

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

HAMILTON DA SILVA GOULART JUNIOR

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE UMA MIXTAPE DE RAP UTILIZANDO
DA GESTALT E SEMIÓTICA**

VOLTA REDONDA

2022

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE UMA MIXTAPE DE RAP UTILIZANDO
DA GESTALT E SEMIÓTICA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Design como
requisito para obtenção do título de Bacharel
em Design

Aluno:

Hamilton da Silva Goulart Junior

Orientador:

Prof.º Bruno Corrêa

VOLTA REDONDA

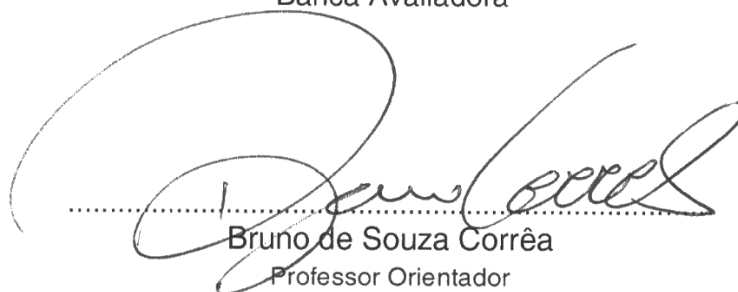
2022

FOLHA DE APROVAÇÃO

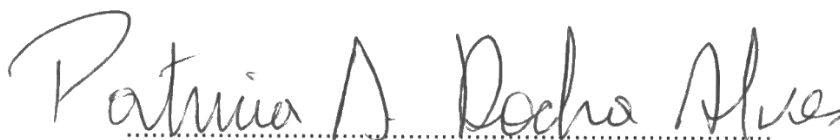
Trabalho de Conclusão de Curso intitulado PRODUÇÃO AUDIOVISUAL DE MIXTAPE UTILIZANDO GESTALT E SEMIÓTICA APLICADA. Elaborado por **Hamilton da Silva Goulart Junior** apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovado em 08 de novembro de 2022

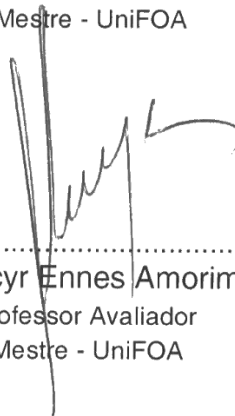
Banca Avaliadora



Bruno de Souza Corrêa
Professor Orientador
Mestre - UniFOA



Patrícia Soares Rocha Alves
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA



Moacyr Ennes Amorim
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto à toda comunidade do RAP, como uma forma de somar a cultura e ao movimento.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus por ter me dado forças até aqui, à minha família que sempre esteve comigo, ao meu orientador Bruno pelo suporte no desenvolvimento e ao grupo NOVE por toda experiência vivida ao longo do projeto.

RESUMO

O cenário atual do rap e a ascensão que o gênero musical está passando, desperta milhares de oportunidades e identificações no contexto em que ele se insere. Com o advento da internet e o avanço da tecnologia, foi possível fazer com que mais trabalhos independentes fossem lançados, conseguindo assim, abrir muitas portas para quem tem o sonho de viver da música e não consegue uma gravadora para apoiar. Visando este cenário, o projeto se propôs por meio de métodos estabelecido por Vianna et al (2011) no livro Design Thinking Inovação em Negócios, produzir o audiovisual de uma mixtape para o grupo independente “NOVE”, tendo como guia a semiótica para linguagem da comunicação e a Gestalt para uma melhor composição visual. Com foco no usuário e no público-alvo, foi possível desenvolver quatro filmes de curta-metragem para as músicas da equipe, sendo composto por quatro vizualizers.

ABSTRACT

The current scenario of rap and the rise that the musical genre is going through, awakens thousands of opportunities and identifications in the context in which it is inserted. With the advent of the internet and the advancement of technology, it was possible to make more independent works be released, thus opening many doors for those who dream of making a living from music and cannot find a record label to support. Aiming at this scenario, the project proposed, through methods established by Vianna et al (2011) in the book *Design Thinking Inovação em Negócios*, to produce the audiovisual of a mixtape for the independent group "NOVE", having as a guide the semiotics for the language of communication and Gestalt for a better visual composition. Focusing on the user and the target audience, it was possible to develop four short films for the team's songs, consisting of four visualizers.

Keywords: RAP, Audiovisual, Graphic Design, Semiotics, Gestalt

Sumário

1. INTRODUÇÃO	15
1.1. Introdução	15
1.2. Justificativa	16
1.3. Objetivos	18
1.3.1. Objetivo geral	18
1.3.2. Objetivos específicos	18
1.4. Problematização	18
1.5. Métodos e técnicas	19
2. IMERSÃO	21
2.1. Imersão preliminar	21
2.1.1. Reenquadramento	21
2.1.2. Pesquisa Exploratória	22
2.1.3. Pesquisa Desk	31
2.1.3.1. Breve contexto da história do videoclipe	31
2.1.3.2. Breve contexto da história do rap nacional	43
2.1.3.3. Roteiro	50
2.1.3.4. Tipos de cena e movimentação	56
2.1.3.5. Fases da produção audiovisual	70
2.1.3.6. Diferença entre Mixtape, EP e Álbum	76
2.1.3.7. Semiótica	76
2.1.3.8. Gestalt do objeto	82
2.1.3.9. Cores e suas sensações visuais	112
2.2. Imersão em profundidade	116
2.2.1. Entrevistas	116
2.2.2. Sessão generativa	120
2.2.3. Sombra	121
3. ANÁLISE E SÍNTESE	124
3.1. Cartões de Insights	124
3.2. Diagrama de afinidades	125
3.3. Critérios Norteadores	127
3.4. Personas	128

4. IDEIAÇÃO.....	131
4.1. Workshop de Cocriação.....	131
4.2. Brainstorm.....	131
5. PROTOTIPAÇÃO.....	138
5.1. Protótipo em papel.....	138
5.2. Storyboard.....	144
5.3. Protótipo de Serviço.....	146
6. CONCLUSÃO.....	151
7. BIBLIOGRAFIA.....	152

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Reenquadramento.....	22
Figura 2 – Gráfico pesquisa exploratória 1.....	23
Figura 3 – Gráfico pesquisa exploratória 2.....	23
Figura 4 – Gráfico pesquisa exploratória 3.....	24
Figura 5 – Gráfico pesquisa exploratória 4.....	25
Figura 6 – Gráfico pesquisa exploratória 5.....	25
Figura 7 – Gráfico pesquisa exploratória 6.....	26
Figura 8 – Gráfico pesquisa exploratória 7.....	26
Figura 9 – Gráfico pesquisa exploratória 8.....	27
Figura 10 – Gráfico pesquisa exploratória 9.....	27
Figura 11 – Gráfico pesquisa exploratória 10.....	24
Figura 12 – Gráfico pesquisa exploratória 11.....	24
Figura 13 – Gráfico pesquisa exploratória 12.....	29
Figura 14 – Gráfico pesquisa exploratória 13.....	29
Figura 15 – Gráfico pesquisa exploratória 14.....	30
Figura 16 – Logo MTV.....	31
Figura 17 – Video girls and video songs for Navajo Sky (1973).....	38
Figura 18 – MTV Video Music Awards de 1992.....	42
Figura 19 – The Soult Bronx.....	44
Figura 20 – N.W.A. Playing “Fuck Tha Police” Live in Detroit.....	45
Figura 21 – Apresentação musical na Estação São Bento [Metrô de SP].....	46
Figura 22 – Disco “Corpo Fechado Thaíde e DJ Rum.....	47
Figura 23 – Grupo Racionais MC’s.....	48
Figura 24 – Racionais vence 5 troféus no prêmio Hutúz 2002.....	49
Figura 25 – Foto de um roteiro literário.....	54
Figura 26 – Foto de um roteiro técnico.....	55
Figura 27 – Plano aberto.....	57
Figura 28 – Plano médio.....	58
Figura 29 – Plano fechado.....	58
Figura 30 – Plano geral.....	59
Figura 31 – Plano conjunto.....	60

Figura 32 – Plano americano.....	60
Figura 33 – Meio primeiro plano.....	61
Figura 34 – Primeiro plano.....	61
Figura 35 – Primeiríssimo plano.....	62
Figura 36 – Plano detalhe.....	62
Figura 37 – Ângulo normal.....	64
Figura 38 – Plongée.....	65
Figura 39 – Contra-plongée.....	65
Figura 40 – $\frac{3}{4}$	66
Figura 41 – Perfil.....	66
Figura 42 – De nuca.....	67
Figura 43 – Camera Moviments.....	64
Figura 44 – Regra dos terços.....	73
Figura 45 – Representação da fenomenologia.....	79
Figura 46 – Unidades.....	81
Figura 47 – Segregação.....	82
Figura 48 – Unificação.....	82
Figura 49 – Fechamento.....	83
Figura 50 – Continuidade.....	83
Figura 51 – Proximidade.....	84
Figura 52 – Semelhança.....	84
Figura 53 – Pregnância da forma.....	85
Figura 54 – Forma.....	85
Figura 55 – Forma ponto.....	85
Figura 56 – Forma linha.....	86
Figura 57 – Forma plano.....	86
Figura 58 – Forma volume.....	87
Figura 59 – Forma configuração Real.....	87
Figura 60 – Forma configuração Esquemática.....	88
Figura 61 – Harmonia.....	88
Figura 62 – Harmonia ordem.....	89
Figura 63 – Harmonia regularidade.....	89
Figura 64 – Desarmonia.....	90
Figura 65 – Desarmonia desordem.....	90

Figura 66 – Desarmonia irregularidade.....	91
Figura 67 – Equilíbrio.....	91
Figura 68 – Equilíbrio/Peso e Direção.....	92
Figura 69 – Equilíbrio/Simetria.....	92
Figura 70 – Equilíbrio/Assimetria.....	93
Figura 71 – Desequilíbrio.....	93
Figura 72 – Contraste.....	94
Figura 73 – Contraste/Luz e Tom.....	95
Figura 74 – Contraste/Cor.....	95
Figura 75 – Contraste/Vertical e Horizontal.....	96
Figura 76 – Contraste/Movimento.....	96
Figura 77 – Contraste/Dinamismo.....	97
Figura 78 – Contraste/Ritmo.....	97
Figura 79 – Contraste/Passividade.....	98
Figura 80 – Contraste/Proporção.....	98
Figura 81 – Contraste/Proporção e Escala.....	98
Figura 82 – Contraste/Agudeza.....	99
Figura 83 – Clareza.....	99
Figura 84 – Simplicidade.....	100
Figura 85 – Minimidade.....	100
Figura 86 – Complexidade.....	101
Figura 87 – Profusão.....	101
Figura 88 – Coerência.....	102
Figura 89 – Incoerência.....	102
Figura 90 – Exageração.....	103
Figura 91 – Arredondamento.....	103
Figura 92 – Transparência física.....	104
Figura 93 – Transparência sensorial.....	104
Figura 94 – Opacidade.....	104
Figura 95 – Redundância.....	105
Figura 96 – Ambiguidade.....	105
Figura 97 – Espontaneidade.....	106
Figura 98 – Aleatoriedade.....	106
Figura 99 – Fragmentação.....	107

Figura 100 – Sutileza.....	107
Figura 101 – Diluição.....	108
Figura 102 – Distorção.....	108
Figura 103 – Profundidade.....	109
Figura 104 – Superficialidade.....	109
Figura 105 – Sequencialidade.....	109
Figura 106 – Sobreposição.....	110
Figura 107 – Ajuste óptico.....	110
Figura 108 – Ruído visual.....	111
Figura 109 – Círculo cromático.....	112
Figura 110 – Cartões de Insight 1.....	122
Figura 111 – Cartões de Insight 2.....	122
Figura 112 – Cartões de Tecnologia.....	123
Figura 113 – Cartões de Experiência do público.....	123
Figura 114 – Cartões de Estética.....	124
Figura 115– Cartões de Visão dos produtores.....	124
Figura 116 – Critérios Norteadores.....	125
Figura 117 – Persona 1.....	126
Figura 118 – Persona 2.....	126
Figura 119 – Persona 3.....	127
Figura 120 – Storyboard “Copão de 20”.....	144
Figura 121 - Storyboard “Cheio de fly”.....	145
Figura 122 - Storyboard “Mano, vim da favela”.....	145
Figura 123 - Storyboard “Réu”.....	146
Figura 124 – Finalização “Copão de 20”.....	147
Figura 125 - Finalização “Cheio de fly”.....	148
Figura 126 - Finalização “Mano, vim da favela”.....	149
Figura 127 - Finalização “Réu”.....	150

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Modelo de Roteiro Técnico.....	53
Quadro 2 - Resultado de Cena contada.....	61
Quadro 3 - Roteiro técnico – música “Réu”.....	138
Quadro 4 - Roteiro técnico – música “Copão de 20”.....	139
Quadro 5 - Roteiro técnico – música “cheio de fly”.....	141
Quadro 6 - Roteiro técnico – música “Mano, vim da favela”.....	142

1. INTRODUÇÃO

1.1. Introdução

Há décadas os subúrbios negros e latinos de Nova Iorque passavam por diversos problemas sociais, tais como, pobreza, fome, hostilidade no ambiente ao redor, repressão policial, criminalidade, racismo, carência de infraestrutura, educação e uma série de barreiras por falta de posicionamento do governo, além do desprezo por parte da elite branca do país. Devido a essas circunstâncias, o jovem periférico muitas vezes não achava saída e acabava recorrendo ao crime. Com tal indignação de muitos indivíduos sobre essas questões, começa surgir um movimento conhecido como Hip Hop, que por sua vez manifestava o ponto de vista e a indignação dessa parcela da população através do break dance, do grafitti e do rap.

No Brasil, essa cultura social associada ao estilo de vida, chegou um pouco depois com a globalização e a repercussão que causou o movimento naquela época, foi em São Paulo onde surgiram os primeiros grupos de rap, com o mesmo intuito que se originou nos EUA, levar voz a quem não era ouvido. Por estar diretamente ligado ao jovem periférico e relatar suas vivências, sentimentos e posicionamento político, o rap sofreu e ainda sofre muito preconceito por grande parte da população.

Atualmente depois de muita luta, o rap está passando por um grande momento de ascensão, com a tecnologia e os recursos que ela proporciona cada vez mais avançados, foi possível chegar a um nível em que hoje em dia através do Hip Hop novos horizontes sejam explorados, ampliando a visão do jovem periférico e proporcionando uma oportunidade para mudar de vida.

Por mais que as letras em cima das batidas de rap falassem tudo, era necessário representar visualmente este cenário em que ocorria toda esta injustiça. Com isso o rap amplia seus horizontes para produção de videoclipes, para que assim conseguissem transparecer através do audiovisual a exibição dessa situação.

De fato, o audiovisual desempenha um papel muito importante no meio do rap pois é ele quem vai gerar a comunicação visual para com o indivíduo receptor, dando mais credibilidade ao trabalho do artista, além de conseguir em conjunto com a música relatar o contexto em que ele se insere, agregando mais valor sentimental por meio

de encenações e simbólico por representar situações diárias em comum com o público.

Nos dias atuais é possível notar o desenvolvimento de videoclipes inserido na cultura hip hop, fazendo a utilização de efeitos visuais, visualizer e elementos em 3D, tratamento de imagem, entre outras diversas possibilidades. Contudo, a real intenção do audiovisual é o ato de comunicar algo a alguém, e quando se trata deste fenômeno, é possível ver que precisa ser constantemente analisado, discutido e aprendido.

Tendo em vista essas questões, a proposta deste projeto é produzir o audiovisual de uma mixtape composta por quatro músicas do gênero musical rap, fazendo a utilização da Gestalt e semiótica aplicada para um mais bem aprofundado e estudo sobre os casos. Sobretudo essas ideias serão aplicadas nos videoclipes a fim de conseguir transparecer a mensagem do artista para seu público-alvo, levando voz através dos videoclipes representado por esses conceitos do design.

Produzida em prol do grupo independente “NOVE”, essa mixtape conta com o relato da situação social e individual de cada artista, onde expõem seus sentimentos, pensamentos, sonhos e ambições, além de relatar suas vivências, situações e obstáculos que passam diariamente nas periferias da zona leste de Barra Mansa.

Este projeto tem o intuito de conseguir agregar valor inspiracional, para que pessoas moradoras de periferia enxerguem outras possibilidades na vida, seja ela por meio da arte, da música, da comunicação, ou até mesmo da persistência naquilo que se identifica.

1.2. Justificativa

O cenário dos videoclipes começou em 1966, quando os Beatles filmaram um vídeo para a canção de rock “Paperback writer”, o qual credita como sendo o primeiro videoclipe a ser transmitido pela TV, mas foi em 1981 que a ideia inovadora de mercado da emissora MTV, com a música *The Video Killed The Radio Star* do grupo The Buggles. A partir desse momento alavancou e mudou completamente o cenário da música, pois essas produções audiovisuais baseadas em filmes de curta metragem se baseavam apenas em passar a narrativa da música, um ambiente criado apenas

para uma maior interação com o público, afirma Biel Basile, Baterista d'O Terno em uma entrevista feita pela revista digital Vice.

A princípio, é algo criativo que a gente gosta de fazer e que acaba tendo um resultado de divulgação — publicitário, pode-se dizer assim — que também é muito importante para chegarmos no público; ter contato com pessoas que possam vir a gostar do som. O videoclipe é um lugar no qual unimos essas duas coisas de um jeito muito positivo. (BASILE, apud RIBEIRO, 2017)

Nos dias atuais notamos uma maior interação com as produções audiovisuais, pois com a nova era digital o mercado tem se desenvolvido rapidamente, dando a oportunidades para artistas independentes se expressarem e viverem do seu trabalho sem necessariamente estar ligado a uma gravadora. Em contrapartida, algumas emissoras acabam ficando obsoletas por não conseguirem competir com o novo método mais tecnológico e moderno, relata André Mantovani, CEO da MTV Brasil.

Quando o YouTube apareceu eu chamei meus diretores e falei assim: "Óh, zuou!" [risos]. "A MTV perdeu a posição número #1 de ser o lugar onde as pessoas vão pra consumir clipe. Elas vão ver agora na internet." A MTV tinha um site na época que se chamava MTV Overdrive, e passava só clipe. Só que a gente fazia tudo de acordo com a lei e respeitava os direitos autorais, diferente do YouTube. As coisas eram exibidas lá e não se pagava direito autoral pra ninguém. Nosso acervo era mais restrito, não tínhamos a mesma capacidade de banda e armazenagem do YouTube. Era um serviço que os cliques entravam e saíam, meio capenga, feito lá nos Estados Unidos. Quer dizer: nós até tentamos a concorrência, mas não funcionou. (MANTOVANI, apud RIBEIRO, 2017)

O YouTube é um exemplo muito forte dessa disponibilização de expor uma música ou qualquer produção audiovisual, o criador de conteúdos pode colocar seu projeto na plataforma de forma gratuita e muita das vezes ser monetizado, além de que segundo o ranking Alexa, o mesmo hoje em dia é a maior plataforma de vídeos do mundo sendo o segundo site mais acessado, ficando abaixo apenas do Google. Apresenta mais de 2 (dois) bilhões de números de acessos mensais, disponível em mais de 100 (cem) países e suporta 80 (oitenta) idiomas.

De fato, o YouTube e a era digital deram a possibilidade para que artistas independentes possam colocar seus projetos pessoais com a melhor qualidade possível, da maneira correta, com o devido desempenho e profissionalismo, ampliando horizontes e dando voz a quem de fato merece ser ouvido.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Geral

Produzir o audiovisual de uma mixtape musical do gênero rap, destinada ao grupo independente “NOVE”. Utilizando por meio das técnicas da Gestalt e semiótica aplicada para compor a parte visual do projeto.

1.3.2. Objetivo específico

- Estabelecer um paralelo entre design e comunicação audiovisual.
- Promover uma maior reflexão sobre as músicas através dos videoclipes.

1.4. Problematização

Baseado nas informações descritas nas etapas realizadas até aqui é possível perceber o quão fundamental é uma produção audiovisual para videoclipes no quesito comunicação. Embora os dias de hoje conte com uma disponibilização de recursos enormes e um grande desenvolvimento da tecnologia, o grupo “NOVE” apesar de desenvolver um ótimo nível de produção musical, não possui uma boa entrega nesta questão visual isso dificulta o avanço do trabalho da equipe, tornando-os assim, obsoletos ao se pensar na concorrência.

Por tanto é necessário fazer com que esse projeto disponha de uma entrega melhor para seu público, a fim de estabelecer uma relação mais real com ele. A cada dia que passa o mercado do entretenimento se atualiza de uma forma muito rápida, contando com trabalhos cada vez mais elaborados e mais bem produzidos, por isso é de extrema importância que quem está começando agora se informe e busque a

constante inovação. Desta maneira agregará personalidade, identidade e diferenciação, sendo eles pontos essenciais para o crescimento no cenário artístico.

Por este lado é possível perceber que alguns clipes só atingiram números tão grandes pela produção de seus videoclipes, como em *This is America*, uma música do rapper norte-americano Childish Gambino lançada em maio de 2018 em que traz a pauta do racismo nos EUA. O vídeo, dirigido pelo japonês Hiro Murai, causou uma grande repercussão e polêmica internacional, atingindo 85 milhões de visualizações em uma semana. Mesmo que possa parecer bizarro em primeira instância, o vídeo narra os preconceitos raciais que atravessam a história do país.

De fato, o audiovisual tem se mostrado essencial para comunicação do artista ao seu público-alvo, apesar de serem manifestações artísticas diferentes, o conjunto se mostra pertinente quanto ao impacto da obra apresentada, visto isso, cantores musicais que não desenvolvem estes âmbitos profissionais não se destacam no mercado.

1.5. Métodos e Técnicas

A fim de construir e desenvolver melhor este projeto será utilizado o método Design Thinking - Inovação em negócios por Vianna e outros, em que se propõe a explicar o conceito de inovar através do comportamento do usuário. Visto isso, a metodologia descrita por estes autores se divide em 4 etapas, tendo em primeira instância a fase de imersão como uma aproximação do contexto, a qual se divide em outras duas etapas: imersão preliminar e a imersão em profundidade.

A imersão preliminar destina-se a entender inicialmente o usuário, o contexto do projeto e o ambiente em que será desenvolvido. Já a imersão em profundidade visa entender as necessidades dos indivíduos envolvidos na pesquisa. Nesta etapa é comum que gere uma grande quantidade de informações que muitas das vezes fica confuso de processar e prosseguir, para que isso fosse resolvido surge a segunda etapa do projeto, chamada de Análise e Síntese, em que propõe a analisar os resultados obtidos e sintetizá-los para uma melhor compreensão.

Essa análise e síntese serve como ponte para a terceira fase conhecida como ideação, em que procura gerar ideias inovadoras por meio de ações colaborativas que

incentivam a criatividade, é através dessa etapa que é definido o que será entregue no produto final.

Com o produto final definido, surge a última etapa do projeto dada como prototipação, em que servirá para validação do mesmo, apontando seus resultados e validando a solução, através de protótipos de baixa, média ou alta fidelidade.

2. IMERSÃO

Tomando como base o método proposto por Vianna et al (2011, p. 21) no livro Design Thinking Inovação em Negócios, a imersão se caracteriza por ser o entendimento inicial do problema, aproxima-se do contexto em que está inserido, tendo como foco tanto o ponto de vista do cliente quanto do usuário final. Ela se divide em duas partes, sendo a primeira imersão preliminar que para este trabalho foram feitos o reenquadramento, a pesquisa exploratória e a pesquisa desk, iniciando-se através de reuniões com os atores envolvidos no contexto, pesquisas que buscam entender os comportamentos extremos, além de buscas referenciais das tendências e temas que ajudaram no entendimento do assunto.

A imersão em profundidade entra como a segunda parte na fase de imersão, trazendo consigo um plano de pesquisa, listagem de perfis de usuários, entre outras técnicas que permitiram o mapeamento do contexto inserido.

2.1. Imersão preliminar

Esta etapa consiste na compreensão inicial do problema, por tanto é trazido para este cenário o reenquadramento, a pesquisa exploratória e a pesquisa desk, que ajudaram a imergir no contexto do projeto.

2.1.1. Reenquadramento

Tendo em vista o método proposto por Vianna et al (2011, p. 16), esta etapa se dá a captação de ideias e informações sobre questões não resolvidas por parte do cliente sob diferentes perspectivas, além da definição dos atores e seus impactos, dando então, o passo primitivo para atingir soluções inovadoras.

Para isso foi elaborado uma reunião com o cliente em questão, sendo eles os integrantes do grupo Nove, duas pessoas consumidoras de rap e o desenvolvedor do projeto, a fim de entender os atores envolvidos no projeto (Produtores musicais, Designer/produtor visual, cantores, plataformas digitais e os Jovens) e os impactos causados, demonstrados através da imagem abaixo:

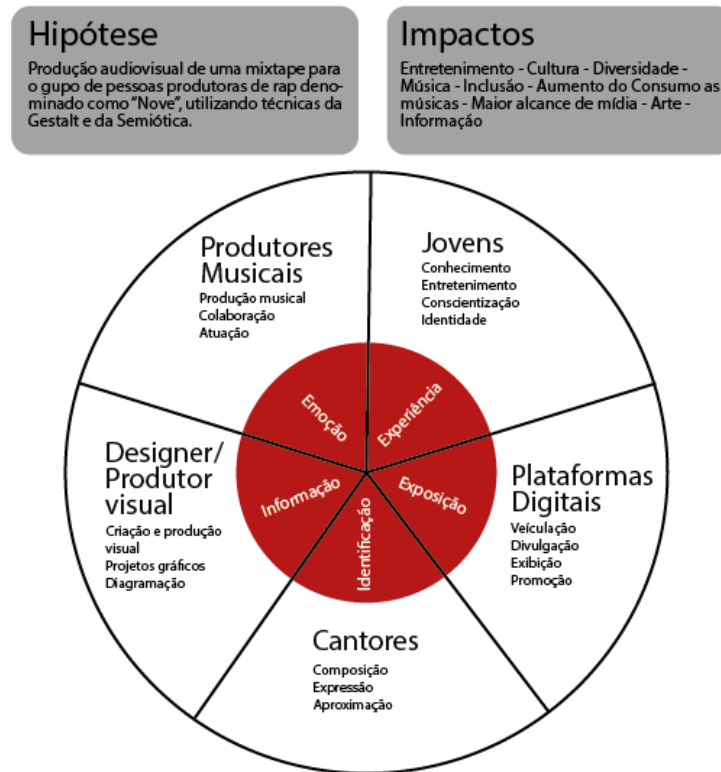


Figura 1 - Reenquadramento
Fonte: O autor

No mesmo dia que foi elaborado a reunião, também foi possível levantar um briefing sobre o grupo em questão, tais informações permearam tanto pela origem do grupo, quanto por como se estabelecem no cenário do RAP. Criado entre os anos de 2018 e 2019, a equipe tem o nome "NOVE" pois é uma referência ao bairro em que foram criados e que se conheceram, o Nove de Abril em Barra Mansa, RJ. O grupo inicialmente era composto por nove integrante, sendo eles beatmakers, MCs, e artistas visuais, porém atualmente somente quatro integrantes estão ativos.

O grupo tem como público-alvo pessoas de 18 a 35 anos, porém é possível ver outras pessoas de diferentes idades consumindo suas músicas. São caracterizados por atuarem no cenário underground do RAP, por isso geralmente só é consumido por quem realmente entende e gosta do gênero música, de tal modo a se conectarem com uma forma diferente do que o convencional apresenta. Em suas músicas buscam relatar suas vivências, a maneira que enxergam e veem o mundo e o contexto que está ao redor deles.

2.1.2. Pesquisa Exploratória

Para realização desta etapa foi feito um formulário no Google Forms, e distribuído para pessoas envolvidas no tema do projeto a fim de entender um pouco mais sobre a visão desses atores e do contexto, mas também para servir como base na pesquisa Desk, além de poder nortear a parte de imersão em profundidade. Este

formulário teve como base algumas perguntas quantitativas que ajudaram a imergir no assunto, sendo elas:

Faixa etária

- 18 até 25
- 26 até 30
- 31 até 35
- mais de 36

Faixa etária

13 respostas

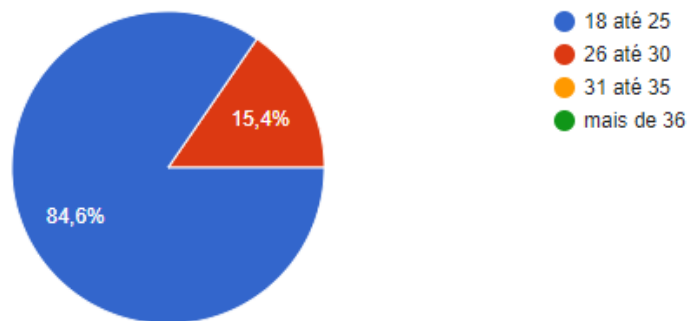


Figura 2 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Reside em:

- Volta Redonda
- Barra Mansa
- Barra do Piraí
- Porto Real
- Resende
- Pinheiral
- Outro município. Qual? _____

Reside em

13 respostas

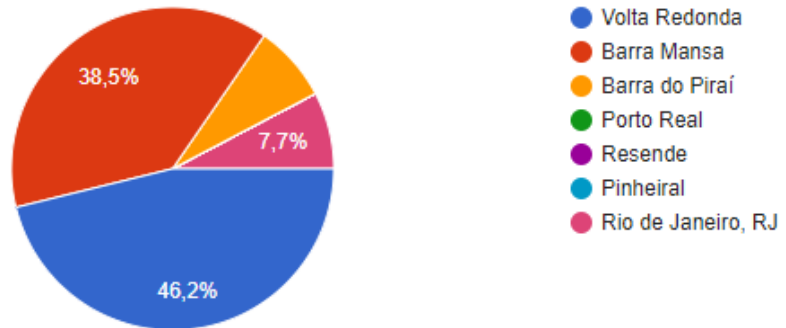


Figura 3 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Como você consome o Rap?

- () Streaming
- () Eventos
- () Merchandising
- () Mídias físicas (CD's, DVD's, Vinis)

Como você consome o RAP?

13 respostas

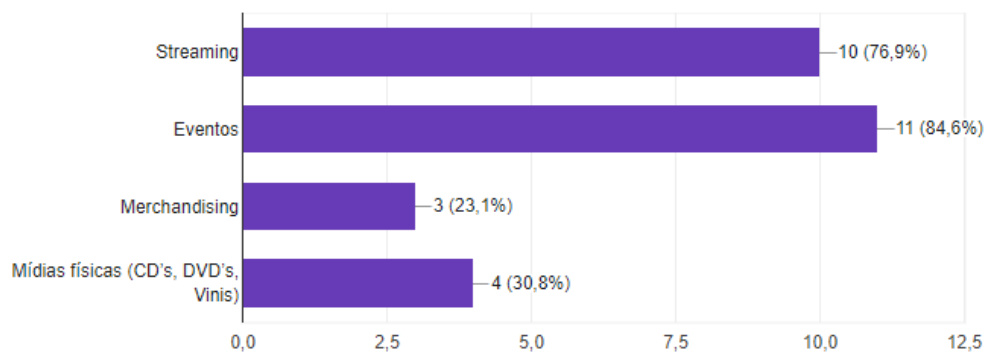


Figura 4 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Qual gênero de rap você mais escuta?

- () Boombap
- () Trap
- () Drill

- () Plug
- () Grime
- () outro(s). Quais?: _____

Qual gênero de RAP você mais escuta?

13 respostas

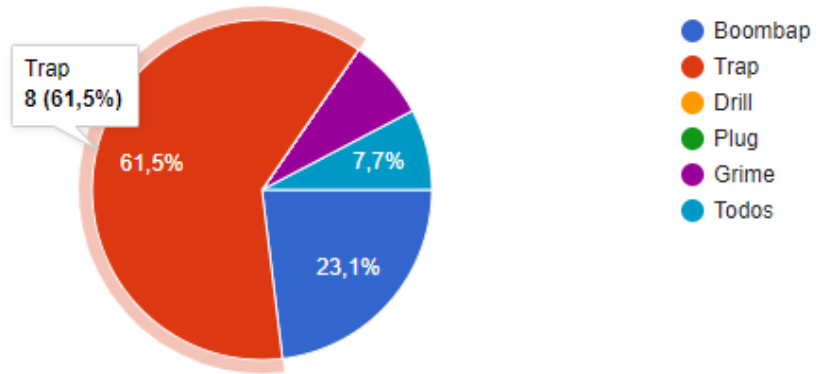


Figura 5 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Escuta mais rap do mainstreaming (mais estourado nas mídias) ou underground (menos estourados)?

- () mais mainstreaming
- () mais underground
- () os dois iguais

Escuta mais rap do mainstream (mais estourado nas mídias) ou underground (menos estourados)?

13 respostas

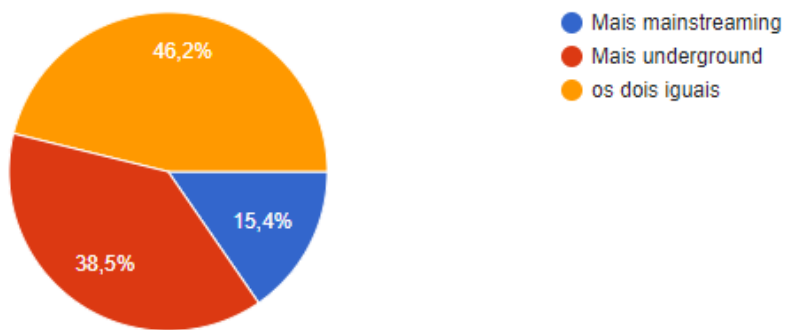


Figura 6 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Qual a importância do rap para sua vida?

- muito importante
- Importante
- pouco importante
- não faz diferença

Qual a importância do RAP para sua vida?

13 respostas

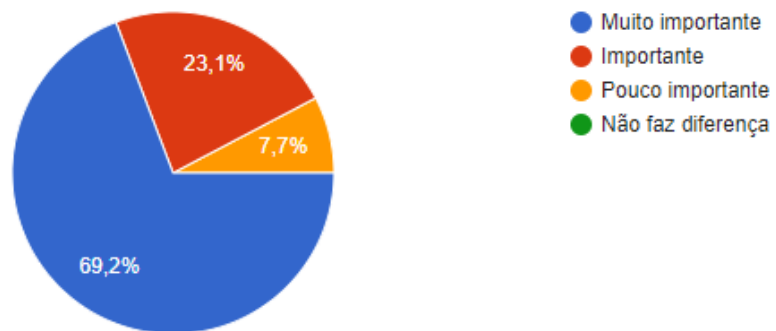


Figura 7 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Qual o tempo ideal de uma música?

- até 1 minuto
- até 2 minutos
- até 3 minutos
- até 4 minutos
- mais de 4 minutos
- não acho que tenha um tempo específico

Qual o tempo ideal de uma música?

13 respostas

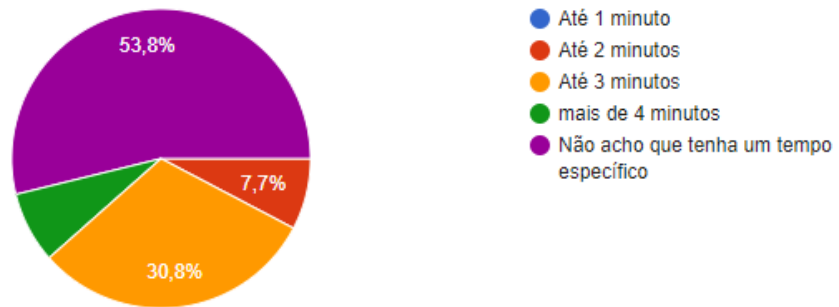


Figura 8 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Qual seu consumo de rap de artistas da sua região?

- escuto sempre
- escuto poucas vezes
- não gosto do rap da minha região
- não conheço ninguém que faça rap na minha região

Qual seu consumo de RAP de artistas da sua região?

13 respostas

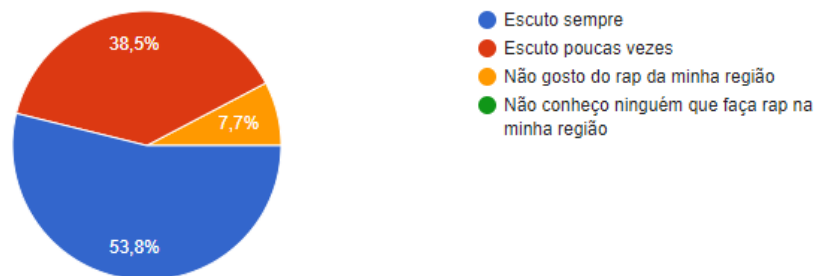


Figura 9 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

O que acha que falta para a cena de rap da região?

- melhor produção nas músicas
- mais eventos locais
- mais reconhecimento para os artistas

O que acha que falta para a cena de RAP da região?

13 respostas



Figura 10 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Qual a maior dificuldade do rap de Barra Mansa e Volta Redonda?

- falta de estrutura para realização de eventos
- falta de eventos
- falta de uma boa produção musical
- falta de apoio do público da região
- outra(s). Quais?

Qual a maior dificuldade do RAP de Barra Mansa e Volta Redonda?

13 respostas

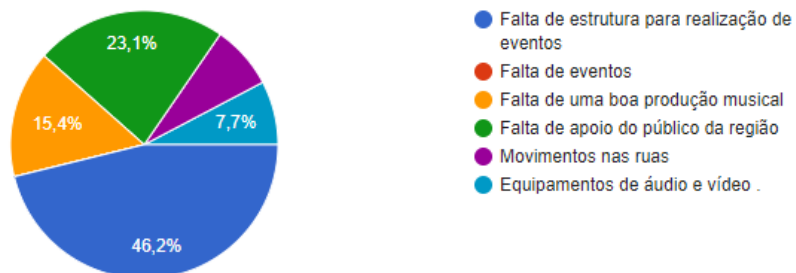


Figura 11 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

Na sua opinião, qual a importância de um videoclipe na entrega final de uma faixa?

- Muito importante
- mais ou menos importante
- nem acho importante

fala um pouco sobre sua opinião: _____

Na sua opinião, qual a importância de um videoclipe na entrega final de uma faixa?

13 respostas

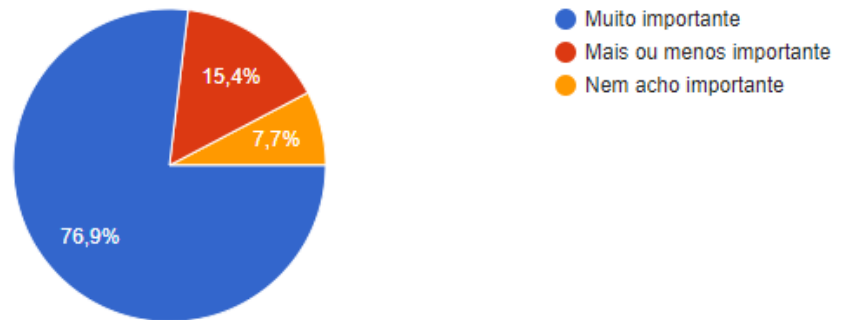


Figura 12 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

O que você sente quando uma música é lançada com um videoclipe bem produzido?

- Mais credibilidade a música
- trabalho mais profissional
- prefiro sem videoclipe
- Outro. Qual?

O que você sente quando uma música é lançada com um videoclipe bem produzido?

13 respostas

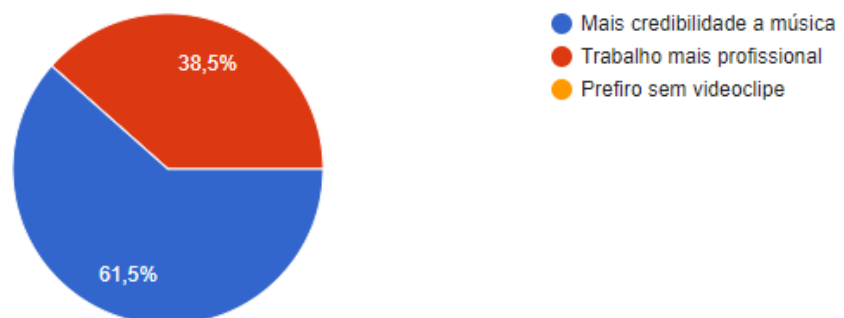


Figura 13 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

O que você acha das músicas que são lançadas sem videoclipe?

- música amadora
- artista desqualificado para o mercado musical

- melhor, prefiro sem o videoclipe
- outro:_____

O que você acha das músicas que são lançadas sem videoclipe?

13 respostas

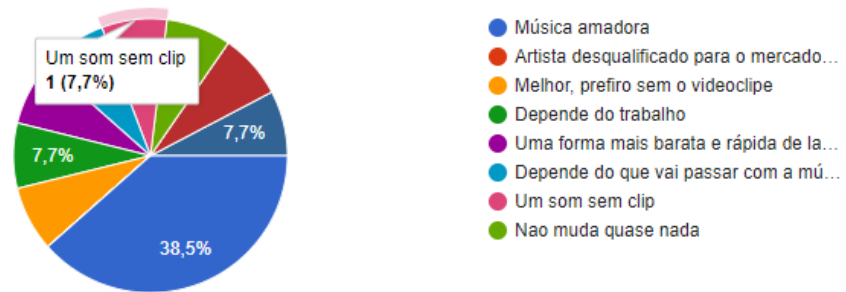


Figura 14 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

O que você mais aprecia nos videoclipes?

- história contada através das imagens
- efeitos visuais
- qualidade da imagem
- captação e enquadramento das imagens
- Outro. Qual?

O que você mais aprecia nos videoclipes?

13 respostas

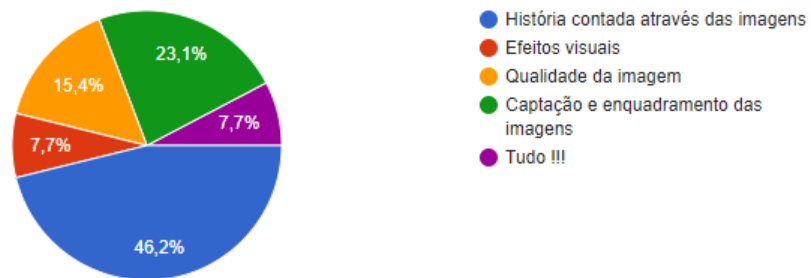


Figura 15 - Gráfico pesquisa exploratória
Fonte: O autor

2.1.3. Pesquisa Desk

Esta fase se moldou em prol de pesquisas realizadas através de livros, artigos, blogs, entre outras fontes seguras que permitiram entender melhor sobre algumas tendências, contextos mais aprofundados e assuntos análogos ao tema, essa parte do projeto foi dividida em tópicos que serviram como base para etapa de imersão em profundidade. São eles:

2.1.3.1. Breve contexto da história do videoclipe

Ao se falar sobre a origem do videoclipe e seu processo de consolidação, são levantadas algumas questões um tanto quanto complicadas a respeito. Desde sua aparição até os dias atuais não há muitos estudos específicos desenvolvidos em torno desse tema, contando com apenas alguns relatos sobre suas fases e contextos. Para conseguir relatar as etapas que permearam sua história foi utilizado como base a tese de doutorado “A consolidação do videoclipe como gênero audiovisual”, de Ariane Diniz, em que irá abordar todo esse contexto.

Ainda não se sabe ao certo quando surgiu o primeiro videoclipe, ainda que haja muitos discursos e pontos de vista sobre sua origem, sendo eles muita das vezes contraditórios, a autora afirma que foi no início dos anos de 1980 que passou a ser percebido como gênero televisivo, logo após da MTV estrear nos Estados Unidos. Desde então foram levantados muitos questionamentos e visões sobre ele.



Figura 16 - Logo MTV

Fonte: <https://www.logotipo.pt/blog/restyling-logo-mtv/>

Em sua primeira aparição o videoclipe é visto pelos autores e críticos da época como algo totalmente comercial, desenvolvido especificamente como entretenimento, visando somente a audiência e o lucro, em que seu único propósito seria promover o artista e a música em questão, ou seja, enxergado como segundo plano em prol de algo maior. Tal posicionamento é firmado no ponto de vista de diversos escritores e estudiosos da época, como Joan Lynch em 1984, que compara este tipo de produção aos comerciais de televisão, por serem curtos, buscar prender ligeiramente a atenção do espectador e acima de tudo vender um produto, neste caso, a canção. A partir desse pressuposto, o videoclipe existe apenas em função da música em questão.

É possível observar pelos autores da época abordados por Diniz (2013, p.37), a semelhança no pensamento e posicionamento, devido ao fato de enxergarem o videoclipe como uma forma mercadológica, pois tal gênero em questão se fazia presente na música popular massiva, destinada a muitas pessoas, desta forma se mostrava inferior por estar ligada principalmente ao aspecto econômico, isolando assim qualquer ligação com a arte. Tal discurso se firma a partir de uma abordagem feita por Theodor Adorno e Max Horkheimer no livro “Dialética do Esclarecimento”, em 1947, trazendo assim o conceito de “indústria cultural”.

Nas reflexões sobre indústria cultural os autores afirmam que com a consolidação da economia capitalista e os meios de comunicação massivos, a população começa a viver em um novo sistema social completamente subordinado à cultura capitalista. Para os mesmos a predominância dos veículos comunicativos de massa precede a ideia de que tudo que é direcionado e associado a eles são para um único fim, o lucro. Seus produtos são produzidos e formados a partir de moldes pré-definidos, para serem produzidos em série e consumidos em uma larga escala, semelhantes a produtos de fábricas. Sendo esse o argumento, é correto afirmar o antagonismo da arte ao videoclipe, em que ela se dá pelo seu sentido único, autêntico e original, portanto os materiais desenvolvidos a partir desses meios de comunicação não poderiam ser considerados como obra de arte, transformando-se assim apenas em entretenimento.

Quando os autores desenvolveram o conceito de indústria cultural, a televisão ainda era muito prematura, e se preparava para se consolidar definitivamente na maior parte do mundo, por volta de 1950, tais acontecimentos já eram previstos pelo mesmo como um veículo mais alienante que o rádio e o cinema juntos.

A partir de uma reflexão individual de Adorno, faz-se a afirmação de que os conteúdos exibidos na televisão seguem uma espécie de receita de bolo, utilizando assim uma padronização para suas respectivas produções.

Essa mesma padronização é vista de uma forma negativa por Adorno e Horkheimer, ao olharem o desenvolvimento da música popular massiva, sendo vista de alguma forma como inferior, por não estarem de acordo com as músicas de “qualidade”, as quais tinham um principal intuito de transparecer alguma ideia crítica, se associando ao iluminismo, em que sua principal função é de iluminar. Por não se enquadrar nesse requisito e colocar o entretenimento como foco principal, a música popular massiva para os autores se torna inferior e desqualificada.

Adorno e Horkheimer afirmam que a televisão e a música popular massiva trabalham em estratégias de dominação em relação ao seu público, para conseguirem vender em larga escala e continuarem no lucro capitalista.

De acordo com esses pensamentos abordados é possível notar que as críticas ao videoclipe se davam apenas pelo seu sentido mercadológico e para uma principal função de vender, colocando-o em uma margem distante da arte e qualquer manifesto artístico em que pudesse colocar o mesmo como protagonista, sempre estaria em segundo plano, apenas como uma vitrine da música em questão, para prender a atenção da massa e lucrar com o consumo dessas produções.

Este argumento só é firmado por haver reflexões não somente da indústria cultural propriamente mencionada acima, mas também do próprio aprofundamento nos estudos sobre a música popular massiva. No entanto esse argumento é debatido mais para frente e enxergado de uma forma não tão radical, porém ainda afirmam que essas questões mercadológicas foram essenciais para estruturação do videoclipe, relatando-o de uma forma depreciativa.

Muitos autores apontam que a música popular massiva depende dos fatores mercadológicos para que haja sentido, de acordo com eles, o gênero musical desenvolvido a partir do século XX dependem das tecnologias de reprodução sonora (fonógrafo, gramofone, vinil, toca-discos, CDs, entre outros) para serem consumida pelo seu público. Foi então a partir dessas questões que surgiu o termo “massivo”, pois como utilizavam desses atributos tecnológicos, a canção conseguia ter um alcance muito amplo de consumo, em que mais para frente o termo “música popular massiva” seria substituído por apenas “música pop”.

A percepção de que a música popular massiva se desenvolveu à luz da indústria fonográfica e de outras mídias, como a televisão e o cinema, conecta essa música às estratégias mercadológicas e de reprodução mecânica, fazendo dela um objeto cultural que visa acima de tudo explorar o seu aspecto comercial. (DINIZ, 2013, p. 44)

Desde então a música popular passou por um processo de codificação onde ocorrerão inúmeros impactos que atuam no mercado musical até hoje, como o estabelecimento da fronteira entre uma música “comercial” (que se aliam a noção de mercado) e “não comercial”, uma hierarquia que opõe o músico “virtuoso” ao amador (que não são “vendáveis”) e a regulamentação dos direitos autorais de uma determinada canção (para que o artista possa ser respaldado quanto a sua criação).

Para esses autores, a conexão entre música popular massiva e mercadoria não é tratado de forma a depreciar este estilo musical, e sim entender que esse avanço tecnológico e apropriação do gênero para com a tecnologia em seu contexto histórico foram os critérios para formar as características dele.

Andrew Goodwin faz uma análise ampla ao videoclipe enquanto objeto cultural, tendo como premissa que os estudos desenvolvidos até o momento só analisavam o aspecto imagético desse audiovisual, esquecendo que ele se caracteriza como um produto musical.

O autor demonstra entender o videoclipe de um ponto de vista acima de tudo musical, e então tenta desmistificar quais estratégias musicais compõem a estrutura por trás dele. A partir desse ponto, o videoclipe não carrega mais apenas o gênero rock, mas também diversos outros estilos ligados a música popular massiva, como o hip hop e a música eletrônica. No entanto se refere ao mesmo utilizando três nomenclaturas que o classificariam, sendo elas:

- Video clip - em que reforça seu aspecto audiovisual;
- Music television - enfatiza a importância da televisão na consolidação do gênero;
- Promotional clip (clipe promocional) - fazendo a ligação do audiovisual com o videoclipe, em que serve para promover ou fazer publicidade de um outro objeto cultural.

O autor afirma que é de suma importância estar atento aos aspectos econômicos em que se faz o desenvolvimento musical, da televisão e toda indústria que a forma para que seja possível entender o papel do videoclipe e da MTV como objetos culturais. O gênero “é um artefato cultural extremamente complexo e

incomum, pois parece exceder e conter a mercadoria que anuncia”, afirma também que o videoclipe teria potencial para “substituir outras mídias e ser a mercadoria padrão da música pop”, porém como não atua em todas as áreas da música massiva, o mesmo não poderia ser padronizado como mercadoria da cultura musical.

De acordo com ele, o fato de o gênero ilustrar uma única canção e não, por exemplo, o álbum inteiro, e ser de difícil acesso quando comparado a CDs, fitas cassetes e de vídeo, já que durante boa parte dos anos 1990 o videoclipe dependia dos canais musicais para chegar ao público, impossibilitam que ele seja um produto onipresente. Assim, como não atua em todas as searas da música massiva, o videoclipe não poderia ser considerado a mercadoria padrão da cultura musical. (DINIZ, 2013, p. 48)

Primeiramente foi analisada a questão do videoclipe ligado diretamente à indústria cultural, sendo essa a primeira relação do gênero com a mercadoria, e o segundo ponto de vista já na década de 1990 que relacionava o mesmo com a mercadoria e a música popular massiva. No entanto surge um terceiro discurso, pouco aceito pela época e minimamente explorado em que ainda enxergava o videoclipe como mercadoria, porém sem desqualificá-lo.

John Fiske analisa o videoclipe como um produto de resistência aos demais materiais comunicativos de massa, sem desassociá-lo ao seu lado comercial. Para o autor o mais importante no estudo do mesmo não é o objeto em si, mas a forma em como é utilizado e apropriado por vários grupos sociais.

Fiske constrói um argumento segundo o qual a “falta de sentido” na narrativa do gênero – algo bastante debatido na teoria do videoclipe, como será analisado adiante – transforma-o em um espaço de resistência tanto televisiva quanto por parte da audiência. A partir do momento em que o telespectador assiste a um conteúdo que não é regido pelas regras estruturais da comunicação de massa, está automaticamente indo de encontro a essa estrutura. Fiske afirma que essa resistência ocorre porque o videoclipe está inserido no mundo capitalista e na lógica mecânica da televisão; o que lhe permite negar todas as suas regras. (DINIZ, 2013, p. 49)

O mesmo autor afirma que apesar de ser uma estratégia para vender, o videoclipe age como um produto diferenciado que por trabalhar diretamente com o corpo da audiência, abre assim diversas possibilidades para resistência contra a alienação.

Jody Berland, argumenta a importância da música na televisão de forma a estabelecer uma nova reconfiguração da cultura musical. O mesmo autor trata o videoclipe não somente como um produto mercadológico, mas como um resultado das culturas musical e audiovisual.

Com todos esses discursos formados e que enxergam o videoclipe como mercadoria, deixando-o em segundo plano, fazendo com o que o olhar sobre ele fosse completamente simplista, unilateral e sem um valor intrínseco, Pierre Bourdieu define dois pilares os quais essa pauta foi embasada ao longo dos séculos: a dicotomia firmada entre uma suposta arte "pura" e seu oposto, a arte "comercial". Desta forma, o autor analisa seus contextos históricos e como o gênero é inserido no polo comercial e a dicotomia para compreender o papel do videoclipe no campo artístico, assim como discursos que o depreciaram ao longo de seu surgimento.

Pesquisas feitas pelo mesmo autor, apontam o cenário da arte, as que se formavam na Europa e os gêneros que consolidaram junto com a economia a partir do século XVII, sendo poesia, romance e teatro as expressões artísticas de forma hierarquizada.

Ao se tratar de lucros econômicos o teatro ganhava disparadamente dos outros gêneros citados acima, porém em questão de prestígio a poesia se mostrava em primeiro lugar, pois na época era consumido apenas pela parte da elite social, pois naquele momento a maior parte da população era analfabeta, impossibilitada de ler e consumir esse tipo de arte. Em contrapartida o teatro concentrava essa parcela populacional e que ficou conhecido como "popular", deixando assim o romance no centro da hierarquia das expressões artísticas, pois não dependia de um nível de letramento para entender, mas tinha que ter uma básica noção.

Mais à frente o teatro começa a ganhar mais espaço de prestígio junto a burguesia, quando começa trazer peças e públicos voltados para essa classe social, de fato neste momento já era relativo à relevância vista entre essas expressões artísticas, uma vez que dependia do contexto em que a arte era inserida e a forma que fosse contada.

Por volta do século XIV os artistas dependiam do estado e recebiam um incentivo financeiro para criação de suas obras, mas esse cenário estava prestes a mudar, foi então a partir desse momento que muitos artistas começaram a trabalhar de forma independente, nascendo assim a necessidade de comercializar a arte. Essa questão trouxe um impacto muito grande ao contexto histórico da época pois as expressões artísticas estavam diretamente ligadas à economia, portanto para que eles pudessem ganhar autonomia no mercado, eles utilizaram uma grande estratégia que tirou o vínculo da arte somente ao entretenimento e neste momento, utilizaram também ferramentas políticas e intelectuais. Tal ação tomou uma força tão grande

entre os intelectuais que possibilitaram ao artista atuar como uma peça importante nas decisões políticas. Foi aí então que surgiu uma nova hierarquização das expressões artísticas, caracterizando como “melhores” as que eram voltadas para um olhar reflexivo, edificante e de certa forma missionário, do que os que eram destinados somente ao entretenimento. A obra de arte se mostrava de “qualidade” quando havia esse apelo promovendo a crítica e reflexão.

A partir desse cenário, tem-se, no século XX, a consolidação de dois "polos simbólicos" no campo artístico. De um lado está a "arte pura", fruto de uma autonomia artística que supostamente não depende do aspecto econômico para se desenvolver e que, portanto, não é regida pelas leis de mercado. De outro lado, estabelece-se o polo "comercial", no qual uma obra de arte é pensada para suprir uma expectativa pré-existente. (DINIZ, 2013, p. 54).

Entendendo o cenário que rodeava a definição de arte naquele momento, foi possível ver por que o videoclipe não se associou ao aspecto artístico em primeira instância, pois em seu primeiro momento ele se apresentou como fruto de uma composição maior, sendo ela a música e a divulgação do artista. Por entrar no cenário como um componente publicitário e que atendia a demanda massiva, o gênero se tornou diretamente ligado ao lado econômico e mercadológico. Porém como todas as expressões artísticas, o videoclipe também sofre tensões internas e mudanças de alguns olhares, enxergando alguns grupos de videoclipes de qualidade “melhores” e “mais arte” que outros a partir de 1980.

Neste momento o videoclipe já não era mais enxergado completamente como um objeto para promover um artista ou uma música, no entanto passam a ser vistos como obras de arte e “ganham um status diferenciado”, esses tais videoclipes reunia aspectos como a videoarte e eram produzidos com a colaboração de artistas, diretores e músicos considerados da vanguarda.

Ao decorrer dos anos o gênero foi se desenvolvendo até o momento em que chega a sua fase “adulta” ganhando vitalidade e então poderia assim ser considerado arte. Entretanto nos meios onde ele se desenvolvia, ainda havia uma certa hierarquização que dava mais mérito e relevância artísticas aos videoclipes intitulados como experimentais, tais esses que seguiam o oposto daqueles que meramente ilustram uma determinada canção pré-existente. Portanto, eram considerados arte uma pequena parcela que usava como atributo principal, características da videoarte ou do cinema.



Figura 17 - Video girls and video songs for Navajo Sky (1973)
 Fonte: <https://thenetcurator.com/shigeko-kubota-la-pionera-del-videoarte/>

É possível notar um esforço sobre esse ponto de vista para considerar o videoclipe como um produto artístico, porém o olhar sobre ele ainda está vinculado a outros gêneros da arte, sendo assim, ainda não era considerado um produto por si só. É possível perceber que essa visão sobre ele, não levava em consideração do seu aspecto principal que era a música, mas sim em suas características visuais. Em seguida é sustentado um argumento que diz que a videoarte influenciou no videoclipe a maneira que a tecnologia se desenvolve, tendo por consequência a utilização de efeitos especiais na composição dele. Outro discurso formado é que o cinema está diretamente ligado ao gênero, influenciando na estrutura dele com elementos como, “A necessidade em evidenciar a narrativa, os personagens e outros elementos da história do videoclipe – e a videoarte – a quebra dos padrões audiovisuais – para então se deter nos aspectos musicais” (DINIZ, apud BARRETO, 2013 p. 65).

Outro olhar que se formava na época era a ligação do videoclipe com as características da pós-modernidade, ou seja, muitos pesquisadores usavam essa nomenclatura para simplificar o conjunto de transformações que o mundo capitalista ocidental passava e juntamente uma suposta crise da modernidade. Portanto, para uma melhor compreensão sobre a ligação dos dois a autora se baseia em três visões diferentes.

A primeira delas está associada ao fato de a pós-modernidade contemplar sobretudo as mudanças que o capitalismo vivia na década de 1970. Para tal argumento é possível perceber que esse argumento é embasado no contexto histórico onde é citado um período de “acumulação flexível”, trazendo consigo a flexibilização dos processos de trabalho, do mercado de trabalho, dos produtos e padrões de consumo. A partir desse momento o mundo sofria uma mudança drástica, pois carregava em si uma aceleração muito grande nas formas mercadológicas, uma instantaneidade e a descartabilidade de produtos, por consequência. Outra característica atrelada ao movimento na época era a promoção da imagem, estando assim ligada diretamente a televisão, em que foi um dos principais pilares para o firmamento dela. Sendo assim o pós-modernismo se opõe totalmente aos padrões estéticos e sociais construídos no modernismo, se consolidando logo após a Segunda Guerra Mundial, a qual deixou uma ruptura muito grande na economia mundial, movendo assim o eixo econômico da Europa para os Estados Unidos, onde fenômenos considerados pós-modernos ganham espaço.

O segundo ponto de vista afirma que uma das principais características de associação do pós-modernismo ao videoclipe se dá com o fim das grandes narrativas, tais essas que se classificavam como visões historicamente recorrentes da modernidade e que se sustentam até a Segunda Guerra Mundial. Ideias essas que tinham como direcionamento pensamentos iluministas apoiados no cientificismo e no racionalismo. Portanto o novo movimento se mostra o oposto desse argumento fundamentado até então e em função disso ocorre um processo de desestruturação dessas lógicas cravadas pelo modernismo. Contudo a pós-modernidade traz espaço para narrativas mais individualizadas, fragmentam as verdades absolutas, dá lugar a não-linearidade e a subjetividade, trazendo assim uma conexão mais profunda com o videoclipe, em que se caracteriza pelo seu aspecto fragmentado, se apropriando imagens não-lineares, descontínuas, e que por isso o gênero rompe com o conceito mais linear que outros audiovisuais, como o cinema por exemplo.

O terceiro pensamento se dá ao pós-modernismo como uma experiência estética, assim como os outros dois posicionamentos acima, este também traz como referência a modernidade, no sentido de tentar entender seus fenômenos e suas influências sobre o atual momento. Autores da época abordados por Diniz (2013), mostram que elementos como a descontinuidade, a fragmentação, o pastiche, que age em favor da nostalgia, que apesar da ruptura com o passado ainda são trazidas

referências às manifestações artísticas construídas no modernismo, a esquizofrenia, que não se tratava de um transtorno psíquico, mas sim a uma experiência nova que não havia nada igual e de puro material significativo, puros e sem relação com o tempo, e o apagamento da história moderna. Sobre essa perspectiva, o videoclipe é tratado em alguns casos como uma síntese perfeita ao fenômeno pós-moderno.

O importante é perceber, contudo, como a referência de um olhar que parte do cinema e o crescimento dos estudos sobre o pós-moderno foram fundamentais para que o videoclipe fosse considerado um audiovisual transgressor e desgarrado, cuja estrutura causa uma ruptura com os demais audiovisuais e transforma o telespectador em um personagem passivo e alienado, que apenas contempla os vídeos sem pensar sobre eles ou sobre o mundo que o cerca (DINIZ, 2013, p. 83).

Embora houvesse discursos que contradiziam a pós-modernidade ao videoclipe, esses autores ainda reforçam alguns de seus aspectos, por tanto acima de tudo eles visavam enfatizar a ligação do videoclipe diretamente com a música e o contexto cultural ali tratado, de forma a vê-lo como um produto audiovisual com características únicas e musical. Tendo isso em mente, Diniz relata sobre o processo de reconfiguração musical ao mostrar o quão importante foi o videoclipe para esse momento e como isso influenciou para consolidação do gênero. Para isso ela separa em três etapas:

A crise de vendas ora sofrida pela indústria da música, a oportunidade que ela percebeu no videoclipe como solução para seus problemas e, finalmente, o conflito criado entre essa indústria e a MTV, o qual teve o videoclipe como foco da disputa. (DINIZ, 2013, p. 96).

Este argumento se baseia em um período, mais aproximadamente por volta da década de 1980 em que a indústria fonográfica passava por um momento de reconfiguração musical, tal situação ocasionou em diversos acontecimentos para consolidação do videoclipe como gênero musical. Contando com o paradigma digital trazendo novidades como a televisão, o videocassete e o videogame em uma primeira instância, com isso uma estagnação no meio mercadológico da música até o momento, gerou então assim uma necessidade de readaptação desses velhos veículos de comunicação, como o rádio FM, às jukebox e as gravadoras.

Para que não pudessem ficar obsoletas a esse novo paradigma que estava se formando, esses meios antigos viram no videoclipe uma oportunidade de atualização. Por exemplo, para as rádios FMs a maneira a qual colocava sua programação teve

de ser mudada, em função de se igualar às mesmas músicas que eram transmitidas na MTV, especificamente ao rock. As jukebox para uma melhor adaptação se modificaram para um formato que continha um visor em seus aparelhos, podendo ser visualizado o videoclipe do som escolhido, a quem diga que foram elas as responsáveis por trazer a consolidação e aceitação do gênero em locais públicos, como bares e restaurantes. Para as gravadoras a história foi diferente, pois seu processo de reconfiguração dependia exclusivamente da MTV, ou seja, neste primeiro momento as gravadoras gravavam os vídeos de seus artistas e mandavam para MTV, até então era tratado como uma espécie de escambo, pois o conteúdo era disponibilizado e então servia de divulgação para elas, ocasionando em mais discos vendidos.

Mais à frente, as gravadoras passam a gastar muito para produzir esses vídeos sem receber o retorno desejado. A partir daí começam a cobrar pelos videoclipes que são veiculados na MTV, trazendo assim um valor de fato ao gênero, pois até então ele era produzido sem nenhum valor intrínseco, apenas para divulgar uma música, sendo esse o primeiro ponto. Dois anos se passaram após o fim da gratuidade e a MTV passava por um momento de expansão, levando consigo uma experiência transnacional com a estreia da MTV Europa, no entanto os videoclipes foram perdendo espaço na programação da emissora, passando a ser assim mais um entre outros gêneros de programas veiculados por ela, contudo, afirma a autora “Esse momento inaugural, contudo, ficou para sempre marcado na identidade da emissora, que até hoje é conhecida como o berço de consolidação do videoclipe (DINIZ, 2013, p. 129).

Apesar de começarem a tratar o videoclipe como produto individual, ele continuou servindo de último caso para vender as músicas, visto que só em algumas situações conseguiam gerar lucros sozinho.

A partir desse momento e outras diversas circunstâncias ocorridas na consolidação do videoclipe, o discurso que mais se adaptou a associação do gênero ao audiovisual foi o olhar que enxerga apenas o lado textual, ou seja, sua estrutura interna, formada por elementos oriundos do cinema. Portanto essa ideia vai à tona ao se tratar da música popular massiva em que ele carrega, desta forma não poderia ser ligado somente ao texto, sendo necessário também os aspectos contextuais e os elementos socioculturais ali inseridos. Sobretudo, o videoclipe para sua formação se apropriou de características dos gêneros audiovisual e da música popular massiva

Tendo em vista essa perspectiva, é possível trazer o VMA (MTV Vídeo Music Awards) como uma peça-chave para consolidação do videoclipe, pois foi

estrategicamente criado pela MTV para estabelecer o mesmo como um produto artístico.

Para além de definir o que é um “bom videoclipe”, o VMA solidificou-se como um importante recurso com base no qual a MTV buscou legitimar a sua posição quase monopolista na exibição de videoclipes e, ainda mais importante do ponto de vista desta tese, ajudou a consolidar o videoclipe como gênero. (DINIZ, 2013, p. 201).

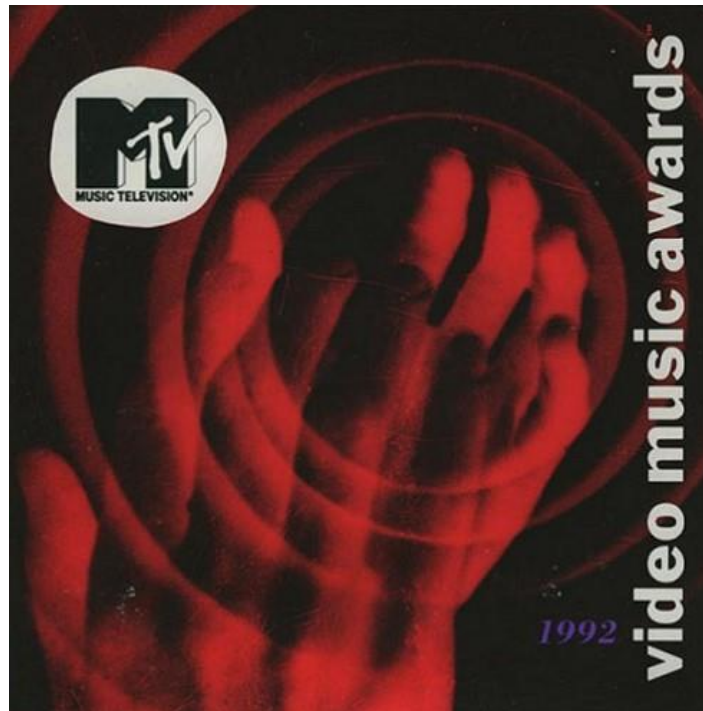


Figura 18 - MTV Video Music Awards de 1992

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Awards_de_1992

Distante de ser um produto que complementa o outro, a autora procurou definir o videoclipe como um grande protagonista de si mesmo, se atribuindo de aspectos audiovisuais e da música popular massiva para sua formação, trouxe consigo o principal canal de consolidação que foi a MTV, a principal ferramenta para esse feito, por tanto, é necessário entender o contexto sociocultural ao qual o gênero foi criado e se desenvolveu. Apesar de ter se consolidado na MTV em toda sua história, é possível notar que a emissora não é mais sinônimo de videoclipe, trazendo assim a independência dele.

A não vinculação do gênero a MTV traz um leque de possibilidades para o mesmo e que já está inserida atualmente, visto que sites de streaming como o Youtube e a desvinculação de videoclipes as gravadoras, permite que artistas independentes possam gerar conteúdos relevantes quando o assunto é videoclipe.

Por tanto para uma boa formatação de videoclipe é intrinsecamente importante entender que ele não serve apenas para vender um outro produto ou a imagem de artistas, mas sim como um produto por si só e que tem como aspecto primordial entender o contexto sociocultural em que se insere e a ligação entre o audiovisual e a cultura da música popular massiva. Para o desfecho deste tópico, é deixado aqui uma última análise feita pela autora a respeito do resumo do que é o videoclipe:

No lugar de apresentar imagens fragmentadas, esquizofrênicas, sem sentido e/ou desprovidas de narrativa para vender algo ou alguma coisa, o videoclipe abarca e ressignifica um grande número de elementos musicais e audiovisuais que em hipótese alguma podem ser analisados isoladamente. O videoclipe tem ânsia pela novidade e um incrível poder de adaptação, e é justamente esse espírito incansável, tal qual um espírito adolescente, que faz com que seja, afinal, um produto tão sedutor. Basta apenas que prestemos atenção nele. (DINIZ, 2013, p. 303).

2.1.3.2. Breve contexto da história do rap nacional

O rap desde que chegou no Brasil tem se desenvolvido gradativamente ao ponto de ser reconhecido mundialmente em caso de alguns artistas, porém para chegar até esse momento de ascensão, o gênero musical sofreu de preconceito e discriminação por muito tempo. Por tanto, para que seja possível compreender seus momentos e suas fases é necessário entender como tudo surgiu e como se consolidou.

Assim como o break dance e o graffiti, o rap também é uma manifestação artística presente no gênero hip hop, segundo Teperman (2015, p. 8) em sua obra *Se liga no som*, argumenta que a palavra rap seria uma sigla de rhythm and poetry (ritmo e poesia), estabelecido no Bronx, aqui para o Brasil alguns Mc's defendem de que a sigla se traduz em "Revolução Através das Palavras" ou "Ritmo, Amor e Poesia". O autor descreve o fato de ter ocorrido duas ondas migratórias para os Estados Unidos, as quais ocasionaram na consolidação do rap, em que a primeira se deu pela vinda forçada de centena de milhares de escravos dos mais diversos países do continente africano, tais esses que futuramente contribuiriam decisivamente para formação de gêneros como blues, jazz, soul, rock, reggae, funk, disco, e o conseqüentemente o rap. A segunda onda se dá após o fim da Segunda Guerra Mundial, em que levou

peças pobres de ilhas caribenhas como Cuba, Porto Rico e a Jamaica até as periferias das grandes cidades, onde começaram a ter uma relação de convivência com latinos e afro-americanos.

Em meados de 1970 esses imigrantes mais especificamente pela área do Bronx passavam por um momento de abandono e degradação onde não tinha nenhum incentivo do governo para as questões básicas, como espaços de esporte, lazer e cultura, deixando o jovem exposto a violência urbana e as guerras entre gangues. Contudo, para uma forma de distração e lazer, essas pessoas acoplavam equipamentos extremamente potentes em carros grandes e se reuniam periodicamente para tocar discos de funk, soul e reggae, criando assim um cenário de festa nas ruas. A partir dessas manifestações que surgiram os Dj's, que colocava a sequência de músicas e que com o passar do tempo começaram a modificar a forma de reprodução dos discos, os Mestres de Cerimônia mais conhecido como "Mc's", que nessa época era a pessoa que falava em cima da faixa musical do Dj, e o break, dança a qual ficou caracterizada como parte do gênero e que foi consolidada nessa mesma circunstância. Foi então devido a este acontecimento que o movimento hip hop se consolidou, em que hip, pode ser traduzido por "quadril" e que também significa "segundo a última moda", e hop por "pular ou dançar", o conjunto da palavra hip hop sintetizou toda essa série de manifestações artísticas, que engloba não só o rap, mas também dança, grafite, moda, estilo de vida e atuação política.



Figura 19 - The Soul Bronx

Fonte: [tps://breakingworld.com.br/tag/historia-do-hip-hop/#](https://breakingworld.com.br/tag/historia-do-hip-hop/#)

A partir disso é possível perceber o rap com mais amplitude, Gonçalves (2020, p. 4) aborda em seu artigo científico “Hip Hop: Da Luta ao Luxo” o argumento de que em um primeiro momento as letras de rap eram desenvolvidas apenas por divertimento em conjunto ao espaço que havia formado, porém foi durante o governo presidencial de Ronald Reagan (1981-1989), presidente responsável por implantar diversas políticas públicas responsáveis essas a afastarem todos os negros e latinos dos centros das cidades, perdendo seu emprego e ocasionando então o fenômeno dos hiper guetos. Devido a esses acontecimentos e a precariedade que ocorria naquele cenário, surgiram os grupos de rap que enxergavam toda aquela situação e transmitiam em forma de músicas, trazendo em suas letras a forma de vida dos subúrbios de Nova Iorque e um meio de denunciar todas as injustiças que estavam acontecendo.



Figura 20 - N.W.A. Playing “Fuck Tha Police” Live in Detroit
Fonte: [://www.gq.com/story/nwa-fuck-the-police-live-detroit](http://www.gq.com/story/nwa-fuck-the-police-live-detroit)

Não muito diferente do cenário internacional, a nação brasileira passa por um processo análogo em que, no início do século XX ocorre políticas de remodelação das metrópoles, resultando no aumento de números de favelas e bairros mais distantes do centro, gerando assim grupos marginalizados que por consequência não tinham acesso aos recursos dos grandes bairros, ficando assim totalmente isentos de lazer. É então neste cenário que o rap chega ao Brasil, inicialmente em São Paulo através de Nelson Triunfo e seu grupo de break com manifestações que causavam grandes aglomerações na rua 24 de março em meados dos anos 80. Em 1985, devido à grande

repressão policial, os b-boys transferiram seu local de encontro para estação São Bento do metrô, onde passaram a se encontrar todo sábado à tarde.

Artistas que se tornariam muito conhecidos, como Thaíde e DJ Hum, Racionais MCs e a dupla de grafiteiros Os gêmeos, eram frequentadores assíduos dos encontros na estação. Além dos rachas de break, a São Bento funcionava como uma espécie de polo cultural do hip-hop. (TEPERMAN, 2015, p. 8)



Figura 21 – Apresentação musical na Estação São Bento [Metrô de SP]
 Fonte: <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/01.006/953>

De fato, a década de 80 foi um período decisivo para história do rap no Brasil, pois ocorreram diversos acontecimentos importantíssimos que levaram a sua consolidação. Como o reconhecimento da TV Cultura, com a gravação de uma minissérie “Lucy Puma” que contava com diversos b-boys e b-girls das gangues Nação Zulu e Back Spin, a série fez uma festa de lançamento em 1986 que convidaram aproximadamente vinte dançarinos, sendo esse o primeiro encontro de b-boys paulistas e cariocas, além disso o evento contava com a ilustre presença, porém tão pouco conhecido, Dj Malboro. A gravação de “Hip Hop cultura de rua” em 1988 pela gravadora Eldorado, a qual elabora uma coletânea com b-boys da São Bento, que não só dançavam, mas também cantavam rap. O disco de fato foi o primeiro lançamento que ganhou repercussão nacional, vendendo mais de 30 mil cópias ele trazia músicas dos grupos O Credo e Código 13 e do mc Jack, produzidas por Akira S. e Dudu Marote, no entanto o maior destaque fica com a dupla Thaíde e Dj Rum, que fizeram a música de abertura “Corpo Fechado”, produzida por Nasi e André Jung. Essa faixa fez tanto sucesso que foi a responsável por levar Thaíde e Dj Rum a se apresentarem em vários lugares do país, o que levaria ao início da “rede de trocas do

rap nacional” (TEPERMAN, 2015, p. 31). Logo depois, em 1989 a mesma gravadora lança um disco da dupla, o qual impulsionou a carreira dos artistas.

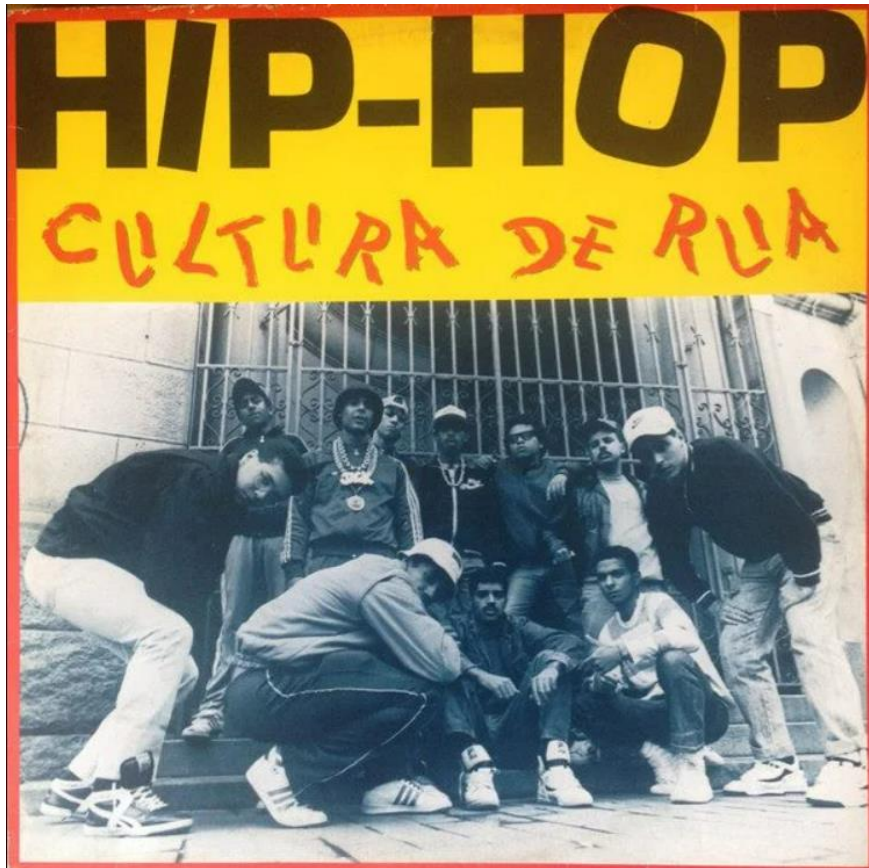


Figura 22 – Disco “Corpo Fechado Thaíde e DJ Rum
Fonte: <https://www.vaihiphop.com.br/musica/corpo-fechado/>

Poucos meses depois da gravação de Hip Hop cultura de rua, surge uma outra coletânea de rap desenvolvida por um grupo independente, chamado Zimbabwe, criado por Willian Santiago. O disco se chamava Consciência black vol. 1 e apresentava nove faixas ao todo, sendo elas de diversos artistas como “Beco sem saída” de Edi Rock e KL Jay e “Pânico na Sul” de Mano Brown e Ice Blue, os mesmos artistas que posteriormente formaram o grupo Racionais MC’s.

Racionais MC’s foi o primeiro grupo de rap, criado em 1988 com a primeira faixa “Holocausto urbano”, grupo composto por Paulo Eduardo Salvador (Ice Blue), Pedro Paulo Soares Pereira (Mano Brown), Kleber Geraldo Lelis Simões (KL Jay) e Edivaldo Pereira Alves (Edi Rock). O nome se deu a uma referência inspirada na música “Racional”, do Tim Maia, e o produtor Milton Sales foi o responsável por unir os integrantes que já atuavam no meio do hip-hop. Mano Brown e Edi Rock dividem de maneira balanceada a autoridade das letras, porém Brown assume o papel de liderança

do grupo e acaba se tornando não somente a cara do Racionais MC's, mas também do rap nacional devido a tanta representatividade carregada no decorrer do tempo.



Figura 23 – Grupo Racionais MC's

Fonte: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2017/06/racionais-mcs-defining-moments>

Enquanto os artistas do MPB utilizavam de metáforas e duplo sentido, usando de uma forma mais implícita para protestar politicamente, o grupo Racionais MC's se comunicava em suas músicas com o “papo reto”, trazia a verdade explícita em suas letras e a crua realidade de acontecia nas periferias de São Paulo. A partir desse momento se inicia uma série de acontecimentos e manifestações que deslançam o rap pelo país. Como no começo dos anos 1990 que surgem dezenas de outras posses e coletivos. No ano de 1991 a criação dos Fóruns de Denúncia e Conscientização do Programa de Direitos Humanos do Geledés, devido a violência e repressão policial contra os movimentos de rap no país, juntamente com a criação da revista “Pode Crê!”, tornou-se assim o primeiro segmento veiculado para jovens negros. No ano de 1993, Geledés – Instituto da Mulher Negra ajudou a realizar a 1ª Mostra Nacional de Hip Hop, situada na estação São Bento, o evento reuniu mais de 5 mil pessoas. Em 1999 ocorre o batismo do antigo centro cultural em Diadema como a Casa do Hip Hop, onde disponibilizaram oficinas de Dj, Mc, break e grafite. Em 2000, Celso Athayde e os rappers Nega Gizza e MV Bill criam uma organização de hip-hop no Rio de Janeiro

denominada Central Única das Favelas (Cufa), a qual realizava anualmente o prêmio Hutúz, entre os anos 2000 e 2009, visando a fomentação do rap nacional e o destaque de artistas e organizações vinculadas ao gênero.



Figura 24 - Racionais vence 5 troféus no prêmio Hutúz 2002

Fonte: <https://www.sutori.com/en/story/racionais-mc-s--ruMrGdw5Ne6haikSXiwCMZWs>

É possível ver o crescimento da cultura e o impacto que o rap tem hoje em dia, não somente como aspecto de protesto político, de fato, o gênero tem inúmeras vertentes que são apresentados e diversos contextos expressados nas canções. Com a democratização do acesso à internet, melhoria no nível de renda dos artistas e contato com a tecnologia, o rap permitiu se expandir e se desdobrar em outros tantos subgêneros, como boombap que apresenta uma batida mais calma e por sua maioria uma maior entrega de mensagem, o trap que apresenta uma batida mais acelerada onde tem mais foco no flow (entonação usada pelo artista para cantar seus versos) do que nas mensagens transmitidas nos versos, o drill que é em uma batida mais acelerada também que traz consigo, flow e foco nas mensagens transparecidas através das letras, entre outros. O ponto é que o Rap vem se tornando cada vez mais consumido pela sociedade, atingindo níveis e paradas de sucessos e números extremamente altos de reprodução, colocando em uma contradição em ser uma cultura de rua ou uma cultura de mercado, no entanto o rap nos mostra que “a música está no mundo: é um instrumento de transformação da realidade e é também transformado por ela” (TEPERMAN, 2015, p. 143).

2.1.3.3. Roteiro

Para conduzir esse tópico da pesquisa, é tomado como base o livro “O Cinema e a Produção”, Rodrigues (2007, p. 48). O autor descreve o roteiro dividindo em três tópicos que serão apresentados, como o roteirista, formato do roteiro e o texto do roteiro.

O autor começa elaborando e exemplificando qual a função de um roteirista, então descreve que o primeiro passo é a criação da sinopse do filme, ou seja, será a descrição da história simplificada, como uma espécie de resumo. Como segundo passo é necessário criar o argumento, que nada mais é do que a descrição do roteiro, apresentando na maioria das vezes passagens dos diálogos e uma esquematização inicial das cenas, já com plots (ideias, trama, estrutura narrativa linear) e subplots (objetivo secundário ou paralelo do personagem principal/coadjuvante). Com o argumento aprovado o roteirista então escreve o roteiro final com diálogos, cenas e ações detalhados.

Para Rodrigues (2007 p. 49), um filme nasce a partir de uma ideia, seja ele de longa-metragem, curta, videoclipe, publicitário ou documentário, por tanto é de extrema importância estar sempre atento as coisas que acontecem ao redor, tanto por fatos dos jornais, quanto vivencias do cotidiano ou experiências alheias, para que seja possível escrever um bom roteiro.

Um roteiro é uma história contada com imagens, expressas dramaticamente em uma estrutura definida, com início, meio e fim, não necessariamente nessa ordem. Se, ao lermos um roteiro, tivermos dificuldades em visualizar a cena, certamente ele tem problemas. Um bom roteiro não é a única condição para o planejamento eficiente do tempo e do custo de filmagem, mas contribui para que o filme seja preparado de modo mais adequado. (RODRIGUES, 2007, p. 50)

Sua fase inicial se dá por quando o herói/protagonista está em sua zona de conforto até que algo leva a caminhar em direção a aventura, em outras palavras, essa é a hora em que ele vai precisar a tomar a decisão que mudará sua vida. O meio se caracteriza pela hora em que o personagem muda sua linha de raciocínio (plot 1) e começa a ter conflitos por ir atrás do confronto, essa parte carregará consigo os

obstáculos que ele irá enfrentar para atingir o objetivo. Perto do final deverá acontecer algo que levará a história para seu último conflito (plot 2), a partir daí tem-se o momento final em que ocorre toda solução dos conflitos.

É importante levar em consideração alguns elementos dramáticos presentes no dia a dia, como piedade, amor, ódio, desprezo, carinho, desespero, entre outros, os quais gerarão identificação do espectador pela atribuição apelativa de personagens interessantes, temas universais, conflitos e uma história cativante que prenda a atenção para imaginação. Um roteiro deve ter a presença de um ou mais de um personagem, mesmo não sendo o personagem principal são importantes a ponte de deixar o espectador curioso com o fim de suas histórias, é a partir do personagem que acontecerá identidade com o público. Os arquétipos para definir os personagens de um roteiro pode ser: o herói, o amigo do herói, o mentor (o mesmo que direciona o caminho a ser tomado), o vilão (que aparece para dificultar a atingir os objetivos), entre outros.

A vida real não é exatamente igual à vida no cinema. Na vida real, as nossas reações de caráter variam de acordo com a situação e o momento. No cinema, uma vez definido o caráter de um personagem, suas reações serão sempre coerentes, ou o espectador ficara confuso. Um personagem ambicioso, amoral na perseguição dos seus objetivos, terá sempre esta característica de caráter durante todo o desenrolar da história (a não ser em casos especiais e que seja justificado no roteiro). Vingativo, rancoroso, honesto, viril, ambicioso, pusilânime são alguns traços de caráter de um personagem. Não devemos confundir caráter com personalidade. Um personagem pode ter uma personalidade simpática ou rabugenta, mas com caráter diferente de sua personalidade. (RODRIGUES, 2007, p. 51)

Abordado por Rodrigues (2007, p. 52) são esses os requisitos necessários para todo roteirista conseguir elaborar um roteiro:

- Story line – ideia precisa do roteiro, descrita por umas cinco linhas em média.
- Sinopse – uma breve descrição da ideia geral da história e de seus personagens, contada em uma ou duas páginas.
- Argumento – conjunto de ideias que irá compor o roteiro, todas as ações definidas sequencialmente, com as locações, personagens e situações dramáticas com baixo nível de narração e sem os diálogos.
- Roteiro literário – finalizado com todas as descrições necessárias e os diálogos que irão compor o filme, esse será o roteiro ainda sem a definição dos planos que servirá como base para o orçamento inicial e os projetos de captação.

- Roteiro técnico – roteiro redigido pelo diretor com definições e indicações de planos, movimentos de câmera, o qual servirá de análise para o primeiro assistente de direção, o diretor de produção e o orçamento final. Servirá como um manual ou guia de trabalho para equipe técnica.

Para elaboração e realização de um filme, a produção conta com uma série de acontecimentos realizados antes, durante e depois do projeto, por isso é de extrema importância o roteiro estar devidamente formatado, para que não ocorra desvio na linha de raciocínio. Contudo foi criado um modelo de padronização de roteiros abordado por Rodrigues (2007, p. 53), que quando são seguidas, cada página corresponde um minuto de filme. São elas:

Fonte: Courier new

Tamanho da letra: 12

Tamanho do papel; carta (27,94 cm x 21,59 cm), podendo também ser A4

Numeração de página: em cima e à direita

Margens:

Vertical:..... em cima 2,5 cm; embaixo 2,5 cm / 3 cm

Linha de ação e cabeçalho:..... esquerda 3,5 cm/ direita 3.5 a 4 cm

Nome dos personagens:..... 9 cm da esquerda

Rubrica dos personagens:..... centralizado abaixo do nome

Diálogos:..... 6,5 cm da esquerda / 7,5 cm da direita

Justificação:..... diálogo e ação para a esquerda

Capa:

Título 3/8 da página centralizado (em maiúscula)

Nome do escritor (adaptação) centralizado abaixo do título

Nome do roteirista centralizado logo a seguir.

(Canto inferior à esquerda) O registro no escritório de direitos autorais

(Canto inferior à direita) Telefone do responsável para contato

1ª página: dez espaços, centralize o título do roteiro, mais cinco espaços e inicie com a cena 1 do roteiro. (RODRIGUES, 2007, p. 53)

Para o texto, o autor aborda 3 pontos específicos para elaboração dele, sendo o cabeçalho, a linha de ação e os diálogos, além de relatar o fato de evitar redundâncias na criação de um roteiro, como começar com “fade in”, ou corte após cada cena, entre outros.

Os cabeçalhos devem conter:

- Local onde a cena se passa (exterior ou interior);
- O título que compõe a cena, precisando ser descrito o local que compõe cada cena que será gravada;
- Indicação do momento em a cena está acontecendo (noturna ou diurna);
- Sempre que acontecer mudança de tempo e espaço, será necessário um novo cabeçalho;
- Não é necessário fazer enumeração das cenas, mas caso ocorra, deverá ser em ordem crescente numérica.
- A linha de ação deve apresentar:
- Início da linha de ação com a descrição do ambiente, conseguindo manter o cabeçalho o mais limpo possível, carregando a característica de ser clara, objetivamente explícita, deixando de uma maneira mais clara as transições de tempo dentro da cena e espaço simples;
- Cada vez que uma ação termina, a próxima cena deve estar em outro parágrafo no texto, mantendo sempre espaço duplo entre eles;
- As rubricas devem estar em itálico dentro de parênteses, quando são necessárias na linha de ação ou em meio aos diálogos;
- Toda vez que um personagem novo aparece pela primeira vez, deve estar em maiúsculo e ser apresentado. Ex.: PEDRO, 25 anos, classe baixa, feia aparência, entre outros;
- Toda vez que tiver a indicação de um som, deve ser indicado em letra maiúscula. Ex.: A bala passou ZUNINDO sobre a cabeça de Pedro.

Para continuidade da elaboração do texto do roteiro, os diálogos devem apresentar:

- O nome do personagem tem de estar com as letras maiúsculas e centralizado, logo após o espaço duplo da última frase da linha de ação;
- As informações sobre as ações dos atores (rubricas), devem estar centralizadas em relação ao nome do personagem, entre parênteses, quando necessárias;
- Sempre que o personagem tiver contato com outras pessoas dentro do assunto, essas pessoas ficaram à mercê do nome do personagem. Ex.: Mãe

de Pedro chama Soraia, logo, no texto será referida sempre com “Mãe de Pedro” e não “Soraia”;

- É aconselhável começar o diálogo dos personagens com hífen ou três pontos, para que o ator saiba onde se inicia o diálogo.

Abaixo duas imagens apresentando as duas fases por qual um roteiro passa, sendo que a figura 2 apresenta um roteiro do tipo literário e na figura 3 um do tipo técnico para uma melhor fixação da ideia.

BAR DON JUAN
Roteiro de Tobias e Lucia Murad
Roteiro de filmagem de Chris Rodrigues

1 - INT. - APT. DE JOÃO - NOITE
Madrugada. Porta de um apartamento vista por dentro. FORTES BATIDAS NA PORTA.

JOÃO, cerca de 35 anos, cabelos compridos e barba por fazer, e LAURINHA, bem mais jovem, acordam assustados com o barulho.

João acende a luz do abajur. Olha assustado para o relógio de cabeceira que marca 4 horas da manhã e troca um olhar preocupado com Laurinha.

Dois policiais à paisana e mal-encarados invadem o apartamento arrombando a porta.

O POLICIAL 1 começa brutalmente a revistar o apartamento, enquanto o POLICIAL 2, de revólver em punho, atravessa apressadamente a sala em direção ao ...

QUARTO.

João e Laurinha assustados olham para o homem com o revólver, na porta do quarto.

POLICIAL 2
... Vistam-se imediatamente seus
terroristas de merda. Estão presos.

João e Laurinha mal têm tempo de colocar alguma roupa sob o olhar atento do policial que os arrasta ainda se vestindo para ...

A SALA

... enquanto o outro policial apressadamente põe um capuz negro sobre suas cabeças, os algemam e os empurram para fora do apartamento.

2 - EXT. - APT. DE JOÃO - NOITE
Os policiais arrastam Laurinha e João rapidamente para fora da portaria do edifício e jogam os dois no banco de trás de um carro sem identificações.

3 - EXT. - DOPS - NOITE
O carro da Polícia chegando em frente ao prédio do DOPS na Rua dos Inválidos.

Os policiais empurram os presos algemados para fora do carro e para o prédio.

4 - INT. - DOPS - NOITE
O Policial 1 aperta o botão do 3º andar de um elevador antiquado, que logo se movimenta com Laurinha, João e o Policial 2, parando no 3º andar.

5 - EXT. - DOPS - NOITE
João e Laurinha são conduzidos por uma varanda circular que envolve o pátio de um prédio colonial.

O Policial 1 abre uma porta enquanto o Policial 2 tira os capuzes de João e Laurinha que olha para o interior da cela e desvia o olhar apavorada.

6 - INT. - DOPS - NOITE
Uma cela cheia de pessoas torturadas.

7 - INT. - DOPS - NOITE
Dias depois, em outra cela, Laurinha, com hematomas pelo corpo, nua, pendurada no pau-de-arara.

SALVADOR, 35 anos, baixo, atarracado, amulhado, forte, com espessas sobrancelhas que se unem sobre o nariz, solta Laurinha do pau-de-arara.

Na sombra, vemos um homem à paisana, que a tudo assiste desinteressadamente.

Figura 25: Foto de um roteiro literário
Fonte: Rodrigues (2007, p. 56,57)

BAR DON JUAN
Roteiro de Tobias e Lucia Murad
Roteiro de filmagem de Chris Rodrigues

INT. – APT. DE JOÃO – NOITE

01. PI da porta de um apartamento vista por dentro. Madrugada, semi-escuridão. FORTES BATIDAS NA PORTA.

02. PA de JOÃO, cerca de 35 anos, cabelos compridos e barba por fazer, e LAURINHA, bem mais jovem, que acordam assustados com o barulho. João troca um olhar preocupado com Laurinha e abre uma gaveta, como que procurando alguma coisa.

03. PA em travelling da esquerda para a direita de dois policiais à paisana e mal-encarados que invadem o apartamento arrombando a porta.

04. PM do POLICIAL 2 revistando brutalmente o apartamento, começando pela estante de livros, observado pelo POLICIAL 1 em primeiro plano. Policial 1 se vira para o quarto com luz acesa. Em pan a câmera segue o Policial 1 se dirigindo para o ...

QUARTO.

05. PM com a câmera dentro do quarto, sobre o ombro (OS) do Policial 1, de João, no movimento final de olhar para a gaveta aberta, e Laurinha, que olham assustados para ele.

Figura 26 - Foto de um roteiro técnico
Fonte: Rodrigues (2007, p. 59)

Quadro 1 - Modelo de Roteiro Técnico

Cena	Tempo	Vídeo	Áudio
01	7"	<p>Interna /dia - Loja de Roupas finas</p> <p>PM - Mulher 01 (bela morena, + ou - 25 anos, esbelta e muito bem trajada / acessórios) sorridente aguarda vendedora trazer o seu casaco de pele. Em segundo plano se encontra o Barreto (senhor careca e gordo, +ou-70 anos, em paletó e gravata) masca charuto sorridente, enquanto recebe um afago em sua gorda bochecha.</p>	<p>BG áudio ambiente de loja</p> <p>Mulher_01: - Eu não me casei com o Barreto por causa de dinheiro não, eu casei com Barreto porque ele me completa, assim né? rsrs</p>
02	7"	<p>Externa /dia - Dentro de veículo de luxo</p> <p>PC - Mulher 02 (bela ruiva, + ou - 25 anos, esbelta e muito bem trajada/ acessórios) sentada no banco traseiro do veículo ao lado do seu Tigrão (senhor barrigudo, + ou-60 anos, vestindo esporte fino (traje de golfista / boné) masca o seu charuto, sacudindo a cabeça concordando...</p> <p>...Em sinal de afirmação, continua concordando, enquanto recebe um afago em sua grande barriga.</p>	<p>BG áudio ambiente de veículo em movimento</p> <p>Mulher - 02: - Os filhos dele não entendem a pureza do nosso amor...</p> <p>...né Tigrão?</p>

Fonte: <https://pt.scribd.com/doc/60066517/Modelo-de-Roteiro-Tecnico>

2.1.3.4. Tipos de cena e movimentação

A produção audiovisual carrega uma série de características e nomenclaturas que ajudam na comunicação entre os realizadores do filme, dessa forma para que haja uma melhor compreensão dos termos usados foi tomado como base o livro “O cinema e a produção de Rodrigues (2007) e quinto festival Primeiro Filme, capítulo 09 nove (RODRIGUES et al, 2021, p. 9), em que é abordado o conceito de cada nome, inclusive dos tipos de cena e movimentação, começando pelo fundamental:

- a. Cena - conhecido como conjunto de planos.
- b. Sequência - conhecido como conjunto de cenas que apresenta início, meio e fim.
- c. Diesegue - tido como ação temporal do filme, ocorre com a mudança de tempo do filme, sendo dividida em curta, sempre quando ocorre a troca de um plano para outro, e longa, sempre que transita de um plano para o outro em um período longo, como dias, semanas, meses ou anos.
- d. Elipse - é um recurso atribuído a cenas que dizem algo implicitamente, a qual mesmo que não é mostrado o telespectador ainda consegue identificar o desfecho daquela ação.

- e. Foco dramático - ação de uma cena que deseja atrair a atenção do espectador, conduzindo-o para os pontos:
- Personagem que estiver falando;
 - Personagem ou grupo de pessoas que se movimentam;
 - Personagem com o figurino mais elaborado ou mais claro;
 - Personagem em foco;
 - Personagem em primeiro plano;
 - Ponto mais claro (brilho) em uma cena escura e ponto mais escuro em uma cena clara (brilhante).
- f. Takes (tomadas) - se dá pelo número de vezes em que será repetido um mesmo plano.
- g. Planos - é a forma de enquadramento usada pelo diretor para narrar o roteiro, por tanto depende de três elementos essenciais, sendo dividido em planos, altura do ângulo e lado do ângulo. Basicamente, escolher o plano é determinar qual é a distância entre a câmera e o objeto que está sendo filmado, levando em consideração o tipo de lente que está sendo usado. Para memorizar melhor os tipos de planos, os realizadores de produções audiovisuais utilizam as nomenclaturas como:
- Planos de situação - esse plano se caracteriza por mostrar o plano geral de um determinado local em que o contexto está sendo inserido.
 - Plano sequência - se caracteriza por ser um plano em que se desloca por todo espaço cênico e é filmado apenas um em toda sequência.
 - Plano aberto (long shot) - a câmera fica distante do objeto, de modo em que ele ocupa uma pequena parte do cenário, usado para mostrar o ambiente.



Figura 27 - Plano aberto

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano médio (medium shot) - a câmera se encontra em uma distância média do objeto, de tal forma que enquadre ele todo contendo um pouco de “ar” acima de sua cabeça e “chão” embaixo de seus pés, mantendo uma percepção do ambiente ao seu redor. é um plano de movimentação e posicionamento.



Figura 28 - Plano médio

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano fechado (close-up) - a câmera fica bem próxima do objeto, de forma que ele ocupa a maior parte do cenário, deixando pequenos espaços à sua volta. Plano de intimidade e expressão.



Figura 29 - Plano fechado

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano geral (PG) - usado para exibir o cenário e objetos que compõem o mesmo, trazendo um visual bem aberto no qual a figura humana ocupa um pequeno espaço na cena. Plano para exteriores ou interiores de grande proporção.



Figura 30 - Plano geral

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano conjunto (PC) - se dá pelo ângulo visual aberto, em que se tem uma parte significativa do cenário em exibição, porém com o foco maior na figura humana. Sendo possível reconhecer os rostos das pessoas mais próximas da câmera.



Figura 31 - Plano conjunto

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano americano (PA) - a figura humana é enquadrada do joelho para cima.



Figura 32 - Plano americano

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Meio primeiro plano (MPP) - a figura humana é enquadrada da cintura para cima.



Figura 33 - Meio primeiro plano

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Primeiro plano (PP) - a figura humana é enquadrada do peito para cima. Conhecida também como “close-up” ou “close”.



Figura 34 - Primeiro plano

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Primeiríssimo plano (PPP) - a figura humana é enquadrada do ombro para cima. Conhecida também como “Big close-up” ou “Big close”.



Figura 35 - Primeiríssimo plano

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plano detalhe (PD) - a câmera enquadra uma parte do rosto ou do corpo, utilizada também para objetos pequenos.



Figura 36 - Plano detalhe

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

Para que ocorra uma melhor compreensão de todos os profissionais que irão realizar a produção do filme, o diretor elabora um quadro composto pela descrição de todos os planos que irá formar a cena, como no quadro 1. Dessa forma evitarão conflitos futuros, resultando em ganho de tempo pela precisão das informações.

Quadro 2: resultado de cena contada

Nº	Plano	Seg.	Câm.	Ação
01	PG	20"	01	Mulher faz palavras cruzadas na mesa do café da manhã. Entra o marido.
02	PA	15"	02	Marido entra, coloca o paletó no encosto da cadeira, a pasta no chão, senta-se, pega o jornal e toma café.
03	PM	10"	03	A mulher faz palavras cruzadas.
04	PP	5"	04	Sobre o ombro do marido, vemos a mulher parando de fazer palavras cruzadas e olhando para ele.
05	PP	10"	07	Mulher levanta os olhos da revista e pergunta nome de rio.
06	PM	10"	06	Marido responde, continuando a ler o jornal.
07	PP	10"	05	Sobre os ombros da mulher, vemos ela escrevendo na revista.
08	PP	5"	06	Marido olha para o relógio.
09	CL	5"	08	Relógio.
10	PA	15"	02	Marido dobra o jornal, toma um último gole de café, levanta-se, pega o paletó e a pasta e se encaminha para a mulher.
11	PA	10"	03	Mulher escrevendo, entra o marido que lhe dá um beijo na testa, se despede e sai.
12	PP	10"	07	Mulher põe o lápis na boca e olha distraidamente para frente.

Fonte: Rodrigues (2007, p. 40)

Alguns outros planos e ângulos:

- Câmera subjetiva – é quando o ator ou espectador é colocado com o ponto de vista da câmera, simulando o olhar do ator.
- Planos Neutros – usados para criar uma situação inesperada, modificar a direção da ação ou mudar o eixo da câmera, como nos exemplos abordados abaixo:
- Plano frontal – quando o ator fala diretamente para o espectador, muito presente no jornalismo.
- Cut in – caracterizado por trocar por um plano close dentro da mesma ação;

- Cut Away – caracterizado por trocar por um plano close de uma ação interligada a principal, sendo boa para usar quando for transparecer a imagem de alguém olhando para uma ação que está sendo retratada.
- Plano zenital – tomada registrada com 90°, tomando como eixo a cabeça dos atores.
- Raccord no eixo – Plano fechado que completa uma ação específica no próprio eixo.
- Câmera sobre o ombro – geralmente filma parte do ombro e da nuca em primeiro plano desfocado, para dar ênfase para o ator em segundo plano.
- Ângulo normal - quando a câmera é posicionada no nível dos olhos da pessoa que está sendo filmada.



Figura 37 - Ângulo normal

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Plongée (do Francês traduzido como “mergulho”) - também conhecida como câmera alta, se dá por estar posicionada acima do nível dos olhos, direcionada para baixo.



Figura 38 - Plongée

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Contra-plongée - quando a câmera é posicionada abaixo do nível dos olhos, direcionada para cima.



Figura 39 - Contra-plongée

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- $\frac{3}{4}$ - a câmera se encontra em um ângulo de aproximadamente de 45 graus com o nariz da pessoa filmada, podendo ser utilizada com muitas variantes.



Figura 40 - $\frac{3}{4}$

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- Perfil - a câmera se posiciona em um ângulo de 90 graus com o nariz da pessoa filmada. Podendo ser retratado da esquerda ou da direita.



Figura 41 - Perfil

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

- De nuca - A câmera está em linha reta com a nuca da pessoa filmada.



Figura 42 - De nuca

Fonte: <https://www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/>

A partir do estudo feito pela Olimpíada da Língua Portuguesa, na etapa 1 da oficina 3 do bloco 2, é abordado os principais movimentos na hora do enquadramento, sendo eles:

- a. Panorâmica Pan - Movimento em que a câmera permanece fixa e faz um giro sobre seu próprio eixo. Há dois tipos básicos de panorâmica:
- b. Pan horizontal - movimento da câmera sobre seu próprio eixo na horizontal;
- c. Pan vertical ou Tilt - movimento da câmera sobre seu próprio eixo na vertical).
- d. Travelling - Movimento em que a câmera efetivamente se desloca no espaço. Durante esse movimento ela pode manter a distância e o mesmo ângulo em relação ao objeto filmado, se aproximar ou se afastar do objeto, contornar o objeto.
- e. Travelling lateral – a câmera se desloca em paralelo ao objeto filmado, para direita ou para a esquerda.
- f. Travelling frontal (ou Dolly) – a câmera avança ou recua em relação ao objeto filmado.
- g. Travelling vertical – a câmera se desloca para cima ou para baixo, em geral, com o auxílio de um equipamento chamado “grua”.

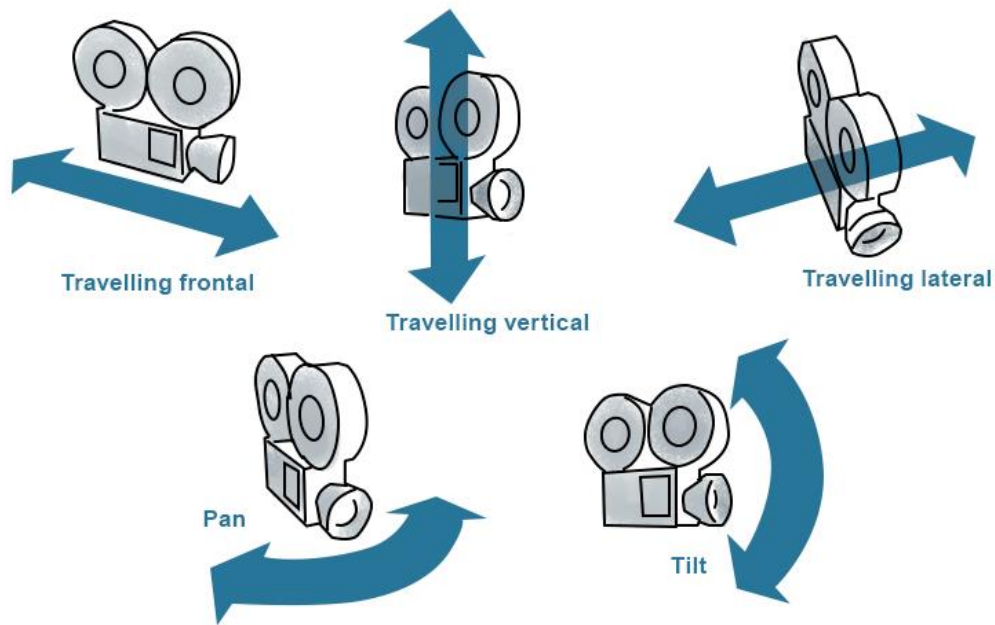


Figura 43 – Camera Moviments

Fonte: https://www.escrevendoofuturo.org.br/caderno_virtual/caderno/documentario/oficinas/etapa-1-camera-fixa-camera-em-movimento-movimento-da-lente/

- h. Câmera na mão – gravação com a câmera na mão usada em casos específicos que deseja filmar o movimento de deslocamento do ator, simulando a ação.
- i. Foco nas lentes – sensação de movimento que é gerada pelo desfoque das lentes, trocando o foco em primeiro, segundo e terceiro plano.
- j. Zoom - Simulação de movimento da câmera, na realidade um efeito óptico obtido com a lente, que altera gradualmente o foco de visão de um mesmo plano e ângulo. Há dois tipos de zoom:
 - Zoom in – movimento de aproximação.
 - Zoom out – movimento de distanciamento.

É preciso selecionar com sabedoria os tipos de plano que irão compor a cena, seguindo a ideia de que, minuciosamente estudados, os mais variados planos podem gerar efeitos psicológicos no cérebro do espectador, como o ator no ângulo de duas paredes ou o não enquadramento do teto cria sensação de confinamento, o ator se afastando da câmera passa sensação de solidão, ator se aproximando rápido em direção a câmera transmite sensação de ameaça, a câmera alta inferioriza o ator, a câmera baixa dá mais importância ao ator, o enquadramento do céu permite a sensação de liberdade, entre outros. Por isso é possível afirmar que a combinação entre planos, alturas dos ângulos e lados dos ângulos, sem dúvidas irá determinar os melhores enquadramentos para cena e as melhores cenas para o filme.

2.1.3.5. Fases da produção audiovisual

Para que aconteça uma produção de qualquer projeto audiovisual, é necessário que já tenha um roteiro estabelecido pelo diretor do filme, com esse recurso em mãos é possível dar início a desenvolvimento do projeto. Para uma melhor compreensão é colocado em pauta um argumento proposto por Rodrigues, Chris (2007, p. 105), que tem por sua condição estabelecer cinco etapas para fase operacional: preparação, pré-produção, filmagem, “desprodução” e finalização, que serão mais bem explicadas a seguir.

A primeira fase denominada de Preparação, essa fase consiste no levantamento detalhado de tudo que vai precisar para que o filme seja feito de acordo com a visão do diretor e do roteiro estabelecido por ele. É necessário correr atrás de recursos para que o custo se torne o mínimo possível, por tanto vai depender muito do projeto, e para que ocorra da melhor forma possível, Rodrigues (2007, p. 106) divide esse primeiro momento em 8 tópicos, sendo eles:

- Administração – definição da montagem do local de trabalho, e profissionais que irão participar do projeto;
- Locações (quando necessário) – esse é o momento em que irá validar o roteiro do diretor com base nos planos, atmosfera ambiental, movimentos dos atores, entre outros, de tal forma a validar o que precisa ser alugado para o desenvolvimento do projeto, dentro do possível;
- Decupagem de direção – definição de lentes, planos, movimentos de câmeras e de atores, feitos pelo diretor;
- Roteiro técnico – realizado pelo diretor no intuito de numerar planos com as indicações primárias de decupagem de direção;
- Análise técnica de direção – agrupamento de todas as informações necessárias para produção de um filme passadas pelo diretor, dividindo-se em: geral, de cenas e de departamentos.
- Cronogramas – usados para definir as datas de gravação de todas as cenas.

- Decupagens diversas – definição detalha da produção, dos departamentos que irão participar, da produção técnica do filme e da equipe.
- Orçamento definitivo – o passo final para conclusão da primeira fase, essa é a hora que terá o agrupamento de todos os tópicos anteriores abordados aqui, sendo dividido em detalhado e consolidado.

A segunda fase é chamada de pré-produção, que será o momento de executar todas as informações obtidas na primeira etapa, como, alugar ou comprar o que for preciso, fazer visitas aos locais que serão gravados, organizar a ordem dos dias de filmagem, teste com os equipamentos, alinhamento com a equipe que irá compor a produção e realização.

É tido como a terceira fase, o momento em que ocorre a filmagem das cenas, concentrando aqui toda parte de ação e gravação das cenas que irão compor o filme. Por tanto é necessário se atentar em coisas como: checar com antecedência todos os itens da decupagem de produção, verificar as necessidades ordenadas para o dia, evitar o máximo de despesas, planejar se terá deslocamento da equipe e como será feito, estar atento ao cronograma de execução.

Para a quarta fase chamada de “Desprodução”, Rodrigues (2007, p. 110) aborda o fato de que depois de tudo gravado e definido pelo diretor, é necessário fazer o desmanche dos cenários, assim como a devolução de tudo que foi usado para o momento da filmagem.

Abordando o conceito de finalização como a quinta e última parte, esse é o momento que os editores e toda equipe formada para edição se reunirá para o melhor agrupamento das cenas, trazendo consigo a sonorização, aplicação de efeitos visuais, análise das cores e balanceamento, inserção de legendas se necessário, entre outros requisitos que formarão o produto.

Tomando como base a ideia de que uma boa produção audiovisual deve ser composta por início meio e fim, Daniela Leite (2019) por um artigo digital mais atual publicado pelo blog do Voxel Digital, a autora argumenta o fato dessa etapa ser a primeira etapa de um projeto audiovisual, ou seja, sua fase inicial. Para isso, busca estabelecer alguns conceitos fundamentais que não devem ser esquecidos na hora da pré-produção de um filme, são eles:

- Reunião de pré-produção – estabelece como primeiro passo o encontro com pessoas que estarão que formarão a realização do filme. Essa hora será o momento de alinhamento das ideias de todos os envolvidos, contando com

técnicas como brainstorm incentivando o despertar da criatividade, para então definir como será o produto.

- Briefing – a autora aborda por essa etapa, o briefing sendo um documento responsável por armazenar as informações pertinentes a criação de vídeos, portanto, é indicado que contenha os seguintes requisitos:
 - Quem é o cliente ou a empresa – descrição sobre a identidade do cliente, juntamente com a expectativa dele com o vídeo;
 - Objetivos do vídeo – informação central do vídeo, o que ele deseja transmitir, ou o que espera atingir;
 - Veiculação do vídeo – determinar em quais plataformas será veiculado o vídeo, para conseguir gerar resoluções proporcionais;
 - Público-alvo – a quem se destina os vídeos, tomando de base uma ou mais personas estabelecidas;
 - Estilo do vídeo – coleta de informações importantes, que serão mais bem utilizadas pelo editor, em que definirá atributos como, legendas, marca d'água, elementos animados, entre outros;
 - Cronograma – documento em que carregará a data de cada etapa a ser realizada até a entrega final;
 - Referências – todas as referências que serão tomadas como base para elaboração do vídeo final.
- Visita técnica – Momento em que os envolvidos no projeto vão até o local para que seja feita uma averiguação, observando e esquematizando os melhores ângulos e planos, permitindo assim a mitigação de alguns riscos em relação ao espaço que será filmado.
- Roteiro - após esses parâmetros estabelecidos, o roteiro construirá o filme, dessa forma precisará ser o mais detalhado possível.
- Recursos e materiais – ao estabelecer o roteiro, é passado para esta fase, que consiste em reunir todos os recursos e materiais com antecedência que irão compor o vídeo na hora da gravação.
- Documentos – caso haja alguma contratação de terceiros para o vídeo, ou quando houver a necessidade assinatura de termos de cessão de imagem e voz, geralmente mais aplicada quando é para fins comercial.

- Criação – depois da aprovação do roteiro, é dado início a criação, que descreverá tudo através de algumas técnicas alinhadas ao briefing que serão responsáveis pela construção e visualização primitiva das cenas. São essas as técnicas:
 - Storyboard – criado para visualizar melhor as principais cenas de composição do vídeo, tomando como recurso a geração de esboços conforme retrará a cena, desenhando planos e ângulos para obter mais êxito na hora da gravação;
 - Moodboard – é um quadro que são colocadas algumas referências estéticas, sendo composto por imagens que transmitem o intuito do vídeo ou algo associado ao universo ali representado.
 - Direção de arte – Leite (2007), aborda como um documento de pré-produção em que mais chega perto do resultado.
- Equipamentos – Separar com antecedência todos os equipamentos que serão necessários na hora de compor o ambiente cinematográfico.

Devido a esse posicionamento que se refere ao início da produção de um vídeo, é abordado nesse momento um argumento em que descreverá o processo do meio da criação de vídeo, dado como a produção. Neste momento é o diretor de fotografia que carrega o maior peso do projeto, por tanto, para uma melhor explicação, é tomado como referência o artigo “Direção de Fotografia na produção de vídeos” publicado no blog Voxel Digital escrito por Reggiani, Carolina (2019) em que aborda o fato da direção fotográfica esquematizar todo atributo estético, na composição das imagens e a forma em que o espectador as interpreta, todo sentimento e emoção que será gerado no público.

O termo fotografia nos filmes é utilizado para tudo que abrange a construção da imagem do vídeo. Ela contempla a iluminação, lentes, movimentos de câmera e enquadramento no momento da gravação. Esses atributos são uma interpretação do roteiro pela direção de fotografia, transformando as palavras do roteiro em imagem. (REGGIANI, 2019)

A autora descreve o fato de estabelecer uma boa linguagem cinematográfica definindo a forma que o vídeo vai ter sem perder sua função em relação ao todo. Outro ponto muito importante é a tradução do roteiro na hora da gravação, para que seja possível respeitar todo contexto apresentado, dessa forma se tornará mais fácil se para visualização dos planos e enquadramentos se forem representadas em forma de

storyboard. Para que obtenha um resultado satisfatório é necessário se atentar também na iluminação que irá compor uma determinada cena, em que poderá atingir o sentimento desejado no espectador.

Uma outra abordagem muito importante se dá pela estética captada através lentes das câmeras, em que ajudam a compor uma imagem harmônica e capaz de fixar a atenção do espectador no ponto de interesse. Para tal ajuda é muito comum ver a utilização da regra dos terços sendo usada pela maioria dos cineastas, a qual apresenta duas linhas na horizontal e duas na vertical, proporcionalmente divididas entre o formato da tela, dessa forma, as interseções formadas pelas linhas determinarão os pontos de interesse, representado na figura 44.

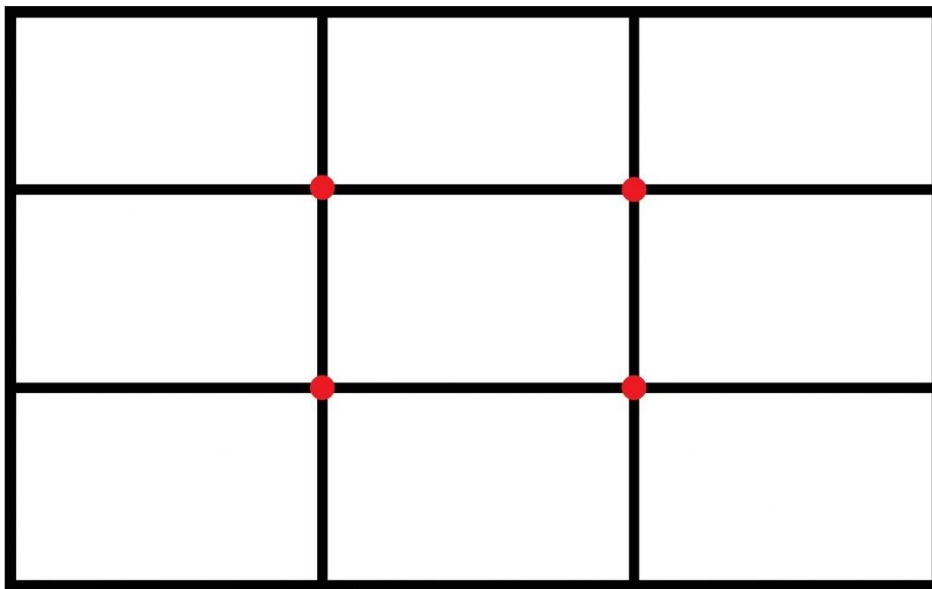


Figura 44 – Regra dos terços

Fonte: <https://www.voxeldigital.com.br/blog/composicao-de-cena/>

Além da regra dos terços, é muito comum ver os profissionais responsáveis pela direção fotográfica utilizarem conceitos presentes na Gestalt e na semiótica, que serão abordados mais a frente em tópicos separados. A partir do momento em que todas as gravações forem finalizadas e autorizadas pelo diretor, é dado início ao momento final do projeto conhecido como pós-produção, esse é o momento em que todos os editores pegam todos os recortes de cenas e vão montando a composição do filme. Para um melhor entendimento sobre esta última etapa é usado como base o artigo “Pós-produção: o que vem depois da filmagem de vídeos incríveis” publicado no blog Voxel Digital escrito por Reggiani (2019), o qual a autora divide em sete itens essenciais para compor a finalização do projeto, são elas:

- Seleção e decupagem – consiste na seleção dos melhores takes gravados, com isso ocorrerá o início da minutagem que será utilizada no produto final;
- Edição de vídeo – é a parte que ocorre a montagem dos vídeos, atribuindo o fato de ser a fase responsável pelo corte do excesso e ajustes de corte fino, carregando consigo a responsabilidade de fazer as escolhas dos frames exatos para que seja possível dar continuidade ao movimento gerado pela gravação. Nessa parte o filme será montado levando em consideração a precisão de cortes das cenas, efeitos de transições, além de o início de ajustes e correção na imagem e som;
- Tratamento de imagem e correção de cor – responsável por equilibrar e harmonizar todo universo de colorização dentro dos vídeos, se atribuindo de alguns recursos como o ajuste de exposição de luz, brilho e sombras, contraste, balanceamento de branco e preto, matiz e saturação, ruído da imagem, entre tantos outros;
- Design gráfico – Todos os elementos gráficos que irão compor o vídeo, desde ícones, logotipos, formas geométricas, tipografias a ilustrações e animações, que irão ser apresentadas no decorrer do filme, como vinhetas e outras informações.
- Animação – Com o vídeo quase finalizado pode ser adicionado o recurso de animação na composição dele. Trazendo características como efeitos especiais, transições, animação dos logotipos, ícones, letterings de títulos, créditos, terços inferiores, entre outros.
- Som – todo som deve ser equilibrado com o ecossistema do vídeo ali tratado, levando em conta a sincronização com tempo certo, a mistura dos elementos sonoros em harmonia ao vídeo e entre si.
- Exportação – parte final do vídeo em que é exportado com áudio e vídeo compondo o projeto audiovisual finalizado, podendo ser exportado das mais diversas formas levando em consideração as plataformas de veiculação.

A partir do estudo realizado, foi possível perceber que a produção audiovisual é composta particularmente de três etapas que se desdobram em muitas outras sub etapas, de um modo resumido é composto pela pré-produção, produção e pós-produção, todas elas em constante comunicação uma com a outra para que se tenha um vídeo conciso, harmônico e linear como resultado, atingindo um alto nível de

satisfação por parte dos produtores, dos participantes, dos clientes e dos espectadores.

2.1.3.6. Diferença entre Mixtape, EP e Álbum

Para uma melhor compreensão da diferença entre esses três conceitos abordados em que cada um apresenta uma sequência de faixas, sendo nomeados a partir do conteúdo apresentado nas músicas selecionadas, entenda a diferença segundo ao canal de informações Rap Mídia, dezembro 07, 2021:

- Ep - Abreviação do nome Extended-play. Se diferencia por trazer menos faixas, sendo elas de 04 (quatro) à 08 (oito) músicas apresentadas pelo artista, em que é abordado de uma mesma maneira, tratando-se de um mesmo contexto. Geralmente lançada antes do álbum como uma chamada para ele, ou depois como uma extensão.
- Mixtape - Lançamento de uma série de músicas em que não necessita de um único contexto a sua abordagem, criando assim um playlist de faixas desenvolvidas por um ou mais artistas. Geralmente lançada de forma que vá chamar atenção para um futuro álbum.
- Álbum - um grupo de faixas formado por no mínimo 8 músicas em sua regra geral ou acima de 30 minutos de duração. Comercializadas de forma individual geralmente é abordado o mesmo conceito, estilo e contexto entre as canções, ditado como o maior projeto do artista ou grupo.

2.1.3.7. Semiótica

O nome Semiótica se origina do grego “semeion” que significa signo, se tornando assim, semiótica a ciência dos signos. Para uma compreensão mais afundo, é tomado como base o argumento proposto por Santaella (1983) no livro O que é semiótica, o qual entende da semiótica como o estudo da linguagem. Em um primeiro

momento a autora se preocupa em diferenciar língua de linguagem muito confundida até então, explicando sobre linguagem verbal e não verbal.

A diferença de língua e linguagem se aproxima da diferenciação entre linguagem verbal e não-verbal, visto que língua é tratada apenas como a forma de fala, escrita, nativa, pátria ou materna, determinada como linguística, se propondo a ser apenas a ciência da linguagem verbal. Por tanto não é única forma de linguagem que o ser humano é capaz de criar, produzir, reproduzir, transformar, ou seja, ler-ver-ouvir para que possa ocorrer comunicação entre os indivíduos. No entanto, há uma outra forma de comunicação gerada pelo simples fato de estar no mundo, conseguindo gerar interação através de leitura/produção de formas, volumes, interações de forças, dimensões e direções de linhas, cores, massas, movimentos, além de ser orientado por gráficos, imagens, setas, sinais, números, luzes, objetos, sons musicais, cheiro, expressões, gestos, tato, olhar, apelar e sentir. De fato, o ser humano é constituído de linguagens que os tornam seres simbólicos, ou seres de linguagem.

Era muito comum o posicionamento que foi carregado por anos, como consequência de um pensamento histórico, determinando que as formas veiculadas pela língua, no seu estado verbal, oral ou escrito, seriam as únicas maneiras de interpretar o mundo. Porém, com uma outra perspectiva, a linguagem não-verbal tenta lidar com outras formas mais sensíveis de enxergar o mundo e toda percepção aplicada sobre ele. No entanto ao usar a palavra linguagem, é estar se referindo a um leque incrível de formas sociais de comunicação, ou todos os sistemas de produção de sentido. Após a revolução industrial, a produção de máquinas e equipamentos como o cinema, a fotografia, as fitas, entre outros, possibilitaram enxergar que todo ou qualquer fato social, atividade ou prática social formam práticas de linguagem de sentido e produção. Ao observar por esse ponto de vista, pode ir ainda mais além ao se notar que além de todas as aparências sensíveis ao ser humano, ele é capaz de atribuir significações para compreender melhor alguns fenômenos, além de em prol dele mesmo controlar o processo de alteração de qualquer estímulo externado pelos objetos do mundo em linguagens ou signos, tal fenômeno é denominado de sinais.

Para tanto, a semiótica então é tida como a ciência que tem como material de investigação de todas e quaisquer linguagem possível, ou seja, a constante busca da produção de significação e sentido que o ser humano atribui a qualquer fenômeno,

dessa forma a semiótica descreve e analisa nos fenômenos sua formação como linguagem.

No livro em questão, a autora cita um segundo autor conhecido como C. S. Peirce, intelectual que passou a vida tentando compreender o fator lógico das coisas, tais essas curiosidades levaram-no a elaborar uma visão um tanto quanto interessante a respeito da semiótica, pois argumenta que as categorias universais de todo e qualquer pensamento e experiência, nascem da fenomenologia, sendo a base fundamental de qualquer ciência, pois através da observação dos fenômenos, seguido de análise é possível obter formas universais deles, entendendo como fenômeno tudo aquilo que aparece à mente, sendo algo real ou não. Ela desenvolve em sua base, uma sequência composta de estética (estudo de tudo aquilo que é admirável objetivamente, sem qualquer razão futura), ética (ciência da ação/conduta, que recebe da estética seus primeiros princípios) e lógica ou semiótica. Dessa maneira para se entender o mundo como linguagem, só é possível a partir da fenomenologia, que se dá pela descrição e análise de cada experiência em que o ser humano está exposto a passar, a cada momento de vida.

A partir desse entendimento, o autor aborda para fins de comprovação dessas categorias universais de toda experiência e pensamento, três elementos formais de toda e qualquer experiência, sendo qualidade o primeiro, reação o segundo e mediação como terceiro, que mais a frente é substituído pelos termos "Primeiridade, Secundidade e Terceiridade, tais esses que exemplificados mais a frente, examina os modos mais gerais em que se dá a compreensão de qualquer fenômeno na consciência.

A Primeiridade se dá pelo fato de uma consciência imediata, daquilo que é, ou seja, se faz diferente de qualquer outra coisa que não é a pura qualidade de ser e de sentir, trata-se de uma impressão/sentimento indivisível e ainda não analisável. Ele é iniciante, espontâneo, original e livre, precedente a toda síntese e diferenciação, não tem nenhuma parte nem unidade, se caracteriza por não poder ser articuladamente pensado, se parar para pensar nele, já não o representa mais. Esse primeiro momento é tido como um estado da consciência em que se mantém passiva, liberta dos policiamentos do autocontrole e de qualquer esforço de interpretação, comparação ou análise. É também a qualidade de sentimento, sendo ela a primeira assimilação das coisas, que atua como um leve contato mediado entre o ser humano e os fenômenos,

resumido no ato mais imediato. Esta classificação se dá pelo estado-quase, ou aquilo que ainda tem chance de ser.

A secundidade traz o fato de materialização da qualidade estabelecida pela primeiridade, em que a qualidade tem que encarnar em uma matéria, sendo então o momento de confronto da consciência, ação e reação, sem formação intelectual de razão ou lei. A terceiridade então, se apresenta como a aproximação e agrupamento da primeiridade e da secundidade em uma espécie de síntese intelectual formado pela consciência, em que é atribuído um signo ou uma representação que caracterizará uma determinada linguagem. Por tanto é entendido que para consciência compreender qualquer coisa diante de um fenômeno, é produzido um signo, ou seja, é um pensamento mediado entre os seres humanos e os fenômenos, se enquadrando assim no nível chamado de percepção, uma camada de interpretação da consciência com o que é percebido.

O signo é apresentado como um primeiro, o objeto um segundo, e a pessoa interpretante como um terceiro. Sendo assim, compreender e interpretar é transparecer um pensamento em outro pensamento em um movimento sem fim. Já o significado é aquilo que se altera incessantemente, ou seja, significado de um signo ou pensamento, é um outro signo.

Dessa forma é possível entender as três categorias presentes na fenomenologia, sendo percebido no final delas a noção de signos, podendo ser uma ação, experiência ou qualidade da impressão, que no primeiro e no segundo momento se caracteriza pelo fator de quase signos e a terceiridade como signo genuíno da consciência ou da linguagem. Por tanto, o autor busca configurar conceitos signicos que são aplicáveis a qualquer ciência, seja na filosofia de todas as espécies, na psicologia, na matemática, na física, na sociologia, ou em qualquer outro departamento, tenta encontrar de formas simples, os conceitos aplicáveis a qualquer ocasião ou assunto. Apesar das classificações dos signos serem logicamente gerais e um tanto quanto abstratas, porém uma vez entendido, é possível enxergar a multiplicidade de alguns pontos e conseguir discernir leves diferenciações em relação as linguagens concretas pelas quais o ser humano convive e passa.

O conceito de signo se dá a partir da representação de um objeto de um certo modo e numa certa capacidade, mesmo que seja falsa essa representação, esse fenômeno é tomado como causa determinante do signo. Por tanto essa condição só é possível pelas definições criadas pelo objeto na mente do ser humano. Em outras

palavras, o signo é uma coisa que representa outra coisa, sendo essa outra coisa, o objeto. Por isso, ele só é caracterizado como signo se levar esse poder de substituir ou representar uma outra coisa diferente dele, sendo determinado como a causa imediata, e a mediação feita pelo objeto é chamada de o Interpretante.

Para que a definição fique mais bem fixada, é explicado o fato de que o signo contém dois objetos e três interpretantes, sendo eles:

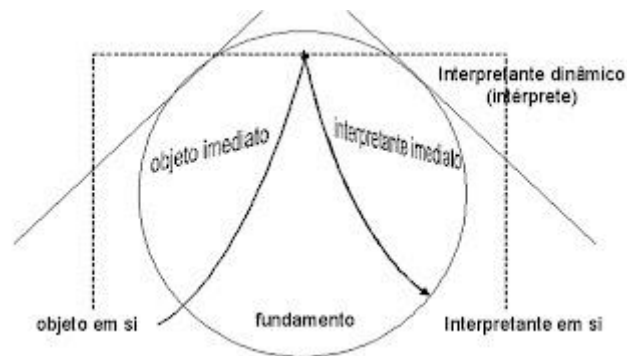


Figura 45 – Representação da fenomenologia

Fonte: <http://semioticaonline.blogspot.com/2013/03/o-signo-peirceano.html>

- Objeto imediato: dentro e no próprio signo, no sentido de que diz respeito ao modo como o objeto dinâmico está representado no signo, sendo assim o primeiro contato;
- Objeto dinâmico: é aquilo que o signo substitui, ou seja, o objeto ali representado.
- Interpretante imediato: se dá por aquilo que o signo está apto a produzir pela interpretação de uma mente qualquer, se guiando pelo fato de que ele pode produzir em nossa mente, dependendo de sua natureza.
- Interpretante dinâmico: em um primeiro momento, é tido como uma interpretação puramente emocional, aquilo que o signo realmente produz em cada mente singular, um processo dependente a sua natureza e potencial como signo. Já em um segundo momento, é tratado como interpretante de si.
- Interpretante em si: se caracteriza pelo modo como qualquer mente reagiria em uma determinada condição estabelecida, ou seja, quando o signo for convencional, o interpretante se dará por um pensamento que entenderá e traduzirá o signo anterior, em um outro signo com a mesma natureza.

De acordo com o esclarecimento abordado, essas sutis diferenciações entre as partes do signo servirá como base para classificação dos signos, em que o autor

estabelece uma rede triádica (três a três), minuciosamente estudada para os tipos possíveis de signos. Dessa forma, a primeira se dá pela relação do signo consigo mesmo, a segunda pela relação do signo com seu objeto dinâmico e a terceira que é a relação do signo com seu interpretante.

No primeiro estado da relação do signo consigo mesmo, é considerado o fato de quali-signo, o que diz respeito apenas a qualidade dele, se dirigindo a alguma pessoa, no entanto, produzirá algo como um sentimento vago e indivisível na mente dela, visto que ainda não representa nenhum objeto, mas sim a abertura para criar um possível objeto. Dessa maneira, a relação do objeto com o signo aparecendo como uma simples qualidade é chamada de ícone, sendo ele um quase-signo, caracterizando-se sempre como uma possibilidade de impressão que produzirá a partir do memento que excita nosso sentido. Esse recurso emitido por nossa consciência também é colocado pelo autor como rema, ou seja, uma conjectura ou hipótese, a nível de apenas parecer.

No segundo estado do signo com seu objeto, é desmistificado como sin-signo, esse que apresenta qualquer coisa diante do ser humano como material e existente singular, funcionando como signo por indicar o universo o qual faz parte. Desta maneira, a partir do momento em que é apresentado uma real conexão com todo o conjunto que ele faz parte, é por sua vez chamado de índice, pois indica uma outra coisa a qual está ligado no mesmo instante. Tomando como exemplo pegadas, rastros, resíduos e afins, é possível perceber nesses exemplos a manifestação do índice indicando que alguma coisa passou por lá que deixou suas marcas. Por tanto, o interpretante do índice não vai além de um dicente, ou da percepção do índice como algo concreto e singular.

Em seu terceiro estado, posto como a relação do signo com seu interpretante, o termo lei-signo é usado para definir esse fenômeno, sendo ela uma lei em relação ao seu objeto designado como símbolo. Por tanto o símbolo é responsável por externar toda representação portadora de uma lei que, determina que aquele signo represente seu objeto, por pacto coletivo ou convenção, desta maneira, ele se apresenta como uma ideia abstrata baseadas em leis fixadas na linguística dos cérebros humanos, criadas a partir de entendimentos universais, traduzidos em forma de argumento. A partir desse ponto é possível perceber que para toda formação de um signo, são necessárias suas fases de primeiridade, secundidade e terciidade, representadas através de tríades em um seguimento da formação mental, em que são

apresentados com ícone, índice e símbolos necessários para classificação de signos e formação dos fenômenos da consciência humana que colocam a semiótica como linguagem ou qualquer comunicação gerada de alguma coisa para com o ser humano.

2.1.3.8. Gestalt do objeto

A Gestalt nada mais é do que o estudo da percepção do cérebro em função das formas que são visualizadas pela retina dos olhos humanos, segundo a Gomes Filho et al (2000), ela aborda tanto fatores externos quanto internos capazes de influenciar essa captação de informações visuais, fundamentada de princípios básicos que reagem a forças internas de organização, como as leis, a conceituação da forma e suas categorias conceituais. A partir desse entendimento, esta pesquisa busca abordar de forma resumida os conceitos propostos pelo mesmo autor na nona edição do livro "Gestalt do Objeto, Sistema de Leitura Visual da Forma". São eles:

a. Leis da Gestalt:

- Unidades: a unidade nesse meio se classifica a partir da identificação de um elemento que se encerra em si, assim como uma parte da parcela de um todo.

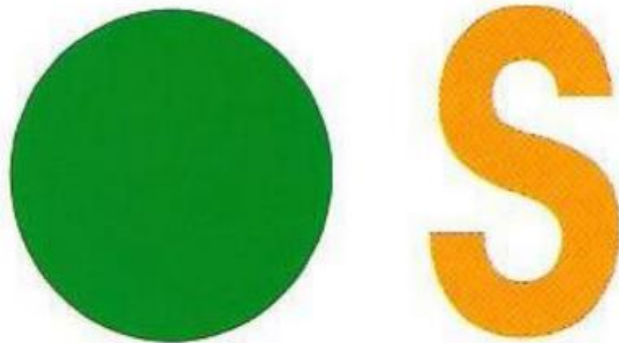


Figura 46 – Unidades
Fonte: Filho (2009, p. 33)

- Segregação: seu significado tem um sentido literal com seu nome, e essa nomenclatura se dá pelo ato perceptivo de conseguir separar, identificar ou destacar as unidades de um todo ou em partes deste todo.



Figura 47 – Segregação
Fonte: Filho (2009, p. 34)

- Unificação: consiste na união formal das unidades trazendo o equilíbrio, a harmonia, a proximidade, a semelhança, entre outros como princípios básicos compostos em cada unificação.

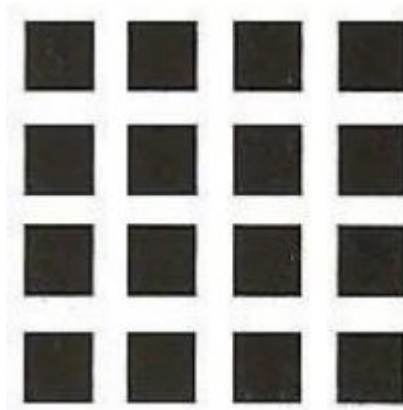


Figura 48 – Unificação
Fonte: Filho (2009, p. 35)

- Fechamento: consiste na formação de unidades agrupadas a fim de constituir uma figura total mais fechada ou completa. Todo fechamento se dá por formas em conjunto formando uma figura maior.

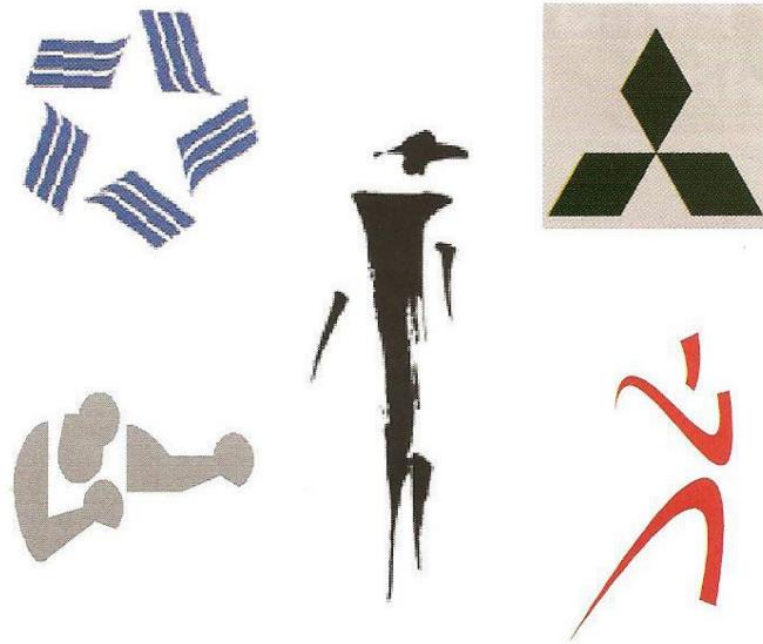


Figura 49 – Fechamento
Fonte: Filho (2009, p. 36)

- Continuidade: significa a tendência dos elementos acompanharem uns aos outros, de maneira que permita a continuação de um movimento para uma direção específica, sem interrupções ou descontinuidades.

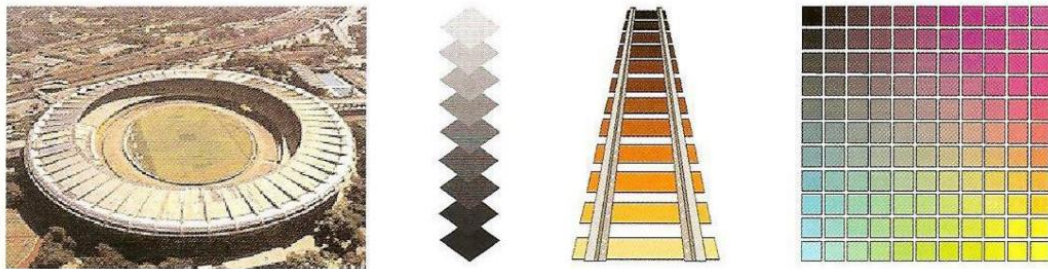


Figura 50 – Continuidade
Fonte: Filho (2009, p. 37)

- Proximidade: elementos perceptíveis pela retina dos olhos que agrupados e próximos uns aos outros se classificam como um todo ou unidades dentro do todo. Esta lei caminha lado a lado com a semelhança, pois juntos podem formar unidades ou unificar a forma.



Figura 51 – Proximidade
Fonte: Filho (2009, p. 38)

- Semelhança: se dá pelo agrupamento de formas iguais ou semelhantes entre si composta para formação de uma figura maior ou parte dela, atuando na maioria das vezes em conjunto com a proximidade.

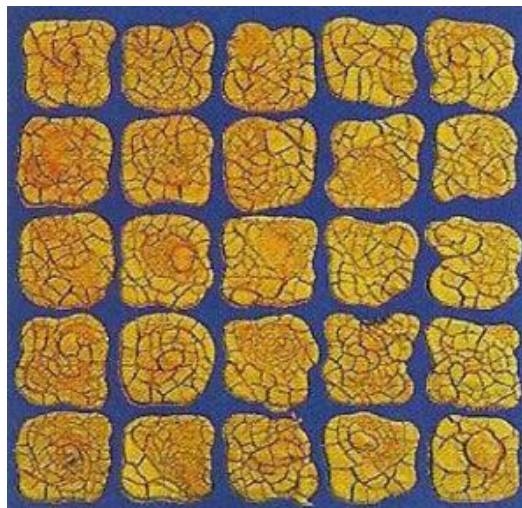


Figura 52 – Semelhança
Fonte: Filho (2009, p. 39)

- Pregnância da Forma: esta lei se dá pelo nível de legibilidade de uma determinada forma, ou seja, quanto mais fácil for identificado a composição de uma figura maior o grau de pregnância. Considerada a lei mais importante pois é um somatório de todas as outras atribuídas a uma peça final (GOMES FILHO, 2000, p.31).



Figura 53 – Pregnância da forma
Fonte: Filho (2009, p. 42)

b. Conceituação da forma:

- Forma: a forma é tudo aquilo que percebemos quando ocorre o fator da luz, ou seja, o formato de todo objeto físico e sua aparência externa. Para se perceber uma forma é necessário que haja variações dos estímulos visuais.



Figura 54 – Forma
Fonte: Filho (2009, p. 44)

- Forma ponto: é considerado como ponto qualquer elemento que funcione como forte centro de atração visual. Na natureza, o arredondamento é sua formulação mais coerente.



Figura 55 – Forma ponto
Fonte: Filho (2009, p. 45)

- Forma linha: consiste na formação de pontos, no caso alinha são pontos próximos entre si que acompanham uma direção, podendo ser considerado também como um ponto em movimento, dessa forma define também estilos e qualifica partidos formais como linhas modernas, linhas orgânicas, linhas geométricas e outros.



Figura 56 – Forma linha
Fonte: Filho (2009, p. 46)

- Forma plano: pode ser definido como uma sucessão de linhas, dividido em dois conceitos básicos: 1. Se o comprimento e a largura tiverem um impacto maior a da espessura, pode se considerar um plano; 2. Poderá se perceber como plano apenas como superfície de um determinado projeto ou manifestação visual.



Figura 57 – Forma plano
Fonte: Filho (2009, p. 47)

- Forma volume: é definido como algo projetado nas três dimensões do espaço, trazida no livro de duas maneiras: 1. Algo físico, sólido, real e existente, permitindo o contato com o tato; 2. Efeito que pode ser criado por meio de técnicas como sombreamento na pintura, sobre uma superfície plana.



Figura 58 – Forma volume
Fonte: Filho (2009, p. 48)

- Forma configuração Real: é a representação real dos objetos de sua forma mais literal possível, seja ela exemplificada por fotografias, ilustrações, pintura figurativa entre outros.



Figura 59 – Forma configuração Real
Fonte: Filho (2009, p. 49)

- Forma configuração Esquemática: é a representação do real através de uma estrutura que pode ser encorpado por uma grande variedade de formas. São

geralmente representadas por meio de traço, linha, contorno, silhueta, entre outros, podendo retratar o objeto em questão como um todo ou apenas partes.

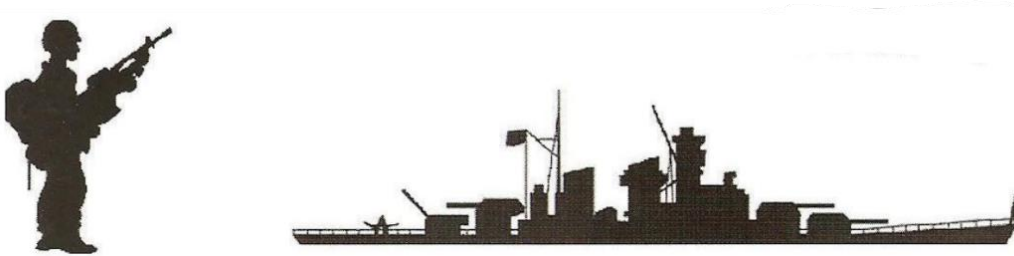


Figura 60 – Forma configuração Esquemática
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 50)

c. Categorias conceituais fundamentais:

- Harmonia: consiste na disposição formal, organizada e proporcional de um todo ou em partes de um todo, desta maneira se dá pelo equilíbrio visual e a clareza na leitura de um determinado objeto.



Figura 61 – Harmonia
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 53)

- Harmonia ordem: se dá por uma padronização de unidades ou conjunto de unidades, dispostas a formar uma sequência ordenada por compatibilidade de linguagens formais, sem que haja alterações ou conflitos nos padrões.



Figura 62 – Harmonia ordem
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 54)

- Harmonia regularidade: consiste na concentração de elementos uniformes, em que atinge um estado absolutamente nivelado em termos de equilíbrio visual, sem a interferência de desvios, desalinhamentos, desproporções, entre outras.



Figura 63 – Harmonia regularidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 55)

- Desarmonia: um conceito contrário ao de harmonia como o próprio nome já diz. Faz a utilização da desarticulação na integração das unidades, apresentando desvios, sobreposição aleatória de elementos, desequilíbrios visuais, entre outros.



Figura 64 – Desarmonia
 Fonte: Gomes Filho (2009, p. 56)

- Desarmonia desordem: esse conceito se dá quando ocorre discordância entre os elementos ou em partes de um todo, caracterizando-se também pela falta de relações ordenadas.



Figura 65 – Desarmonia desordem
 Fonte: Gomes Filho (2009, p. 57)

- Desarmonia irregularidade: apresenta a característica de ausência de ordem, de nivelamento e inconstância formal, o oposto da regularidade.



Figura 66 – Desarmonia irregularidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 58)

- Equilíbrio: é o fenômeno representado por duas forças opostas proporcionais entre si que acabam distribuindo o mesmo peso, dessa forma para manifestações visuais é utilizado o mesmo conceito, de tal modo que quando equilibrado nenhuma alteração parece possível.



Figura 67 – Equilíbrio
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 59)

- Equilíbrio/Peso e Direção: Apesar de trabalharem juntos na maioria das vezes, o peso e a direção sofrem influências particulares. O peso está associado à localização, uma determinada posição pode sustentar menos ou mais peso. Já

na questão da direção, esse conceito está ligado ao movimento em direção a um centro de atração.

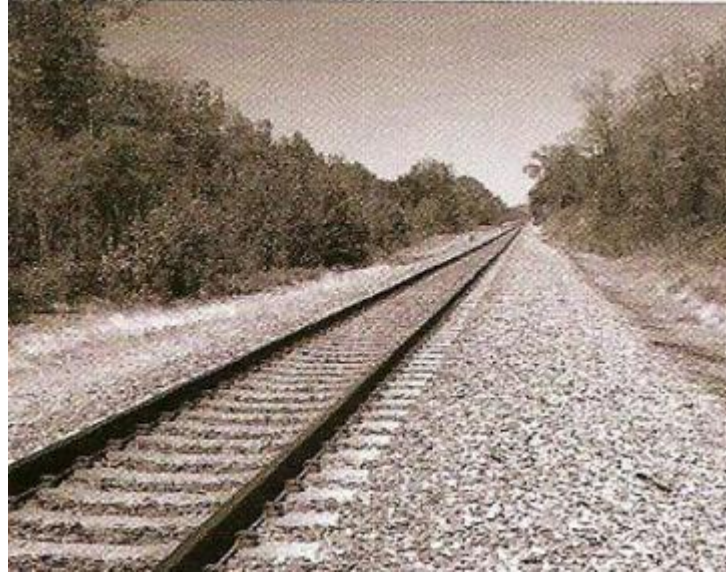


Figura 68 – Equilíbrio/Peso e Direção
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 60)

- Equilíbrio/Simetria: é representada por um equilíbrio em função de um ou mais eixos nas suas diversas posições, em que um lado se faz idêntico ao outro lado, com a mesma quantidade de peso e formas iguais.



Figura 69 – Equilíbrio/Simetria
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 61)

- Equilíbrio/Assimetria: pode ser considerada como a falta de simetria, no entanto nenhum dos lados opostos são iguais, ou mesmo semelhantes. Apesar de tal questão, a assimetria busca sempre o equilíbrio contínuo e a harmonia visual.



Figura 70 – Equilíbrio/Assimetria
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 62)

- Desequilíbrio: traz a sensação de desequilíbrio no seu sentido mais literal, sendo totalmente o oposto de equilíbrio, esse conceito num objeto ou em uma composição, os elementos apresentam uma tendência para mudar de lugar ou forma se relacionando com a estrutura formal. De qualquer forma, o desequilíbrio muitas vezes está associado a um objeto inclinado, o qual se manifesta essa sensação.



Figura 71 – Desequilíbrio
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 63)

- **Contraste:** se dá pelo processo de articulação visual, começando pelo básico da visão pela presença ou ausência de luz, o contraste quando bem usado ele age como uma contraforça à ideia de um equilíbrio absoluto, ele atrai a atenção, estimula, sacode, cria dinamismo, dramatiza, além de ser usado como estratégia para aguçar o significado. Pode ser utilizado para construção a partir de todos os elementos básicos, como: tonalidades, linhas, direções, cores, contornos, movimentos, e o mais importante, proporção e escala. Dessa forma realça a importância do contraste para com a disposição visual da forma do objeto.



Figura 72 – Contraste
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 64)

- **Contraste/Luz e Tom:** basicamente se caracteriza pela oposição entre claro e escuro, ou quando ocorre a combinação de sombra e luz. Quando uma luz rebata em um objeto é criado então a noção de volume, contendo ou não cores, variando entre tons e matizes.

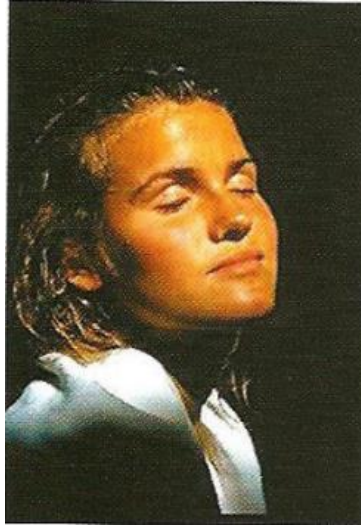


Figura 73 – Contraste/Luz e Tom
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 66)

- **Contraste/Cor:** o contraste cromático de uma forma geral, contribui de forma que é atribuído mais valor a aparência da composição, se usado de forma correta é possível fazer algo recuar ou avançar, desequilibrar ou equilibrar, mais pesado ou mais leve, menor ou maior, tudo isso de acordo com o que se deseja passar no produto.

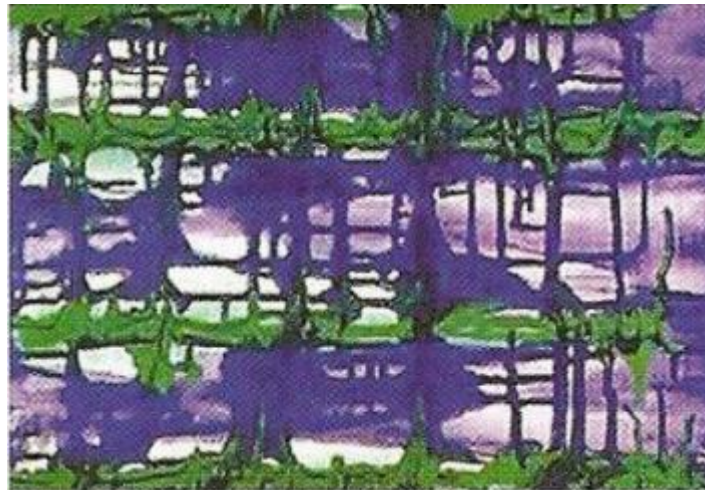


Figura 74 – Contraste/Cor
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 67)

- **Contraste/Vertical e Horizontal:** as formas horizontais (baixas) transmite uma sensação de estabilidade sobre o plano e de maior solidez. Enquanto as verticais (altas), passam a sensação de menos estabilidade e leveza, elevando-se do solo tendenciosamente.

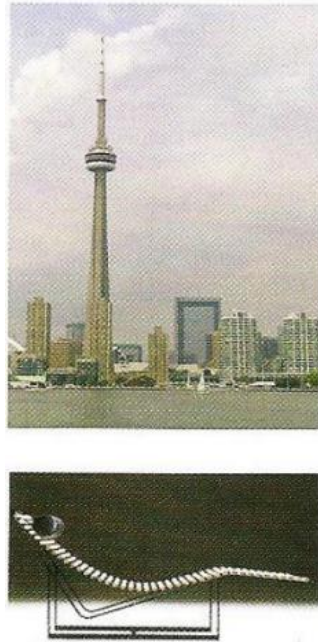


Figura 75 – Contraste/Vertical e Horizontal
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 68)

- **Contraste/Movimento:** definido pela direção e velocidade, está associado ao sistema que cria automaticamente a sensação de rapidez e mobilidade, construídos por uma sequência através de estimulações do momento, em que é registrado uma mudança estática.



Figura 76 – Contraste/Movimento
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 69)

- **Contraste/Dinamismo:** contraste por dinamismo está crucialmente associado a um movimento dinâmico, ou seja, mais veloz e mais forte, transmitindo a sensação de rapidez, intensidade, mobilidade, ação, entre outros.

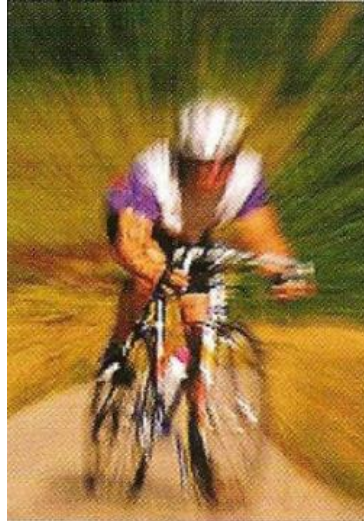


Figura 77 – Contraste/Dinamismo
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 70)

- Contraste/Ritmo: movimento regrado, medido, conexões visuais ininterruptas, formado por unidades uniformemente sequências, contínuas, semelhantes ou iguais.



Figura 78 – Contraste/Ritmo
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 71)

- Contraste/Passividade: qualquer composição, objeto ou produto que apresente um equilíbrio absoluto, de modo em que as forças visuais se farão imóveis, sem provocar nenhuma sensação de movimento.



Figura 79 – Contraste/Passividade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 72)

- **Contraste/Proporção:** os elementos em questão deverão ser distribuídos e organizados de uma forma que possam obedecer a uma ordem matemática, geométrica, determinada intuitivamente ou arbitrariamente.

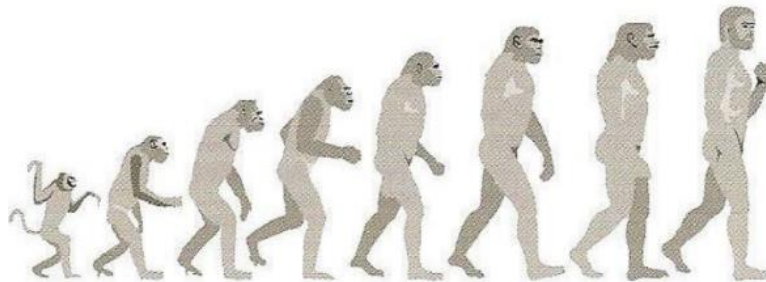


Figura 80 – Contraste/Proporção
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 73)

- **Contraste/Proporção e Escala:** a escala sempre estabelecerá uma proporção entre os elementos ou categorias.

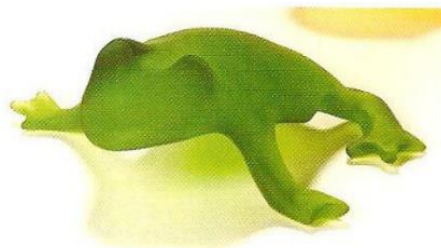


Figura 81 – Contraste/Proporção e Escala
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 74)

- **Contraste/Agudeza:** está diretamente relacionado a clareza, acuidade visual e nitidez obtida na expressão da forma. Predominando a característica de formas geométricas, pois traz consigo o aspecto de formas pontiagudas, rígidas, contornos retos, precisos e cortantes dos objetos.



Figura 82 – Contraste/Agudeza
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 75)

d. **Categorias Conceituais, técnicas visuais aplicadas:**

- **Clareza:** se caracteriza pelo fato de apresentar composições visuais unificadas, bem organizadas, dessa forma são harmoniosas e equilibradas. Para que haja clareza é necessária uma compreensão imediata do todo, resultando em rapidez de compreensibilidade do objeto e facilidade de leitura.

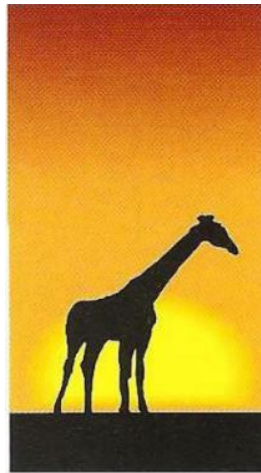


Figura 83 – Clareza
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 77)

- **Simplicidade:** como técnica visual, se caracteriza por apresentar organizações formais fáceis de serem lidas, assimiladas e compreendidas rapidamente, sendo livre de complicações e elaborações secundárias, apresentando baixo número de unidades visuais.



Figura 84 – Simplicidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 78)

- Minimidade: clareza e simplicidade estão implícitas nessa técnica, pois ela realça visualmente os aspectos ligados a essas duas outras técnicas, considerando o mínimo de unidades possíveis ou elementos informacionais, apresentando somente o essencial. Pode ser considerada como sinônimo do minimalismo (movimento ligado as artes plásticas).



Figura 85 – Minimidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 79)

- Complexidade: geralmente apresenta média ou baixa pregnância da forma, caracterizado por dificultar a leitura de um campo perceptivo, exigindo um maior tempo de concentração, interpretação formal e observação. Exatamente o oposto de simplicidade, pois quase sempre apresenta muitas unidades formais na organização do objeto das partes e do todo em si.



Figura 86 – Complexidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 80)

- Profusão: associada ao fator de complexidade polissêmica, esta técnica apresenta muitas unidades informacionais na elaboração de uma composição ou objeto. Se diferencia da complexidade por se referir a apresentação de objetos específicos, elementos adicionais rebuscados, detalhes ou motivos decorativos, enfatizando uma manifestação visual, mediante ao fator de ornamentação, ricas em significados.

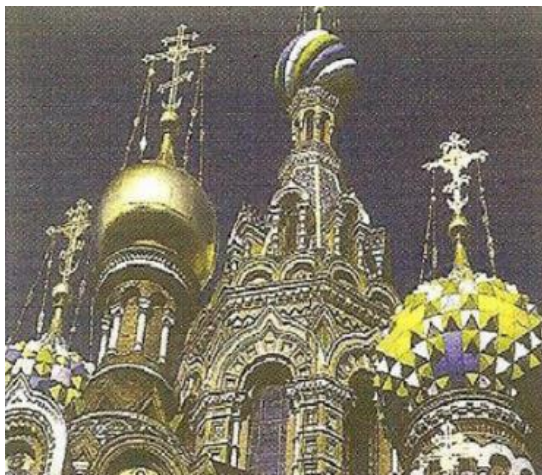


Figura 87 – Profusão
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 81)

- Coerência: se caracteriza por sua composição visual apresentar um resultado absolutamente integrado, sem contradições, congruente, equilibrado e harmonioso em relação ao todo. Manifesta compatibilidade de estilo e linguagem formal constante e uniforme.



Figura 88 – Coerência
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 82)

- Incoerência: apresentando um conceito oposto a coerência, essa técnica se caracteriza pela utilização de linguagens formais contraditórias, distintas, conflitivas nas partes ou no todo da composição, apresentando desarticulação, desintegração e desarmonia em seus resultados formais.



Figura 89 – Incoerência
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 83)

- Exageração: técnica caracterizada por apresentar frequentemente configurações extravagantes com dimensões proporcionalmente imensas, buscando criar um enorme foco de atração por sua expressão visual amplificada e intensa, no todo ou em partes do objeto. Muitas vezes a exageração se atribui de aspectos da profusão para obter um caráter de riqueza visual, de modo a chamar atenção para o objeto.



Figura 90 – Exageração
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 84)

- Arredondamento: está ligada ao fator da boa continuidade, apresentando como característica a suavidade, a brandura, a maciez e delicadeza, favorecendo assim a facilidade da leitura visual. Normalmente os olhos percorrem de maneira tranquila na composição do objeto, sem quebras, sobressaltos visuais ou maiores dificuldades.



Figura 91 – Arredondamento
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 85)

- Transparência física: materiais que possibilitam visualizar coisas sobrepostas por meio do objeto, de tal modo que possa ser percebido pelo observador o que está atrás. Pode acontecer de maneira parcial ou total.



Figura 92 – Transparência física
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 86)

- Transparência sensorial: composta pelo uso de técnicas relativas à pintura, computacionais ou tipográficas. A percepção de transparência transmite uma sensação próxima de realidade dos objetos em questão.

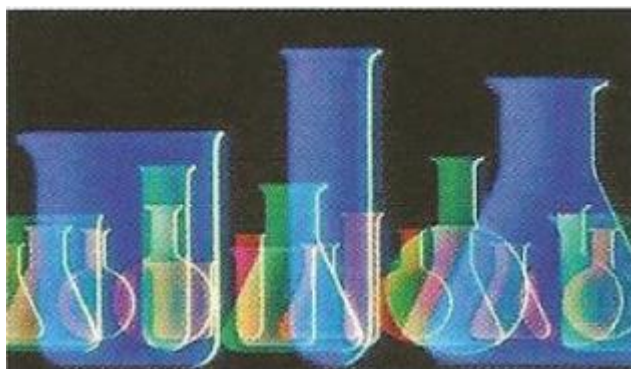


Figura 93 – Transparência sensorial
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 87)

- Opacidade: implica na ocultação de elementos visuais ou bloqueio da visualização por meio dos objetos em partes do todo.



Figura 94 – Opacidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 88)

- Redundância: técnica caracterizada pela repetição ou por excesso de elementos iguais, muita das vezes considerados desnecessários. Ressalta determinadas soluções projetuais e recursos plásticos, apresentando normalmente atração visual em cima de um aspecto que se deseja enfatizar, concorrer para fácil memorização de algo específico ou chamar a atenção em um objeto ou em uma composição.



Figura 95 – Redundância
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 89)

- Ambiguidade: concorre para identificação orgânica ou geométrica da forma, de tal forma que pode induzir o cérebro a interpretar o objeto ou manifestação diferente daquilo que é visto, dando mais de um sentido para a composição.

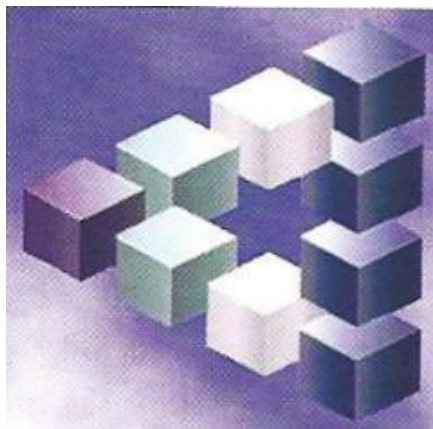


Figura 96 – Ambiguidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 90)

- Espontaneidade: se caracteriza por ter uma aparência de falta de um planejamento visual rígido, sendo considerada uma técnica natural, instintiva e maioria das vezes não premeditada.

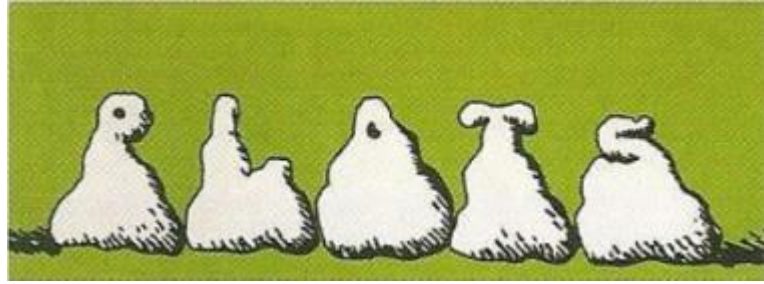


Figura 97 – Espontaneidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 91)

- Aleatoriedade: algo casual, incerto, fortuito ou acidental. Essa técnica se caracteriza por apresentar uma composição ou objeto de elementos dispostos de tal forma que obedece a um esquema rítmico, não sequencial. Com isso, é atribuído a sensação de falta de planejamento prévio, apresentação acidental da informação visual ou desorganização.

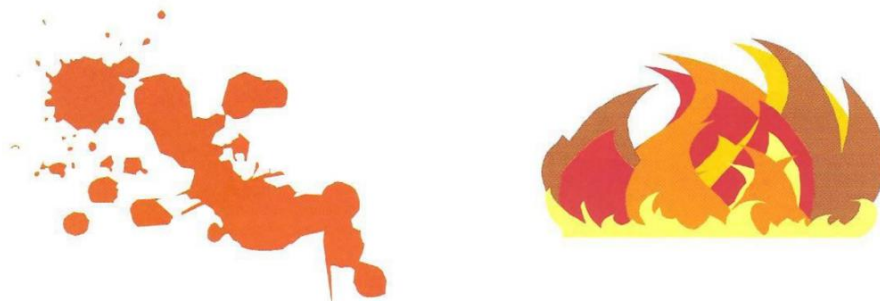


Figura 98 – Aleatoriedade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 92)

- Fragmentação: é uma técnica associada a decomposição dos elementos ou das unidades separadas que se relacionam entre si, conservando o caráter individual de cada uma. Normalmente expressa variedade, divisão, excitação, ou em alguns casos até mesmo uma certa agressividade visual.

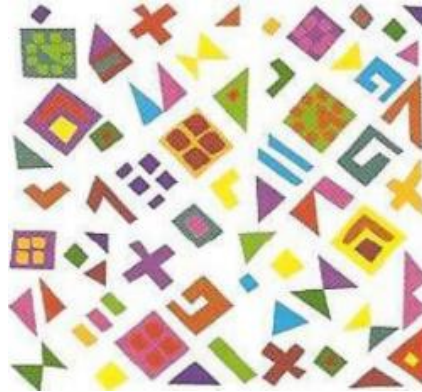


Figura 99 – Fragmentação
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 93)

- Sutileza: grácil e elegante, quando o assunto é um grande refinamento visual ou delicadeza em relação ao todo ou partes da composição, é utilizada esta técnica. Sobretudo ela reflete bom gosto, um conceito que envolve certo relativismo ou subjetividade em seu significado.



Figura 100 – Sutileza
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 94)

- Diluição: tem um sentido de suavizar, abrandar ou atenuar visualmente a imagem do objeto, por tanto não se associa plenamente à nitidez da forma e à precisão, mas pode passar ou criar sensações de humano, calor, sonho e outros sentimentos. Apresenta características em que a imagem se afigura desfocada, no sentido de não ser claramente definida por planos, linhas ou volumes rígidos.



Figura 101 – Diluição
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 95)

- Distorção: caracterizada por desvirtuamento, deformação, mudança de sentido ou por diferenças de ampliação formal em uma mesma composição ou objeto. A distorção dramatiza e força o realismo.



Figura 102 – Distorção
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 96)

- Profundidade: apresenta a característica de distância em uma superfície contínua ou por gradientes construídos pela sucessão de planos, denominado de profundidade de perspectiva.



Figura 103 – Profundidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 97)

- Superficialidade: apresenta em sua composição visual de maneira chapada ou bidimensional, sendo o oposto de profundidade ou de perspectiva. Se caracteriza por configurações planas, apresentando ausência ou quase ausência do efeito de perspectiva.



Figura 104 – Superficialidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 98)

- Sequencialidade: apresenta ordenação de unidades organizadas de maneira contínua, desejavelmente lógica e sequencial, em função dos princípios de equilíbrio e harmonia.



Figura 105 – Sequencialidade
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 99)

- Sobreposição: organização de elementos uns em cima dos outros, podendo ser translúcidos, opacos ou transparentes.



Figura 106 – Sobreposição
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 100)

- Ajuste óptico: tem como intuito alcançar o equilíbrio e a harmonia visual do objeto. Funciona como um refinamento, ajuste, correção de controle visual das organizações formais.

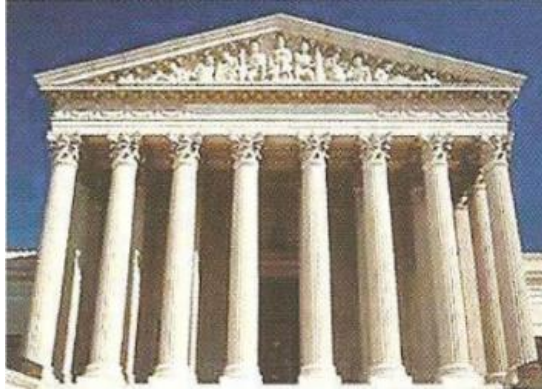


Figura 107 – Ajuste óptico
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 101)

- Ruído visual: apresenta distorções que implicam na perturbação da harmonia ou equilíbrio visual do objeto em questão.



Figura 108 – Ruído visual
Fonte: Gomes Filho (2009, p. 102)

2.1.3.9. Cores e suas sensações visuais

Partindo da compreensão estabelecida por Issac Newton (1672) em que descreve o fenômeno perceptível da cor como nada mais que a refração da luz branca sobre os corpos (matéria), captadas pela retina ocular e decodificada pelo cérebro. Devido exclusivamente a este fenômeno, é possível gerar algumas sensações visuais nos seres humanos. Para fins de comprovação e apoio do argumento, é usado como base o terceiro capítulo (parte 3), dos tópicos três ao sete, do livro *Psicodinâmica das Cores em Comunicação*, escrito por Modesto Farina, Clotilde Perez e Dorinho Bastos (2006), o qual busca fazer uma abordagem sobre:

- As sensações visuais acromáticas e cromáticas – as acromáticas são aquelas que apresentam somente dimensão de luminosidade, mais conhecidas como o “preto e branco”, em que não apresenta nenhuma cor além de preto, branco e tons de cinza contando com a variação de luminosidade. Já as cromáticas por sua vez, apresentam todas as cores encontradas na refração da luz branca do

sol. Tais essas só são possíveis de serem enxergadas devido a mescla de cores denominadas de primárias, sendo elas o amarelo, o magenta e o azul ciano, obtendo assim as cores classificadas como secundárias, vermelho, verde e violeta. A partir disso é possível estabelecer algumas sensações por elas, como a classificação de cores quentes, formados por tons de vermelho e amarelo que transmitem inúmeros estímulos, assim como as cores frias formadas por tons azulados.

- Escalas cromáticas - se dá por qualquer variação de tom, saturação e/ou luminosidade que se verifique na mesma cor.
- Escalas monocromáticas – se caracteriza pelo fato de apresentar apenas uma cor e conseguir modulações dessa cor a partir da variação de luminosidade, do valor ou da saturação.
- Escalas policromáticas – modulações feitas a partir de uma ou mais cores.
- Círculo cromático – Proposto por Wundt (1832-1920), que esquematizou a formação das cores, o qual permitiu a visualização de cores harmônicas a partir dele e o estudo da relação entre elas. Formando assim um círculo composto por cores análogas, combinação de cores a partir da seleção de outras cores vizinhas no círculo cromático, e complementares, como o próprio nome já diz, uma complementar a outra, tais essas que quando agrupadas por oposição ou através do desenho de um triângulo no círculo, tomando como base suas extremidades para indicar as cores.

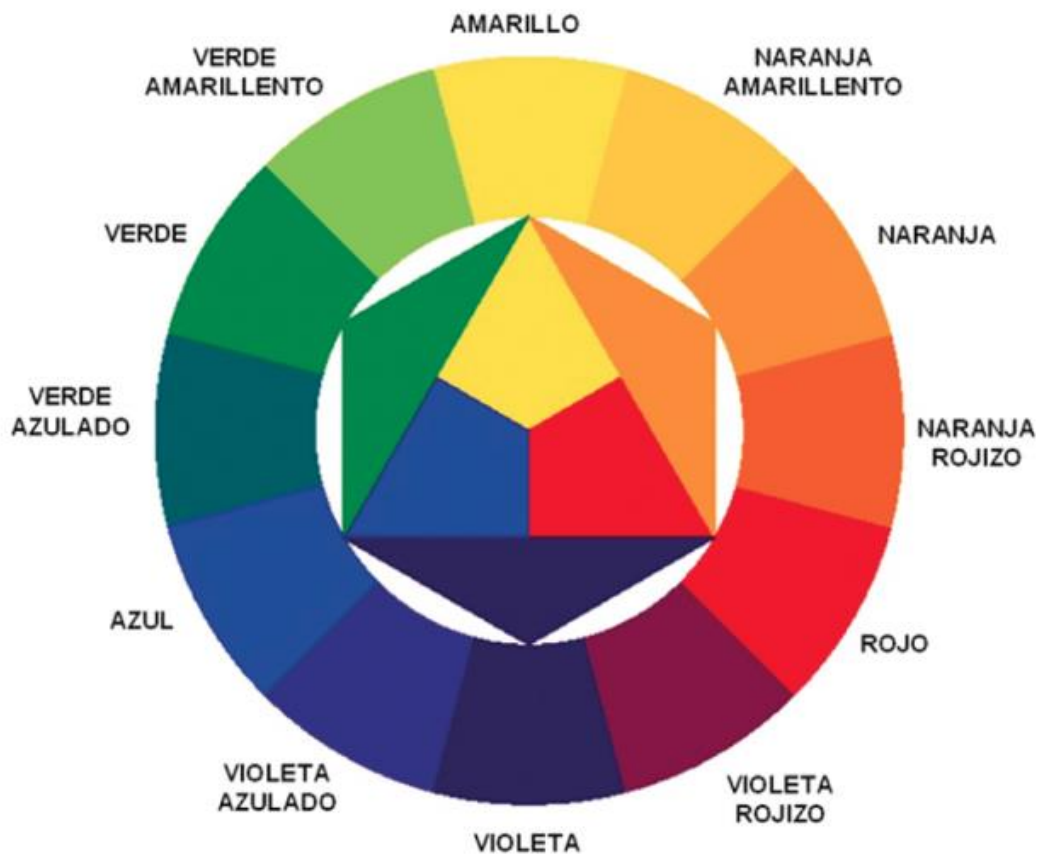


Figura 109 – Círculo cromático
 Fonte: <https://setorenergetico.com.br/circulo-cromatico/>

- Tom, saturação e luminosidade – Tom é tido também como a denominação de cor, sendo elas primárias ou secundárias capazes de sofrerem alterações em si mesma. Saturação é o tido como o grau de pureza da cor, ou onde é especificado a matiz. Luminosidade é o nível influenciado pelo fator que a imagem tem de luz branca contida nela mesma.

Com base neste ponto de vista é possível perceber que a cor é bem mais complexa do que se pode imaginar, por isso, para uma melhor explicação sobre as associações afetivas e materiais geradas no ser humano a partir das cores, é trazido como base o tópico 7 do capítulo 4 (parte 4), do mesmo livro, em que faz uma breve colocação sobre esses sentimentos. São alguns deles:

- Branco – Associação afetiva: Simplicidade, ordem, limpeza, bem, pensamento, juventude, piedade, otimismo, paz, inocência, pureza, dignidade, modéstia, afirmação, deleite, infância, harmonia, alma, despertar, divindade, entre outros.

Associação material: casamento, batismo, lírio, cisne, nuvens, neve, entre outros.

- Preto – Associação afetiva: miséria, mal, pessimismo, tristeza, sordidez, frigeidez, dor, temor, descarga, negação, melancolia, angústia, entre outros. Associação material: sombra, sujeira, funeral, noite, enterro, fumaça, carvão, fim, obscuridade, entre outros.
- Cinza – Associação afetiva: tristeza, tédio, velhice, decadência, desânimo, sabedoria, seriedade, finura, passado, pena, aborrecimento, entre outros. Associação material: chuva, pó, neblina, ratos, máquinas, tempestade no mar, cimento, entre outros.
- Vermelho – Associação afetiva: baixeza, força, dinamismo, revolta, barbarismo, movimento, furor, coragem, esplendor, intensidade, paixão, poderio, vulgaridade, glória, vigor, calor, violência, excitação ira, emoção, ação, agressividade, sensualidade, entre outros. Associação material: cereja, rubi, sinal de parada, guerra, perigo, vida, fogo, sol, sangue, chama, combate, mulher, lábios, conquista, masculinidade, feridas, entre outros.
- Laranja – Associação afetiva: excitabilidade, dominação, desejo, sexualidade, força, dureza, luminosidade, euforia, energia, alegria, tentação, advertência, senso de humor, prazer, entre outros. Associação material: agressão, ofensa, competição, operacionalidade, outono, fogo, laranja, locomoção, luz, chama, calor, perigo, festa, entre outros.
- Amarelo – Associação afetiva: iluminação, conforto, alerta, gozo, ciúme, esperança, idealismo, inveja, esperança, ódio, adolescência, variabilidade, espontaneidade, originalidade, expectativa, entre outros. Associação material: terra argilosa, flores grandes, luz, palha, limão, verão, calor de luz solar entre outros.
- Verde – Associação afetiva: bem-estar, saúde, paz, adolescência, abundância, segurança, tranquilidade, serenidade, juventude, crença, firmeza, desejo, coragem, liberdade, descaço, ciúme, equilíbrio, esperança, entre outros. Associação material: primavera, bosque, umidade, frescor, folhagem, águas claras, mar, verão, natureza, entre outros.
- Azul – Associações afetivas: viagem, verdade, viagem, espaço, sentido, afeto, paz, intelectualidade, advertência, precaução, serenidade, infinito, meditação,

amizade, confiança, amor, fidelidade, entre outros. Associações materiais: frio, mar, céu, gelo, feminilidade, montanhas longínquas, entre outros.

- Violeta – Associação afetiva: miséria, engano, calma, dignidade, autocontrole, violência, furto, entre outros. Associação material: alquimia, enterro.
- Roxo – Associação afetiva: fantasia, mistério, eletricidade, profundidade, justiça, grandeza, egoísmo, dignidade, misticismo, espiritualidade, calma, entre outros. Associação material: janela, igreja, sonho, noite, aurora, entre outros.
- Marrom – Associações afetivas: pesar, resistência, vigor, melancolia. Associação material: águas lamacentas, outono, terra, desconforto, sensualidade, entre outros.
- Rosa – as qualidades atribuídas a essa cor tem por suas características o encanto, a amabilidade, a inocência e o feminino.

2.2. Imersão em profundidade

Após as pesquisas preliminares serem feitas, esta etapa entra no projeto para ajudar a ir a fundo sobre o dia a dia dos usuários, buscando esclarecer o que pensam, como se sentem e agem, além de escutar o que elas falam sobre. Visto isso, essa fase do projeto consiste em identificar o comportamento extremo dos usuários, a fim de mapear seus padrões e necessidades latentes. Tomando como base as técnicas de entrevista, sessão generativa e sombra estabelecidas por Vianna et al (2011, p. 36) no livro Design Thinking Inovação em Negócios, para que fosse possível obter um diagnóstico.

2.2.1. Entrevistas

Esta técnica consistiu na criação de algumas perguntas para que fosse possível obter algumas informações através de uma conversa com alguns usuários selecionados, sendo eles, alguns integrantes do grupo NOVE e um produtor audiovisual, para que pudesse assim identificar algumas histórias presentes na vida e

no dia a dia deles e posteriormente mapear um padrão de comportamento entre eles. A entrevista contou com uma série de perguntas que serviram para conduzir o diálogo, porém a proposta era fazer com que o entrevistado se sentisse à vontade para falar sobre o que quisesse referente ao assunto. Para a realização do questionário, mesmo que não fossem todas respondidas, foram estabelecidas as seguintes perguntas:

- Informações pessoais (nome, cidade, idade).
- Relate um pouco da sua rotina.
- Qual sua relação com o rap?
- Quanto tempo tem que você produz?
- Conta um pouco da sua história no rap.
- Qual sua relação com o videoclipe?
- O que você leva em consideração na produção de um videoclipe?
- O que você acha essencial ter em videoclipe/o que não pode faltar na composição do videoclipe?
- O que você acha de uma música quando é veiculada com um videoclipe?
- O que você espera de um videoclipe de rap?
- O que você considera como diferencial em uma produção de rap?
- O que você acha que falta nos videoclipes de rap aqui da região?
- Você considera o videoclipe apenas como uma vitrine para o artista ou como um produto artístico?
- Me fala um pouco de suas referências.

Com isso, foi possível obter os seguintes resultados:

a. Entrevistado 1:

Residente de Barra Mansa, com 24 anos de idade. Mantem uma rotina agitada, sendo ela de trabalho com pintura durante o dia e a noite cortando cabelo. Sua relação com o RAP começou quando tinha aproximadamente 12 anos de idade, em que escutava muitas músicas internacionais do gênero até o momento em que teve contato com as músicas dos racionais, levando-o a se identificar com a realidade que era passada e sentir mais apreço pelas músicas nacionais. Foi então em 2018 através

de amigos da região, quando começou a escrever algumas letras para serem cantadas, após isso viu o RAP como uma maneira de liberar inúmeros sentimentos e frustrações que permeiam por sua vida.

Abordando questões relacionadas a vídeos, o entrevistado diz que não tem muita experiência, porém busca passar em suas produções aspectos presentes em sua realidade e o contexto em que está inserido, onde busca trazer verdades daquilo que está a sua volta sem se comparar ou criar letras iguais a de artistas estourados ou que estão em ascensão, desta forma aborda a importância de transparecer isso em seus videoclipes.

Ao ser questionado sobre o que acha essencial em videoclipes de rap no geral e o que não acha relevante, o entrevistado afirma o fato de ter que apresentar qualidade no vídeo, tanto em relação a imagem quanto a história que será contada, além do fato de estar em harmonia com o que é passado na letra da música. Quando perguntado sobre os videoclipes produzidos na região, ele diz que falta identidade por parte das pessoas, pois retratam realidades diferente do que é vivida apenas para se enquadrar no modelo mais convencional pela mídia, imitando por muita das vezes, contexto inserido em outros estados e vivências distintas.

Por fim, foi pedido que o entrevistado falasse um pouco de suas referências, citando entre elas, Racionais MC's, Djonga, BK, Leall, Snoop dogg, Notorious Big, entre outros.

b. Entrevistado 2:

Residente de Barra Mansa, com 22 anos de idade. Trabalha com montagem de mesas de sinuca durante o dia, ao sair do trabalho ele vai direto para escola onde estuda em horário noturno, estando em casa somente na parte da noite para dormir, hora essa que aproveita para escutar músicas, compor canções e assistir anime. Sua relação com o RAP começou desde muito cedo, pois seu pai foi Dj há mais de 15 anos, situação em que levou o entrevistado a estar sempre em contato com o gênero e se identificar pela música, pegando apreço por escrever letras que seriam posteriormente cantadas. Foi então, a partir de 2019 com a criação do grupo NOVE, que levou ele a se dedicar mais no assunto e fazer com mais seriedade, trazendo assim fatores como a desigualdade social, discriminação, ostentação, realidade diária, entre outras questões para suas criações e inspirações.

Ao ser questionado o entrevistado sobre videoclipe, ele deixa explícito o quanto essencial acha para veiculação de qualquer música, pois o vídeo consegue transmitir a emoção passada na música por meio de imagens, a ponto de deixar explícito todo sentimento e toda realidade contada pelo artista. Por tanto, ele fala que é de extrema importância a composição visual da música, pois além de conectar o cantor com o público, consegue contar através de filmagens a realidade contada nas letras. Tendo em vista esse posicionamento, o entrevistado diz que para sucesso com o resultado da produção, é necessário o alinhamento do cantor com o produtor audiovisual, criando assim uma compilação de ideias que formarão o produto final.

Para que fosse possível ter uma visão sobre o cenário regional, foi trazido como pergunta o que ele acha que falta nas produções de RAP de artistas da região. Ele então disse que o principal problema pelo seu ponto de vista, é a falta de profissionais qualificados dispostos a investir em cantores e produtores, não só em dinheiro, mas com conhecimento, instrução ou até mesmo com a produção, pois em seu discurso afirma que a maior carência é alguém disposto a fazer a construção audiovisual da canção.

Para uma última abordagem foi solicitado que o entrevistado expusesse suas referências e inspirações, sendo elas artistas como Don Toliver, Travis Scott, Tupac, Racionais MC's, além de aspectos do seu cotidiano, como a realidade em que vive, todo cenário em que ele está inserido e suas experiências vividas.

c. Entrevistado 3:

Residente de Volta Redonda, com 28 anos de idade. Formado em cinema, ele trabalha com produções de vídeos há mais de 14 anos, o qual permitiu a transição por diversas áreas, sendo uma dessas videoclipes de RAP. Sua interação com audiovisual vem desde muito novo, o qual afirma que quando menor, seu principal interesse surgiu a partir da curiosidade em saber como eram feitos os filmes.

A partir disso, sua ligação com o RAP surge a partir do momento em que ele usa das produções de videoclipes de músicas do gênero, para criação de um portfólio pessoal, situação decisiva para estar em contato direto com produtores e realizadores do meio, pois viu no estilo musical uma defasagem do mercado para com a região.

Para realizar suas produções, o entrevistado descreve o fato de a partir do momento em que o artista entra em contato e é acordado que será realizado a

produção, ele então escuta a música repetidamente em um número grande de vezes para que possa criar o roteiro pensando na hora da edição, e relata também o quanto importante é a participação e atuação do produtor audiovisual em todas as etapas da realização do videoclipe, desde a criação do roteiro, até a finalização do vídeo.

Quando foi abordado o que o participante leva em consideração para gravar e produzir os videoclipes, ele citou a emoção como o principal integrante da composição visual. A partir do momento em que é descarregado emoção, ocorre uma sensibilidade por parte do público para com o conteúdo, dessa forma quando ocorre a inserção desse requisito, tudo que será adicionado ao vídeo, será nada mais do que a estética atuando em união com a emoção. Outro ponto muito importante abordado, foi a questão de não visualizar o videoclipe só como um mero representante daquilo que o artista fala na letra da música, mas sim conseguir atuar em paralelo com ela atuando como uma composição a mais da música.

Em um diálogo feito com o entrevistado antes da entrevista, ele cita alguns problemas muito comum enfrentado por ele na hora de fechar o trabalho com outros artistas, sendo eles a dificuldade que o cantor tem de aceitar opiniões do profissional e a incompatibilidade no valor, devido ao preço dos equipamentos o produtor então tende a cobrar um pouco mais caro, conseqüentemente o cliente muitas das vezes não tem o valor suficiente, obrigando assim ao produtor correr atrás de outras soluções para que possa reduzir o valor do vídeo. Por tanto, ele coloca como solução a realização dessas gravações através do celular, o qual possibilita uma boa relação, devido ao nível de qualidade presente na câmera de um celular avançado.

2.2.2. Sessão generativa

Com o intuito de ir mais a fundo sobre o posicionamento que os usuários envolvidos no contexto têm sobre o tema do projeto, foi selecionado essa técnica para que em conjunto com atores desse meio, fosse possível identificar o que sabem, sentem e sonham, através de um diálogo aberto entre alguns integrantes, permitindo assim enxergar e conhecer mais profundamente seus pontos de vista, baseado nas entrevistas feitas anteriormente.

Relacionado ao que sabem foi possível perceber que ambos entendem o rap como espécie de coletivismo, onde é possível compartilhar dos mesmos interesses para formação de uma representação maior. Além de abordarem o fato de estar em constante estudo para somar dentro desse contexto, não só como produção, mas também como ouvinte e consumidor. Para tanto, estabeleceram que no meio em questão, deve haver respeito, humildade e atitude, de tal modo que se aplique a qualquer usuário presente o contexto. Uma outra perspectiva a respeito dos lançamentos e formas vídeo, foi citado o videoclipe tendo em sua composição maior o acompanhamento de toda a música e “Visualizers”, que seria uma compilação de cenas montadas em formas de looping, o qual se repete diversas vezes no decorrer da canção.

Os participantes colocaram o RAP como uma identificação de realidade e liberdade para expor algum sentimento ou alguma visão pessoal sobre um determinado assunto. Muitos deles afirmam que o gênero contribuiu para sua formação pessoal, ideológica e até mesmo como enxergam as situações colocadas pela vida, dessa forma, têm então como um alicerce capaz de suprir inúmeras sensações e sentimentos gerados no seu cotidiano. Sentem no RAP, a estética que cerca o contexto, sendo ela uma verdade não contada pelas mídias convencionais.

No caso da abordagem com os produtores, eles sonham em contagiar outras pessoas com as experiências relatadas nas canções e serem reconhecidos por isso, através da música tentam transparecer a realidade em que se inserem. Já os consumidores sonham com novas experiências emitidas a partir de novas criações e suas adaptações com o cenário diário.

2.2.3. Sombra

Tomando como base as 3 etapas essenciais para elaboração de uma produção audiovisual, sendo a primeira conhecida como pré-produção, a segunda produção e a terceira pós-produção. Esta técnica consistiu no acompanhamento de um profissional em realização dessas fases, podendo acompanhar de perto e relatar algumas experiências passadas por ele na hora de criação de um videoclipe.

No primeiro momento da pré-produção o produtor se reuniu com os autores da música em questão, sendo eles os cantores e o produtor musical, com o intuito de gerar um brainstorm para que fosse possível dar um pontapé à criação de um roteiro para canção, devido a isso, ele anotou todas essas ideias geradas.

Depois de ouvir o lado dos artistas e anotar essas ideias, o produtor ouviu a música repetidamente por uma média de 30 minutos, podendo assim gerar algumas suposições de roteiro. Ao analisar as ideias geradas anteriormente, ele começou então a escrever a história, já pensando na edição, porém sem se preocupar com planos e ângulos. Com o roteiro previamente finalizado, manda então para os autores da música aprovarem.

Com a aprovação do roteiro, o produtor começou a elaborar alguns planos e ângulos para que fosse possível enxergar a composição de suas cenas. Depois de finalizado marcou então a gravação com o orçamento de tudo que precisava para compor as imagens. Finalizando assim a primeira etapa de criação.

No dia da gravação, tido como a segunda parte de produção, foi possível notar algumas coisas que previamente não seriam possíveis sem o acompanhamento, como a elaboração do cenário antecipadamente, a utilização de recursos que já tinham, a checagem dos planos e o alinhamento com os artistas envolvidos. Por tanto no decorrer da filmagem, foi possível perceber alguns imprevistos, como a mudança de tempo, em que levou o produtor propor outros tipos de ângulos e planos que não foram esquematizados por ele antes, e alguns outros planos que os artistas pediram para gravar. No final do dia, permitiu notar-se que o produtor havia feito mais de cem tomadas, dentre elas vídeos de 5 segundos até vídeos de 3 minutos. Levando-o assim para próxima fase.

Em uma última instancia intitulada como a pós-produção, o produtor em um primeiro momento fez a seleção das melhores tomadas, descartando em média de 40% das gravações feitas no dia. Em um segundo momento ele compilou essas filmagens através de um programa de edição de vídeo, o qual permitiu esquematizar as cenas de acordo com seu roteiro. Para finalização, ele colocou as legendas das letras, arrumou as cores e o equilíbrio entre as cenas para que ficasse um vídeo harmônico, além de colocar efeitos de animações nas imagens capturadas e nas transições de uma cena para outra. Foi possível perceber também que ele moldou a edição conforme os compassos da música, para que pudesse ter uma maior conexão

do clipe com a batida. Após isso ele exportou o vídeo, encaminhando-o para os autores das músicas que posteriormente lançaram nas plataformas digitais.

3. ANÁLISE E SÍNTESE

3.1. Cartões de Insights

A criação desta etapa, consistiu em fazer reflexões baseadas na fase de imersão do projeto, coletando informações pertinentes que foram relatadas. Desta forma, a técnica presente, procurou abordar os temas mais relevantes recorrentes a essas pesquisas feitas, citando um determinado tema e explicitando a fonte em que essa informação está.

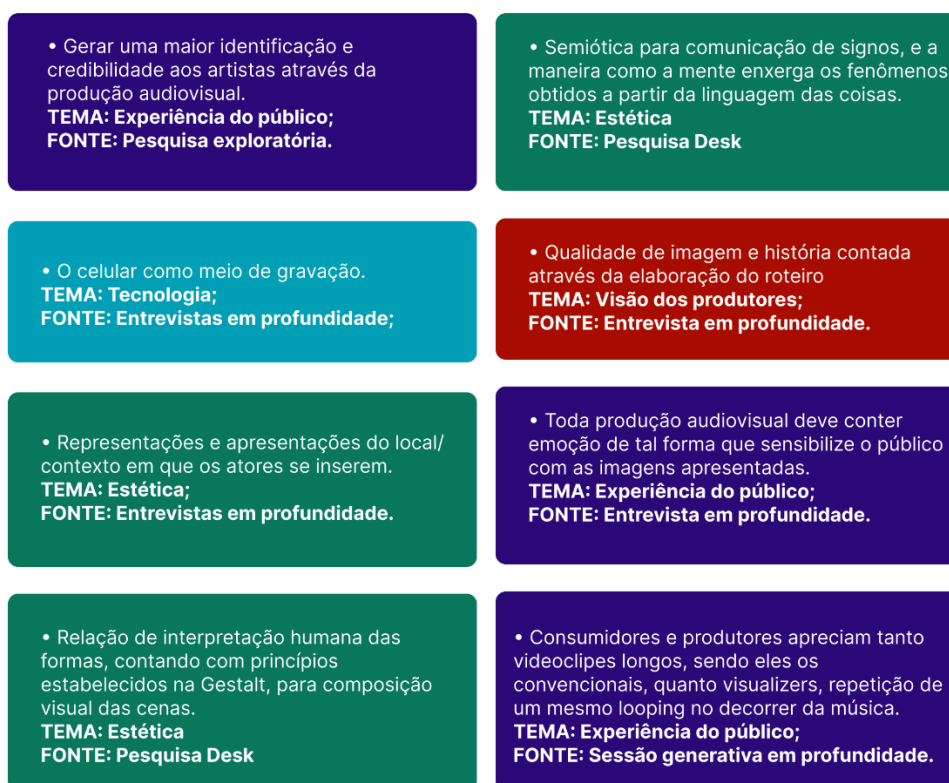


Figura 110 – Cartões de Insight 1

Fonte: O autor

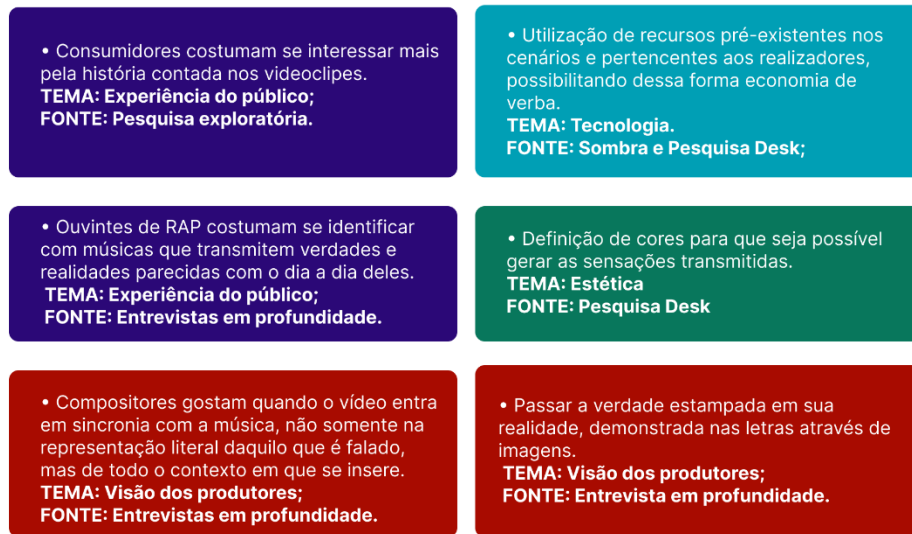


Figura 111 – Cartões de Insight 2
Fonte: O autor

3.2. Diagrama de afinidades

Esta técnica selecionada para ajudar na composição de da Análise e Síntese do projeto, teve como objetivo agrupar as informações obtidas nos cartões de insight, com base nas suas relações e conexões em comum, dessa forma foram agrupados em temas, em que permitiu ver a ligação com outros temas.

Tecnologia

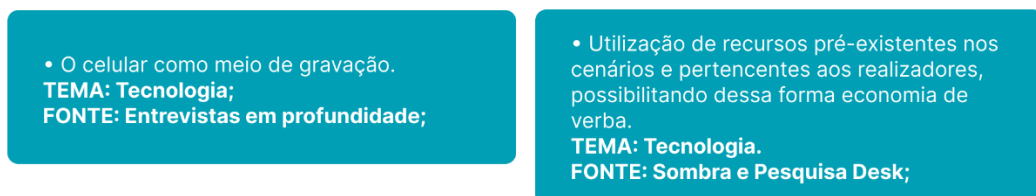


Figura 112 – Cartões de Tecnologia
Fonte: O autor

Experiência do público



Figura 113 – Cartões de Experiência do público
Fonte: O autor

Estética

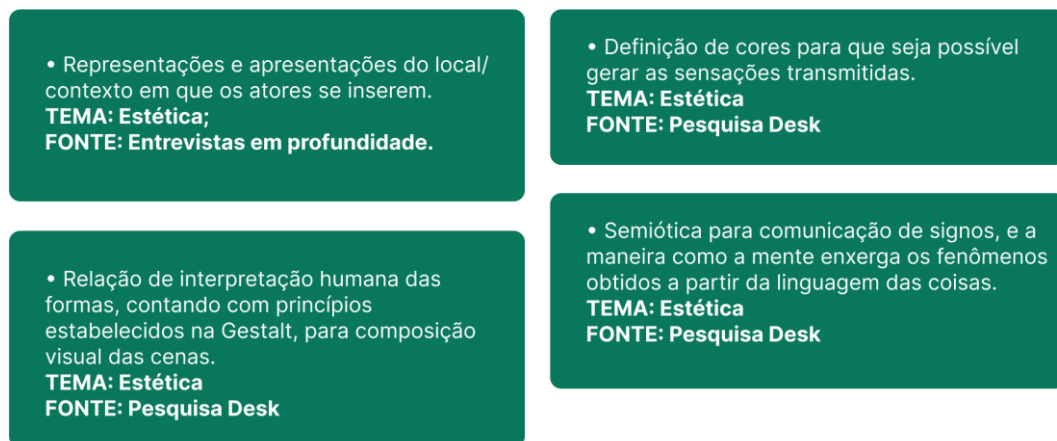


Figura 114 – Cartões de Estética
Fonte: O autor

Visão dos produtores

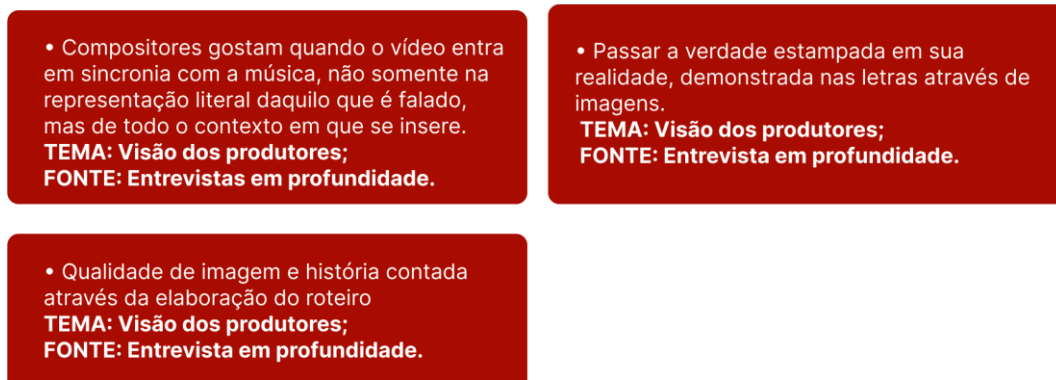


Figura 115 – Cartões de Visão dos produtores
Fonte: O autor

Com esse agrupamento, foi possível identificar conexões em comum, as quais levaram enxergar critérios como importantíssimos como:

- Qualidade;
- Verdade retratada na música;
- Ecosistema presente na realidade dos artistas;
- Identificação do público com a obra;
- Estética;
- Comunicação;
- Representatividade;
- Reconhecimento.

3.3. Critérios Norteadores

A elaboração desta técnica teve como objetivo criar diretrizes balizadoras para o projeto, trazendo aspectos que não devem ser deixados de lado na elaboração das fases seguintes, servindo justamente como um norte para guiar o desenvolvimento e a ideação, sugerindo possíveis soluções. Usando como base as informações obtidas nos cartões de insight e no diagrama de afinidades. Foram os critérios estabelecidos, divididos em requisitos e restrições:

REQUISITOS	RESTRIÇÕES
<ul style="list-style-type: none"> • Criação de videoclipes para as músicas da mixtape; • Atribuição dos princípios da Gestalt para composição visual; • Utilização da semiótica para elaboração do roteiro; • Gerar identificação do público; • Transparecer todo cenário e contexto em que os artistas vivem; • Transmitir a realidade e mensagem da música através de imagens; • Construir os vídeos levando em consideração a pré-produção, a produção e a pós produção. 	<ul style="list-style-type: none"> • Não ultrapassar do dia 05/11/2022 para finalização do projeto • Custo mínimo; • Restrição de idade caso apresente conteúdos explícitos.

Figura 116 – Critérios Norteadores
Fonte: O autor

3.4. Personas

A fim de se obter arquétipos e personagens ficticiais, a partir dos resultados obtidos na fase de imersão em profundidade e na pesquisa exploratória, foi possível criar três personas referente aos atores envolvidos, representando as motivações, desejos, expectativas e necessidades presentes nos perfis extremos dos usuários. Servindo assim para alinhar as informações dessas pessoas, sendo úteis para geração e validação das ideias. Foram elas:



Felipe Nunes, 23 anos

Artista e cantor de RAP há 4 anos. Trabalha durante o dia e a noite estuda assuntos que lhe interessam.

Motivações

- Paixão pelo RAP
- Realidade que o cerca
- Experiências vividas em seu ciclo social
- Adversidades da vida

Desejos

- Ser reconhecido por suas canções
- Relatar suas experiências
- Gerar identificação com o público
- Compartilhar sua realidade vivida

Expectativas

- Conseguir transmitir sua realidade
- Maior contato com o público
- Exposição de sua imagem para que possa ser reconhecido
- Satisfação pessoal com sua obra

Necessidades

- Manifestação visual em suas músicas
- Alcance de pessoas
- Recursos para produções audiovisuais
- Conhecimento cinematográfico

Figura 117 – Persona 1

Fonte: https://www.freepik.com/free-vector/male-character-poses-illustration-set_6969080.htm#page=2&query=personagem&position=8&from_view=search



Luís Santos, 28 anos

Produtor de audiovisual há 15 anos. Trabalha com produções de vídeos secundários para o meio do RAP.

Motivações

- Paixão pelo audiovisual
- Paixão pelo RAP
- Ciclo social em que se insere
- Expressão sentimental
- Vivências e forma que enxerga a vida

Desejos

- Ser reconhecido por suas produções
- Desenvolver uma identidade única
- Atender a expectativa do cliente e do público
- Manifestar sua interpretação

Expectativas

- Conseguir transmitir por meio de imagens e ângulos aquilo que é retratado na música
- Satisfação pessoal e por parte do cliente
- Suprir as necessidades impostas

Necessidades

- Colaboração por meio dos artistas
- Equipamentos de produção
- Constante busca por conhecimento
- Recursos para realização do vídeo

Figura 118 – Persona 2

Fonte: https://www.freepik.com/free-vector/cartoon-character-motion-design_4221452.htm#page=2&query=personagem&position=26&from_view=search



Fabiano Torres, 20 anos

Consumidor de RAP há 8 anos. Trabalha com mecanica industrial durante o dia e a noite gosta de assistir e ouvir músicas de RAP.

Motivações

- Paixão pelo RAP
- Admiração pelos videoclipes
- Identificação com o movimento
- Realidade em que ele vive

Desejos

- Músicas que gerem identificação
- Obras que falem diretamente com sua realidade
- Achar na música uma valvula de escape para sua rotina

Expectativas

- Consumir algo diferente do convencional
- Absorver informações relevantes que condizem com sua realidade
- Emocionar-se com a música

Necessidades

- Conhecimento de novos artistas
- Ouvir músicas do qual se agrada
- Consumir conteúdos que relatam uma realiadde parecida com a dele.

Figura 119 – Persona 3

Fonte: https://www.freepik.com/free-vector/young-man-character-creation-design-animation-cartoon-flat-design_14475313.htm#page=4&query=personagem&position=24&from_view=search

4. IDEIAÇÃO

4.1. Workshop de Cocriação

Esta etapa consistiu em desenvolver uma reunião com os integrantes das músicas da mixtape, com o intuito de agregarem ideias e algumas imposições a respeito da equipe. De um modo geral, foi possível definir alguns parâmetros que permeariam o universo da mixtape do grupo, como o fato de que todos os integrantes falaram que queria que a composição visual passasse em lugares específicos da região onde moram, sugerindo lugares como a praça do início do bairro Nove de abril em Barra Mansa, os lugares altos do bairro Boa Vista 2 e o terraço de um dos integrantes do grupo que tem uma visão extensa do local.

Além disso foi possível extrair a informação de que os artistas trabalham com uma forma de exposição de suas artes, o fenômeno da espontaneidade e desarmonia como forma de expressar um sentimento abstrato sobre suas canções, dessa forma tentam transparecer isso em todas as criações da equipe. Foi sugerido também a utilização de distorção em partes da imagem assim como efeitos de câmeras antigas como filmagens em VHS.

As músicas serão: “Copão de 20” a primeira faixa, “Cheio de fly” a segunda, “Mano, vim da favela” a terceira, e “Réu” a quarta e última música. A partir dessas ideias foi possível entender o pensamento dos integrantes sobre o universo de suas canções e dar início a etapa seguinte que consistiu na expressão de algumas ideias sobre o roteiro.

4.2. Brainstorm

Esta técnica foi utilizada a fim de gerar algumas ideias para elaboração do roteiro. proposta anteriormente na fase da Pesquisa Desk, essas ideias são denominadas de argumentos e a partir da elaboração de três argumentos para cada

música, foi possível então que os artistas presentes nas músicas pudessem selecionar uma das três opções. Sendo eles:

- Música: Copão de 20
- Duração: 00:03:21
- Tipo: visualizer
- Argumento 1

O visualizer se resumirá em uma resenha noturna feita inicialmente na praça em frente ao bar “The 9 Drinks” no bairro Boa Vista 2 em Barra Mansa, RJ. O qual procurará transparecer como é a realidade presente neste momento de lazer. Primeiramente a sequência será os artistas com seus amigos bebendo whisky na praça, onde se encontram degustando a bebida, escutando músicas, trocando ideias e aproveitando o momento da mesma maneira que sempre fazem. O vídeo será gravado com os atores ocupando o espaço da arquibancada e na rua em cima, um carro com as portas abertas, dando a entender que o som está saindo do automóvel.

Em um segundo momento, o cenário será o interior desse bar, em que mostrará partes do ambiente, com cenas das bebidas, e algumas decorações, a logo presente no uniforme dos colaboradores deste estabelecimento, o pessoal reunido em um plano geral de tal forma que mostre o piso do bar e o número nove no chão.

Em seu último momento, o visualiser trará como desfecho uma cena dos artistas saindo do bar e o dia claro, representando que a resenha durou da parte da noite até o período matutino.

- Argumento 2

Constituído pela modalidade de visualizer, toda história passará na casa de um dos integrantes, onde estarão presentes os cantores e alguns amigos. Neste ambiente interno mostrará os participantes tomando whisky com energético e água de coco em um primeiro momento. A sequência se passa por uma reunião com os 6 pessoas na sala de estar, em que mostrará tanto essas pessoas, quanto o ambiente à volta.

Como desfecho, apresentará em um último momento os mesmos integrantes jogados no chão com as garrafas vazias, dando a entender que beberam até chegar ao momento final, o qual mostraria todo o cenário no período pós resenha.

- Argumento 3

Passado em um ambiente diurno, a sequência irá demonstrar em um primeiro momento, uma reunião com os cantores no “Bar do Rato”, no bairro São Sebastião, em que mostrará uma resenha dos integrantes em uma tarde de domingo. Eles então estarão bebendo whisky, escutando músicas e jogando sinuca.

Em um segundo momento será exibido um jogo pelos artistas em que toda vez que uma bola é encaçapada, o rival deverá dar um gole em uma dose de whisky. Para finalização, em uma terceira etapa será exibido um campeão para o jogo, o qual levará a garrafa de whisky como recompensa.

O argumento selecionado pelo artista foi o “Argumento 1”.

- Música: Cheio de fly
- Duração: 00:02:12
- Tipo: visualizer
- Argumento 1

A sequência terá como objetivo principal exibir o artista em um período noturno no terraço de sua casa em um dia típico de sua rotina. O visualizer terá 32 segundo de duração, repetindo 4 vezes durante a música, por tanto mostrará como é a vista do terraço, e este cenário mostrará como é protagonista em seu momento pessoal. Em um primeiro momento mostrará o artista em pé no terraço atendendo uma ligação, olhando para a paisagem.

Em um segundo momento será exibido o artista com sua garrafa de whisky, em sequência ele bebendo a bebida sentado em uma cadeira de praia como forma de comemoração do resultado do jogo de seu time. Após isso o protagonista será exibido uma visão 360 do protagonista, de forma a representar algumas ações feitas por ele, como fumar um cigarro, dar um gole na bebida, interações com a garrafa de whisky, entre outros.

Para fim do visualizer será exibido o artista fumando com a vista do terraço de fundo e encerrando com a exibição das luzes das casas em um plano aberto.

- Argumento 2

O visualizer será uma sequência de cenas do artista indo ao barbeiro cortar o cabelo. O vídeo se passará em um beco do bairro, onde será colocado uma cadeira

de barbearia e no local, alguns amigos do protagonista. Em um primeiro momento mostrará a chegada dele, em que cumprimentará o barbeiro, logo após ele sentará na cadeira para fazer o corte.

Em um segundo momento chegará no cenário um outro protagonista que trará consigo um litro de cerveja para os participantes beberem, os integrantes brindam e bebem a cerveja. Para finalização é mostrado o resultado do corte, juntamente com imagens do barbeiro, após isso o cantor se despede e a última cena mostrará ele indo embora.

- Argumento 3

O curta-metragem em forma de visualizer se passará em um período diurno na pista de skate do bairro 9 de abril em Barra Mansa, RJ. O cenário será composto pelo artista como protagonista e juntamente a ele, alguns outros integrantes que ficaram andando de skate no decorrer da sequencia. Em um primeiro momento mostrará todo o local, em um segundo momento o artista chegando a esse local que já estará ocupado pelos amigos, como forma de representar uma resenha de final de semana na pista do bairro.

Em um terceiro momento será exibida algumas manobras dos skatistas, e para finalização será mostrado o cantor dando algumas voltas em cima do skate de seu amigo, logo após ele entrega o skate para o outro participante e finaliza com todos indo embora juntos.

O argumento selecionado pelo artista foi o “Argumento 1”.

- Música: Mano, vim da favela
- Duração: 00:03:28
- Tipo: visualizer
- Argumento 1

A sequência será gravada com uma duração de 01 minuto e 09 segundos, que se repetirá 3 vezes. Essa composição será passada no bairro boa vista 2, onde representará todo o cenário presenciado pelo cantor. Em um primeiro momento mostrará o artista saindo de sua casa, seguindo para cenas dele caminhando na rua, em um terceiro momento é mostrado algumas cenas dele pela viela e dois meninos

com radinho, em um quarto momento ele para e acende um cigarro, e uma última cena ele na laje com os amigos observando a vista em uma tarde de sol.

A história se resumirá em uma caminhada da casa do artista até a laje final e os diversos cenários presentes no caminho.

- Argumento 2

Artista sai de sua casa e encontra com um amigo que está fumando e esperando ele, logo após eles passam pela viela e ficam admirando a paisagem enquanto se comunicam com outras pessoas pelo radinho, em um terceiro momento troca para outra cena da pessoa que está do outro lado do rádio. Essa última cena se fará com o protagonista chegando no bar com o seu parceiro, ao encontro desses outros amigos, que ao chegarem é feito um brinde e comemorações.

A sequência será formada por 49 segundos, repetindo 4 vezes no decorrer da música. As imagens serão feitas em alguns pontos estratégicos do bairro, como alguns lugares mais altos para pegar uma visão maior, alguns locais que serão cruciais para a composição, sendo eles o bar, a rua de origem, o colégio CIEP Brisolão e/ou Joaquim Peixoto Junior (Peixotin), entre outros locais. A sequência apresentará o rádio como um tipo de teletransporte, fazendo ligação com a parte que o autor fala “de ponta a ponta radin na favela”, utilizando a conceituação da Gestalt de sobreposição para atuar como transição de uma cena para outra, sendo que todo início e final de cena ele se comunica no radinho, sendo que todo plano final será igual ao início do seguinte.

- Argumento 3

Protagonista saindo de sua casa com um skate, na rua já sobe em cima e sai andando pelo bairro. A sequência mostrará o artista em vários lugares do bairro e as realidades presentes em seu contexto.

O primeiro lugar será sua rua com moradores e trabalhadores transitando, o segundo lugar será um beco com duas pessoas de radinho e uma sacola, o terceiro lugar será uma igreja com um homem de terno na porta entregando panfleto, o quarto lugar será um bar com o mesmo ator da cena anterior caído no chão com uma garrafa de pinga, e o último será a pista de skate como destino da sua jornada.

Argumento selecionado pelo artista: Argumento 1.

- Música: réu
- Duração: 00:03:42
- Tipo: Visualizer
- Letra:
- Argumento 1

Tendo como base o contexto da música, a sequência se resumirá em um corpo alvejado no chão a frente de um banco de praça. Como composição, o vídeo será realizado em um looping de 40 segundos que se repetirá 5 vezes continuamente no decorrer dos 03 minutos e 42 segundos. Representará o final trágico mostrando o corpo por vários ângulos, inclusive planos que pegam o ambiente.

A sequência se passará em uma praça com banco de concreto. Um corpo humano ficará deitado debaixo de uma luz fraca do poste. Os planos mostrarão uma sacola de mercado com alguns furos e farinha branca vazando por esses furos, um líquido vermelho escorrendo pelo chão, as joias do protagonista, o chinelo Kenner e a figura humana deitada com um líquido vermelho escorrendo, simbolizando o sangue.

- Argumento 2

Partindo da história contada pela música, o visualizer será composto por 4 sequências iguais de 52 segundos. Esse vídeo mostrará o cotidiano de uma pessoa envolvida na vida do crime. Em um primeiro momento mostrará imagens de uma criança brincando, depois de um pré adolescente que começa a se envolver na vida do crime, logo após um adolescente mais entrosado na vida do crime e por fim um corpo de um jovem jogado no chão de uma rua escura, com um saco furado cheio de farinha dentro.

- Argumento 3

O visualizer será composto por três sequências que demonstrarão o cantor dando uma volta pelo seu bairro, criando então alguns ambientes como em seu primeiro momento que mostrará o cantor saindo de casa, logo após outra cena de crianças brincando, em seu terceiro momento o protagonista encontra alguns amigos reunidos fumando e pede para dar um trago, continua seguindo para um quarto momento em que passa um carro muito rápido do seu lado e fecha com a cena dele entrando em uma rua com um corpo alvejado na calçada. cenário em que o

protagonista está trabalhando com o tráfico de drogas, até a hora em que ele é alvejado.

As cenas serão gravadas de dia e irão mostrar um carro com pessoas dentro, crianças brincando na rua, o protagonista em sua função, e o protagonista alvejado. A sequência mostrará o corpo alvejado por vários planos diferentes e toda história e cenário, serão exibidas em um movimento reverso ao que foi gravado.

Argumento selecionado pelo artista: Argumento 1.

5. PROTOTIPAÇÃO

5.1. Protótipo em papel

Para esta etapa foi utilizado o método de roteiro técnico para conseguir estruturar melhor a composição das cenas e nortear melhor no dia da gravação, conseguindo prever todos os possíveis passos que mais a frente são colocados em desenhos em forma de storyboard. Foram eles:

Quadro 3: Roteiro técnico - música “Réu”

CENA	IMAGEM	PLANO	TEMPO
Cena 1	Câmera em Travelling frontal seguindo o rastro de sangue mostrando os pés do ator.	Close-up	00:00:00 - 00:07:30
Cena 2	Câmera em Travelling vertical exibindo parte do rosto do ator	Plano detalhe	00:07:30 - 00:13:00
Cena 3	Câmera em Travelling frontal mostrando a poça de sangue debaixo da barriga	Plano detalhe	00:13:00 - 00:17:30
Cena 4	Câmera em Travelling lateral exibindo a sacola com um pó derramado em primeiro plano e os pés em segundo plano	Close up	00:17:30 - 00:22:00
Cena 5	Câmera em Travelling vertical exibindo a sacola em segundo plano enquanto desce para o rosto do ator	Close-up	00:22:00 - 00:26:30
Cena 6	Câmera em Travelling frontal exibindo a lateral do corpo e o rádio na cintura	Plano detalhe	00:26:30 - 00:31:00

Cena 7	Câmera em Travelling frontal exibindo o rosto do ator seguindo em direção à poça de sangue	Plano detalhe	00:31:00 - 00:35:30
Cena 8	Câmera em Travelling vertical mostrando o rastro do pó branco que foi derramado	Close-up	00:35:30 - 00:40:00
Cena 9	Câmera em Travelling frontal exibindo e afastando do corpo todo do protagonista	Plano aberto	03:33:00 - 03:42:00

Fonte: O autor

Quadro 4: Roteiro técnico - música "Copão de 20"

CENA	IMAGEM	PLANO	TEMPO
Cena 1	Câmera em travelling frontal exibindo as bebidas e os copos	Plano fechado	00:00:00 - 00:05:00
Cena 2	Câmera em travelling vertical filmando as pessoas em segundo plano, descendo para mão servindo a bebida	Plano médio para close-up	00:05:00 - 00:11:00
Cena 3	Câmera em Contra-plongée filmando o brinde dos amigos reunidos	Meio primeiro plano (MPP)	00:11:00 - 00:14:00
Cena 4	Câmera em Contra-plongée exibindo dois integrantes do grupo, enquanto um fica parado o outro faz fogo com um isqueiro	Meio primeiro plano (MPP)	00:14:00 - 00:16:00
Cena 5	Movimento em travelling lateral filmando a grade da quadra em primeiro plano e os amigos reunidos em segundo plano	Plano americano (PA)	00:16:00 - 00:18:00
Cena 6	Grupo de amigos reunidos na mesa da praça em segundo plano e o portão da quadra em primeiro plano	Plano geral (PG)	00:18:00 - 00:21:00
Cena 7	Imagem de uma pessoa com a camisa do flamengo enquadrando da boca até pouco pra baixo do símbolo da camisa	Close-up	00:21:00 - 00:23:00

Cena 8	Imagem das pessoas dançando em primeiro plano e segundo plano, ao som da música do carro em terceiro plano	Meio primeiro plano (MPP)	00:23:00 - 00:27:00
Cena 9	Imagem em plongée gravando parte do carro em primeiro e em segundo plano o grupo de amigos	Plano Aberto	00:27:00 - 00:31:00
Cena 10	Câmera sobre o ombro em ângulo plongée filmando o artista em pé perto da mesa em segundo plano e uma outra pessoa sentada no banco	Meio primeiro plano (MPP)	00:31:00 - 00:34:00
Cena 11	Contra-plongée filmando o rosto de uma pessoa fumando um cigarro	Primeiríssimo plano (PPP)	00:34:00 - 00:38:00
Cena 12	Contra-plongée exibindo uma pessoa fazendo o símbolo do NOVE com a mão	Primeiro plano (PP)	00:38:00 - 00:41:00
Cena 13	Imagem de uma mão servindo a bebida em um copo no ambiente interno do bar "The 9 Drinks"	Close-up	00:41:00 - 00:45:00
Cena 14	Artistas interagindo com a camera filmada em ângulo normal, um em primeiro plano e o outro em segundo, trocando de posição entre si após a ação realizada	Primeiro plano	00:45:00 - 00:51:00
Cena 15	Vidro da garrafa em primeiro plano e em segundo uma pessoa com a camisa do bar Câmera em Contra-plongée filmando a prateleira de troféus do bar	Close-up Plano médio	00:51:00 - 54:00
Cena 16	Imagem exibindo o grupo de pessoas dançando de forma que pegue o número 9 no piso do bar	Plano geral (PG)	00:54:00 - 00:56:00
Cena 17	Ângulo de nuca, filmando os artistas saindo do bar	Primeiro plano (PP)	00:56:00 - 01:00:00
Cena 18			01:00:00 - 01:03:00

Cena 19	Artistas do lado de fora do bar dando ênfase no período matutino, dando a entender que viraram a noite	Plano Conjunto (PC)	01:03:00 - 01:07:00
---------	--	---------------------	---------------------

Fonte: O autor

Quadro 5: Roteiro técnico - música "cheio de fly"

CENA	IMAGEM	PLANO	TEMPO
Cena 1	Imagem em um ângulo de nuca do artista olhando para a paisagem da sacada de sua casa	Plano médio	00:00:00 - 00:03:00
Cena 2	Protagonista falando no celular por um ângulo de $\frac{3}{4}$	Plano médio	00:03:00 - 00:07:00
Cena 3	Protagonista fumando um cigarro em sua sacada de casa por um ângulo de perfil	Plano médio	00:07:00 - 00:09:00
Cena 4	Protagonista balançando uma garrafa de whisky em um ângulo $\frac{3}{4}$	Primeiro plano (PP)	00:09:00 - 00:11:00
Cena 5	Câmera em movimento travelling lateral filmando o artista sentado em uma cadeira de praia, tomando whisky	Plano conjunto (PC)	00:11:00 - 00:15:00
Cena 6	Placar de algum jogo que o flamengo tenha ganhado mostrado pelo celular	Plano detalhe	00:15:00 - 00:17:00
Cena 7	Garrafa de whisky rolando no chão, em um ângulo normal	Close-up	00:17:00 - 00:19:00
Cena 8	Exibição detalhada de parte da garrafa de whisky	Plano detalhe	00:19:00 - 00:20:00
Cena 9	Imagem das luzes das casas do morro em travelling lateral	Plano geral (PG)	00:20:00 - 00:21:00
Cena 10		Plano conjunto (PC)	00:21:00 - 00:27:00

Cena 11	Câmera giratória em torno do artista, mostrando sua perspectiva em 360° Ângulo normal de protagonista em primeiro plano dando um gole na garrafa de whisky e de fundo a paisagem das luzes das casas	Primeiríssimo plano (PPP)	00:27:00 - 00:29:00
Cena 12	Gravação em travelling lateral do artista fumando um cigarro e da paisagem	Primeiro plano (PP)	00:29:00 - 00:31:00
Cena 13	Travelling lateral da imagem das luzes das casas no morro	Plano geral (PG)	00:31:00 - 00:32:00

Fonte: O autor

Quadro 6: Roteiro técnico - música "Mano, vim da favela"

CENA	IMAGEM	PLANO	TEMPO
Cena 1	Gravação em contra-plongée dos pés do protagonista subindo a escada	Primeiro plano (PP)	00:00:00 - 00:02:00
Cena 2	Gravação em ângulo normal de pé caminhando no chão do campinho no bairro K1	Primeiro plano (PP)	00:02:00 - 00:05:00
Cena 3	Gravação em contra-plongée do artista subindo o morro	Plano médio	00:05:00 - 00:07:00
Cena 4	Ângulo normal do cantor encostado na rede do campo se comunicando no radinho	Primeiro plano (PP)	00:07:00 - 00:11:00
Cena 5	Imagem do gol em movimento travelling frontal com vertical	Plano aberto	00:11:00 - 00:16:00
Cena 6	Artista falando no rádio em ângulo perfil	Primeiríssimo plano (PPP)	00:16:00 - 00:18:00
Cena 9	Artista falando no rádio em ângulo perfil	Primeiríssimo plano (PPP)	00:18:00 - 00:22:00
Cena 10	Gravação travelling lateral de vista da laje	Plano geral (PG)	00:22:00 - 00:25:00
Cena 11			00:25:00 - 00:27:00

Cena 12	Gravação em travelling frontal afastando do artista se comunicando no rádio	Plano americano (PA)	00:27:00 - 00:31:00
Cena 13	Duas pessoas olhando para a paisagem de cima do bairro em ângulo normal	Plano geral (PG)	00:31:00 - 00:36:00
Cena 14	Artista sentado na beirada da laje com amigo participante em pé se comunicando no rádio gravados em contra-plongée	Plano conjunto (PC)	00:36:00 - 00:41:00
Cena 15	Imagem de uma criança	Primeiríssimo plano (PPP)	00:41:00 - 00:45:00
Cena 16	Dois amigos em cima da laje enquanto um caminha por ela	Plano geral (PG)	00:45:00 - 00:47:00
Cena 17	Imagem de três pessoas na laje em uma outra vista do bairro em ângulo de nuca	Plano geral (PG)	00:47:00 - 00:50:00
Cena 18	Gravação dos três integrantes em plongée $\frac{3}{4}$ de nuca	Plano americano (PA)	00:50:00 - 00:52:00
Cena 19	Imagem de um pé com o chinelo kenner com o pingente de ouro e mão com o relógio de outro triturando o fumo	Close-up	00:52:00 - 00:55:00
Cena 20	Coadjuvante fumando um cigarro com outro na orelha gravado em um ângulo $\frac{3}{4}$	Primeiríssimo plano (PPP)	00:55:00 - 00:58:00
Cena 21	Os três integrantes fumando cigarro em um ângulo perfil	Primeiro plano (PP)	00:58:00 - 01:09:00
Cena 21	Finalização com os três participantes observando a vista para o bairro em um ângulo normal	Plano geral (PG)	00:58:00 - 01:09:00

Fonte: O autor

5.2. Storyboard

Esta técnica consistiu em desenvolver quadrinhos desenhados de cada cena principal descrita anteriormente no roteiro, como uma forma de adição ao resultado final, conseguindo prever assim como ficaria cada cena na hora da gravação das tomadas. Por tanto, foi possível chegar aos seguintes resultados:

Música “Copão de 20”

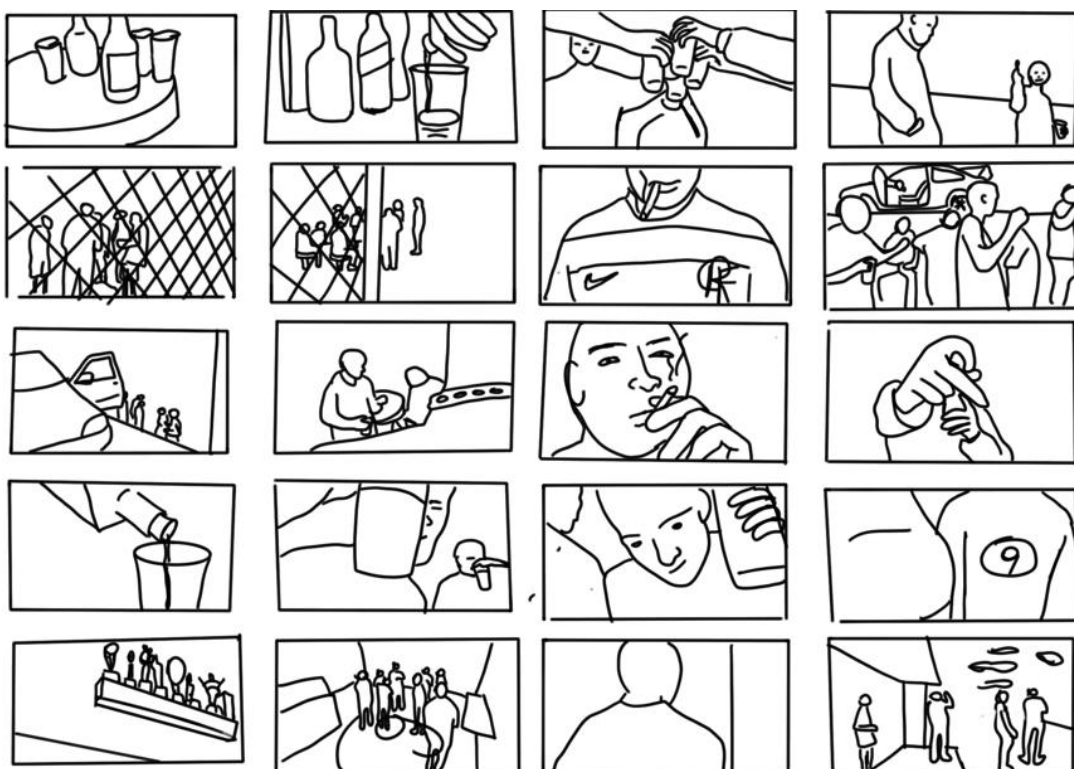


Figura 120 - Storyboard “Copão de 20”

Fonte: O autor

Música “Cheio de fly”

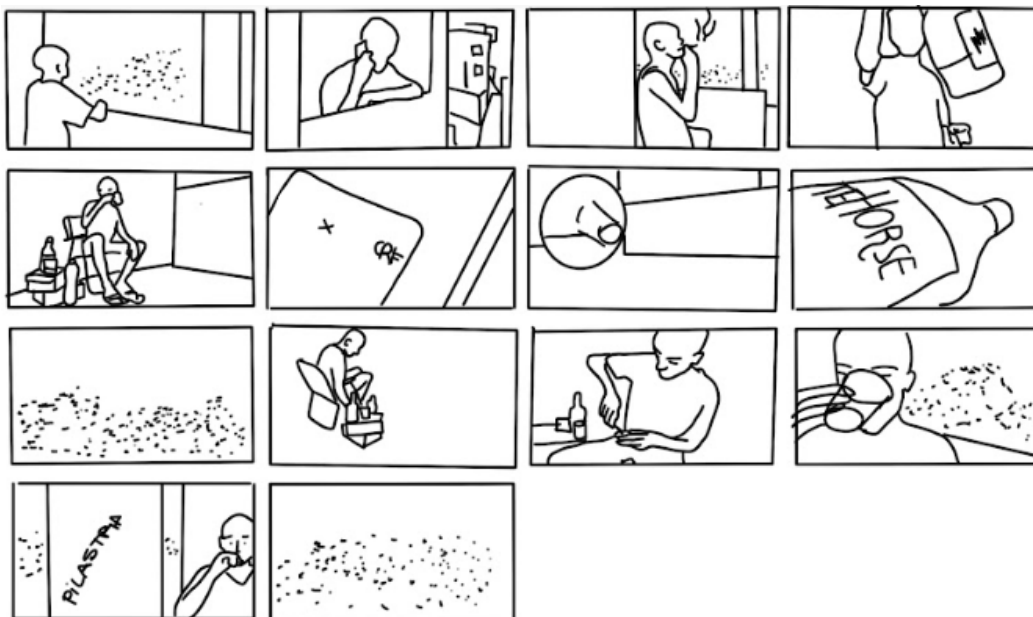


Figura 121 – Storyboard “Cheio de fly”
Fonte: O autor

Música “Mano, vim da favela”

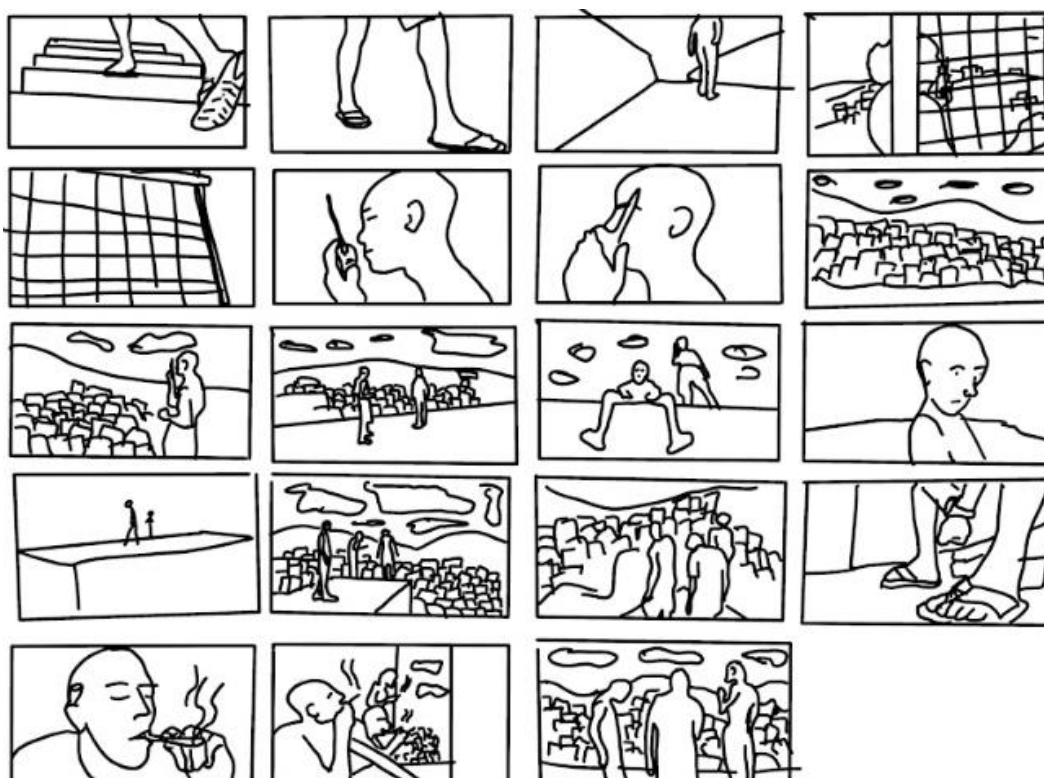


Figura 122 – Storyboard “Mano, vim da favela”
Fonte: O autor

Música “Réu”

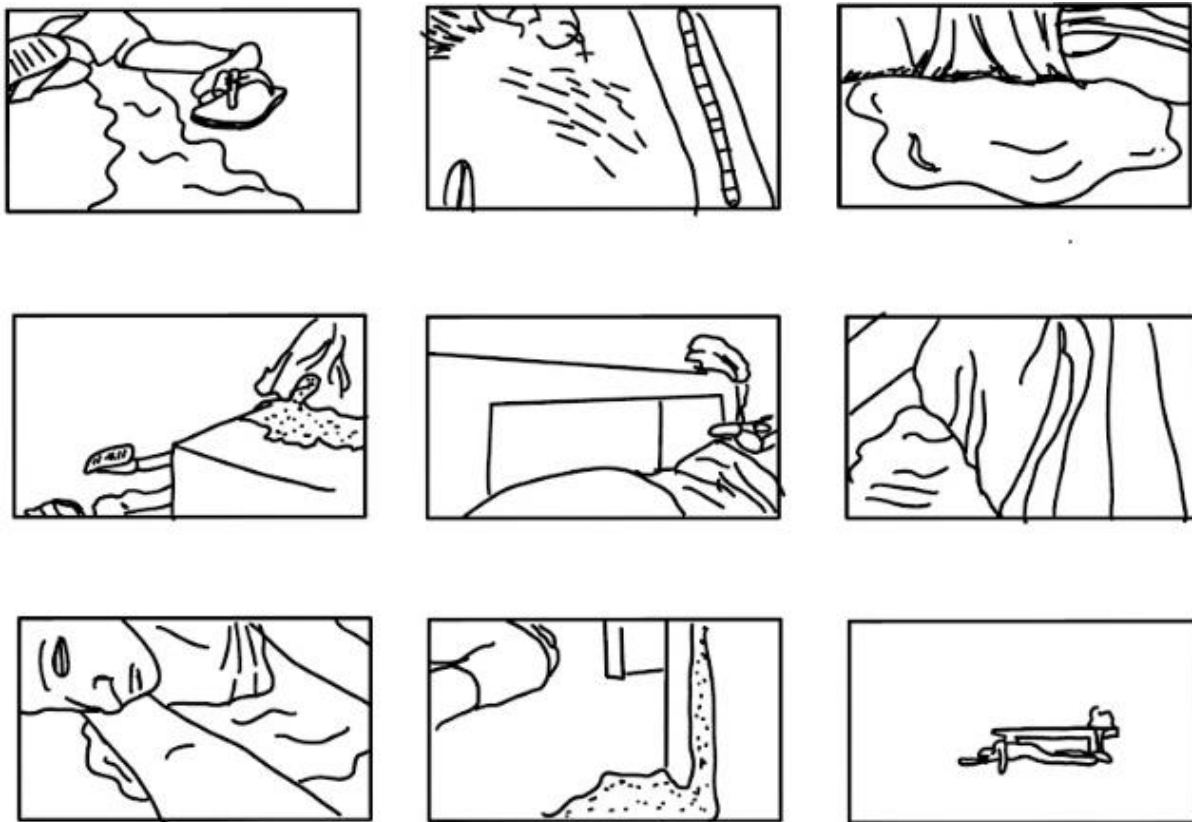


Figura 123 – Storyboard “Réu”
Fonte: O autor

5.3. Protótipo de serviço

A partir do protótipo inicial do vídeo finalizado, foi possível dar início as gravações que foram então unificadas as partes para formação do produto final. Com a colaboração dos artistas envolvidos foi possível chegar aos seguintes resultados:



Figura 124 – Finalização “Copão de 20”
Fonte: O autor

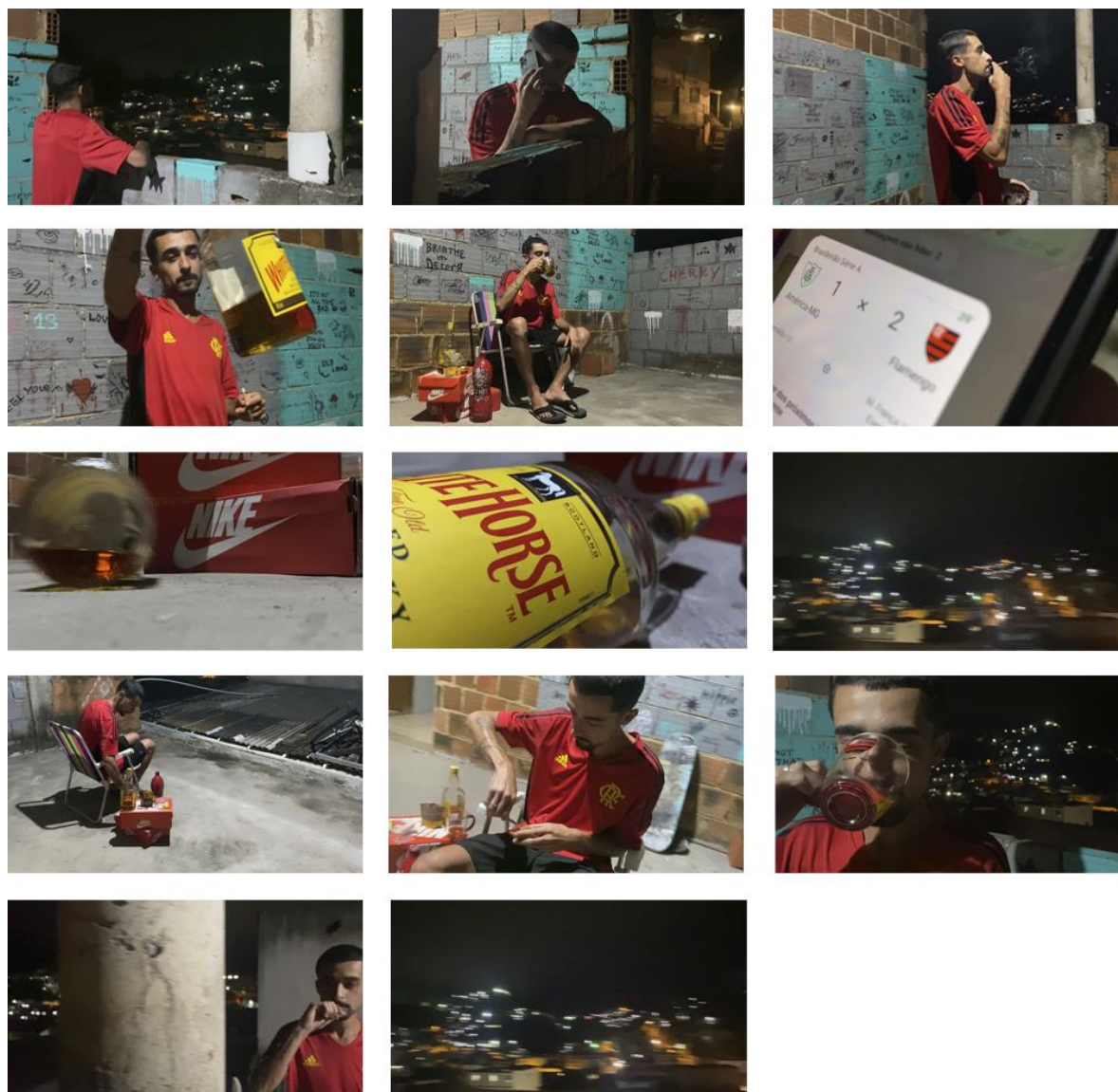


Figura 125 – Finalização “Cheio de fly”
Fonte: O autor

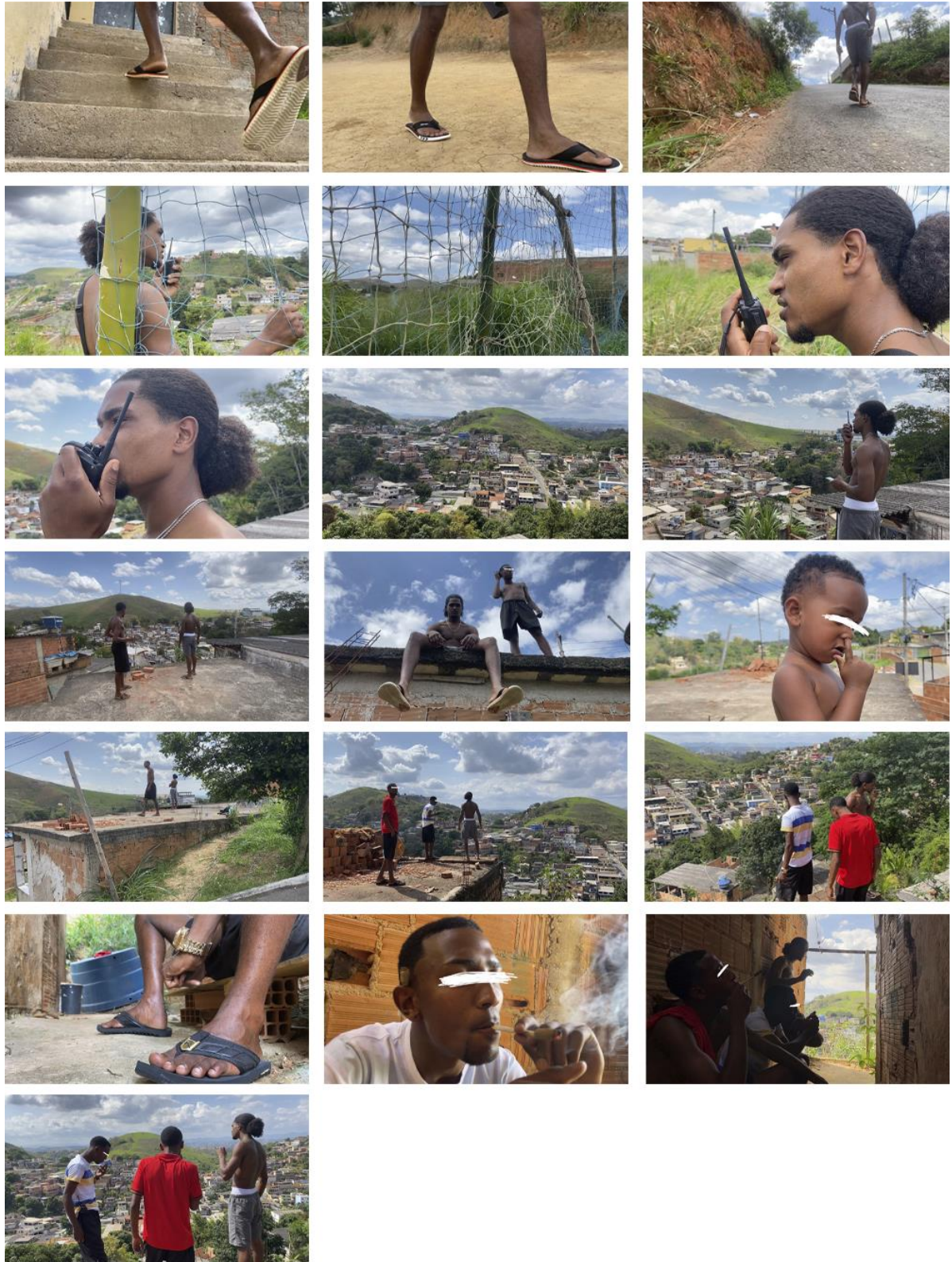


Figura 126 – Finalização “Mano, vim da favela”
Fonte: O autor



Figura 127 – Finalização “Réu”
Fonte: O autor

6. CONCLUSÃO

A proposta do projeto foi fazer a produção audiovisual como solução para os problemas enfrentados pelo grupo “NOVE”, a partir disso foram feitas muitas pesquisas, as quais possibilitaram o desenvolvimento do projeto. A partir das pesquisas foram realizadas a análise e a síntese para obter as informações mais precisas que nortearam a ideação do produto final. Contudo, com base nas quatro músicas da mixtape do grupo, foi possível chegar a conclusão do projeto com a produção de quatro visualizer para atuar em harmonia com as músicas, utilizando a semiótica como composição dos fenômenos e a Gestalt para formação dos objetos visuais do produto final.

7. BIBLIOGRAFIA

_____. **Qual a diferença entre Single, EP, Álbum e Mixtape.** Rio de Janeiro: RAP Mídia, 2021.

_____. **Olhar em movimento: cenas de tantos lugares.** 7. ed. São Paulo: Olimpíada de Língua Portuguesa, 2022.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação.** 5. ed. São Paulo: Edgard Blücher LTDA, 2006.

FILHO, J.G. **Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual.** 9. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

Gonçalves, J.P.T. **HIP-HOP: Da Luta ao Luxo.** 3. ed. Guarulhos: Faculdades Integradas de Ciências Humanas, Saúde e Educação de Guarulhos, 2020.

LEITE, D. Pré-produção: **Aprenda o que vem antes da filmagem de vídeos incríveis.** São Paulo: Voxel Digital, 2019.

OSMAN, M. **Estatísticas e Fatos Surpreendentes do YouTube (2º Site Mais Visitado).** California: Kinsta Inc., 2022.

REGGIANI, C. **Composição de cena: como acertar em seus vídeos.** São Paulo: Voxel Digital, 2019.

REGGIANI, C. **Direção de Fotografia na produção de vídeos.** São Paulo: Voxel Digital, 2019.

REGGIANI, C. **Pós-produção: o que vem depois da filmagem de vídeos incríveis.** São Paulo: Voxel Digital, 2019.

RIBEIRO, E. **Qual a importância do videoclipe para um artista independente?** Nova Iorque: Vice, 2017.

RODRIGUES, C. **O Cinema e a Produção, para quem gosta, faz ou quer fazer cinema.** 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.

RODRIGUES, R.O.; KINZESKI, M.; FERRAZ, M.M. **V Festival Primeiro Filme**. 5. ed. Porto Alegre: Prana Filmes, 2021.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica?** São Paulo: Brasiliense, 1983.

TEPERMAN, R. **As transformações do rap no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Claro Enigma, 2009.

VIEIRA, M.L. **Qual o primeiro videoclipe da história da música?** Minas Gerais: Gavetas de Bagunças Cultura Pop e Underground, 2021.