diretor de Arte, muitas vezes, exerça as tarefas do *Production Designer* e do *Art Director*. Esta é uma função essencial para a equipe de arte, pois auxilia o *Production Designer* a colocar em prática o projeto idealizado.

No Brasil, o termo Diretor de Arte foi utilizado pela primeira vez no filme “O beijo da mulher aranha” (Hector Babenco, 1985) para creditar Clóvis Bueno, que foi o responsável por todo o conceito e realização do departamento de Arte no filme, cuidando até da construção cenográfica e do figurino. No mesmo ano, Adrian Cooper também recebeu o crédito de Diretor de Arte pelo filme “A marvada carne” (André Klotzel, 1985). Apesar da maioria dos países seguirem a nomenclatura norte-americana, *Production Designer*, o sistema de produção brasileiro ainda nomeia este profissional como Diretor de Arte.

O departamento de Direção de Arte é segmentado em subgrupos: cenografia; objetos; figurino; maquiagem e efeitos. Cada equipe conta com orçamento próprio e é responsável pela sua *desprodução*. Embora possuam autonomia na realização de suas tarefas, conceitualmente estão alinhados à proposta visual do Diretor de Arte no Brasil ou do *Production Designer* na indústria audiovisual internacional. Em produções universitárias de baixo orçamento, muitas vezes, o Diretor de Arte acaba assumindo várias funções dentro de seu departamento, por motivos como poucas pessoas na equipe ou mesmo por não ter como dividir tarefas, como foi no caso de Oníria, em que não tive tempo para ensinar tarefas como maquiagem ou marcenaria para minha equipe de assistentes e precisei assumir várias funções para obter o resultado desejado. Percebi que em Oníria acabamos seguindo o modelo norte-americano. Na concepção do projeto, eu acabei não participando de muitas reuniões criativas. A Letícia, Diretora de Fotografia, por possuir habilidades em design me apresentava propostas visuais já definidas, exercendo a função de *Production Designer*. Eu acabei por exercer a função de um *Art Director*, ao realizar na prática o conceito idealizado, enquanto que eu também gerenciava o departamento de Arte e o orçamento. No capítulo a seguir, explico como esta dinâmica se estabeleceu.

3. O Início de Oníria

Durante a disciplina PTO (Projeto Temático Orientado), entrei no projeto proposto por Letícia Mota, como Diretora de Fotografia, e Taynah Amaro, como Diretora. A ideia inicial era escolher algumas músicas de Flexor e criar videoclipes a partir das músicas selecionadas. Flexor nos apresentou várias composições em andamento, não havia nenhuma música finalizada. Gostamos de seu projeto de EP, chamado Oníria, que apresentava 4 músicas principais: “*The Genesis*”, “*You can’t fucking live*”¹, “*My wind sets waves*” e “*You need a headstart*”, por apresentar um álbum fechado, com início, meio e fim. Então, começaram as reuniões criativas para a criação do universo narrativo do que acabamos chamando de EP Visual, uma versão reduzida de um Álbum Visual, que é um formato híbrido que une videoclipe a cinema. A partir de um álbum musical com a utilização de técnicas e construção narrativa provenientes do cinema, é construída uma visão mais ampla da produção musical do artista com a realização de quadros visuais das canções.

A inspiração principal do projeto era o Álbum Visual *Lemonade* (2016) da Beyoncé, que foi um marco ao apresentar uma obra de 65 minutos de duração, lançado pelo canal televisivo HBO. Neste projeto, Beyoncé apresenta uma narrativa poética a partir das canções de seu álbum intitulado *Lemonade*, retratando os cinco estágios da dor de Kübler-Ross - negação, raiva, negociação, depressão e aceitação - a partir de sua própria experiência pessoal. Este Álbum Visual, foi a inspiração principal por ser bem sucedido no que se propôs, pois apresentava temáticas significativas para Beyoncé, como a representatividade da mulher negra, e foi tecnicamente muito bem realizado.

Busquei inspiração na trilogia de videoclipes de Troye Sivan, *Blue Neighbourhood* (2016), que compõem uma narrativa sobre amadurecimento de dois jovens em três atos - a infância em “*WILD*”, a adolescência em “*FOOLS*” e a fase adulta em “*TALK ME DOWN*”. Para mim fazia sentido realizar um EP Visual em três atos. *Blue Neighbourhood* é uma trilogia de videoclipes narrativo de modo

¹ Chamarei esta música de “*You can’t*”, pois a tradução livre do título da música “*Você não pode viver*”, me incomoda.

simplificado, em contraposição às demais referências. Também serviu de inspiração para o grupo, o média-metragem musical *The Odyssey* (2016) de Florence + The Machine, que apresenta nove músicas do álbum *How Big, How Blue, How Beautiful* (2015), cada videoclipe representava um capítulo e trazia a protagonista cruzando o Inferno e o Purgatório até chegar ao Paraíso, com referências e simbolismos provenientes da *Divina Comédia* de Dante Alighieri, da Bíblia, de mitos e da vida da cantora. Para Flexor, Florence + The Machine é uma referência artística por apresentar temáticas que para ele também são significativas, como os elementos bíblicos e o modo livre de se expressar fisicamente. Para Oníria, *The Odyssey* tornou-se uma referência por causa de todo o significado pessoal e literário que apresenta nos vídeos.

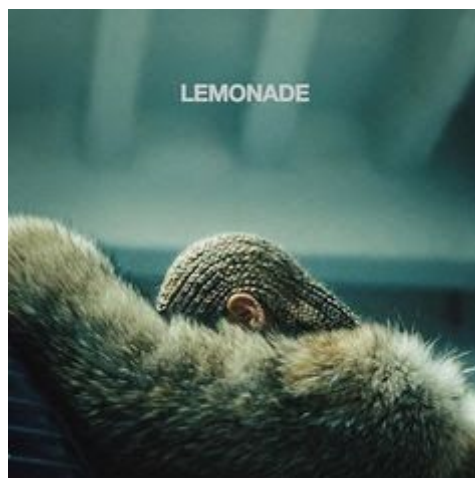


Imagem 1: Capa do álbum Lemonade (2016) de Beyoncé.

QR Code 1: Álbum Visual da Beyoncé, Lemonade (2016)



Imagem 2: Capa do álbum Blue Neighbourhood (2016) de Troye Sivan

QR Code 2: Trilogia de videocliques de Troye Sivan, Blue Neighbourhood (2016)

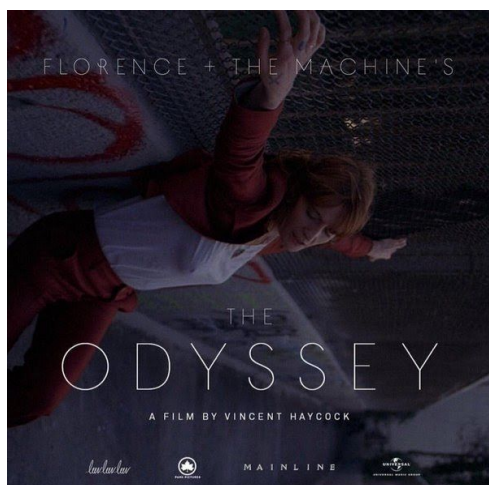


Imagem 3: Capa do média metragem The Odyssey (2016) de Florence + The Machine

QR Code 3: The Odyssey (2016), média-metragem de Florence + The Machine

Desde o princípio da criação do projeto, o universo do K-pop, estilo de música popular sul-coreana, era uma importante referência para a Diretora e a Diretora de Fotografia, que são muito fãs do gênero. A *boy band* BTS era frequentemente citada, por ser um dos maiores grupos musicais atualmente, mas também por apresentar simbologias por trás de seus videocliques. O grupo costuma abordar temas como *bullying*, a busca da felicidade, saúde mental e a rejeição aos ideais impostos pela sociedade em suas canções. O álbum *Wings* apresentou curtas-metragens protagonizados individualmente por cada membro da banda: “*Begin*” por Jungkook; “*Lie*” por Jimin; “*Stigma*” por V; “*First Love*” por Suga; “*Reflection*” por RM; “*Mama*” por J-Hope e “*Awake*” por Jin, com o intuito de apresentar as temáticas tratadas no álbum. Já o projeto *Love Yourself* conecta a história do curta-metragem *Love Yourself* 起 ‘*Wonder*’ (canção Euphoria), com o EP *Love Yourself* 承 ‘*Her*’, com o álbum de estúdio *Love Yourself* 轉 ‘*Tear*’ e por fim com o álbum de coletânea *Love Yourself* 結 ‘*Answer*’ apresentando uma narrativa no formato *Kishōtenketsu*: *Ki* é a introdução; *Shō* rumo ao ápice da história; *Ten* apresenta um tópico novo ou desconhecido, o clímax; *Ketsu* é o resultado, conclusão da história. O BTS apresentou em suas obras um universo singular e complexo. Nos teasers e videocliques há simbologias e referências como a presença de máscaras e espelhos, fogo e água, cores de acordo com o sentimento que desejam transmitir e elementos que remetem ao crescimento de cada integrante. A banda se tornou referência por inovar na temática e na composição audiovisual de suas obras, formando seu universo próprio para o deleite de seus fãs.



QR Code 4: Compilação dos curtas-metragens que formam o álbum *Wings* de BTS



Imagem 4: Frame retirado do curta metragem WINGS #5 REFLECTION, com RM observando seu próprio reflexo.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wzxjM-82RW8>



Imagem 5: Frame retirado do videoclipe 'Fake Love' de BTS, como um exemplo de uso de fogo

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7C2z4GqqS5E>



Imagem 6: Frame retirado do videoclipe 'Fake Love' de BTS, como um exemplo do uso de água

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7C2z4GqqS5E>



Imagem 7: Frame do videoclipe 'Fake Love' de BTS, que apresenta uma paleta de cores mais frias, para demonstrar um clima de tristeza

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=7C2z4GqqS5E>



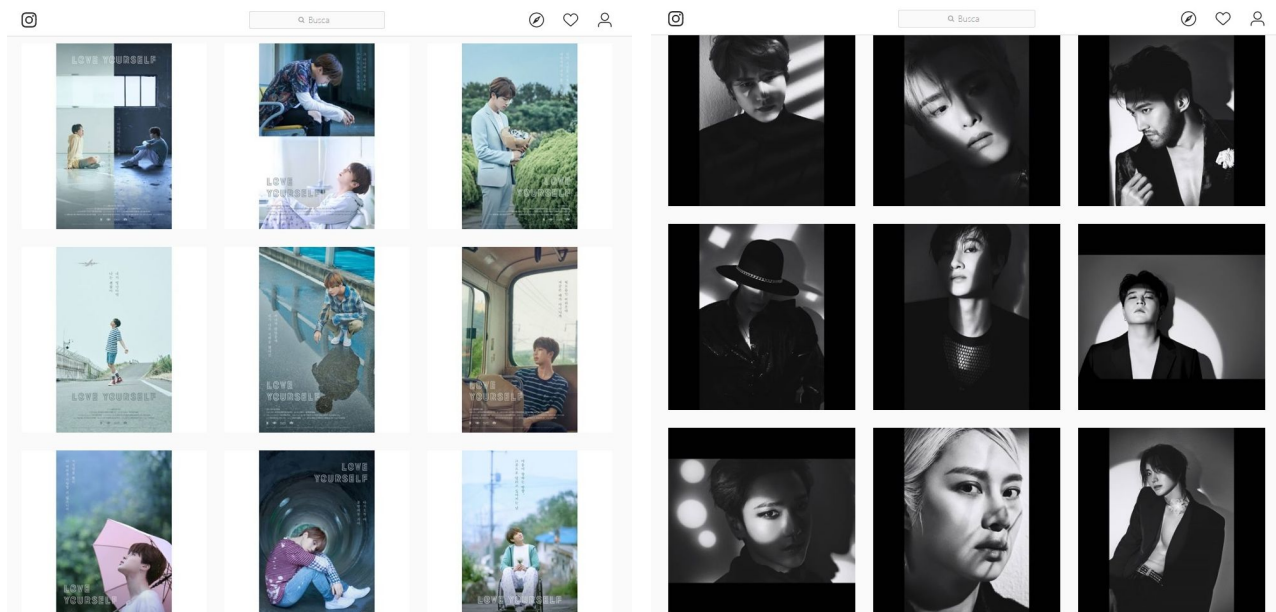
Imagem 8: Foto do videoclipe 'DNA' de BTS, apresentando uma paleta de cores mais saturadas para representar um clima alegre e onírico da música

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

O universo do K-pop é muito rico visualmente ao apresentar uma estética característica, com muitas cores e texturas. A Direção de Arte é sempre pensada para cada projeto a ser lançado, desde as fotos de divulgação até os vídeos para os shows. As publicações nas redes sociais também costumam seguir a estética definida pela empresa ao qual a banda pertence, a partir da fase estética e musical em que a banda está. Os videoclipes são realizados por uma equipe pertencente a alguma empresa como a VM Project ou a Lumpens, especializadas em produções de videoclipes, e também em peças publicitárias. Os diretores imprimem sua visão artística a partir do senso estético de cada *idol*, como os artistas do K-pop são chamados, para aquele momento, pois há sazonalidade nos estilos de acordo com as tendências.



QR Code 5: Portfólios das empresas Lumpens e VM Project



Imagens 9 e 10: Parte do Instagram das bandas BTS (@bts.bighitofficial) e Super Junior (@superjunior)

Fontes: <https://www.instagram.com/bts.bighitofficial/> e <https://www.instagram.com/superjunior/>

A decupagem dos videoclipes de K-Pop é diferente dos videoclipes ocidentais, ao apresentar uma câmera que acompanha as rápidas coreografias, cortes rápidos e ritmados com as batidas das músicas e os movimentos dos idols, além de muitos efeitos visuais. Os videoclipes de K-pop podem apresentar estéticas minimalista ou maximalista, mas sempre com atenção a coerência visual das produções. A Direção de Arte desses videoclipes constroem cenários grandiosos e detalhados, há estilização de cores na finalização e figurinos coordenados para os integrantes do grupo, mas sem extrair a individualidade de cada *idol*. Há um alto custo para a produção desses videoclipes, mas a qualidade da obra marca o gênero. Tudo para o lançamento de uma banda, de um videoclipe ou de um álbum é pensado para ser o produto mais atrativo para o público.

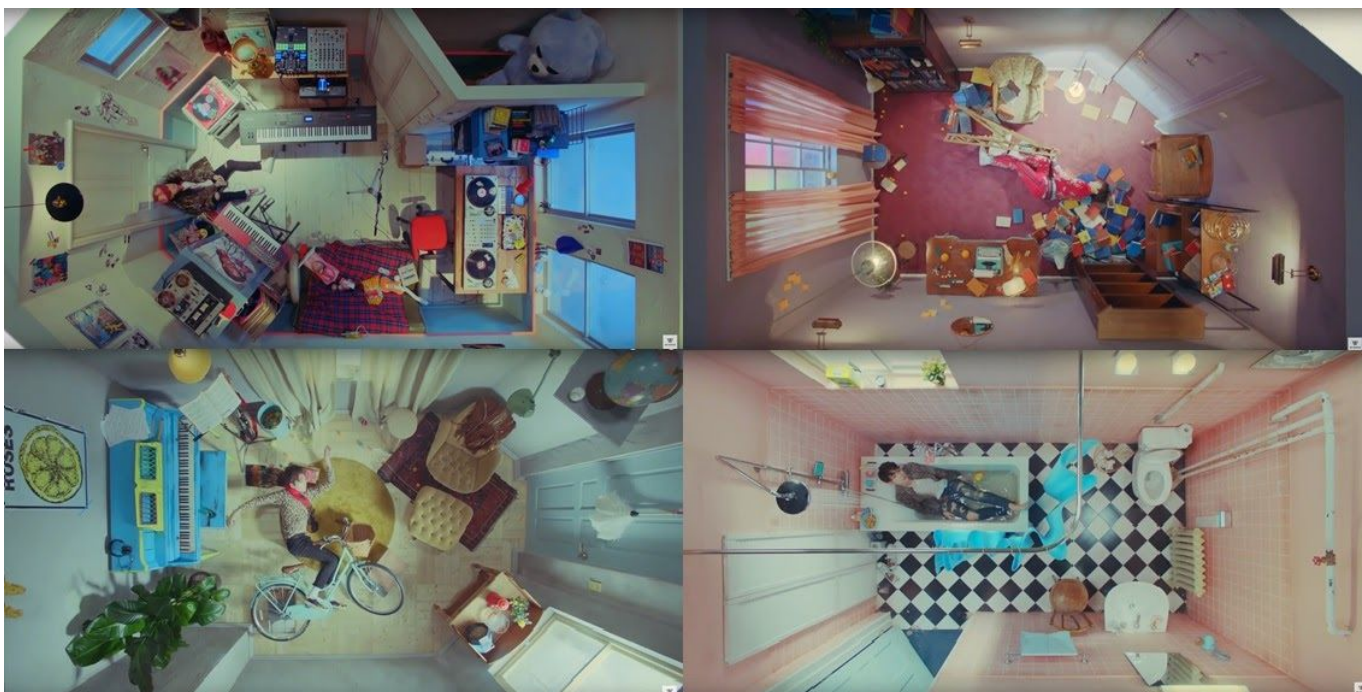


Imagem 11: Quatro cenários presentes no videoclipe 'Sentimental' da banda WINNER

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=OV9NJGTLm-4>



Imagem 12: Frame do videoclipe minimalista 'You calling my name' da banda GOT7

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xQI9oZEY-B0>

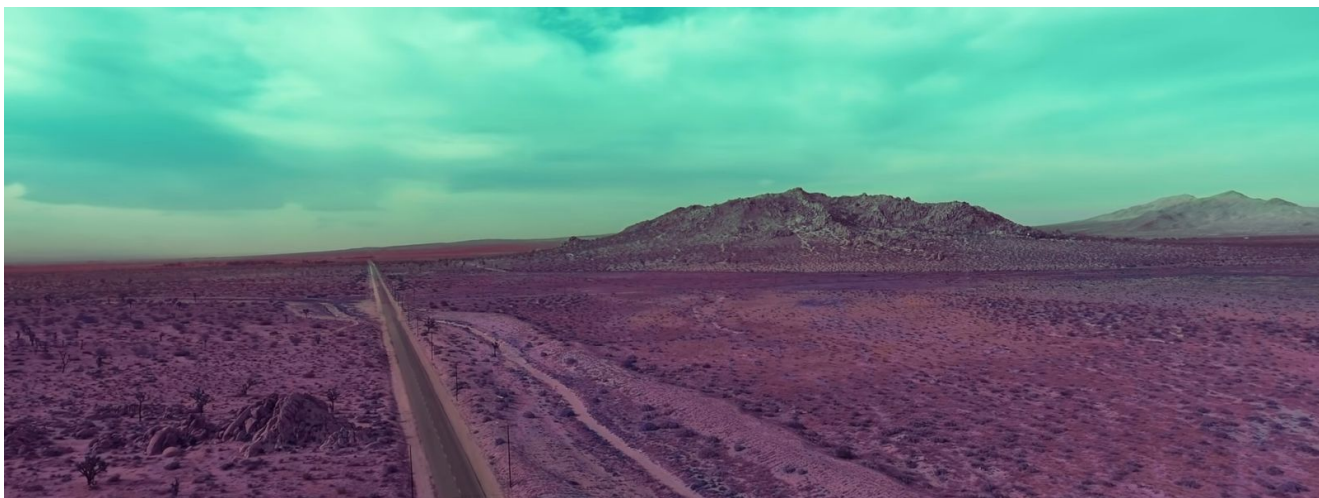


Imagem 13: Frame do videoclipe 'Canvas' de Jun-ho, como demonstração de correção de cor marcada

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ExoVy0Mx4Tc>



Imagem 14: Frame retirado do videoclipe 'Blood Sweat & Tears' de BTS, com a presença de uma estátua e alteração na cor da cena

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=hmE9f-TEutc>



Imagem 15: Figurino combinado de Moonbyul, Hwasa, Solar e Wheein, membros da banda Mamamoo no videoclipe 'Hip'

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

Artistas *indie*, como Panic! at the disco e Florence + The Machine, são referências de Flexor no quesito musical, mas também são inspirações visuais como artista. Em seu canal no *YouTube*, onde Flexor publica *covers* de seus artistas favoritos, que ele produz sozinho. Alguns dos vídeos são em preto e branco, outros são mais contemplativos como a obra da Florence + The Machine. Nas reuniões de criação, reunimos videoclipes de K-pop e de artistas *indie*, buscando quais qualidades nos atraía em cada obra. Pelas músicas de Flexor seguirem o estilo *indie* e não termos um grande orçamento, foi necessário adaptar elementos do K-pop para uma menor escala e mesclar com elementos presentes nas obras independentes, como cenários com menos objetos e figurinos menos elaborados.



Imagem 16: Preto e branco usado no videoclipe 'Death Of A Bachelor' de Panic! at the Disco

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=R03cqGg40GU>



Imagem 17: Preto e branco usado no cover de Flexor para a música 'I Can't Make You Love Me' de Bonnie Raitt

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=q05PFTgGUE>



Imagem 18: Introspecção de Florence Welch no videoclipe 'Hunger' de Florence + The Machine
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=5GHXEGz3PJg>



Imagem 19: Introspecção de Flexor no cover da música 'Hunger' de Florence + The Machine
Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=kX_NXVRLVF0

Logo no início, me tornei a pessoa responsável por marcar reuniões e montar cronogramas, funções normalmente realizadas pelo Assistente de Direção, pois foi uma decisão da Direção chamar alguém para função apenas quando tivéssemos um projeto mais fechado, o que ocorreu apenas dois meses antes de gravarmos. Durante as reuniões para a construção narrativa do projeto, eu apresentava um ponto de vista mais realista e prático. Após algumas reuniões criativas, pediram para eu me afastar, por não se sentirem confortáveis em exporem suas ideias, pois logo eu já me preocupava com a parte financeira e o tempo de produção necessário. Então, eu escolhi me afastar das reuniões criativas e passei a realizar tarefas mais práticas, como arrecadação financeira para o projeto. Nas reuniões de *cabeças* de equipe, a Diretora e a Diretora de Fotografia me apresentavam ideias para a construção visual de Oníria e perguntavam se eu conseguiria realizar na prática. Assim, acabei exercendo uma função que se aproximava mais de um *Art Director* do que de um *Production Designer*.

Estruturei um projeto de Arte de acordo com o que me era apresentado. Os elementos narrativos eram constantemente mudados e eu precisava adaptar o projeto. Havia uma busca por referências e símbolos, como a maçã de Adão e Eva, reflexos de espelhos, fogo e água, a cor branca se tornando vermelha, entre outros elementos, que me explicitaram serem necessários para a narrativa. Buscava apresentar ideias e discutir, mas minha opinião muitas vezes era dada por vencida, por eu ser voto minoritário entre as *cabeças* de equipe. Então, busquei realizar as ideias que me apresentavam de modo eficiente e que coubessem no orçamento de Arte. Oníria se transformou muito durante seu desenvolvimento e foi necessário me adaptar às circunstâncias.

4. O Projeto

O tema inicial do projeto era Amor - próprio, romântico, familiar e espiritual. A ideia era trabalhar uma progressão em relação ao amor, sendo “*The Genesis*” o amor familiar, “*You can’t*”, o amor romântico e “*My wind sets waves*”, o amor próprio e espiritual. A música “*You need a headstart*” foi excluída do projeto por apresentar um clima diferente das demais. Preferimos manter três canções para formar três atos no EP Visual. Desde o princípio existia a ideia de gravar em três locações: um cenário construído em estúdio; uma locação interna já existente e um local na natureza com água, como uma praia. Cada canção seria em uma única locação.

Enquanto era desenvolvido o arco narrativo do projeto, buscamos inspirações em livros como *Agonia de Eros* de Byung-chul Han, *O Retrato de Dorian Gray* de Oscar Wilde e *A Parte que Falta* de Shel Silverstein, mas também nos mitos clássicos gregos de Ícaro, Narciso e Orfeu. As inspirações literárias contribuíram para o aprofundamento dos personagens Alec, o protagonista, e de Adam, seu interesse romântico, personagens que já estavam presentes em um texto escrito por Flexor em 2016. A temática amor romântico tornou-se central ao projeto. A partir das músicas ainda não finalizadas, foi criada uma progressão narrativa, ficou definido que “*The Genesis*” apresentaria o distanciamento do relacionamento deles; “*You can’t*” seria sobre sofrimento e ressentimento que Alec sentia e, por fim, “*My wind sets waves*” seria sobre a libertação e redenção de Alec.

O que seria realmente gravado foi definido no final de novembro de 2018, mês anteriormente previsto para começar a gravar. Com o ritmo do desenvolvimento do projeto, a gravação foi adiada para janeiro de 2019, pois surgiu a possibilidade de gravarmos no início de 2019, mas sem a presença dos técnicos do departamento, que passariam o mês de férias. Preferimos ficar sem o auxílio dos técnicos para qualquer emergência em prol de mais tempo de desenvolvimento conceitual. Mesmo com o tempo a mais, houve diversas alterações significativas no projeto até o mês de gravação, como a mudança nos cenários de “*The Genesis*” e a mudança das necessidades de locação em “*You can’t*”. Tinha o receio da falta de

planejamento ocasionar mais problemas e dos técnicos do departamento não estarem presentes para nos auxiliarem com equipamentos, iluminação e cenário.

A realização do projeto sem as músicas estarem finalizadas foi um desafio. Flexor não entregou as músicas, em agosto de 2018 conforme o combinado, apenas em versões quase finalizadas nas diárias de gravação do projeto. Apesar dos problemas com o músico, era essencial sua presença no projeto, pois desde o princípio a ideia era realizar videocliques de Flexor, fazendo com que Oníria fosse estruturado em torno do artista. Foi complicado construir uma narrativa e decidir o que seria gravado, além de como os videocliques se conectariam formando um EP Visual, pois tudo foi feito com base em demos e versões não finalizadas das músicas.

A parte narrativa e o que gravaríamos demorou a ser definida. Fiz pouca pesquisa e não estruturei um projeto como gostaria, tive menos de dois meses para fazer testes, comprar materiais, construir cenários, produzir objetos e definir figurinos. Por ser um projeto de baixo orçamento, acabei assumindo a maior parte das responsabilidades de uma equipe de arte, como figurino, maquiagem, cenário e objetos, embora, tivesse ajuda de minhas assistentes - Letícia Mendonça, Maria Júlia Januário, Samara Ribeiro e Giovanna Alvarez, que também atuava como assistente de produção.

The Genesis

Uma das primeiras ideias que surgiu era construir um quarto todo branco e que gradativamente ficaria vermelho a partir de um líquido viscoso vermelho, que sairia de uma marca no corpo de Flexor, que seria uma espécie de tatuagem. A marca seria um triângulo presente nos três videocliques, mas passou a ser um traço em “*The Genesis*”, dois traços em “*You can’t*” e três traços em “*My wind sets waves*”, formando um triângulo cujas pontas não se conectam. Cada traço representaria uma fase na vida do protagonista. A ideia da marca acabou não sendo realizada, pois durante o desenvolvimento do projeto, passou a ser irrelevante para a narrativa.



Imagem 20: Referência para o quarto branco do videoclipe ‘Touch’ da banda NCT 127

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=6sHlq41sl-w>



Imagem 21: Referência para quarto branco retirada do videoclipe 'Serendipity' de BTS

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=BEMaH9Sm3lQ&t=51s>

A construção do cenário seria um grande desafio, pois haveria teto com claraboia e chão na cor branca, além das paredes. O cenário e todos os objetos, que também seriam completamente brancos, precisariam ficar inteiramente vermelhos a partir do líquido viscoso que sairia do corpo de Flexor, o que limitaria a quantidade de *takes* durante a gravação. Minhas inspirações principais eram as obras “*Desvio para o vermelho*” de Cildo Meireles e “*Shooting into the corner*” de Anish Kapoor. Também me inspirei em obras de Yves Klein. A princípio, pensei em construir o cenário com tecido ou papel e depois adicionar tinta com pigmento em pó para dar textura.



Imagem 22: Referência para os objetos do quarto branco, obra 'Desvio para o Vermelho' de Cildo Meireles, instalação fixa em Inhotim desde 2006

Fonte: <https://inhotim.org.br/en/inhotim/arte-contemporanea/obras/desvio-para-o-vermelho-i-impregna-cao-ii-entorno-iii-desvio-2/>



Imagem 23: Referência para o vermelho invadindo o quarto branco, obra 'Shooting into a corner' de Anish Kapoor

Fonte: <http://anishkapoor.com/139/shooting-into-the-corner>

Tive dificuldade de compreender exatamente o que era o líquido viscoso vermelho. As referências que eu apresentava não eram o que a Diretora queria, mas ela também não me apresentava referências do que desejava. Busquei compreender como a Diretora de Fotografia iluminaria o cenário sem ter sombras, pois o teto com claraboia precisaria ter uma estrutura e limitaria o uso do *grid* do estúdio a nossa disposição. A quantidade de objetos que foi pedido para preencher o quarto me preocupava, pois seria necessário ter tudo em branco e em vermelho. Eu realizei pesquisas acerca deste cenário em relação a materiais e estrutura. Contudo, a ideia inicial se transformou de acordo com o desenvolvimento do projeto, o cenário todo branco foi substituído por um fundo infinito branco e o líquido vermelho se transformou em fumaça vermelha.

A duração da música pedia mais de um cenário, acreditava-se que apenas um deixaria o vídeo tedioso, então surgiram outros cenários. O quarto branco passou a ser um quarto no fundo infinito preto com apenas o colchão e uma luminária. O cenário todo branco se fez presente com um fundo infinito branco, que contou com uma caixa construída com transparência. Também utilizamos o fundo infinito preto com um chão espelhado com água. E gravamos em uma locação externa. Classificamos o videoclipe a partir de três mundos diferentes, o branco, o preto e o verde, cada um representando uma locação.

O primeiro mundo a ser construído foi o branco, que consistia em um fundo infinito branco feito com tecido percal egípcio fio 400, escolha feita a partir da sugestão do técnico de iluminação do CTR, Marcos Pinto, mais conhecido como Marcutti, pois esta espessura de tecido permitiria uma maior uniformidade para a iluminação e contribuiria para a sensação de fundo infinito. Para sustentar o tecido, montamos uma estrutura com um sarrafo de 3 metros e dois tripés em altura aproximada a 2,5 metros. O fundo seria expandido na pós-produção para dar a impressão de fundo infinito, pois não tínhamos acesso a um tecido grande o suficiente, nem a um fundo infinito branco. Foi um desafio tentar deixar o tecido do modo mais uniforme possível, montamos a estrutura cerca de dois dias antes da diária. Como eram 8 metros de tecido branco, tivemos que passar usando vapor, para alisar os vincos, além de tomar muito cuidado para não sujá-lo. Eu gostaria de

ter tido mais tempo para refletir sobre o melhor modo de construir este fundo infinito, para não precisar ter que ficar ajeitando no decorrer da diária.



Imagem 24: Maria Júlia, assistente de Arte, passa o tecido para deixá-lo uniforme

Fonte: Acervo Pessoal

O mundo branco, possuía momentos em que era apenas o fundo infinito, enquanto, que em outros, havia a presença de uma caixa inteira e no fim, destruída. O projeto da caixa foi realizado por Amanda Abe, aluna de arquitetura da FAU-USP, e foi construída por mim, com o auxílio de minhas assistentes - Maria Júlia Januário, Samara Ribeiro, Letícia Mendonça e Giovanna Alvarez e de Fernando Guimarães, o Assistente de Direção de *"The Genesis"* e *"You can't"*. Não consegui pesquisar materiais para a construção da caixa, então, usei o que já conhecia. A estrutura foi

montada com madeira e para as faces da caixa, usei um tipo de plástico transparente, que precisei deixar fosco. A saída foi usar desodorante aerosol, pois nenhum outro método testado funcionou. Um dos desafios da caixa foi construir de modo que uma pessoa ficasse confortável dentro dela, e ao mesmo tempo que desse uma sensação de claustrofobia. Também precisei colocar elementos que remetessem ao mundo verde, então, usei plantas de plástico diversas, para criar a sensação disforme, como é na natureza. Em determinado momento, utilizamos bastões de fumaça vermelha para mostrar que a fumaça que estava saindo da caixa, estava destruindo o mundo verde, estes elementos contribuíram para a conexão entre os mundos criados. Não fiquei satisfeita com o resultado da caixa, pois seu acabamento ficou a desejar, embora não perceptível na imagem. Acredito que a caixa conseguiu cumprir seu propósito, suas imperfeições são perceptíveis apenas ao meu olhar. Como são pequenos problemas de acabamento, o espectador não percebe, ainda mais após o tratamento da imagem. É importante o Diretor de Arte conversar com o Diretor de Fotografia sobre o que aparecerá em quadro e também com o responsável pelos efeitos visuais e correção de cor, pois são funções que podem alterar a imagem gravada, mas nem sempre o Diretor de Arte consegue se comunicar com estas funções.



QR Code 6: Projeto da Caixa realizado por Amanda Abe, de acordo com as referências



Imagem 25: Referência para a caixa utilizada em 'The Genesis' no mundo branco

Fonte: <https://www.instagram.com/kylejthompson/>



Imagem 26: Referência para o interior da caixa de 'The Genesis'

Fonte: <https://www.instagram.com/bts.bighitofficial/>



Imagens 27, 28 e 29: O fundo infinito branco; a caixa construída com Adam (Pedro Rocha) dentro; a caixa destruída com o Alec (Flexor) que acabou de presenciar a destruição do mundo verde que estava dentro da caixa.

Fonte: Acervo Pessoal



Imagens 30 e 31: A caixa com os bastões de fumaça vermelha

Fonte: Acervo Pessoal

O mundo preto teve dois momentos, o de quarto e o de chão espelhado, ambos no fundo infinito preto. Para o quarto, foi necessário um trabalho de produção de objetos. Usamos um colchão inflável com travesseiro, compramos uma luminária e rosas brancas, escrevi a carta, que produzi no dia anterior a gravação, pois foi quando a Diretora me enviou o texto, e montamos o cenário, que foi bem simples. Já o chão espelhado, foi pedido que fosse feito com água, então, construímos uma espécie de piscina. Para a construção desta espécie de piscina rasa, utilizamos lona preta e canos de PVC e foi necessário ter o maior cuidado no planejamento, na construção e na desprodução para não correr nenhum risco em relação a integridade dos equipamentos, do estúdio e da equipe. O chão espelhado possuía momentos com *props* como Alec e Adam fazendo um cabo de guerra com uma corda que se arrebenta, eles sentados de lados opostos da mesa se encarando e um aquário extravasando. Para construir e desproduzir a piscina rasa na mesma diária, foi necessário realizar um teste em menor escala. No final, a realização acabou sendo bem-sucedida, embora apareça muito pouco na montagem final.

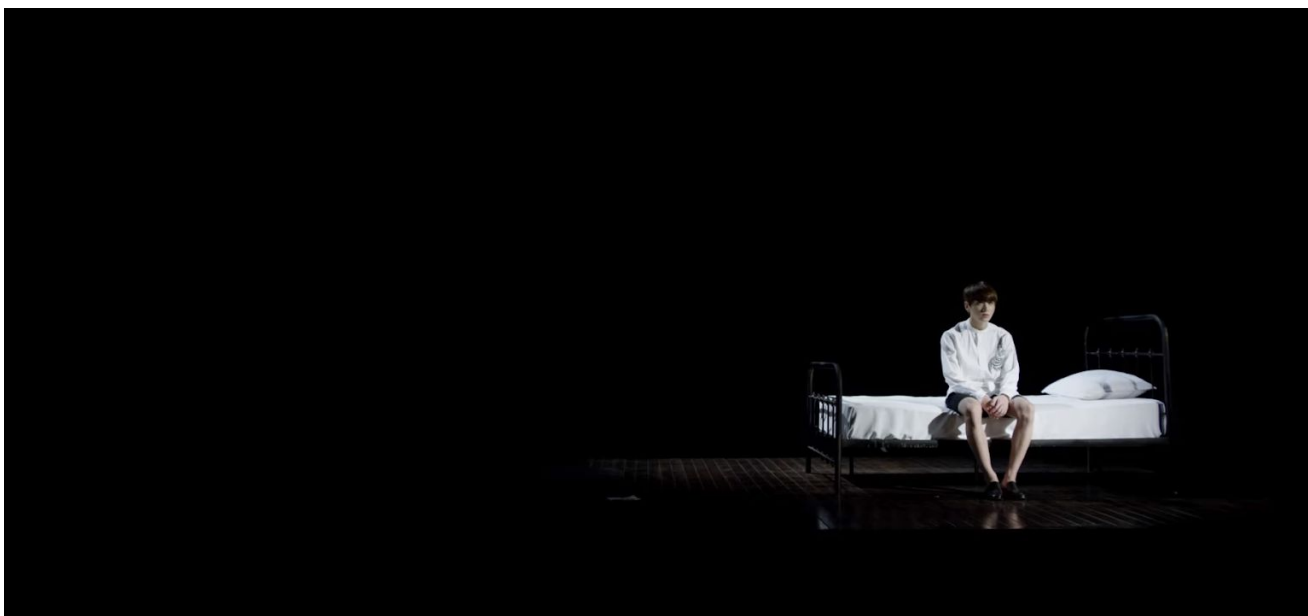


Imagem 32: Frame retirado do curta metragem WINGS #1 BEGIN de BTS

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yR73l0z5ms0>



Imagem 33: Frame retirado do Mundo Preto de “The Genesis”

Fonte: Acervo Pessoal

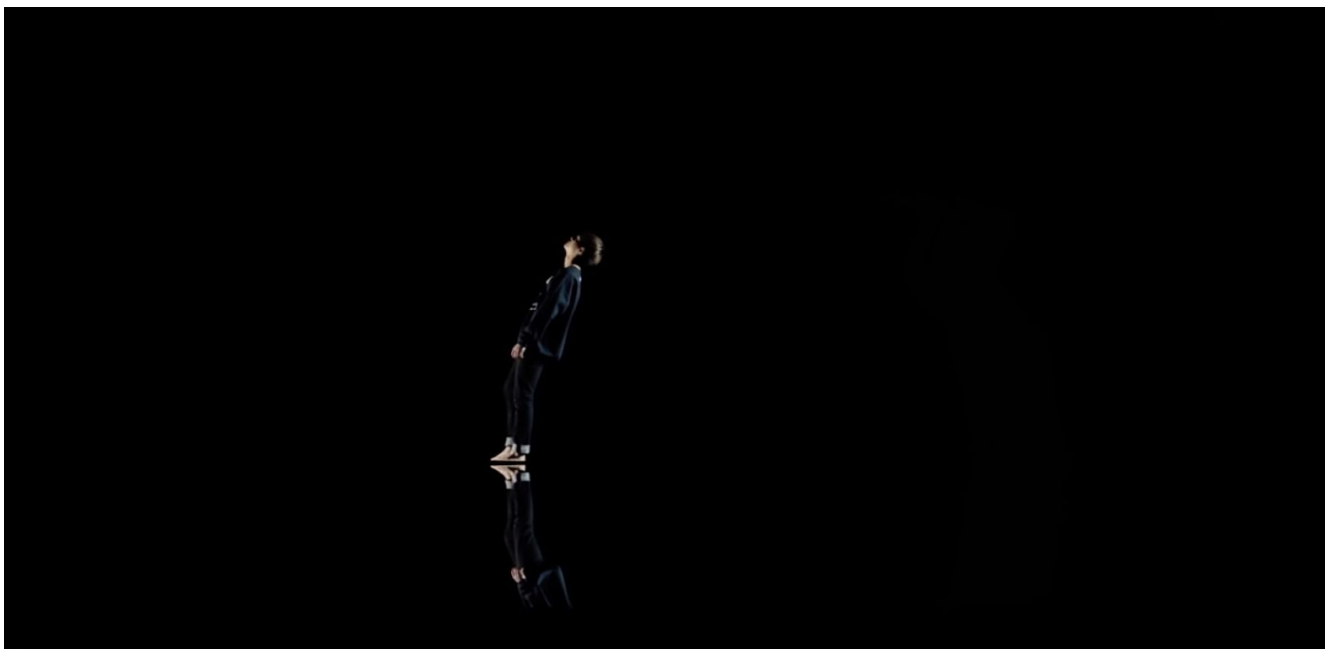


Imagem 34: Referência para o chão espelhado com água, retirado do videoclipe 'Run' de BTS

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=wKysONrSmew&t=205s>



Imagem 35: Referência para o chão espelhado com água, retirado do videoclipe 'Big God' de Florence + The Machine

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_klRooQwuk



Imagens 36, 37 e 38: Frames retirados de 'The Genesis', momentos no Mundo Preto com o chão espelhado

Fonte: Acervo Pessoal

Por fim, o mundo verde foi gravado na Praça do Relógio, em frente a reitoria da universidade, por ser um local com grama e algumas árvores, escolha feita pela facilidade de ter a infraestrutura do CTR ao lado. Por ser uma externa, as intervenções vieram a partir dos objetos como o colchão e o pedestal, que foi construído durante os intervalos entre as gravações. O pedestal foi um dos elementos que mais me frustrou, pois fui informada tardiamente sobre como seria o plano a ser gravado e não tive tempo de buscar por um pedestal mais adequado, então, precisei construí-lo. Acabei não planejando muito bem como deveria ser construído e o transformei em uma escultura abstrata, em que o objetivo principal era não deixar a caixa espelhada cair.



Imagem 39: Referência para o momento em que Flexor acorda no Mundo Verde, retirada do Instagram do fotógrafo @kylejthompson

Fonte: <https://www.instagram.com/kylejthompson/>



Imagem 40: Momento em que Flexor acorda no Mundo Verde, retirado de 'The Genesis'

Fonte: Acervo Pessoal

“*The Genesis*” foi o clipe que mais exigiu cenografia e produção de objetos. A equipe de Arte precisou tomar muito cuidado para que tudo fosse realizado de acordo com o conceito visual, sem causar prejuízos materiais e pessoais, por estarmos nos arriscando, ao construir uma piscina em um estúdio sem escoamento e utilizar bastões de fumaça. Na equipe de Arte, como eu era a pessoa que mais tinha experiência com marcenaria, embora não fosse muita, precisei construir a maior parte da caixa do mundo branco e do pedestal do mundo verde. Foi um desafio pensar em como colocar em prática todas as ideias criativas que surgiam e gerenciar uma equipe sem muita experiência.



Imagem 41: Frame de 'The Genesis' com o pedestal construído

Fonte: Acervo Pessoal

You can't

O conceito do videoclipe de "*You can't*" se concentrava em Flexor estar sofrendo em um banheiro com uma caixa de lembranças de sua vida, que ao final, ele colocaria fogo. A Direção e a Direção de Fotografia precisavam de uma banheira e banheiro espaçoso para se ter mais possibilidades de enquadramento, enquanto a Arte precisava de cores frias e uma planta baixa em que a privada não aparecesse em todos os planos. Foi um desafio buscar uma locação que suprisse nossas necessidades. A pesquisa de locação estava focada em banheiros, até que em uma reunião, a menos de um mês antes de gravarmos, fui informada que a ideia do clipe havia se transformado. O videoclipe seria gravado em vários cômodos de um apartamento com projeções ao invés de ser apenas no banheiro, o que tornou a busca por uma locação dentro do orçamento um desafio ainda maior.



Imagem 42: Uma das referências para 'You can't', frame de 'Love Yourself 起 Wonder (canção Euphoria)' da banda BTS

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kX0vO4vIJuU&t=27s>

A locação foi escolhida a partir do *Airbnb*, não consegui ir na visita que fizeram ao apartamento, então, conheci o local onde gravaríamos apenas no dia anterior a gravação. O vídeo a ser projetado foi realizado pelo nosso amigo Bruno Mascena. Como foi uma obra dele, eu apenas escolhi a versão colorida em contraposição a versão em preto e branco, quando o vídeo já estava quase finalizado. O vídeo da projeção foi uma obra completamente autoral dele com base na música de Flexor. Assisti ao vídeo finalizado apenas no dia da diária, quando ele enviou a versão final. Minhas intervenções na locação foram poucas, como não havia uma decupagem, precisei ficar atenta às necessidades momentâneas da gravação.



Imagem 43: Frame de 'You can't' com a projeção realizada por Bruno Mascena

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 44: Frame de 'You can't' com a projeção realizada por Bruno Mascena

Fonte: Acervo Pessoal

My wind sets waves e Catharsis

A terceira parte do projeto seria a gravação do videoclipe para a música “*My wind sets waves*”, o plano era gravar na praia com uma equipe de apenas cinco pessoas. A produção se planejou para a gravação após as diárias dos outros videoclipes. Reservamos hospedagem em Ubatuba-SP, alugamos carro para à viagem e alugamos um estabilizador para complementar os equipamentos de fotografia, além de pesquisar os melhores lugares para gravarmos. No dia programado para nossa viagem, não conseguimos ir, pois Flexor precisou ir ao médico e deveria ficar em repouso. Portanto, como Flexor não havia terminado de produzir a música, não tínhamos planejado o que seria gravado e não conseguimos definir outras datas para gravar, acabamos deixando este clipe de lado.

No entanto, continuou a existir uma vontade da maioria do grupo em realizar um terceiro videoclipe para finalizar o projeto com um terceiro ato. A partir de conversas entre o músico e a Diretora de Fotografia, surgiu a ideia de gravar um videoclipe para a música “*Catharsis*”, que até então desconhecíamos. O projeto deste terceiro videoclipe foi organizado em menos de um mês, ouvimos a música em agosto de 2019 e gravamos no mês seguinte. A ideia era gravarmos apenas em locações externas, o espaço temporal do videoclipe seria de um dia, com o nascer do sol em um pico e o pôr do sol em um local alto em ambiente urbano. Pesquisamos algumas locações e marcamos as datas que gravaríamos. O Produtor precisou se afastar por motivos pessoais, então, eu assumi interinamente a produção deste videoclipe, uma vez que não consegui convocar outra pessoa para a função. Assumimos um estilo de *guerrilha*, o que consistiu em uma equipe com Diretora, Diretora de Fotografia, Flexor e eu como Produtora, cumprindo algumas tarefas de Direção de Arte.

Poucos dias antes de começarmos a gravar “*Catharsis*”, fui informada por mensagem de texto da Diretora que haveria um novo conceito em um dos momentos do videoclipe. Reservamos uma diária para gravar no Pico do Olho D’água em Mairiporã-SP e outra para gravar em um heliponto desativado localizado no centro da cidade de São Paulo e depois iríamos ao Minhocão, já de noite, neste

momento, queriam que pessoas mascaradas perseguissem Flexor. Relutei em relação ao modo como fui informada e também em prol da segurança da equipe, pois precisaria de mais pessoas na equipe e não tínhamos tal estrutura. Questionei como seria feito e falaram que eu não precisaria fazer nada, pois fariam as máscaras e o convite para as pessoas participarem. Me senti muito impotente por desconsiderarem meu trabalho, minha opinião e participação no projeto. No momento noturno da diária, contamos com a participação de Klaus Oti como câmera e de mais três amigos para serem figurantes, mas o momento das máscaras não ocorreu, pois não houve tempo hábil para a gravação. Houve pouco planejamento na realização de “*Catharsis*” e a gravação foi conturbada por causa das relações interpessoais dos membros da equipe.



Imagem 45: Frame de ‘Catharsis’, no Pico do Olho D’água

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 46: Frame de 'Catharsis', no heliponto no centro de São Paulo

Fonte: Acervo Pessoal

Oníria foi um projeto que precisou ser reestruturado constantemente. Por existir momentos sem decupagem, precisei estar atenta e me adequar ao que seria gravado, embora, muitas vezes, não tivesse acesso ao resultado dos planos. Algo que persistiu às adequações do projeto foi a presença de algumas cores pertencentes as paletas que montei, como o vermelho, preto e branco. No entanto, a maior parte do projeto consistiu em improvisações e adaptações de acordo com o que era pedido pela Diretora e a Diretora de Fotografia.

4.1 A Persona Flexor

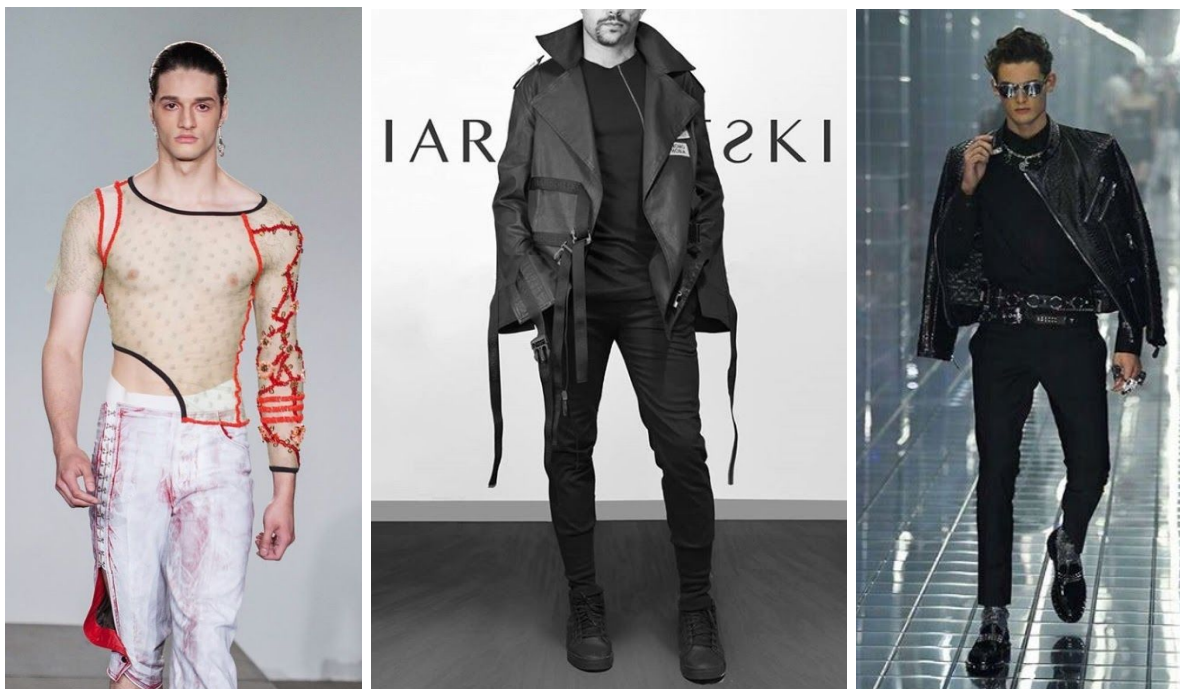
Existia a ideia de criar um *look* para a persona artística de Rafael, Flexor, e para isso reuni diversas referências fashionistas, a partir de artistas indie, de K-pop e desfiles de *fashion weeks*², pesquisei muito na rede social *Instagram*. Queria trabalhar com texturas, transparência e sobreposições, além de elementos com silhuetas diferentes. Como precisei usar a maior parte do orçamento de arte para a compra de materiais para a composição de cenários, como 8 metros de tecido percal egípcio fio 400 branco, que custou R\$383,20, e duas cadeiras brancas do modelo Allegra, que custaram R\$340,00, sobrava menos de R\$100,00 para a compra de figurinos. Por causa do tempo limitado que tive para cuidar do figurino, pois era responsável por outras funções do departamento de arte, não consegui personalizar peças já existentes e nem testar ideias com Flexor.



Imagens 47 e 48: Referências iniciais de figurino com diferentes materiais e sobreposições

Fontes: <https://www.instagram.com/p/BkQ74w2nZ2u/> e <https://www.instagram.com/p/Bnm0olaHOav/>

² Semanas de Moda, eventos que ocorrem para apresentar as coleções de determinadas marcas para o público



Imagens 49, 50 e 51: Referências com transparência, camadas, acessórios e corte diferenciado
 Fontes: <https://www.instagram.com/p/BIFCtzAHxDi/>; <https://www.instagram.com/p/BhKyP1IFT4k/> e <https://www.instagram.com/p/BoB0EcnCiy/>

A princípio, pensei que Flexor poderia usar roupas mais justas, que restringiria seus movimentos nas cores preto, cinza e vermelho, em “The Genesis”. Como contraposição ao seu interesse amoroso, Adam, que teria um estilo mais casual em tons mais claros, como branco e azul. O personagem de Flexor, Alec, apresentaria uma evolução de estilo e em “My wind sets waves” estaria usando roupas mais fluidas em tecidos naturais com cores claras. Minhas ideias iniciais acabaram não prevalecendo no projeto.

Surgiu o desejo de figurino mais minimalista, próximo do dia a dia, por parte da Diretora e da Diretora de Fotografia, que até sugeriu quais figurinos deveriam ser em determinados momentos. Esta ideia de minimalismo se aproximava ao que Flexor já usava em seus vídeos e existia um receio de que ele não conseguisse parecer confortável usando roupas diferentes do que já estava acostumado. Para deixar o figurino um pouco mais interessante, tentei incluir sobreposições e alguns acessórios.



Imagens 52 e 53: Referências para figurino mais minimalista e casual

Fontes: <https://www.instagram.com/p/BfthbHhhWKA/> e <https://www.instagram.com/p/Bm2SX7NBIZ5/>

Os figurinos usados acabaram sendo as próprias roupas de Flexor. Fiz uma seleção a partir de fotos que ele me enviou e criei algumas combinações, também comprei algumas camisetas básicas e acessórios para complementar os *looks*. Flexor acabou vestindo as roupas do modo como ele preferia, pois nas diárias, eu não tinha muito tempo para fazer o *styling dos looks*³ e não tinha uma pessoa específica para cuidar do figurino. Também criei combinações para o ator Pedro Rocha, que participou de “*The Genesis*”, a partir das roupas do próprio ator. Em “*Catharsis*”, Flexor decidiu quais roupas usaria durante a gravação e eu defini apenas algumas peças chave, como o *corta-vento* vermelho. Gravamos “*The Genesis*” e “*You can’t*” durante o verão, isto fez com que a maior parte do figurino se resumisse a calça e camisa ou camiseta. Enquanto que “*Catharsis*” foi gravado durante o fim do inverno, então, Flexor usou jaquetas, uma de couro sintético e outra no estilo esportivo.

³ Fazer ajustes nas roupas para melhor servir a um propósito



Imagem 54: Flexor com jaqueta de couro sintético para o clipe 'Catharsis'

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 55: Flexor com jaqueta esportiva em cena no clipe 'Catharsis'

Fonte: Acervo Pessoal

Sugeri a Taynah, o uso de maquiagem mais marcada na região dos olhos para dar um ar de *rockstar* e de androginia para Flexor, porém este recurso foi pouco usado, apenas em alguns momentos, e menos presente do que eu imaginava, por um pedido da Direção. A ideia da maquiagem acabou se perdendo durante as gravações. Como eu também cuidei da maquiagem, tive dificuldades em cobrir marcas de acne que Flexor apresentava, apesar de comprarmos produtos específicos para sua pele. Preferi não contratar alguém para cuidar da maquiagem, pois acreditava estar ao alcance de minhas habilidades e poder usar o dinheiro para emergências de Arte que poderiam surgir durante as gravações.

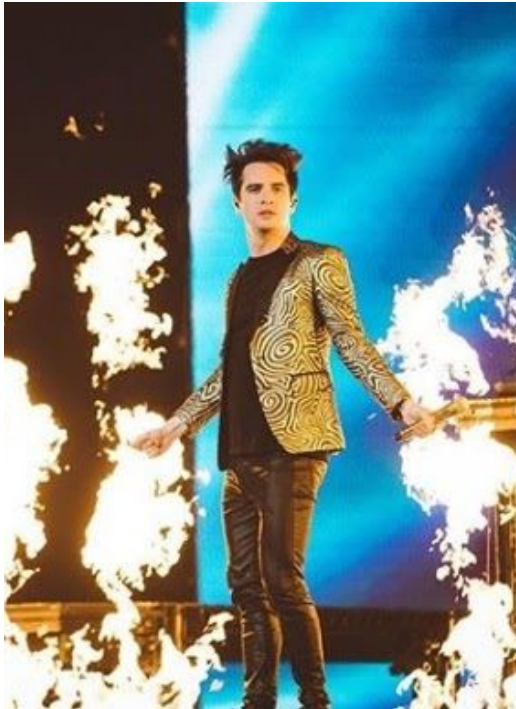


Imagens 56 e 57: Referência de maquiagem e Flexor com uma sombra chumbo esfumada bem de leve para marcar seus olhos

Fontes: <https://www.instagram.com/p/BjSrHNAgdiJ/> e Acervo Pessoal

Eu gostaria de ter criado um figurino mais característico e seguindo tendências da moda para o projeto. Acabei não colocando em prática meus planos de criar um *look* característico para a persona artística de Flexor, como o *look* “arrumadinho” de Panic! at the Disco ou o *look* com roupas mais fluidas de Florence + The Machine. Senti falta de ter alguém responsável pelo figurino, porém, como eu

gosto de moda pensei que fosse dar conta, já que não eram necessários tantos *looks*. O figurino ficou longe do que eu idealizei, porém, seguiu o estilo que o próprio Flexor já está acostumado a usar.

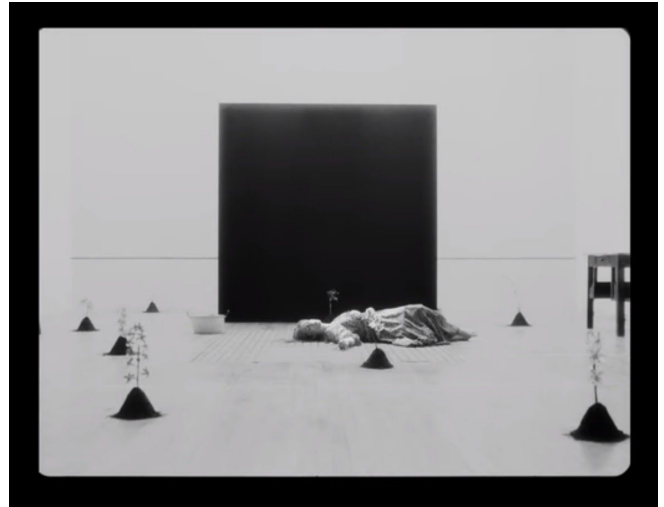
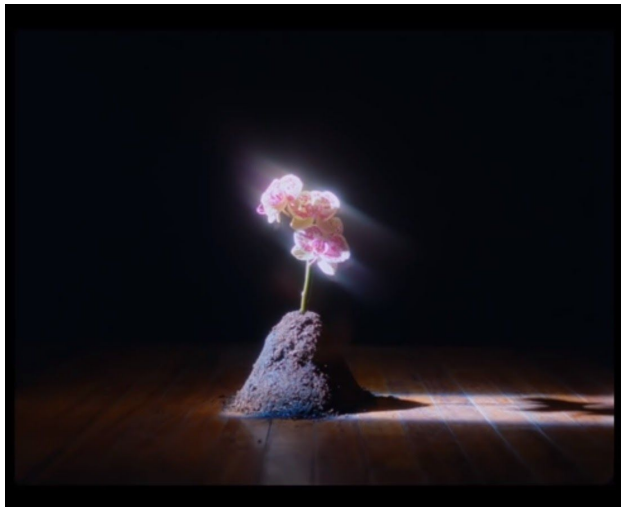


Imagens 58 e 59: Panic! at the Disco costuma utilizar calças pretas e blazers com estampas e texturas diferentes enquanto que Florence Welch utiliza muitos vestidos com tecidos leves e fluídos
Fontes: <https://www.instagram.com/p/BtPzROXAZWK/> e <https://www.instagram.com/p/B2oQm6ojv1o/>

4.2 A Simbologia da Flor

Nos três videoclipes há a presença de flores. Em “*The Genesis*” são rosas brancas artificiais; em “*You can’t*”, são diferentes tipos de flores desabrochando nas projeções e em “*Catharsis*”, há cravos nas cores rosa e vermelho. A ideia da presença de flores nos videoclipes surgiu no início do desenvolvimento do projeto. A Diretora e a Diretora de Fotografia me pediram para ter rosas brancas em “*The Genesis*”. A ideia era seguir a referência do videoclipe “*Sky Full Of Song*” de Florence + The Machine. Sugeri usarmos flores artificiais para não termos o problema da flor murchar durante a gravação e gastarmos dinheiro na compra de

substitutas. Foi escolhido rosas brancas que ficariam vermelhas no decorrer de “*The Genesis*”. Contudo, como a ideia da mudança de cor foi deixada de lado, então usamos apenas rosas brancas.



Imagens 60 e 61: Frames do videoclipe ‘Sky full of Song’ de Florence + the Machine, que eram referências iniciais a utilização de flores em ‘The Genesis’

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=R1TSiB9OuVM>

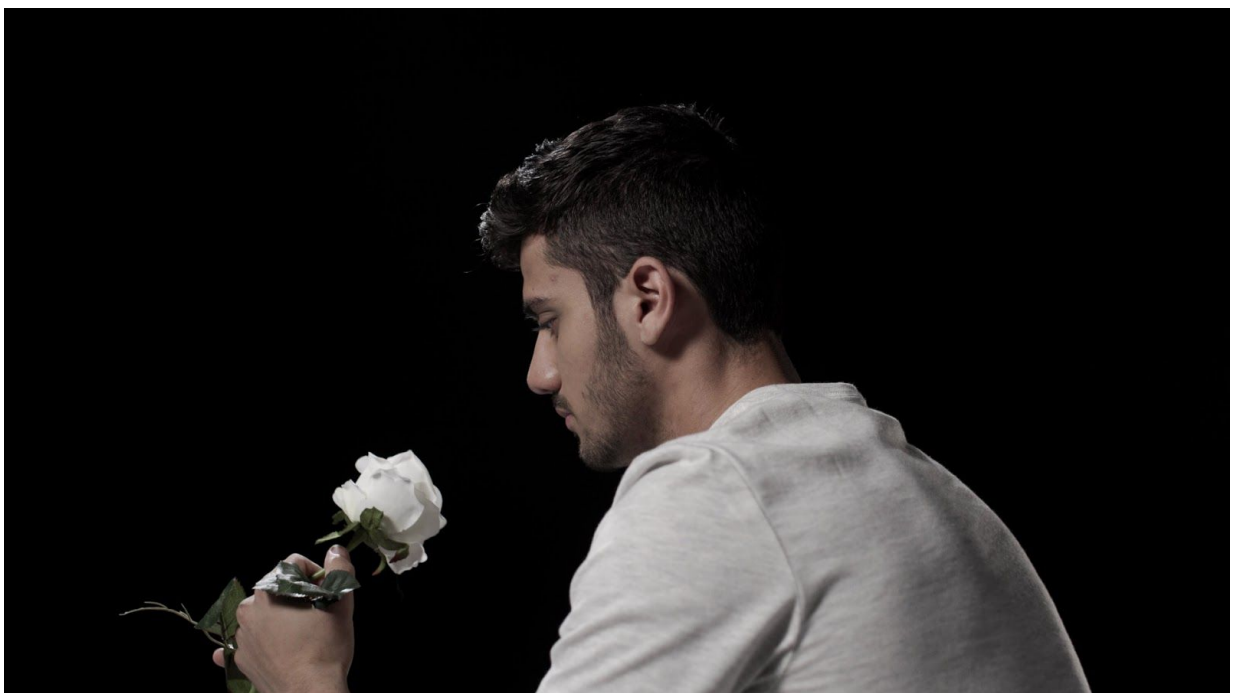


Imagem 62: Rosa artificial utilizada em ‘The Genesis’

Fonte: Acervo Pessoal

Em “You can’t”, quando eu assisti ao vídeo realizado por Bruno Mascena, que seria projetado nos cômodos e sobre Flexor, havia vários tipos de flores desabrochando em diferentes cores. A partir deste momento, a presença de flores no EP Visual passou a ser essencial como elemento de ligação entre os três videoclipes.



Imagem 63: Projeção com flores desabrochando no clipe ‘You can’t’

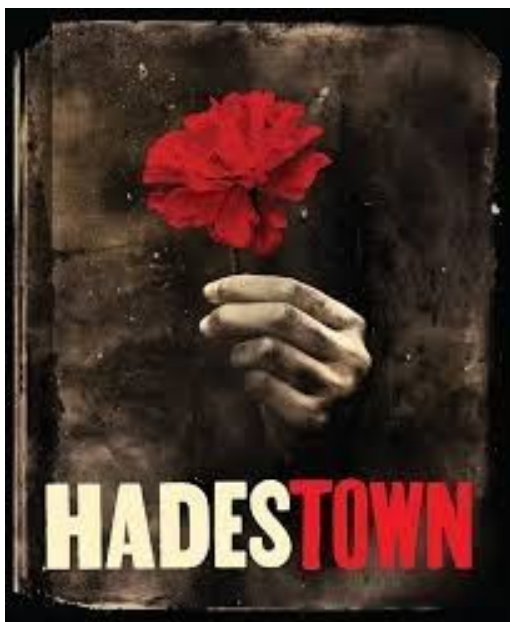
Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 64: Projeção com flores desabrochando no clipe 'You can't'

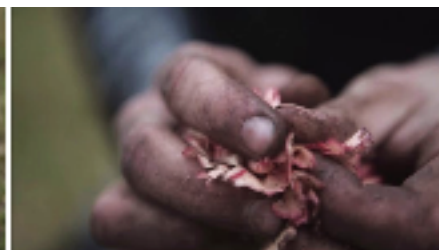
Fonte: Acervo Pessoal

Como “*Catharsis*” foi o último a ser gravado e o terceiro pela ordem, a escolha foi de usarmos flores naturais, pois a estética do videoclipe seria mais *clean*, contemplativa e apenas em locações externas. Escolhi o cravo, por estar presente em vários mitos gregos, mas principalmente, pela sua plasticidade no cartaz do musical da Broadway, *Hadestown*, que conta uma versão do mito grego de Orfeu e Eurídice, em que ele vai atrás de sua amada no submundo, mas só consegue se unir a ela quando também morre. Em relação a cor do cravo, acabei não tendo muitas opções no local onde compramos, escolhi com a ajuda da Diretora, a cor rosa, que representa boas recordações e carinho para os momentos gravados no Pico do Olho D’água em Mairiporã - SP. E quando as cenas passam a ser em uma paisagem urbana, o cravo é vermelho, que significa amor profundo e gratidão. O cravo é desenterrado, amassado, queimado e ao fim, suas pétalas são jogadas ao vento, com o objetivo de apresentar a libertação do protagonista em relação a culpa e ressentimento apresentados em “*The Genesis*” e “*You can’t*”.



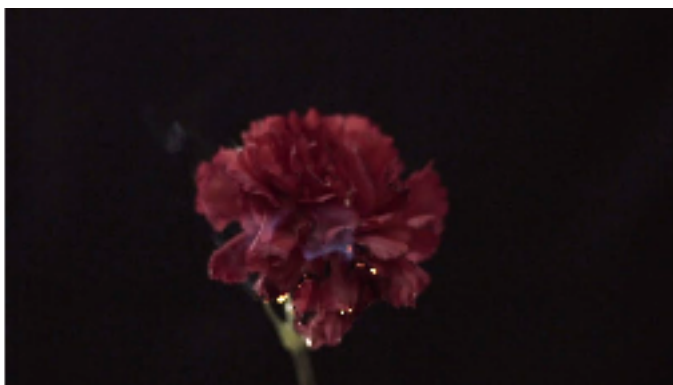
Imagens 65 e 66: Cartaz do musical HADESTOWN e cravo vermelho utilizado em '*Catharsis*'

Fontes: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hadestown> e Acervo Pessoal



Imagens 67, 68 e 69: Cravo cor de rosa, pétala sendo arrancada e flor sendo amassada

Fonte: Acervo Pessoal



Imagens 70 e 71: Cravo vermelho queimando e pétalas jogadas ao vento

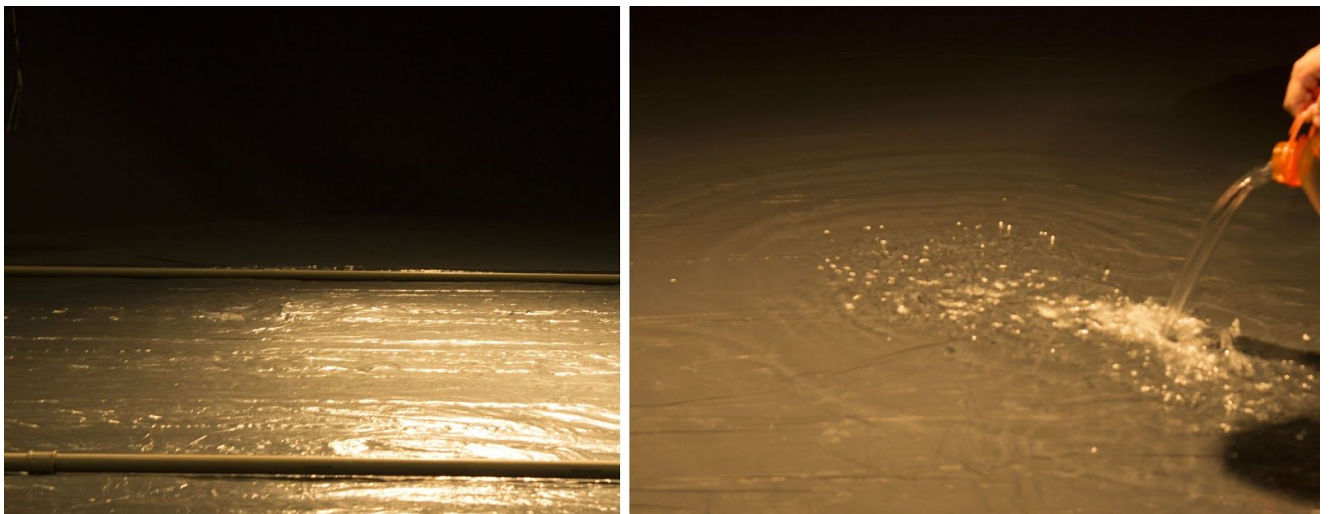
Fonte: Acervo Pessoal

4.3 As Gravações

A gravação do projeto ocorreu em duas partes: “*The Genesis*” e “*You can’t*” foram gravados em janeiro de 2019, enquanto que “*Catharsis*” foi gravado em setembro de 2019. Nos meses entre os dois períodos de gravação, o projeto mudou muito, a música “*My wind sets waves*” foi excluída, conforme foi mencionado anteriormente, e o videoclipe de “*Catharsis*” foi gravado para servir como desfecho de Oníria. Apesar das gravações conturbadas por falta de comunicação entre os *cabeças de equipe*, o clima no *set* foi bem proveitoso para os demais participantes, pois serviu como um ambiente de aprendizado.

O primeiro a ser realizado foi “*The Genesis*”, que gravamos em quatro diárias, sendo três em estúdio, mas em cenários diferentes, e uma diária externa, em frente a reitoria da universidade. Na primeira diária, estávamos com uma equipe grande e buscando nos adaptar ao modo como cada um trabalhava. Nosso Assistente de Direção, não soube lidar com o estilo de trabalho de cada uma das proponentes. Faltou na ordem do dia um tempo de preparação entre os planos, prejudicando a equipe de Arte. Foi necessário que eu o ajudasse a ajustar a ordem do dia antes do início das diárias em estúdio. Acabamos “estourando” duas diárias de “*The Genesis*”.

A diária mais desafiadora foi a do chão espelhado com água por causa da estrutura que montamos, estava bem preocupada por causa da água, embora tivéssemos feito um teste em menor escala anteriormente. Foi necessário ter muito cuidado para retirar a água, pois como o estúdio não tinha nenhum tipo de escoamento, utilizamos copos e baldes para retirar toda a água, deste modo, precisamos de muitas pessoas para a desprodução, e no fim, apesar do cansaço de todos, conseguimos cumprir com o planejado, mesmo sendo duas horas após o horário previsto para o fim da diária.



Imagens 72 e 73: Construção da estrutura com cano de PVC e plástico preto para o chão espelhado com água, construímos e *desproduzimos* na mesma diária

Fonte: Acervo Pessoal

Senti que as diárias de “*The Genesis*” passaram muito rápido, mas houve momentos de tensão entre os *cabeças de equipe*, principalmente, entre as proponentes, pois não conseguimos nos comunicar muito bem. Felizmente a equipe soube responder positivamente, o clima no set estava agradável, no geral, as pessoas costumam ter boas lembranças do projeto. Acredito que o problema mais grave foi a apresentação da decupagem dias antes da gravação, o que dificultou o planejamento das ordens do dia e a organização da Arte, e com isso, demorou para todos estarem cientes do que e como aconteceriam os planos a serem gravados.

O clipe “*You can’t*” acabou sendo o mais tranquilo de gravar, foi apenas uma diária em um apartamento que alugamos. Foram necessárias poucas intervenções na locação, pois havia a projeção preenchendo os ambientes. A maior dificuldade foi sincronizar o vídeo da projeção e o *playback* da música, pois eram versões distintas de “*You can’t*” que apresentavam velocidades diferentes, o que gerava diferença de minutagem da música. Não testamos as projeções durante o *pré-light* no dia anterior, pois o vídeo final foi entregue apenas na manhã da gravação. Como não havia decupagem, os planos eram realizados de modo livre, o que funcionou bem para “*You can’t*”, mas senti falta de aproveitarmos melhor o espaço para realizar planos de cobertura, para ter mais opções de planos para a montagem.

As projeções nos ambientes criaram um belo efeito de preenchimento do espaço, se constituindo assim na cenografia. O apartamento possuía um belo piano, o que deu um valor de produção ao videoclipe. As intervenções da Arte foram poucas e pequenas, como mover algumas coisas de lugar e substituir as fotos dos porta-retratos. Quando gravamos no banheiro, por causa do espaço limitado e do chuveiro constantemente ligado, foi difícil. Neste momento, no set quente estavam apenas a Diretora, a Diretora de Fotografia e eu, enquanto que Flexor ficava embaixo do chuveiro ligado na hora da gravação. As possibilidades de enquadramentos acabaram sendo limitadas, por causa do pouco recuo que existia no banheiro. Este videoclipe foi o mais descomplicado que realizamos.



Imagem 74: Luz da projeção sobre Flexor que está em frente ao piano da sala do apartamento que usamos como locação de 'You can't'

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 75: Flexor embaixo do chuveiro ligado em cena de 'You can't'

Fonte: Acervo Pessoal

“*Catharsis*” foi gravado em duas diárias, a primeira foi no Pico do Olho D’água em Mairiporã-SP, para ser o elemento de natureza. Madrugamos para tentar ver o nascer do sol, contudo, o dia estava bem nublado, mas mesmo assim passamos cerca de duas horas gravando apesar do frio. A segunda diária foi feita em um heliponto no centro da cidade de São Paulo, locação que consegui a partir da *São Paulo Film Commission*, e também no Minhocão, gravamos das 16h até às 22h, para gravar o pôr do sol e a cidade a noite, na busca por uma paisagem mais urbana.



Imagem 76: Flexor no Pico do Olho D'água em cena de 'Catharsis'

Fonte: Acervo Pessoal



Imagem 77: Flexor no heliponto desativado no centro de São Paulo em 'Catharsis'

Fonte: Acervo Pessoal

O terceiro clipe foi realizado com muito menos planejamento do que os anteriores. Por ser uma equipe reduzida, facilitava a comunicação, porém, decisões criativas relevantes me eram informadas apenas com pouca antecedência a gravação. O figurino de Rafael mudou entre as diárias, porque ele não levou as roupas do figurino combinado na segunda diária, fazendo com que se perdesse a sensação do espaço temporal de um dia em “*Catharsis*”. Este clipe acabou não possuindo intervenções de Arte, apenas arrumei alguns *props*, como as flores naturais e garantia que tudo estava organizado e disponível quando solicitado. Não existia uma decupagem definida, nem me mostravam os quadros, vi o material apenas na pós-produção. Neste videoclipe, me dediquei principalmente à função de Produção.

A dinâmica que se estabeleceu no princípio do projeto acabou refletindo em certas atitudes durante as gravações. Como me afastei das reuniões criativas iniciais, posteriormente, fui excluída de decisões importantes, como o desenvolvimento da decupagem. As ideias principais do que seria gravado foram estabelecidas nos dois meses que antecederam o início das gravações, precisamos correr para conseguir fechar as locações, montar os cenários e conseguir todos os *props*, além de organizar o figurino e a maquiagem. Senti falta de reuniões de equipe para todos estarem cientes do que seria realizado e de maior comunicação entre os *cabeças* de equipe. Precisei fazer muita coisa entre as gravações e de improvisar muito, pois o orçamento não era tão alto, mas existia altas expectativas pelo resultado, como acontece em filmes de equipes ainda em formação.

4.4 As Improvisações

No Brasil, existe o conhecido “jeitinho brasileiro”, que tem como base o improviso. Em Oníria, eu precisei resolver muitas coisas com improvisações. O departamento de Arte precisa de uma pré-produção, para conseguir pesquisar, planejar e produzir o que é necessário para a realização de um projeto de Direção de Arte. Oníria teve menos de um mês de pré-produção, pois ocorreu durante o recesso de final de ano e grande parte da equipe não estava em São Paulo, sinto que isso prejudicou o desempenho do departamento de Arte, pois era necessário ter tempo para produzir e construir os diversos elementos. O pouco tempo fez com que não conseguisse ensinar minhas assistentes propriamente sobre algumas coisas do ofício e por isso eu acabava delegando muito pouco. Por exemplo, acabei fazendo as compras na 25 de Março, por já conhecer as lojas, ou então, comprei em minha cidade, Mogi das Cruzes-SP, por já saber onde encontrar os itens desejados.

Por não ter tido tempo suficiente para fazer uma pesquisa aprofundada, precisei inventar soluções para os problemas que surgiram, como o uso de desodorante aerosol para deixar o plástico fosco. Na construção da caixa, apesar de existir um projeto com instruções, precisei improvisar por causa dos materiais e da falta de experiência em construir algo naquela proporção. Muitos dos improvisos acabaram sendo necessários por não existir uma comunicação clara em relação ao que seria gravado.



Imagens 78 e 79: Pedestal abstrato que construí e interior da caixa construída para 'The Genesis'

Fonte: Acervo Pessoal

Um dos maiores desafios foi improvisar junto ao Produtor um modo de derramar tinta vermelha dentro do aquário no mundo preto com chão espelhado em "The Genesis". Foi necessário realizar uma *gambiarra* com os materiais que estavam disponíveis no momento, usamos uma mangueira, um *praticável*, um tripé, tinta diluída e uma espécie de funil. O Produtor subiu no *praticável* por ser o mais alto e ficou responsável por colocar a tinta na estrutura, enquanto que eu trocava a água do aquário entre os takes, pois ficava vermelha e transbordava sobre a mesa. Precisamos montar esta *gambiarra* por eu não ter sido informada que a cena seria realizada em um plano geral.

Eu tive muita dificuldade em lidar com os improvisos, pois estava acostumada com projetos em que a equipe de Arte possuía tempo para se organizar e realizar tudo conforme o idealizado pelo Diretor de Arte, apesar dos percalços que normalmente a equipe de Arte enfrenta. A falta de comunicação fez com que os improvisos se tornassem parte essencial para que o projeto fosse realizado. Eu precisei fazer compras de última hora, construir *props* entre *takes* e lidar com um

orçamento suficiente, porém, baixo para construção de grandes cenários, compra de figurinos e objetos e pagar profissionais especializados.

Improvisações e *gambiarras* fazem parte de uma produção audiovisual. Estes recursos funcionam melhor quando está claro para a equipe o que se pretende realizar. Em Oníria, os improvisos e as *gambiarras* foram determinantes para a realização de certos planos e elementos cenográficos, mas estes recursos surgiram no momento em que precisaram ser realizados, por falta de uma proposta clara do que aconteceria na gravação. Precisei me adaptar diversas vezes e usar meus conhecimentos adquiridos durante a vida para realizar da melhor forma possível os elementos necessários ao projeto.

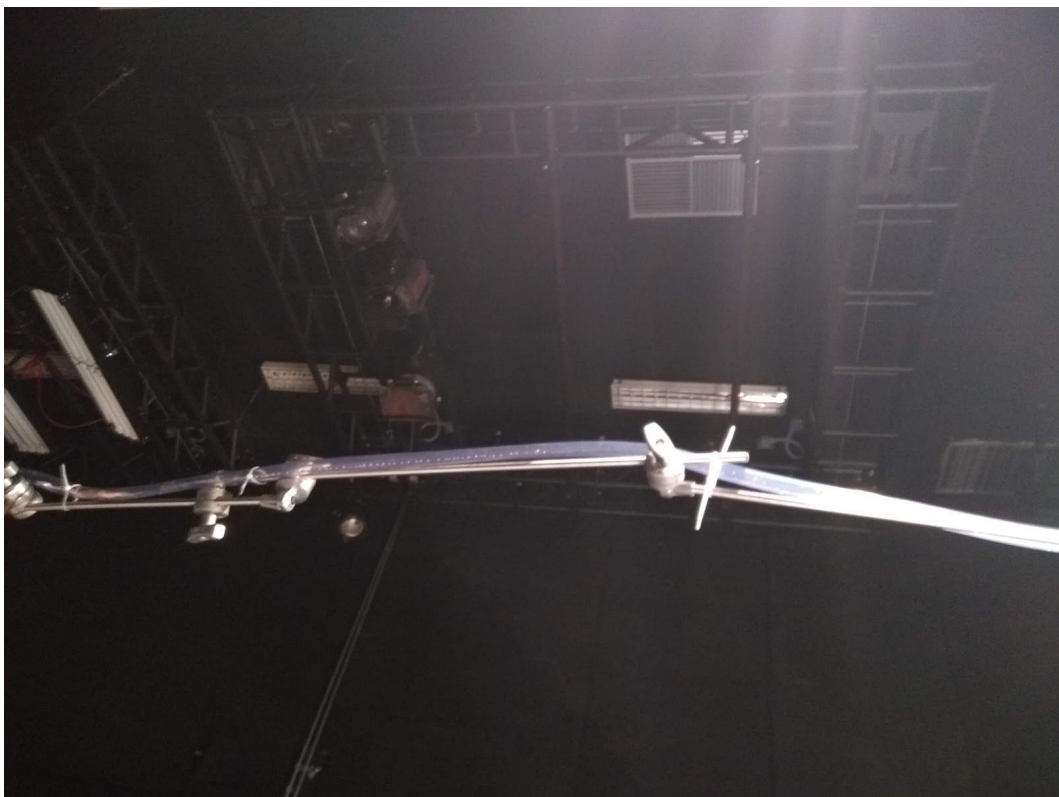


Imagem 80: Parte da gambiarra realizada com mangueira transparente presa aos braços do tripé

Fonte: Acervo Pessoal

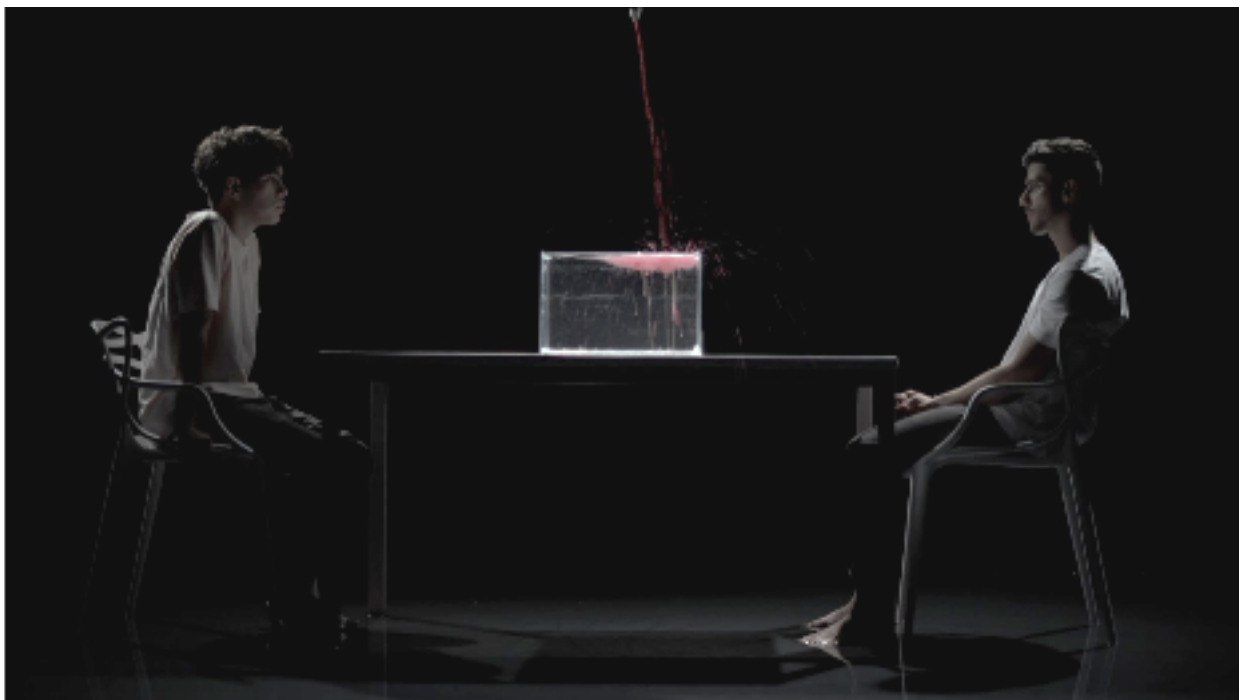


Imagem 81: Líquido vermelho caindo pela mangueira no aquário preenchido com água

Fonte: Acervo Pessoal

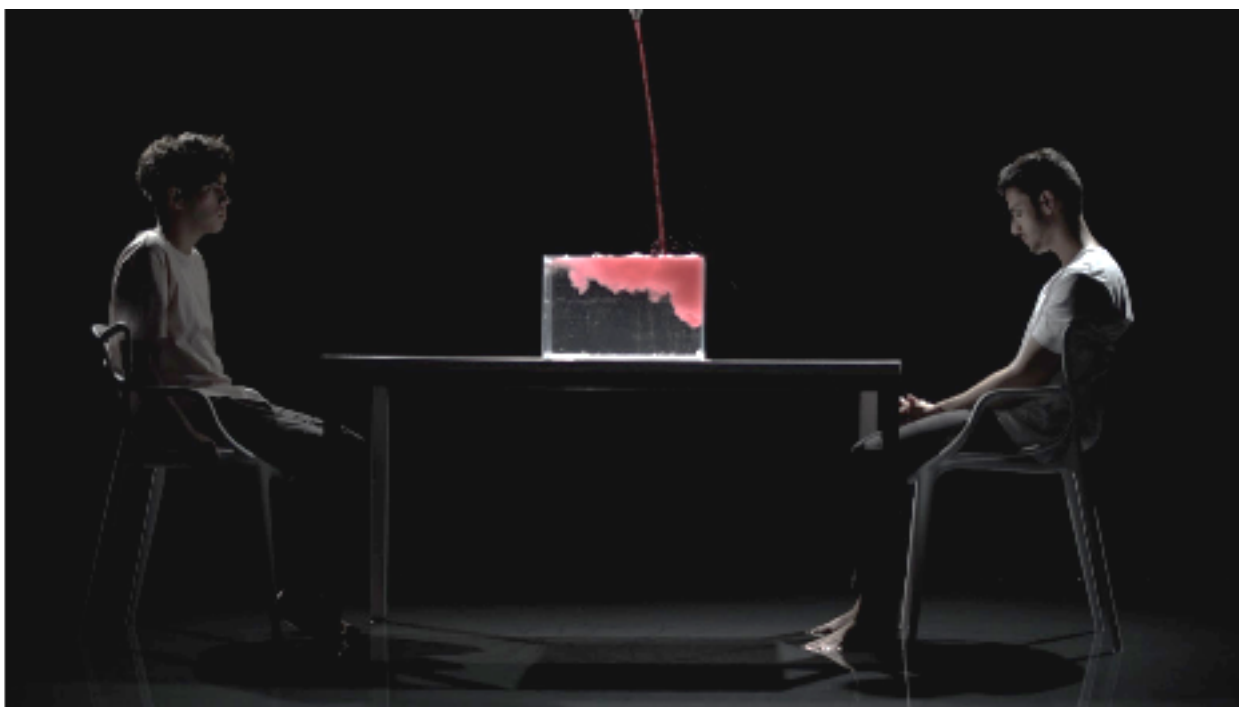


Imagem 82: No topo da imagem, é possível ver a ponta da mangueira, de onde sai o líquido vermelho

Fonte: Acervo Pessoal

5. O Papel da Direção de Arte em Oníria

Oníria foi apenas meu terceiro projeto como Diretora de Arte. Contudo, acabamos seguindo o modelo norte-americano para o departamento de Arte. A Diretora de Fotografia acabou exercendo uma parte da função de *Production Designer*, ao me apresentar uma proposta visual bem definida com várias referências. Muitos elementos considerados significativos pela Diretora e a Diretora de Fotografia para a narrativa, como o “splash de vermelho”, resquício da ideia inicial do vermelho invadir o mundo branco, eu busquei realizar, embora o resultado não fosse o idealizado inicialmente.



Imagem 83: “Splash de vermelho” realizado com tinta em fundo branco, mas não correspondeu com o desejado

Fonte: Acervo Pessoal

Exerci uma função que se assemelha a do *Art Director*, ao tornar tátil o conceito visual de outra pessoa, coordenar o departamento de Arte e cuidar do orçamento e da equipe de cenografia. O trabalho do departamento de Arte foi muito prático e manual. Exerci as funções de produção de objetos, figurino e maquiagem,

com o auxílio de minhas assistentes de arte, Maria Júlia Januário, Samara Ribeiro, Letícia Mendonça e Giovanna Alvarez. Ao reunir uma equipe em que para a maioria era a primeira experiência em um set de maior proporção no departamento de Arte, fez com que eu não delegasse várias tarefas, o que exigiu minha disponibilidade para exercê-las. É muito importante confiar na equipe com quem você trabalha e comunicação são elementos essenciais para tudo fluir bem antes, durante e depois de um set de gravação.

Apesar das adversidades, mantivemos alguns elementos do projeto inicial, como a presença das cores branco e vermelho em momentos definitivos. Usei meu repertório nas buscas por soluções aos problemas encontrados. O modo como eu realizei a proposta de Arte que me apresentaram foi a minha contribuição criativa ao projeto. Busquei produzir os elementos visuais o mais próximo possível das ideias visuais estabelecidas pela Diretora e Diretora de Fotografia, dentro do orçamento que tínhamos. Me orgulho do trabalho realizado.

6. A Direção de Arte como função dentro do CTR

A disciplina Direção de Arte é oferecida no quarto semestre da graduação e é optativa. Quando eu entrei no curso, em 2015, em nossas primeiras produções mais estruturadas, os exercícios do Rodízio, não existia Direção de Arte como uma função, e persistia a dúvida se a dupla responsável pela direção ou pela produção deveria exercer também a função de Direção de Arte. Em minha formação, vi apenas nos Exercícios Livres o ofício de Direção de Arte como uma função estabelecida. Me questionava muito em relação às críticas que alguns professores faziam acerca da Direção de Arte e da composição de quadro não estarem boas, apesar de nos Exercícios do Rodízio não existir a função até o ano de 2017 e de nos Exercícios Livres ser apenas a primeira vez que a função era exercida.

Nos últimos anos, pude observar uma mudança acerca da função no departamento. Contudo, a visão de que Direção, Direção de Fotografia e Direção de Arte como uma tríade igualmente fundamental para a realização visual de uma obra dificilmente é colocada como uma relação importante nas disciplinas, principalmente nas de Direção e de Fotografia. Acabamos não aprendendo a estabelecer uma comunicação clara e objetiva entre os departamentos. Vejo que o departamento de Arte, em muitos momentos é visto como menor em relação aos demais, pois muitos não o veem como fundamental para a construção visual de uma obra, priorizando apenas a Direção e a Fotografia. Nos *sets* de gravação de projetos curriculares, temos que nos esforçar para ter tempo de preparação e conseguir ver o quadro a ser gravado. Sinto que o departamento de Arte acaba sendo menosprezado, apesar da grande quantidade de trabalho que realiza, muitas vezes minimizam o trabalho a apenas construção do cenário e seleção de figurino. No entanto, é uma função que exige muito trabalho para a criação do universo do projeto, pois a Direção de Arte tem o poder de determinar a credibilidade da história a ser retratada.

A Direção de Arte exige multidisciplinaridade, conhecimento de histórias de diferentes áreas, trabalhar com materiais, saber montar um projeto compreensível a todos, cuidar para o orçamento não estourar, gerenciar uma equipe diversa e ter atenção aos detalhes. No CTR, acabamos vendo a função superficialmente, pois a

disciplina é dada em semestre prático, em que gravamos nossos projetos curriculares, e acabamos direcionando a disciplina para o que será realizado nos projetos. Apesar das palestras com profissionais da área, o que é muito enriquecedor para a disciplina, acabamos aprendendo muito na prática e sem ter uma base teórica consolidada.

Desde o início do curso, aprendemos a realizar projetos de curta-metragem de ficção. Apenas em poucas disciplinas acabamos desenvolvendo outros tipos de formato de obra audiovisual não convencional. Apesar da liberdade que recebemos do departamento em relação a realização de nossas obras, no momento da realização de um Projeto de Conclusão de Curso (TCC) na disciplina de Projeto Temático Orientado (PTO), muitas vezes, os professores não compreendem projetos que fogem de uma narrativa tradicional ou formatos considerados convencionais. A disciplina PTO, que é o momento de estruturação do TCC, não apresenta informações essenciais aos alunos, como o período em que podemos gravar, as burocracias do departamento em relação ao auxílio financeiro e a assinatura de contratos. Como desde de 2017, não há seleção por *pitching* de quais projetos serão realizados no departamento, todo projeto prático proposto por um determinado número de proponentes é realizado. Os professores da disciplina PTO se concentram em questionar as temáticas e formatos apresentados nos projetos ao invés de nos auxiliar a estruturá-los.

O período que os alunos tiveram para gravar seus projetos, fez com que os projetos práticos de minha turma ficassem um seguido do outro. Além de Oníria, também participei de Aliança, gravado em novembro de 2018, e de Contato, gravado em fevereiro de 2019, todos na função de Diretora de Arte. No departamento, são poucas as pessoas que se interessam pela função, acredito que o oferecimento da disciplina faz com que muitas pessoas nem reconheçam a Direção de Arte como uma função determinante a um projeto, uma vez que não compreendem a abrangência do trabalho exercido. Acredito em uma mudança a partir da presença da função nos projetos práticos iniciais, contudo, ainda é necessário que vejam a importância do trabalho da Direção de Arte em conjunto a Direção e a Direção de Fotografia.

7. Ponto de vista como Produtora

Como citado anteriormente produzi o projeto por acreditar que poderia ajudar o João Pedro na função, principalmente por eu ser uma das proponentes e achar que isto facilitaria as questões burocráticas do departamento, como o pedido de auxílio de verba para a produção do TCC. Inicialmente, eu fui mais uma assistente de produção, mas logo passamos a pensar juntos as soluções para fazer o projeto acontecer, desde meios de arrecadação financeira até decidir como seria a realização de elementos de risco, como o chão espelhado com água e o uso de bastões de fumaça, então passei a assinar o projeto como produtora.

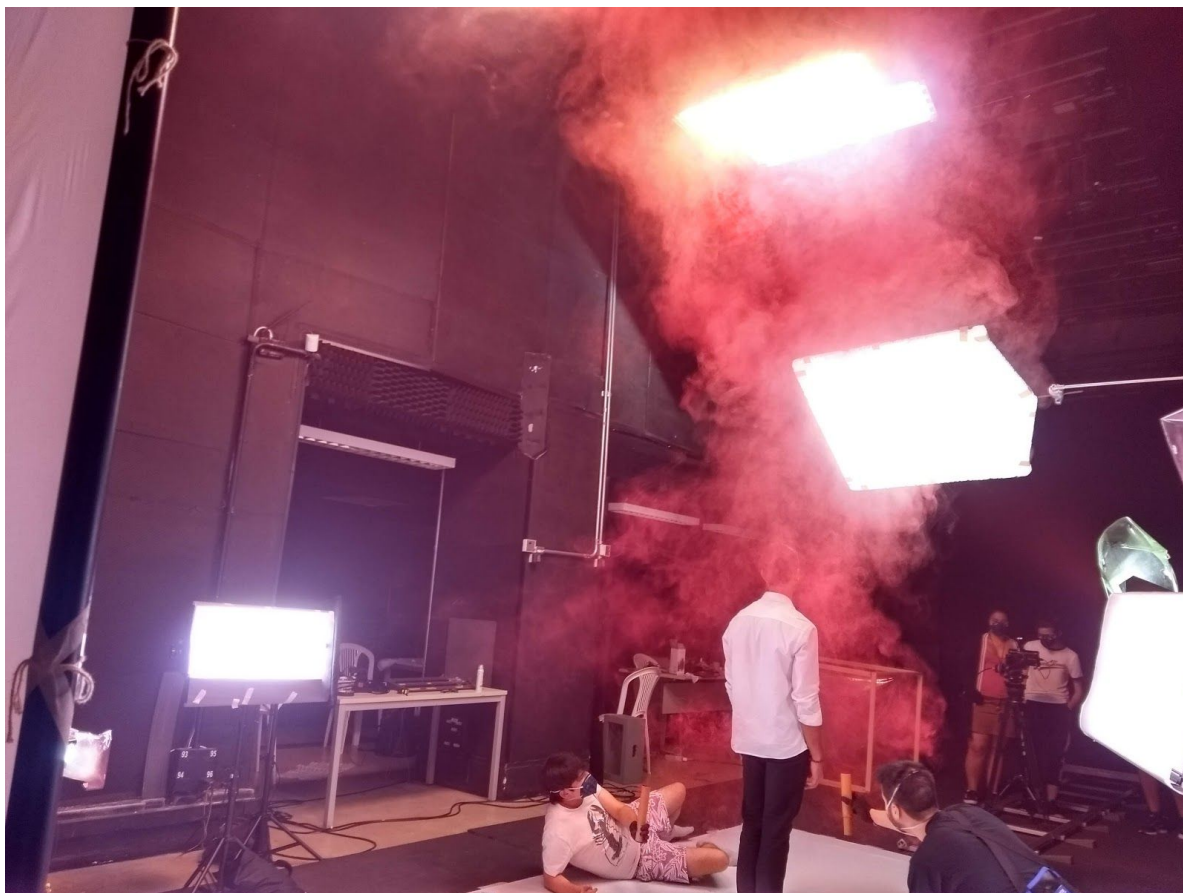


Imagem 84: João Pedro e Klaus Oti seguram bastões de fumaça vermelha, enquanto Flexor é “engolido” pela fumaça em ‘The Genesis’

Fonte: Acervo Pessoal



Imagens 85 e 86: João Pedro segura bastão de fumaça vermelha para criar o efeito que a fumaça sai de dentro da caixa espelhada em 'The Genesis'

Fonte: Acervo Pessoal

Cuidei de algumas tabelas de organização e chamava as reuniões de grupo para acompanhar o andamento de tudo, o que acabou sendo muito importante para a pós-produção. Foi uma dificuldade assumir mais de uma função importante no projeto, mas achei necessário cuidar da produção, pois, deste modo, eu conseguiria acompanhar melhor o andamento do projeto, principalmente, na arrecadação financeira e na pós-produção, duas etapas que a Direção de Arte não participa.

Me orgulho pela equipe de Oníria ser majoritariamente feminina, algo que normalmente não é tão comum, e embora seja protagonizado por um homem, foi importante ter uma equipe com uma grande participação feminina desde o desenvolvimento até a pós-produção. Os maiores desafios acabaram sendo a comunicação e o pouco tempo para pré-produção. A minha maior dificuldade em Oníria foi trabalhar com a Diretora de Fotografia, pois ela não expressava o que pretendia realizar e me omitia várias informações, embora, eu tenha buscado estabelecer uma comunicação entre nós. Como eu me preocupava com o orçamento e com o tempo para produzir o projeto, quando uma ideia me era apresentada, questionava os motivos de sua realização, mas procurava meios de

construir ou comprar o que fosse necessário, como por exemplo, o chão espelhado com água e as cadeiras brancas. Ainda assim, muitas vezes faltou objetividade e sinceridade nas nossas conversas em relação ao projeto.

Durante o terceiro videoclipe, precisei assumir a função de Produção interinamente. Por ter sido uma gravação sem nenhum tipo de decupagem, foi complicado acompanhar o que estava acontecendo e quanto tempo de gravação era necessário. Precisei resolver burocracias com a *São Paulo Film Commission* e contratar bombeiro para gravarmos em um heliponto no centro de São Paulo. Também cuidei do orçamento e do aluguel de equipamento. Embora eu tivesse o apoio do João Pedro e a equipe fosse apenas as proponentes e o músico, foi um desafio organizar tudo para a realização deste videoclipe. Após terminarmos de gravar “*Catharsis*”, a Diretora de Fotografia junto a Flexor gravaram diversas cenas extras na cidade dele, Valinhos-SP, sem informar ninguém da equipe. Algumas cenas acabaram sendo incorporadas para complementar “*You can’t*” e “*Catharsis*”, contudo, esta atitude gerou mal estar entre as proponentes que não estavam cientes destas gravações, mas como ainda tínhamos que terminar o projeto, a discussão não foi levada adiante.



Imagem 87: Cena gravada em Valinhos - SP apenas pela Diretora de Fotografia, sem o conhecimento da equipe

Fonte: Acervo Pessoal

Sinto que o projeto Oníria ainda não estava maduro o suficiente para ser gravado, pois as músicas não estavam finalizadas. O Flexor se comunicava mais com a Diretora de Fotografia do que com o grupo, por terem mais afinidades criativas, pois ambos possuem referências visuais e musicais semelhantes, além de preferirem trabalharem sozinhos. Também sinto que a narrativa presente nos vídeos não estava madura o suficiente para ser produzida e que se apegaram a elementos provenientes de referências para a construção do projeto, como o chão espelhado com água, a caixa com uma pessoa dentro e o colchão no mundo verde.

Acreditava que para o projeto, por mais que fosse um EP Visual, não precisava apresentar uma narrativa tão complexa quanto desejavam criar, pois para isso seria necessário tempo e dedicação para não resultar em algo superficial. Como Flexor não é ator, queria que houvesse mais tempo de preparação e ensaios, o que não aconteceu. Apesar de tudo, conseguimos gravar cenas muito interessantes e o projeto cresceu muito na pós-produção. Foi um desafio trabalhar com o dinheiro arrecadado e as ambições em relação ao projeto, apesar de acreditar que o dinheiro poderia ter sido melhor utilizado se houvesse um maior planejamento do que seria gravado com antecedência. Conseguimos cumprir com a maior parte do que foi requisitado à Produção e à Direção de Arte.

Embora tenha sido estabelecido um cronograma, este precisou ser adaptado inúmeras vezes de acordo com o momento, o que fez com que a improvisação também fosse necessária para a Produção. Como realizamos campanha de arrecadação financeira pelo Catarse, foi necessário lidar com as recompensas para quem nos apoiou. Também recebemos várias doações de amigos e familiares, o que nos exigiu organização. Vejo que o trabalho da Produção não acaba após o fim das gravações, pois é de nossa responsabilidade entregar um produto finalizado.

O início da pós-produção foi caótico. “*The Genesis*” levou mais de 6 meses para ser montado, pois nossa montadora, Luíza Freire, precisou se dividir entre aulas, trabalho e o nosso projeto. Neste período, houve dificuldade na dinâmica entre a montadora, a Diretora e a Diretora de Fotografia, que também participava desta fase do projeto. De outubro até dezembro de 2019, acompanhei com maior

proximidade a montagem dos videoclipes “*You can’t*” e “*Catharsis*”, pois estava presente na ilha de montagem. Sinto que minha presença foi significativa para auxiliar a montadora na construção de Oníria, assisti o material bruto e senti que tinha mais liberdade para opinar. A montagem transformou o projeto, pois como não se apegou a narrativa criada, focou nos melhores planos e no ritmo da música. Nesta etapa, percebi que faltou aproveitarmos oportunidades para gravar planos de cobertura, que fizeram falta no final, principalmente para os videoclipes que não apresentavam decupagem.

Oníria foi um projeto grande e um processo longo. Todas as pessoas da equipe, que doaram seu tempo e trabalho, foram fundamentais ao projeto, sem elas não conseguiríamos realizar Oníria nas proporções em que o projeto foi realizado. O Produtor, João Pedro, e suas Assistentes de Produção, Júlia Sonehara e Giovanna Alvarez, se encontravam à disposição para o que fosse necessário durante a gravação de “The Genesis” e “You can’t”. Apesar do afastamento de João Pedro, durante a gravação de “Catharsis” e a pós-produção, ele continuou a apoiar o projeto. Mesmo possuindo métodos de trabalho diferentes, eu e João Pedro conseguimos trabalhar muito bem juntos e dividimos as responsabilidades de produção. Acumular tarefas de Produção e Direção de Arte foi intenso, mas aprendi muito sobre as funções que exerci.

8. Considerações Finais

Oníria foi um projeto muito desafiador, aprendi muito sobre mim mesma e o modo como eu trabalho durante o processo do projeto. Trabalhar em grupo nem sempre é fácil, principalmente, quando há dificuldade de comunicação entre a equipe e é necessário lidar com egos. Após meses depois das diárias, é mais fácil ter uma análise mais pragmática sobre os acertos e erros desde o desenvolvimento do projeto. Uma grande dificuldade foi eu ter uma visão sobre Oníria bem diferente do que minhas colegas tinham em mente e a falta de comunicação entre nós, fez com que não criássemos algo todas juntas.

Teria sido mais fácil ter saído do projeto, mas para mim não parecia ser uma possibilidade. Não é do meu feitio abandonar um projeto quando me comprometo a realizar uma função importante, ainda mais se esse projeto é meu TCC e eu fazia parte de um grupo responsável por sua realização. Em Oníria, acabei deixando a minha visão criativa um pouco de lado em prol do projeto, pois acabava sendo mais prático realizar a ideia de alguém do que entrar em discussões que não levariam a lugar algum, a experiência pregressa demonstrou como nossos diálogos eram improdutivos. Com isto, eu aprendi a escolher o que valeria a pena eu defender, levar à discussão e realizar.

Aprendi a diferenciação entre Diretor de Arte e *Production Designer*, o que me fez perceber que eu cumpri a função do *Art Director*, ao tornar realidade a visão criativa de alguém. Isto me trouxe muita clareza em relação ao que eu cumpri no projeto, desde o gerenciamento da equipe de arte até a realização prática das ideias. Sinto que passamos muito tempo na criação do universo em que Oníria se encontrava e quando fomos planejar o que realmente seria gravado, o tempo acabou sendo insuficiente para pré-produção. Os desafios acabaram sendo superados com muita improvisação. Apesar de tudo, conseguimos amadurecer o projeto com o tempo, muita coisa mudou durante a montagem, mas também o modo como passamos a nos relacionamos com o projeto. Acompanhei a etapa de pós-produção por causa da função de Produção, quando me senti confortável a opinar sobre o encaminhamento do projeto.

Foi um projeto grandioso, em que ao acumular funções e lidar com um músico com sua própria visão artística, gerou muito estresse. Contudo, conseguimos realizar o projeto, com cerca de 4 meses fora do cronograma previsto, mas que resultou em uma obra única. Em Oníria, todas as habilidades que aprendi durante a graduação, acabaram sendo utilizadas, seja para organizar uma tabela ou construir uma caixa. Me frustrei ao ver elementos que foram muito trabalhosos aparecerem pouco na montagem final, como o chão espelhado com água e o uso da fumaça vermelha, o que me fez questionar se estes artifícios estéticos eram realmente fundamentais em Oníria.

Meu perfeccionismo acabou me fazendo ver apenas as imperfeições do que eu havia realizado, mas hoje eu consigo ver que cumpri um trabalho satisfatório nas condições apresentadas. E que tanto Produção quanto Direção de Arte possuem características semelhantes em relação a ter que improvisar e se preparar para imprevistos. Oníria foi um projeto desafiador, mas que me fez ver a função de Direção de Arte com um novo olhar, em que esta função é tão fundamental quanto Direção e Direção de Fotografia e que juntas formam uma tríplice criativa para a realização visual de um projeto audiovisual. Consegui usar meus aprendizados de anos neste projeto, mas em Audiovisual, e principalmente em Direção de Arte, o aprendizado é contínuo e tudo pode se tornar repertório.



QR Code 7: Oníria sem correção de cor, efeitos e créditos

Glossário

3 Tabelas (3T) - caixote de madeira com opção de três alturas, muito utilizado pela equipe de fotografia e de arte

Cabeças de equipe - Pessoas responsáveis pelas funções principais e que gerenciam suas respectivas equipes

Decupagem - divisão de um roteiro em cenas, sequências e planos numerados para orientar uma gravação

Demo - projeto de música a ser trabalhada e produzida

Desprodução - é quando após uma gravação desmontamos todas as intervenções para que o local volte a ficar do mesmo modo como o encontramos

Dressar - “vestir” o cenário de acordo com o planejado, a partir da decoração

EP - Extended Play, um “mini álbum” que possui de 4 a 6 músicas

Estourar diária - quando ultrapassa a quantidade de horas prevista para uma diária

Gambiarra - é o ato de realizar uma solução improvisada. É uma adaptação, ajuste, transformação ou adequação necessária sobre um recurso material disponível

Guerrilha - um estilo de gravação com uma equipe pequena e baixíssimo orçamento

Grid - é uma estrutura para encaixar os refletores para a iluminação de um set

Indie - projetos artísticos realizados de forma independente

K-pop - música pop sul-coreana, se caracteriza por uma grande variedade de elementos audiovisuais, dança e mistura de gêneros musicais

Look - composição de roupas e acessórios

Ordem do Dia (OD) - documento que resume as informações necessárias para um dia de gravação

Paleta de cores - seleção de cores para orientar um projeto visual

Pitching - apresentação de um projeto audiovisual a ser desenvolvido

Praticável - é uma estrutura cenográfica móvel, utilizada para levantar estruturas ou para pessoas subirem para elevar altura, é utilizada no departamento de fotografia e no de arte

Pré-light - Preparação da iluminação no *set* de gravação antes da diária

Prop - Abreviação de “property”, termo em inglês que define objetos importantes para a narrativa e que interagem com os personagens

Set - local onde ocorrem as filmagens, cenário em locação ou estúdio

Set Dressing - caracterização de um cenário, a partir do planejamento

Set quente - local onde a gravação ocorre

Tapadeira - parede de madeira usada para a construção de cenários em estúdio

Takes - gravação de um determinado plano que servirá de opção para o montador

Teaser - trecho ou sequência curta para divulgar um projeto

Referências Bibliográficas

BIBLIOGRAFIA

FERREIRA, Iris das Neves Libanio. **A Direção de Arte no Curso Superior do Audiovisual: Reflexão sobre a formação do diretor de arte no Curso Superior do Audiovisual da USP a partir de estudos de caso e do panorama do ensino universitário no Brasil**. São Paulo, 2017. 79 p. TCC (Curso Superior do Audiovisual) - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2017

HALLIGAN, Fionnuala. **Film Craft: Production Design**. United States: Focal Press, 2013

HAMBURGER, Vera. **Arte em Cena: A Direção de Arte no Cinema Brasileiro**. São Paulo: Senac, 2014

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Linguagem Cinematográfica Narrativa Visual e Projeto: Como o design se insere no projeto visual do universo fílmico**. São Paulo: Blucher, 2011

OTAKA, Tatiana Tiemi. **Um olhar sobre o ofício da Direção de Arte em Cinema e Análise da Minissérie Hoje é Dia de Maria**. São Paulo, 2012. 131 p. TCC (Curso Superior do Audiovisual) - UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO, 2012

RIZZO, Michael. **Art Direction Handbook for Film**. United States: Focal Press, 2013

SEITZ, Matt Zoller. **The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel**. United States: Abrams, 2015

ARTIGOS E TEXTOS PUBLICADOS NA INTERNET

GLASBY, Taylor. **How to make an iconic K-pop music video**. Dazed, Julho, 2018.

Disponível em:

<<https://www.dazeddigital.com/music/article/40602/1/how-to-make-an-iconic-k-pop-music-video>> Acesso em: 17 jan. 2020.

HERMAR, Tamar. **BTS' Creative Team Discusses Group's Artistic Narrative**. Billboard, Fevereiro, 2017. Disponível em:

<<https://www.billboard.com/articles/columns/k-town/7981991/bts-creative-big-hit-entertainment-interview>> Acesso em: 23 jan. 2020.

LUMPENS. Disponível em: <<http://lumpens.com/category/works/>> Acesso em: 17 jan. 2020.

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>> Acesso em: 23 jan. 2020.

ÖDLUND, Nils. **Kishōtenketsu for Beginners: An Introduction to Four Act Story Structure**. Mythic Scribes. Disponível em: <<https://mythicscribes.com/plot/kishotenketsu/>> Acesso em: 14 jan. 2020.

REDAÇÃO. **Música em Cena: Os melhores álbuns visuais da história**. Exame, Outubro, 2018. Disponível em:

<<https://exame.abril.com.br/estilo-de-vida/musica-em-cena-os-melhores-albuns-visuais-da-historia/>> Acesso em: 12 dez. 2019

TEIXEIRA, Luciana. **Saiba do que Beyoncé fala em cada faixa de 'Lemonade', seu álbum mais visceral**. M de Mulher, Abril, 2016. Disponível em: <<https://mdemulher.abril.com.br/cultura/saiba-do-que-beyonce-fala-em-cada-faixa-de-lemonade-seu-album-mais-visceral/>> Acesso em: 23 jan. 2020.

THAT'S WHY. **Álbum Visual**. Medium, Agosto, 2016. Disponível em: <medium.com/tendências-digitais/o-álbum-visual-8e24992e3b0e> Acesso em: 12 dez. 2019.

VM PROJECT ARCHITECTURE. Disponível em: <<http://lowlaundryseoul.com/>> Acesso em: 17 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Wings (álbum de BTS)**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Wings_\(%C3%A1lbum_de_BTS\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wings_(%C3%A1lbum_de_BTS))> Acesso em: 14 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Euphoria (canção de BTS)**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Euphoria_\(can%C3%A7%C3%A3o_de_BTS\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Euphoria_(can%C3%A7%C3%A3o_de_BTS))> Acesso em: 14 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Love Yourself: Her**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Love_Yourself:_Her> Acesso em: 14 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Love Yourself: Tear**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Love_Yourself:_Tear> Acesso em: 14 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Love Yourself: Answer**. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Love_Yourself:_Answer> Acesso em: 14 jan. 2020.

WIKIPEDIA. **Kishōtenketsu**. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kish%C5%8Dtenketsu>> Acesso em: 14 jan. 2020.

REFERÊNCIAS AUDIOVISUAIS

VENTO LEVOU, E O. Título original: Gone with the wind [Filme] Dir. Victor Fleming. Prod. David O Selznick. EUA: Selznick International Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 1939, 238 min, color.

BEIJO DA MULHER ARANHA, O. Título Original: Kiss of the Spider Woman [Filme] Dir. Hector Babenco. Prod. David Weisman. Brasil: Embrafilme, 1985, 120 min, color.

BEYONCÉ. **Lemonade.** [álbum visual]. Dir. Beyoncé, Kahlil Joseph, Dikayl Rimmasch, Todd Tourso, Jonas Åkerlund, Melina Matsoukas, Mark Romanek. 2016. (1h05m22s). Disponível em:

<https://drive.google.com/a/usp.br/file/d/1luGhK1bAIPfr5ZLaVaJ_LQo-gnAllhuG/view?usp=s_haring> Acesso em: 19 jul. 2018

BTS. **Blood Sweat & Tears.** 2016. (6m03s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=hmE9f-TEutc>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **DNA.** 2017. (4m15s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=MBdVXkSdhwU>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **Euphoria : Theme of LOVE YOURSELF 起 Wonder.** 2018. (8m52s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=kX0vO4vIJuU&t=27s>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **Fake Love.** 2018. (5m18s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=7C2z4GqqS5E>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **Love Yourself 承 Her 'Serendipity' Comeback Trailer.** 2017. (2m31s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BEMaH9Sm3lQ&t=51s>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **RUN.** 2015. (7m30s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=wKysONrSmew&t=205s>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **WINGS Short Film #1 BEGIN.** 2016. (2m35s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=yR73l0z5ms0>> Acesso em: 23 jan. 2020.

BTS. **WINGS Short Film #5 REFLECTION**. 2016. (3m02s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=wzxjM-82RW8>> Acesso em: 23 jan. 2020.

FLEXOR. **Hunger (Florence + The Machine) Cover**. 2019. (4m07s). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=kX_NXVRLVF0> Acesso em: 24 jan. 2020.

FLEXOR. **I Can't Make You Love Me (Bonnie Raitt) Cover**. 2018. (3m47s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=q05PFTgGUE>> Acesso em: 24 jan. 2020.

FLORENCE + THE MACHINE. **Big God**. 2018. (4m28s). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=_klrRooQwuk> Acesso em: 24 jan. 2020.

FLORENCE + THE MACHINE. **Hunger**. 2018. (4m31s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=5GHXEGz3PJg>> Acesso em: 24 jan. 2020.

FLORENCE + THE MACHINE. **Sky Full Of Song**. 2018. (4m04s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=R1TSiB9OuVM>> Acesso em: 24 jan. 2020.

FLORENCE+THE MACHINE. **The Odyssey**. [média-metragem]. Dir. Vincent Haycock. 2016. (48m14s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HajiEqEtIRY>> Acesso em: 25 abr. 2018

GOT7. **You Calling My Name**. 2019. (3m37s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=xQl9oZEY-B0>> Acesso em: 24 jan. 2020.

JUNHO. **Canvas**. 2017. (3m36s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=ExoVy0Mx4Tc>> Acesso em: 24 jan. 2020.

K-POP JUNKEE. **Explorando o MV de Fake Love - BTS, Teoria, Explicado**. 2018. (4m12s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NqIFQF11P8g>> Acesso em: 23 jan. 2020

MAMAMOO. **Hip**. 2019. (3m30s). Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=KhTeiaCezwM>> Acesso em: 24 jan. 2020.

NCT 127. **Touch**. 2018. (3m13s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=6sHlq41sl-w>> Acesso em: 24 jan. 2020.

PANIC! AT THE DISCO. **Death of a Bachelor**. 2015. (3m32s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=R03cqGg40GU>> Acesso em: 24 jan. 2020.

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

Disponível em: <<https://youtu.be/5xCMF7jsDJl>> Acesso em: 24 abr. 2018

WINNER. **Sentimental**. 2016. (3m43s). Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=OV9NJGTLm-4>> Acesso em: 24 jan. 2020.

XCELESTE. **BTS Linha do Tempo 2: O que acontece em ordem [STORYLINE]**. 2018.

(27m18s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=k0DmKfTA0U0>> Acesso em:

23 jan. 2020