



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**CAMPUS AGRESTE**  
**NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**ADEILTON ANTONIO DE OLIVEIRA**  
**EDWARD ALEJANDRO CÉSPEDES LUCENA**

**DREAM WITHIN A DREAM:** a concepção de um videoclipe produzido com dispositivos móveis

**Caruaru**  
**2021**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
**CAMPUS AGRESTE**  
**NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO**  
**CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**ELABORAÇÃO DE PRODUTO MIDIÁTICO:** produção experimental em audiovisual

**DREAM WITHIN A DREAM:** a concepção de um videoclipe produzido com dispositivos móveis

**ADEILTON ANTONIO DE OLIVEIRA<sup>1</sup>**  
**EDWARD ALEJANDRO CÉSPEDES LUCENA<sup>2</sup>**

**Caruaru**  
**2021**

---

<sup>1</sup> Graduando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: [adeilton.antonio@gmail.com](mailto:adeilton.antonio@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduando em Comunicação Social pela Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: [edwardcespedes@hotmail.com](mailto:edwardcespedes@hotmail.com)

Catálogo na fonte:  
Bibliotecária – Maria Regina Borba - CRB/4 - 2013

O48d Oliveira, Adailton Antonio de.  
Dream Within a Dream: a concepção de um videoclipe produzido com dispositivos móveis. / Adailton Antonio de Oliveira e Edward Alejandro Céspedes Lucena. – 2021.  
81 f.; il.: 30 cm.

Orientadora: Amanda Mansur Custódio Nogueira.  
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, **Comunicação Social**, 2021.  
Inclui Referências.

1. Gravações de vídeo. 2. Smartphones. 3. Recursos audiovisuais. 4. Mídia digital. 5. Mídia (Publicidade) – Planejamento. I. Nogueira, Amanda Mansur Custódio (Orientadora). II. Título.

CDD 659.3 (23. ed.) UFPE (CAA 2021-263)

## **AGRADECIMENTOS - ADEILTON OLIVEIRA**

Primeiramente gostaria de agradecer a quem me permite todos os dias vivenciar todas minhas experiências, Jeová o meu criador e protetor. Gostaria de agradecer a meus pais, Arnazildo e Josilene que me deram todo o suporte necessário, não só ao longo da minha jornada acadêmica, mas também em toda a minha vida. Em especial minha mãe, que é a razão pela qual luto todos os dias para buscar a minha melhor versão, sempre me espelhando em seu modelo de mulher guerreira, íntegra e forte. Estendo meus agradecimentos a minhas tias Nena e Dulce que cuidaram de mim em muitos momentos. Um agradecimento especial para a minha maior inspiração artística e pessoal, minha avó Josefa. Dona Neném, me faz ter vontade de acreditar em meus sonhos, e correr atrás de realizá-los, por suas histórias de vida posso enxergar o quanto a arte pode trazer felicidade e que não devo desistir dos meus sonhos.

A meu amigo Edward, o maior presente que a graduação me trouxe e que se tornou o meu parceiro nesta jornada de contar e viver histórias, muito obrigado por estar sempre ao meu lado em todos os momentos e projetos. Agradeço a todas as pessoas incríveis que entraram na minha vida nestes últimos anos, que contribuíram e doaram um pouco para que eu pudesse estar onde estou nesse momento. Bia, Alice, Letícia, Helena, Alyne amigas queridas que nos ajudaram e estão em um local importante no meu coração.

A todos os docentes que me acompanharam na minha carreira escolar e acadêmica, todo o meu respeito e admiração, e os meus sinceros agradecimentos, em especial menções a professora Jordânia do primário, por ajudar na descoberta do meu lado artístico aos 5 anos; Izabela Domingues, responsável por compartilhar um pouco do seu grande conhecimento e por me fazer enxergar o mundo com diferentes possibilidades, desde que haja esforço, criatividade e dedicação, tudo é possível. Daniela Bracchi e Juliana Andrade que com os seus conhecimentos me fizeram apaixonar pelo mundo da fotografia, e trouxeram mais um propósito para a minha vida; e por fim, mas não menos importante minha orientadora Amanda Mansur, que compartilhou do seu conhecimento para que esse projeto pudesse ser concretizado, além de fazer com que a criança que sempre sonhou em trabalhar com audiovisual pudesse enxergar as possibilidades de tornar o seu sonho realidade.

## **AGRADECIMENTOS - EDWARD ALEJANDRO**

Gostaria de agradecer primeiramente a meu Deus, Jeová, por todas as oportunidades que eu tive durante a realização desse projeto, bem como em minha graduação. Agradeço a minhas amigas, Bia, Alice, Letícia, Helena e Alyne, pelo apoio e suporte que me deram durante toda minha formação. Sou grato aos meus pais e irmão também por todo o suporte e a motivação que me deram durante todos esses anos. Também agradeço a meu grande amigo Adeilton, que conheci na universidade e esteve comigo durante toda a minha jornada, além de se aventurar comigo nesse projeto.

Sou muito grato a quatro grandes professoras que me deram total apoio, direto e indireto, durante minha formação e que me ensinaram a evoluir profissionalmente. Izabela Domingues, por ter aberto meu olhar com relação ao mundo e aos meios de consumo, e me incentivado a nunca desistir e estar sempre em busca de novos desafios. Daniela Bracchi e Juliana Andrade que em suas aulas de fotografia, abriram um novo mundo para mim, onde pude me encontrar na fotografia, e me apaixonar pelas possibilidades de registrar cada situação de uma maneira totalmente diferente, e isso me ajudou muito em diversas situações, seja na vida acadêmica ou na vida pessoal. E sou muito grato a Amanda Mansur, que além de ser minha orientadora neste projeto, e ter feito com que ele se tornasse possível, me fez querer explorar cada vez mais o audiovisual em suas aulas. Nunca vou esquecer da primeira aula que tive com ela de introdução ao audiovisual onde eu realmente fiquei encantado com todas as possibilidades de se criar e contar uma história.

Agradeço a minha avó Graciete, que desde pequeno incentivou minha paixão pela arte, pela música, e se tornou uma grande inspiração para mim, por mesmo com a idade avançada, ter ido atrás dos seus sonhos. Além de ter cedido a garagem de sua casa para as gravações do videoclipe.

Por fim, gostaria de agradecer a todos que fizeram parte desse projeto, e que o tornaram possível: Pedro, Ellen, Karla, Rita, Roberto, Gustavo, Mirelly, Estefany, Helena, Anna, Stéphaney, sem vocês esse projeto não teria se concretizado tão bem. Bem como ao Pop's Burguer por ter cedido sua lanchonete para que pudéssemos gravar uma cena do videoclipe.

## RESUMO

A criação do videoclipe trouxe um impacto cultural e artístico para o mercado fonográfico e publicitário, tornando-se um instrumento de liberdade expressiva e artística com o passar dos anos e sendo considerado um dos fenômenos midiáticos mais importantes da cultura jovem. A junção da tecnologia com a arte permite que artistas criem e contem histórias com visões cada vez mais diversas e ilimitadas e com o advento das tecnologias, não só a internet, mas até mesmo aparatos que não foram projetados com a finalidade de serem utilizados em produções profissionais, começaram a integrar os equipamentos de gravação, como por exemplo os *smartphones*. Desde o início dos anos 2000, diversos artistas gravaram seus clipes com a câmera de um *smartphone*, cada vez mais diretores utilizam destes equipamentos como forma de criar novos projetos, que se tornam reconhecidos e renomados em todo o mundo. O objetivo deste trabalho é adentrar no mundo da criação audiovisual e criar um videoclipe de uma música autoral, com a utilização da câmera de um *smartphone*, a fim de passar por todos os processos de uma produção, atentos às possibilidades que esse aparelho nos proporciona, e por fim apresentar todo o processo em um manual de produção audiovisual.

Palavras-Chave: Videoclipe. Produção. *Smartphone*. Manual.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA.....</b>	<b>9</b>
<b>3</b>	<b>CONCEITOS GERAIS E REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>11</b>
3.1	ESTRUTURA DO VIDEOCLÍPE.....	12
3.2	ANÁLISE DO VIDEOCLÍPE.....	20
3.3	TECNOLOGIA.....	23
3.4	YOUTUBE E INTERNET.....	25
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA.....</b>	<b>32</b>
<b>5</b>	<b>DREAM WITHIN A DREAM.....</b>	<b>35</b>
5.1	DESENVOLVIMENTO.....	36
5.2	PREPARAÇÃO.....	38
5.3	VISITA E DEFINIÇÃO DE LOCAÇÕES.....	41
5.4	DEFINIÇÃO DO CRONOGRAMA DE GRAVAÇÃO.....	41
5.5	PRÉ-PRODUÇÃO.....	42
5.6	DEFINIÇÃO DE EQUIPE E CASTING.....	43
5.7	DEFINIÇÃO DE FIGURINO.....	44
5.8	ENSAIOS DA COREOGRAFIA.....	45
5.9	FILMAGEM.....	46
5.10	PÓS-PRODUÇÃO.....	55
5.11	MANUAL DE PRODUÇÃO.....	58
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>58</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>
	<b>APÊNDICE A – FICHA TÉCNICA.....</b>	<b>65</b>
	<b>APÊNDICE B – LETRA DA MÚSICA.....</b>	<b>66</b>
	<b>APÊNDICE C – LETRA TRADUZIDA DA MÚSICA.....</b>	<b>68</b>
	<b>APÊNDICE D – ROTEIRO.....</b>	<b>70</b>
	<b>APÊNDICE E – STORYBOARD (CRIADO COM PRINTS DE VIDEOS E FOTOS DE BANCO DE DADOS).....</b>	<b>79</b>
	<b>APÊNDICE F – PALETA DE CORES.....</b>	<b>80</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A música pop não é pop sem os elementos que a constroem e a constituem. O que seria de todos os fãs de música pop sem que houvesse a imagem do artista que o integra? E o que seria de todos os artistas sem essa identidade visual que eles constroem, responsável por retratar a personalidade que eles tanto querem mostrar no mercado fonográfico? A música não é só o som, ela é som, imagem e sentimento. O musical está para o visual, como a tragédia está para a comédia, são indissociáveis, complementares. O francês Michel Chion (1994, apud SOARES, 2013, p.76) traz a explicação desta ideia no conceito de audio-visão, onde ele integra a ideia de que música e imagens são tão inseparáveis que, nós seres humanos, relacionamos de forma natural o ver-ouvir, por levar em consideração a integração dos sentidos humanos, ou seja, é natural que sejamos seres que veem e ouvem, e isso se torna característico da criação de sentido do ser humano.

E, por meio desta necessidade artística, nasce o videoclipe<sup>3</sup> (termo que só começou a ser utilizado na década de 1980<sup>4</sup>), que trouxe um impacto cultural artístico, e se tornou um instrumento de liberdade expressiva e artística com o passar dos anos, considerado um dos fenômenos midiáticos mais importantes da cultura jovem.

Desde o ano de 1975, no momento que a banda norte-americana Queen fez sua primeira experiência com um produto audiovisual promocional para suas músicas, o videoclipe se modifica cada vez mais (CORRÊA, 2006, p. 2). No início, bandas e artistas solos gravavam vídeos de apresentações fictícias ou até mesmo reais, e os distribuía com o objetivo de promover suas músicas e álbuns. Mas foi nos anos 80, com o trabalho de artistas como Michael Jackson e Madonna, que a produção desses videoclipes passaram a inovar mais sua estrutura e estética. Ao trazer uma independência entre imagem e a canção, onde nem sempre o que se vê nas imagens condiz com o que se expressa na letra da música (CORRÊA, 2006, p. 9).

Com sua ascensão e popularidade nos anos 80, assim como Soares (2004) afirma, as imagens que ilustram um videoclipe, são consideradas “amostras para vendagem”, por dar a este produto um caráter publicitário. O canal de TV MTV (*Music*

---

<sup>3</sup> Clipe, que significa recorte (de jornal, revista, por exemplo), pinça ou grampo, enfoca justamente o lado comercial deste audiovisual. (SOARES, T. **Videoclipe: o elogio da desarmonia: Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação.** 2004, p.2).

<sup>4</sup> CORRÊA, L. **Breve história do videoclipe.** p.2, 2006.

*Television*) foi extremamente importante por se tornar pioneiro na transmissão destes cliques feitos pelos artistas, na década de 80, e houve um grande aumento de produções visuais focadas em divulgar músicas e álbuns. Essa iniciativa fez com o que o grande público passasse a consumir cada vez mais videoclipes de seus artistas favoritos. O videoclipe assim se tornou uma extensão da música, onde os artistas têm como - através da estética e do conceito artístico - “dar vida” às suas letras musicais.

Ao tratar de estética, o artista passa a ver o videoclipe como um canal para a liberdade de expressão e sentido, na quebra do padrão ao contar histórias, por pensar de forma abstrata e por trazer elementos da arte para o conceito de seus cliques, ao utilizar o surrealismo e o futurismo como base estética para criar produções grandes e respeitadas. Como afirma o pesquisador Faro (2010, p.12), os processos de realização dos videoclipes foram adaptados a toda a modernização feita nos equipamentos, que com o passar do tempo se tornaram cada vez mais avançados, onde técnicas, como efeitos especiais de pós produção e recursos, como o *chroma key*<sup>5</sup>, que eram técnicas anteriormente utilizadas em produções filmográficas, passaram a integrar o trabalho dos diretores envolvidos em videoclipes.

Com o avanço de diversas tecnologias, até mesmo aparatos que não foram projetados com a finalidade de serem utilizados em produções profissionais, começaram a integrar com grande importância os equipamentos de gravação. Como por exemplo os *smartphones*. Não é de hoje que os *smartphones* são utilizados para gravações de videoclipes. Desde o início dos anos 2000, diversos artistas gravaram seus cliques com a câmera de um *smartphone*<sup>6</sup>. O que nos interessa é observar como a linguagem do videoclipe foi adaptada à utilização de *smartphones* por artistas famosos e diretores renomados na produção dos videoclipes.

Ao seguir essa linha de pesquisa, temos como objetivo geral a criação de um videoclipe utilizando a câmera de um *smartphone*. Buscaremos entender o âmbito metodológico de como realizar um videoclipe, captando informações ao assistir a vídeos e tutoriais que falam e trazem pontos interessantes de como criar e produzir um videoclipe com um *smartphone*. Iremos recolher dados de canais do *website Youtube* que criam conteúdo com tal enfoque, e disponibilizam informações sobre

---

<sup>5</sup>Técnica de inserção no fundo sólido de uma gravação. Disponível em: <https://tecnoblog.net/403393/o-que-e-chroma-key/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://ndmais.com.br/tecnologia/30-videoclipes-gravados-com-celular/>. Acesso em: 03 mar. 2021.

como utilizar as tecnologias de um celular, de forma favorável, para captar imagens propícias para o uso final de um videoclipe com o teor profissional. Como parte do processo, através de uma revisão de literatura audiovisual, iremos montar um manual de produção audiovisual. Esse manual irá conter o passo a passo do nosso processo de criação com especificações que facilitarão o processo criativo de um videoclipe com *smartphone*.

## 2 JUSTIFICATIVA

O advento da tecnologia para captura e edição de vídeo permitiu a realização de trabalhos profissionais com o uso de *smartphones*. Trabalhos recentes de alguns artistas internacionais, como por exemplo o videoclipe da música *Stupid Love*, lançado no dia 28 de fevereiro de 2020, que está presente no *Chromatica*, sexto álbum de estúdio da cantora Lady Gaga foi inteiramente filmado com *smartphone*<sup>7</sup>. Podemos mencionar também *Lose You to Love Me* e *Look At Her Now*, músicas presente no álbum *Rare* da cantora Selena Gomez, que tiveram seus videoclipes lançados no dia 23 e 24 de novembro de 2019 respectivamente, ambos filmados com a tecnologia de câmeras dos *smartphones* da empresa Apple<sup>8</sup>, precisamente ao utilizar o modelo iPhone 11 Pro. Esses videoclipes se tornaram muito populares e chamaram a atenção de diversos públicos pelo fato de terem sido gravados com um *smartphone*.

Segundo Silva (2017, p.15), com o avanço destas tecnologias de captura e gravação, o que é considerado “amador” se transforma e se mostra cada vez mais presente nos diversos canais de criação de conteúdo a nível mundial, onde aparelhos compactos como os *smartphones*, ao serem usados de forma apropriada, geram muitos resultados satisfatórios, que podem ser considerados profissionais. Sabemos que os aparelhos celulares, associados a conhecimentos técnicos, permitem que qualquer pessoa, em qualquer lugar do mundo, crie conteúdo de qualidade.

Diante disso, pretendemos analisar os processos de criação de roteiro, desenvolvimento e execução das gravações, para entender o que muda na linguagem do videoclipe ao mudar a forma de captação. Visamos entender como as produções

---

<sup>7</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2020/02/27/lady-gaga-lancara-clipe-inteiramente-gravado-com-o-iphone/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

<sup>8</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2019/10/23/selena-gomez-lanca-novo-videoclipe-gravado-inteiramente-com-o-iphone-11-pro/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

audiovisuais se adaptam às novas tecnologias inseridas nos mais recentes *smartphones*, e como muitos produtores apresentaram trabalhos que se tornaram premiados e reconhecidos, com qualidade igual ou semelhante a projetos feitos com aparatos tecnológicos financeiramente mais caros, e de maior complexidade. Uma referência no que se dá a produções com *smartphones*, é a empresa americana de tecnologias Apple, visto que possui uma campanha chamada *#ShotOniPhone* desde 2007, a fim de promover a qualidade da câmera de seus dispositivos, na qual envolve vários artistas, do mundo todo, que produzem fotografias e vídeos feitos com o iPhone e são premiados todo ano<sup>9</sup>. Porém os *smartphones* Apple não são os únicos utilizados em produções audiovisuais, muitos outros artistas utilizaram *smartphones* de outras empresas para gravar seus produtos audiovisuais<sup>10</sup>.

Pretendemos apresentar através da prática em um produto final, que é possível produzir videoclipes com o uso de um *smartphone* - ou seja aparelhos que se tem em mãos - sem que haja a dependência de câmeras filmográficas profissionais para a realização do mesmo, ao considerar que o produto final, depende das etapas realizadas para que possa ser executado, e que o equipamento não é limitante do resultado. Este projeto pretende servir de produto metodológico para a classe de estudantes do meio audiovisual, ao ter como base o agrupamento de dados e informações a fim de que haja consultas futuras, por trazer informações que se tornem relevantes para a realização de trabalhos acadêmicos, visuais e artísticos.

Além disso, este trabalho acadêmico apresentará informações e possíveis alternativas viáveis, aos produtores iniciantes e criadores autônomos de conteúdo criativo, para que haja uma inovação através dos novos meios de captação de imagem, que se alinha ao pensamento de Soares em seu livro *A Estética do Videoclipe* onde menciona que:

visualizar uma história das tecnologias de captação pode ser útil na compreensão de entornos mais panorâmicos da chamada indústria do audiovisual, sobretudo colocando em destaque o fato de que, novos regimes audiovisuais impulsionam, também, novos produtos, novos equipamentos, novos mercados e, conseqüentemente, o desenvolvimento de novas

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/dispositivos-moveis/144260-apple-premia-melhores-fotos-tiradas-iphone-veja-vencedoras.htm>. Acesso em: 13 mar. 2021.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://ndmais.com.br/tecnologia/30-videoclipes-gravados-com-celular/>. Acesso em: 03 mar. 2021.

tecnologias capazes de dar conta da complexidade destas dinâmicas. (SOARES 2013, p.37)

Ao observar o desenvolvimento dessas novas tecnologias nos mais recentes modelos de *smartphones*, e estudar as atuais mudanças no mercado, o projeto busca dispor de arcabouço teórico, para que produtores possam por meio disso adaptar cada vez mais as suas produções, ao ver outras possibilidades com o avanço dessas novas tecnologias, a fim de criar e disseminar sua arte.

### 3 CONCEITOS GERAIS E REFERENCIAL TEÓRICO

O videoclipe surge por trás de um contexto histórico trazido da década de 20, onde os grandes estúdios de cinema da *Warner Brothers* e a *Fox Film Corporation*, mostraram ao mundo aparelhos que sincronizam o som e a imagem. Logo após, a *Disney*, em 1947, identificou a necessidade de incluir música em seus filmes, e com a popularização de produções musicais, filmes como *Fantasia* (1940) se tornaram um marco para que logo novas mídias experimentassem esse tipo de formato em suas produções<sup>11</sup>,

a década de 50 ficou marcada pelos números musicais da TV e do cinema que passaram a render números para a indústria fonográfica. Surge nesta década o Rei do Rock, Elvis Presley, que estrelou vários musicais, entre eles: *Love Me Tender*, de 1956; *Loving You*, também de 1956; *Jailhouse Rock*, de 1957; *King Creole*, de 1958, e muitos outros, além de um documentário de shows em 1972. (CORRÊA, 2006, p.8)

Ao passar pelos anos 50, marcado pelas performances de Elvis Presley em seus musicais, e ao chegar nos anos 60, é que se tem uma ideia do surgimento do formato do videoclipe que conhecemos, com o lançamento do filme *A Hard Day's Night* (1964), dos Beatles. De acordo com Corrêa (2006, p.8), "além do filme, os Beatles faziam alguns vídeos. Os vídeos eram denominados "promos", abreviação de promocional. E há quem lance a questão se o que os Beatles fizeram não seriam videoclipes." Muitos tratam desse acontecimento gerado pela banda como peça chave para o início do videoclipe, mas um outro artista que surgiu na década de 60 pode ter criado um novo conceito, que é considerado pelo historiador e filósofo português Jorge Lima Barreto, o movimento artístico responsável pela ideia do videoclipe. Segundo Barreto,

"(...) o vídeo tem conexão com a TV, mas seu compromisso com a música (video music) foi iniciado com o experimentalismo do coreano Nam June Paik,

<sup>11</sup> CORRÊA, L. **Breve história do videoclipe**. 2006, p.8.

compositor e videasta do final da década de 60". O movimento descrito acima é denominado vídeo-arte ou vídeo experimental, que versava sobre a estética da televisão e do vídeo na arte contemporânea. (BARRETO, 1995, apud. CORRÊA, 2006, p. 8)

Nam June Paik criou o conceito de videoarte ao combinar a expressividade performática com as diversas capacidades tecnológicas de imagem em movimento<sup>12</sup>, então ele utilizou a tecnologia dos vídeos para novos tipos de arte visuais.

Após isso, apenas em 1975, o videoclipe de *Bohemian Rhapsody* foi lançado, e é considerado como uma das primeiras e mais celebradas experiências ao se tratar de videoclipe, por ter sido criado com o propósito de divulgar o disco *A Night at The Opera*, da banda Queen. O videoclipe foi capaz de deixar o "terreno" fértil e propício para ser utilizado como estratégia de posicionamento no mercado musical, por se tornar uma ferramenta de discurso nesse mercado.<sup>13</sup> Desde então, esse foi o formato adotado por todos os outros artistas que surgiram após, eles sempre buscavam através dos seus videoclipes divulgar seus projetos. Com a chegada da MTV, em 1981, a emissora tornou possível a popularização não só dos videoclipes, como também de artistas da década, como Madonna e Michael Jackson, que se tornaram referência para muitos outros artistas posteriormente. A emissora e esses artistas foram capazes de mudar a forma como as pessoas consomem música ao longo dos anos, e como os projetos começaram a se modificar e serem construídos com o passar do tempo. Segundo Brandini (2006, p.8), na era digital, ter um referencial imagético se tornou essencial na produção musical, isso torna o videoclipe um dos principais meios de divulgação em massa.

### 3.1 ESTRUTURA DO VIDEOCLÍPE

O videoclipe se fundamenta em movimentos estilísticos que foram utilizados anteriormente em diversas obras, e sua estrutura resgata características marcantes de diversos estilos do audiovisual, segundo Faro (2010, p.7) desde os elementos técnicos como o enquadramento e a montagem, decisões como as texturas da imagem e o ambiente no qual o espectador terá relação com o produto, são características muito importantes no audiovisual. Todos esses são aspectos

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2015/04/11/nam-june-paik-e-a/>. Acesso em: 22 abr. 2021.

<sup>13</sup> SOARES, T. **Videoclipe: A estética do Videoclipe**. 2004, p.2.

relevantes ao criar um produto audiovisual, e refletem em toda a estética da linguagem passada neste projeto.

O videoclipe, por sua vez, possibilita conexões entre diversos meios, por apresentar características de linguagem vindas do videoarte, do cinema, das artes plásticas, e de muitos outros campos artísticos. E com base nisso, a imagem eletrônica se torna muito relevante enquanto sistema de expressão artística. Segundo o pesquisador Arlindo Machado,

as anamorfoses e dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens umas nas outras, as inserções de textos escritos sobre as imagens, os efeitos de edição ou de collage, os jogos das metáforas e das metonímias, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios de valor decorativo; eles constituem, antes, os elementos de articulação do vídeo enquanto um sistema de expressão. (MACHADO 2007, p. 30)

Ao se relacionar com a videoarte e ao cinema experimental, a linguagem do videoclipe foi desenvolvida em duas bases: os cineastas que faziam cinema, e migraram para a produção de videoclipes, e também por diretores que nunca experimentaram do campo do cinema e do vídeo. Estes diretores que nunca haviam se relacionado com o campo audiovisual anteriormente, estudaram, e ao desenvolver os seus videoclipes, acrescentaram a ele experimentações que incorporavam tanto elementos do cinema como da videoarte.<sup>14</sup> Como explica Faro,

o videoclipe, a partir dessas incorporações tanto do cinema como do vídeo, tornou-se um lugar para esses realizadores que em alguns casos fazem apenas videoclipes. Assim como o vídeo e o cinema, o videoclipe tem características expressivas que foram se tornando próprias a partir de transformações e incorporações tanto de elementos do cinema como do vídeo. (FARO. 2010, p.14)

É muito importante, ao fazer uma análise sobre videoclipes, entender de onde vem os principais diretores, e captar os seus diferentes campos de atuação. Pois a maioria deles não se fixam apenas ao ramo dos videoclipes, eles transitam entre a fotografia, a música, artes plásticas, a publicidade, e o cinema. Como por exemplo o diretor e roteirista norte-americano Robert Rodriguez, que esteve à frente de filmes como a trilogia de Pequenos Espiões (2001-2004), dirigiu as franquias de *Sin City* (2005, 2014) e *Machete* (2010, 2013) e também é responsável pelos videoclipes de *Confident* (2015), da cantora Demi Lovato e *Rain on Me*<sup>15</sup> (2020), das cantoras Lady Gaga e Ariana Grande. Um outro exemplo é do renomado fotógrafo David

---

<sup>14</sup> FARO, P. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas.** 2010, p.16.

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0001675/>. Acesso em: 26 abr. 2021.

LaChapelle<sup>16</sup>, responsável por estampar capas e páginas de grandes revistas do mundo da moda global, como a Vogue Magazine, Vanity Fair, GQ e Rolling Stone, e reconhecido por clicar artistas como Madonna, Angelina Jolie, Nicki Minaj, Lady Gaga, Naomi Campbell, Amy Winehouse e Michael Jackson. Ele também se aventurou no cinema ao dirigir os documentários *Rize* (2005) e *Dancer* (2016), porém, um pouco antes, ele dirigiu os videoclipes de *Dirrty* (2002) da Christina Aguilera, e *Everytime* (2004) da Britney Spears.<sup>17</sup> E por fim a dupla de fotógrafos holandeses Inez Van Lamsweerde e Vinoodh Matadin reconhecidos na moda por fazer trabalhos para marcas como *Gucci*, *Calvin Klein*, *Yves Saint Laurent*, *Fenty Beauty* e *Chloé*<sup>18</sup>, são responsáveis por alguns videoclipes da cantora islandesa Bjork, como *Hidden Place* (2001) e *Moon* (2011) e do videoclipe de *Applause* (2013) de Lady Gaga.<sup>19</sup> Esses artistas trouxeram para a estrutura e linguagem do videoclipe uma interação, que gerou diferentes significados, ao implementar pinturas corporais, referências a obras de arte futuristas e expressionistas, ao trazer elementos de filmes consagrados e famosos para o enredo do vídeo, ou até mesmo modificar cinematograficamente a fotografia de um videoclipe. Como Machado (2000, p.176) propõe ao refletir, o formato de videoclipe que era visto apenas como instrumento para a divulgação de bandas e performances, passou a ser considerado uma obra audiovisual, devido a implementação de elementos artísticos nos vídeos, e ao derivar de todas as tendências estilísticas que o compõem, passa a se redefinir, ao revelar características estilísticas próprias, o que validam ainda mais o seu lugar no audiovisual, como novo instrumento de expressão.<sup>20</sup>

A relação com o cinema no universo do videoclipe não se dá apenas pelos seus aspectos linguísticos, expressivos ou técnicos, mas também se dá através de referências ao imaginário cinematográfico.<sup>21</sup> Ao estudar a estrutura e estética do videoclipe, nós vemos conceitos diversos sobre dar sentido à produção videográfica.

---

<sup>16</sup>Disponível em: <https://www.sp-arte.com/artistas/david-lachapelle/#:~:text=David%20LaChapelle%20%C3%A9%20fot%C3%B3grafo%2C%20diretor,quando%20tinha%20apenas%2017%20anos>. Acesso em: 26 abr. 2021.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0479999/#director>. Acesso em: 26 abr. 2021.

<sup>18</sup>Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/exclusivo-ffw-entrevista-a-super-fotografa-inez-van-lamsweerde/>. Acesso em 26 abr. 2021.

<sup>19</sup>Disponível em: [https://www.imdb.com/name/nm1261064/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0](https://www.imdb.com/name/nm1261064/?ref_=nv_sr_srsrg_0). Acesso em: 26 abr. 2021.

<sup>20</sup> MACHADO, A. **A televisão levada a sério**, 2000.

<sup>21</sup> FARO, P. **Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas**. 2010. p.16.

Baseado nos conceitos da acadêmica norte-americana E. Ann Kaplan, o pesquisador Soares (2012, p.52) traz a sua percepção acerca desta construção de sentido, onde Kaplan (1987) fala que o videoclipe utiliza, em alguns casos, estrutura de filmes hollywoodianos, por resgatar em sua base uma série de referências estilísticas, como por exemplo os gêneros e os personagens. Segundo Kaplan (1987), é possível reconhecer a tipologia do videoclipe em 5 categorias: a) romântico, b) socialmente consciente, c) niilista, d) clássico, e) pós-moderno.

- a) A categoria romântico traz um tipo de videoclipe que possui uma narrativa voltada para temas que envolvem relacionamentos, seja de perda ou reencontro. Traz consigo referências dos clichês publicitários de vidas cotidianas quanto a relacionamentos afetivos. Alguns videoclipes que podemos citar são os da canção *Tell Me You Love Me* (2017), da cantora Demi Lovato, e *From The Bottom Of My Broken Heart* (1999), da cantora Britney Spears. Ambos os videoclipes trazem uma narrativa romântica, onde ambos tratam de uma perda amorosa.

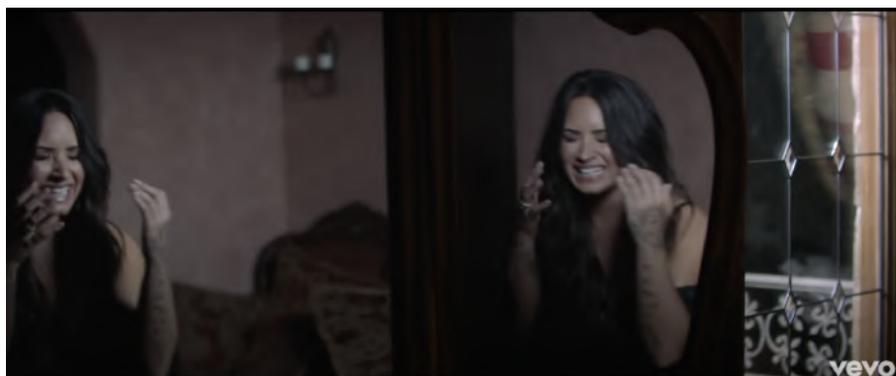


Figura 1 - Representação visual de um videoclipe romântico.

Fonte: Frame videoclipe *Tell Me You Love Me* (2017) de Demi Lovato no Youtube.



Figura 2 - Representação visual de um videoclipe romântico.

Fonte: Frame videoclipe *From The Bottom Of My Broken Heart* (1999) de Britney Spears no Youtube.

- b) A segunda categoria é do videoclipe socialmente consciente, que possui em sua estrutura um viés político que traz temas bastantes discutidos na sociedade, ao mostrar uma postura agressiva do artista. Além disso, mescla imagens narrativas e não narrativas no decorrer do videoclipe, apesar de não se caracterizar como regra. Temos como exemplo o clipe da música *Counting Stars* (2013) da banda norte-americana One Republic, que trás uma narrativa em forma de crítica religiosa ao mesclar imagens de um culto em uma igreja, com outras cenas da própria banda em um porão prestes a desabar. Os assuntos sociais se repetem no videoclipe de *Formation* (2016), de Beyoncé, onde a cantora trata de questões raciais, políticas e sociais, ao exalar representatividade negra e referências a protestos contra injúrias policiais.



Figura 3 - Representação visual de um videoclipe socialmente consciente.

Fonte: Frame do videoclipe *Counting Stars* (2013) do One Republic no Youtube.

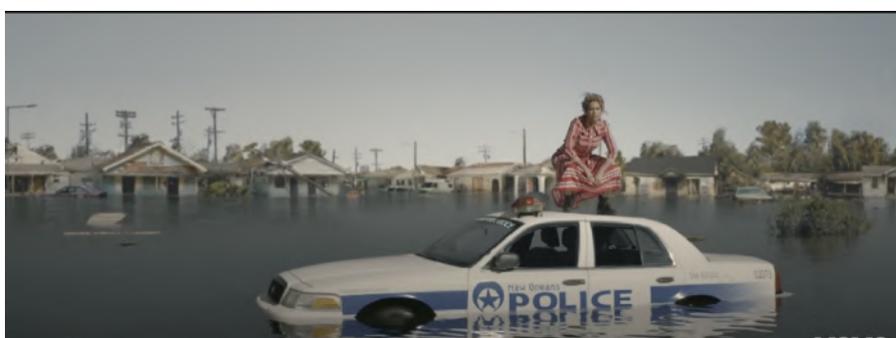


Figura 4 - Representação visual de um videoclipe socialmente consciente.

Fonte: Frame do videoclipe *Formation* (2016) de Beyoncé no Youtube.

- c) Na categorização niilista, a americana E. Ann Kaplan traz os conceitos não-narrativos, onde se aborda temas como sadismo, masoquismo, homossexualismo, androginia, além de um forte apelo sexual. Em sua composição traz referências estéticas do Expressionismo Alemão, que

aborda sensações de estranhamento, mistério, e possui um uso constante do efeito de luz e sombra além de uma ambiguidade monstruosa. Podemos ver aspectos dessa característica niilista em videoclipes como o da música *Born This Way* (2011) de Lady Gaga onde traz elementos ambíguos, que mostram características do efeito de luz-e-sombra citados anteriormente, além de abusar da estética esquisita, com caracterizações e montagens híbridas. Um outro exemplo é o videoclipe da música *Nightmare* (2019) da cantora Halsey, que também possui cenas que remetem a androginia em algumas cenas, além de remeter sensações de estranhamento e mistério.



Figura 5 - Representação visual de um videoclipe niilista.

Fonte: Frame do videoclipe *Nightmare* (2019) da Halsey no Youtube.



Figura 6 - Representação visual de um videoclipe niilista.

Fonte: Frame do videoclipe *Born This Way* (2011) da Lady Gaga no Youtube.

- d) A categoria de videoclipes clássicos tem como base a influência "hollywoodiana", onde abordam muitas vezes gêneros cinematográficos como o terror, suspense, ficção científica, além de abordar temas

relacionados à postura amorosa-sexual, perante os personagens masculinos para com as mulheres, onde o apelo em tratar elas como objeto sexual surgem em suas narrativas. Podemos observar isso nos videoclipes de *In Your Eyes* (2020) do cantor The Weeknd e *Womanizer* (2009) da cantora Britney Spears. Em *In Your Eyes* as referências ao terror e suspense são claras, onde ao decorrer do videoclipe ocorrem cenas de perseguição entre o cantor, que encarna um psicopata, atrás de uma jovem “indefesa”. Já em *Womanizer* podemos notar, Britney ao ser cobiçada por um homem, em várias cenas, considerada apenas um objeto sexual e de desejo para o mesmo, onde se pode notar uma das características presentes no estilo clássico.



Figura 7 - Representação visual de um videoclipe clássico.

Fonte: Frame do videoclipe *In Your Eyes* (2020) do The Weeknd no Youtube.



Figura 8 - Representação visual de um videoclipe clássico.

Fonte: Frame do videoclipe *Womanizer* (2009) de Britney Spears no Youtube.

- e) Por último Kaplan categoriza o vídeo pós-moderno. De natureza incoerente, este vídeo não apresenta uma clareza para os seus telespectadores, por trazer características do *nonsense*, carregadas de

ironia e comicidade em suas produções. Em alguns vídeos, é muito comum que não haja referências narrativas ou intertextuais, onde o vídeo contém apenas imagens que não combinam com a narrativa gerada através da música, criadas apenas para refletir um efeito sinestésico a quem o assiste. Uma outra característica do videoclipe pós-moderno é a utilização de elementos clichês, através do *pastiche*<sup>22</sup>, e da aproximação de conceitos e coisas distantes, inaproximáveis. Podemos observar estas características de forma marcante, nos videoclipes de *Thank U Next* (2019) da Ariana Grande e em *Pillowtalk* (2016) do Zayn. Em *Thank u Next*, Ariana Grande usa a sua vida pessoal e profissional de forma sarcástica e cômica, ao referenciar e recriar cenas de diversos filmes clássicos, como *Legalmente Loira*, *Meninas Malvadas*, *De Repente 30* e *as Apimentadas*, que não possuem relação interativa um com o outro, por criar uma narrativa entre eles. Ao contrário disto, temos o videoclipe de *Pillowtalk*, que não possui uma narrativa fixa, onde é composto apenas de imagens sensoriais aleatórias, que passam ao decorrer da música.



Figura 9 - Representação visual de um videoclipe pós-moderno.

Fonte: Frame do *Pillowtalk* (2016) do Zayn no Youtube.

---

<sup>22</sup> O *pastiche* literário, em termos genéricos, refere-se a obras artísticas criadas pela reunião e colagem de trabalhos pré-existentes. Imitação afectada do estilo de um ou mais autores, o *pastiche*, forma claramente derivativa, põe a tónica na manipulação de linguagens, contrapondo diversos registos e níveis de língua com finalidade paródica ou simplesmente estética e lúdica. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/pastiche/>. Acesso em: 26 abr. 2021.



Figura 10 - Representação visual de um videoclipe pós-moderno.

Fonte: Frame do videoclipe *Thank U Next* (2019) da Ariana Grande no Youtube.

Esta categorização proposta por Kaplan, nos mostra como o videoclipe é calcado de referências cinematográficas, onde a estrutura e montagem parte de estilos artísticos que se tornam presentes em muitos outros videoclipes criados. Porém a composição de um videoclipe vai além do seu contexto literário e conceitual, a estética é muito importante para que o vídeo possa se encaixar na proposta dos diretores.

### 3.2 ANÁLISE DO VIDEOCLIFE

Ao considerar o que foi visto, passaremos a analisar um videoclipe ao levar em consideração os estudos de Soares (2010), que trata essa análise como forma de questionar ao próprio videoclipe o “por quê” de sua fundamentação:

por que foi feito desta forma? Atrelado a que contexto se tem configurado determinado maneirismo estético? O clipe galgado na narrativa está inserido numa dinâmica da sociedade encenada, operando com escolhas, organizações de elementos, decupando o real a partir de uma configuração de imaginário que condiga às estratégias de divulgação de determinado artista da música pop. (SOARES, 2010, p.97)

Estes aspectos são importantes para entender qual o sentido que o videoclipe busca retratar com o seu conceito e idealização. A partir disto, Soares buscou referências de dois autores, Dominique Maingueneau e Roland Barthes, compreendem que o videoclipe se constitui em um cenário enunciativo, ou seja, “a cenografia de um videoclipe compreende, ao mesmo tempo, os elementos dispostos e que “encenam” a canção e de que forma esta encenação se articula ao mundo, ao contexto do artista e das gravadoras” (SOARES, 2010, p.97). A ação do artista, onde

ele se encontra no tempo ou espaço, e sua imagem perante o contexto proposto para a obra, são importantes para construção visual e conceitual do videoclipe.

Ao partir da visão de Soares, em nossa análise devemos nos questionar:

**a) Como o intérprete da canção se apresenta perante ao videoclipe?**

O artista pode ser apenas um personagem na história, ou ser o protagonista, também pode apenas “contar uma história”, tornar-se um narrador de outros personagens na trama. Devemos analisar como o artista se porta e se mexe no clipe, se ele dança (como essa dança dialoga com o contexto ou montagem do clipe), como o artista se apresenta visualmente perante a câmera (ao levar em consideração os processos de contextualização do álbum deste artista). A ausência de um artista no vídeo pode estar ligada a sua postura no mercado.



Figura 11 - Representação visual de um videoclipe onde o artista torna-se narrador de outros personagens na trama.

Fonte: Frame do videoclipe *Astronaut* (2011) de Simple Plan no Youtube.



Figura 12 - Representação visual de um videoclipe onde a ausência do artista no vídeo.

Fonte: Frame do videoclipe *Elastic Heart* (2015) da Sia no Youtube.

- b) **Como se projeta o espaço do cenário do videoclipe?** Vários aspectos são fundamentais para entender a dinâmica que influencia o conceito do clipe, como a direção de arte e a direção de fotografia. Na direção de arte toda a identidade visual vai ser criada e composta para que haja uma articulação entre, a técnica antes vista e o conceito final do videoclipe. A direção de fotografia, se refere ao planejamento de luz, onde será conduzido sobre o cenário efeitos de luz e sombra, ao criar atmosferas de acordo com a proposta do roteiro ou a ideia sinestésica do conceito.
- c) **Como se fixa o tempo no videoclipe?** O tempo pode estar ligado ao momento de ação no videoclipe, (ao levar em consideração a velocidade ou lentidão da narrativa), ou estar ligado a maneira como as técnicas de cortes e fusão entre imagens são feitas. É importante notar as diferentes formas de passagem do tempo em um videoclipe, ao utilizar de artifícios da montagem, como um elemento estético, ou para dar enfoque a uma ação dentro da narrativa, por exemplo montagens paralelas, onde duas ações acontecem ao mesmo tempo em diferentes locais. A montagem também é responsável por ser decisiva ao manejar como o videoclipe será “coreografado” a partir da música, a fim de que o seu tempo seja bem utilizado ao decorrer das cenas.

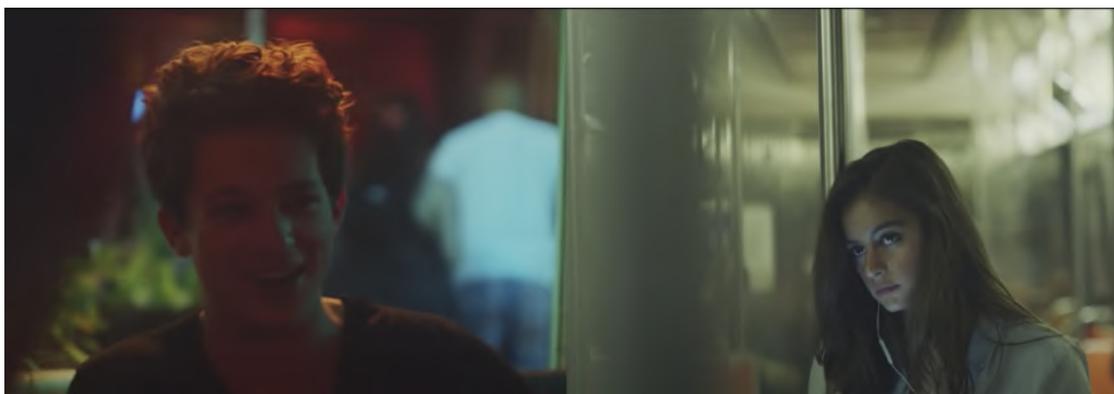


Figura 13 - Representação visual de um videoclipe onde ocorre uma montagem paralela, onde duas ações acontecem ao mesmo tempo em diferentes locais.

Fonte: Frame do videoclipe *We Don't Talk Anymore* (2016) de Charlie Puth com Selena Gomez no Youtube.



Figura 14 - Representação visual de um videoclipe onde ocorre uma ação de aceleração nas pessoas que passam na cena enquanto a artista está em uma velocidade baixa.

Fonte: Frame do videoclipe 'Breathin' (2018) da Ariana Grande no Youtube.

Ao considerar todos esses fatores após a análise de um videoclipe, foi possível compreender que a direção de arte e fotografia são capazes de dar vida ao conceito que o artista junto ao diretor planeja para o seu projeto. É imprescindível que existam diversas técnicas necessárias para que o trabalho dos responsáveis por essas áreas, possam desenvolver o videoclipe, vários equipamentos de produção são desenvolvidos com a finalidade de criar e facilitar o trabalho dos técnicos e diretores de produção. Um outro ponto que podemos observar, é o avanço tecnológico dos equipamentos utilizados nessas produções, é importante adentrar no uso dessas tecnologias e entender como elas podem ser utilizadas para reproduzir as técnicas antes vistas e os conceitos propostos para cada videoclipe.

### 3.3 TECNOLOGIA

Ao refletir sobre a escolha de gravar um videoclipe com o celular, nos deparamos com a necessidade de lembrar e buscar fatos sobre a evolução tecnológica das captações audiovisuais, e como tudo isso se tornou revolucionário para que mais produções pudessem ser realizadas. Em seu artigo, Gustavo Fonseca discorre sobre as mudanças que ocorreram e afirma que

durante as últimas duas décadas o cinema passou por uma transição importantíssima, saiu do consagrado fluxo de trabalho película-película (gravado, processado e finalizado) que existiu por quase cem anos, para uma etapa de transição digital-película, onde as câmeras digitais ainda sofriam e caminhavam para dar a mesma qualidade narrativa da película, até o

momento atual onde o processo digital-digital (gravação, processamento e exibição) tomou conta de boa parte das produções. (CINEMATOGRAFICO, 2016).

Ao seguir este raciocínio, Farias e Gonçalves (2014) mostram em sua pesquisa que com o passar dos anos o avanço tecnológico possibilitou o barateamento das câmeras digitais, que aos poucos começaram a ser utilizadas em grande escala. O custo menor que os aparelhos digitais possuíam, permitiu que muitos gastos de produção fossem reduzidos, o que impulsionou um processo de democratização de novas produções. Além disso, houve um grande avanço com relação a quantidade de fotos e vídeos que podiam ser captados, anteriormente os rolos de filme limitavam a quantidade de imagens que eram feitas, posteriormente com o advento das câmeras digitais, este número se limita apenas à capacidade de armazenamento presente no cartão de memória.

Para além das câmeras convencionais, diversos dispositivos foram criados ou adaptados para que houvesse a capacidade de captar imagens. Os telefones celulares são os que usualmente se tornaram mais utilizados e permitem que possamos capturar, manipular, gravar e compartilhar cenas cotidianas ou acontecimentos. Podemos guardar e criar histórias, e graças aos avanços da tecnologia, é possível substituir alguns modelos de câmeras digitais. Por se tornarem superiores, os celulares, muitas vezes saem na frente pela sua entrega de qualidade.

Isso nos leva a refletir sobre o pensamento de Fontcuberta em seu livro “A câmera de pandora: a fotografia depois da fotografia”, ele afirma que,

o grande público agradece à tecnologia digital porque é muito mais prática, mais rápida, mais potente, mais barata, mais limpa. Portanto, não é de se estranhar que tenha colonizado com apressada voracidade tanto as mídias quanto o cotidiano” (FONTCUBERTA, 2012, p. 62)

Ao analisar sua fala podemos identificar que no século XXI houve um aumento em grande escala, de pessoas que capturam e gravam cada vez imagens, onde as câmeras adentram no nosso cotidiano, uma vez que os aparelhos se tornam acessíveis a um número maior de pessoas. Com isso nos deparamos com a necessidade de criação e adaptação de diversos novos meios tecnológicos capazes de suprir as necessidades humanas em produzir, criar e capturar momentos e imagens.

Ao adentrar um pouco mais sobre os aparelhos portáteis, Filipe Garrett (2018) mostra em sua pesquisa, a linha do tempo dos primeiros aparelhos telefônicos que surgiram com a tecnologia de captura. O primeiro celular que tornou possível a captura de imagens foi lançado no ano 2000. O J-phone foi um celular japonês que fez história por ser o primeiro telefone com uma câmera acoplada, porém a captura de imagens era limitada a 0,11 pixels, o que resultava em imagens com a qualidade totalmente baixa e sem nitidez. Logo após o J-phone, outras marcas passaram a implementar câmeras em seus aparelhos de celulares como por exemplo a Nokia que lançou o seu modelo em 2002 e a Samsung posteriormente em 2003. Filipe (2018) enfatiza que, em virtude disso, a indústria observou a necessidade de refinar as ideias e trazer melhorias na tecnologia do mercado, e isso foi visto no ano de 2005 com lançamentos como o Sony K750, um dos primeiros aparelhos que possui 2 *megapixels* em sua câmera.

O processo de melhorias nas câmeras dos aparelhos celulares continuou ao longo dos anos, por sempre buscar uma nova tecnologia que suprisse a necessidade de implementar cada vez mais pixels e oferecer melhor qualidade de imagem, como por exemplo em 2006 com o lançamento do Nokia N95, primeiro aparelho com câmera de 5 *megapixels*. E com o passar dos anos, mais avanços foram feitos, como o aumento da capacidade de pixels em um aparelho, por evoluir para 41 *megapixels*, por exemplo, o surgimento de novos sensores que permitiam maior qualidade de imagem e captura, como por exemplo o uso do formato *RAW*.<sup>23</sup> Além da captura de fotos, algumas empresas focaram em trazer avanços para a filmagem. Podemos destacar a empresa Apple, que é responsável por implementar em seus aparelhos o recurso de estabilização óptica de imagem<sup>24</sup>, que atua sobre a lente da câmera, a fim de anular os movimentos bruscos durante o momento da captação, o que possibilita imagens estabilizadas e com melhor qualidade.

### 3.4 YOUTUBE E INTERNET

---

<sup>23</sup>Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/como-as-cameras-dos-celulares-evoluiram-veja-tecnologias-lancadas-ate-hoje.ghtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>24</sup>O recurso de estabilização óptica de imagem, cuja sigla em inglês é OIS, atua sobre a lente da câmera, buscando anular os movimentos bruscos que você faz. O resultado são imagens de melhor qualidade e menos tremidas. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/como-as-cameras-dos-celulares-evoluiram-veja-tecnologias-lancadas-ate-hoje.ghtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.

Com a união dos avanços tecnológicos dos *smartphones*, juntamente com o advento da cibercultura<sup>25</sup>, foi possível que qualquer pessoa com um telefone celular crie seus próprios conteúdos por utilizar apenas o aparelho como ferramenta. Além disso, há um crescimento exponencial com relação ao aumento de consumidores cada vez mais informados e criativos, que possuem autonomia e se tornam primordiais nas diferentes formas de consumir conteúdos audiovisuais, o que de fato estimulou a criação de diversas ferramentas que fossem capazes de promover comodidade ao consumidor, de assistir, onde e como ele preferir todos os conteúdos de seu interesse. A internet possibilitou que plataformas pudessem ser criadas, e milhares de vídeos e conteúdos pudessem ser compartilhados todos os dias, com a disponibilidade de visualização a qualquer hora e em qualquer momento do dia. Segundo Pierre Lévy (1994), “com o espaço cibernético temos uma ferramenta de comunicação muito diferente da mídia clássica, porque é nesse espaço que todas as mensagens se tornam interativas, ganham uma plasticidade e têm uma possibilidade de metamorfose imediata”, conseqüentemente isso só reforça que novas tecnologias, formas de produção e consumo de videoclipe são possíveis graças a internet, em sites como o Youtube. Músicos, *videomakers* e diretores, de forma independente, começam a criar vídeos especialmente para serem veiculados nessas plataformas, ao utilizar deste espaço para experimentar linguagens audiovisuais diversas, além de divulgar e distribuir as obras.

O Youtube surge dessa premissa, como uma plataforma que une conteúdos de diversos formatos em um só lugar. Criado em fevereiro de 2005, por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, em uma garagem de San Francisco (Califórnia, EUA)<sup>26</sup>, o Youtube partiu o desejo destes 3 homens de compartilhar vídeos com os seus amigos. A ideia foi comprada em 2006 pela empresa Google que investiu e transformou a plataforma que podemos ter acesso. O site permite que os usuários compartilhem seus vídeos, sobre qualquer tema e que possam interagir com os

---

<sup>25</sup> O espaço cibernético é a instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas e de todos os computadores. (LÉVY, Pierre. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro de 1994. Tradução: Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita: João Batista Francisco e Carmem Oliveira. Artigos Acadêmicos Google).

<sup>26</sup>Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1306288-6174,00-CONHECA+A+HISTORIA+DO+SITE+DE+VIDEOS+YOUTUBE.html>. Acesso em: 16 nov. 2021.

demais usuários que visualizam o conteúdo, além disso é possível compartilhar os vídeos com quem desejar.<sup>27</sup>

Com a popularização do formato e surgimento em uma, era onde o *streaming* acabara de surgir, os artistas começaram a utilizar o site como ferramenta de divulgação para os seus trabalhos, sejam eles curta metragens e videoclipes. “Eles encontraram na Internet espaço privilegiado de visibilidade, também fazendo amplo uso do videoclipe como forma de divulgação de seus trabalhos. Responsáveis por grande parte dos produtos consumidos pelo chamado mercado de nicho.” (Anderson, 2006 apud. Zanetti, Belo, 2012).

Com isso o Youtube virou a plataforma principal de compartilhamento de vídeos musicais, por ser gratuita e de fácil acesso, passou a alavancar o crescimento e a busca por conteúdos cada vez mais visuais do trabalho de vários artistas. A plataforma compartilha da ideia de que “todos têm o direito de expressar opiniões e que o mundo se torna melhor no momento que ouvimos, compartilhamos e nos unimos por meio de histórias.” Além de ter como base, direitos como: liberdade de expressão, direito à informação, direito à oportunidade e liberdade para pertencer.<sup>28</sup> Além disso, o youtube se torna importante para os artistas independentes que veem a plataforma como instrumento para a divulgação, que permite um alcance maior do seu trabalho. Isso traz à tona, a necessidade de que esses artistas possam investir em trabalhos videográficos que expressam acima de tudo a sua arte e identidade. Por meio disso, muitos artistas optam por criações visuais com um orçamento de baixo custo, mas que não os impeçam de criar e realizar o conceito que eles desejam. Deste modo podemos observar uma adesão de equipamentos que supram essa necessidade, onde os *smartphones* se tornam ferramentas chave para a realização destes projetos, que garantem a qualidade que eles desejam de uma forma um pouco mais simplificada.

Os dispositivos móveis permitiram uma liberdade muito grande para os artistas independentes criarem suas próprias obras filmográficas e divulgarem cada vez mais trabalhos profissionais com o uso deste aparelho portátil. Podemos observar que os avanços tecnológicos, citados anteriormente, permitiram que diversos artistas, de

---

<sup>27</sup> **YouTube**: “novos tempos, novos ídolos”. Disponível em: <https://canaltech.com.br/empresa/youtube/>. Acesso em: 16 nov. 2021.

<sup>28</sup> Disponível em: <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/jumpstart?hl=pt-BR#strategies-zippy-link-2>. Acesso: 16 nov. 2021.

variados estilos musicais, obtivessem uma liberdade maior em explorar suas ideias, a prova disso é uma filmografia vasta que existe na história da indústria musical.

O primeiro videoclipe filmado com um iPhone foi lançado em 2008, por GOSHone<sup>29</sup>. Porém, um fato curioso, é que ele foi inteiramente filmado com o iPhone 3G, e na época, essa geração de *smartphones* da Apple não possuía a opção de gravar vídeos, apenas fotografar. Essa opção aparece apenas na geração seguinte de *smartphones* Apple, com o iPhone 3Gs<sup>30</sup>. Mas isso não impediu GOSHone de gravar seu videoclipe. Ele utilizou de um *software* chamado Cycorder, ao fazer um *jailbreak*<sup>31</sup> de seu iPhone, para poder ter a possibilidade de gravar com ele.



Figura 15 - Frame do videoclipe *Newteknowledge* (2008) do GOSHone.

Fonte: Youtube.

E com isso outros artistas independentes, como Edward Sharpe and the Magentic Zeros, lançaram também videoclipes filmados inteiramente com seus *smartphones*<sup>32</sup>, e contribuíram para criar uma tendência que chegou a artistas maiores e mais conhecidos mundialmente. John Legend, em 2018, lançou o videoclipe para a faixa *A Good Night*, mais uma vez gravado em sua totalidade por um *smartphone*, nesse caso o modelo utilizado foi o Google Pixel 2<sup>33</sup>. Em território brasileiro, a cantora

<sup>29</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2008/12/09/confira-o-primeiro-video-clipe-filmado-inteiramente-com-um-iphone/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://digitaldrops.com.br/2009/06/iphone-3g-s-a-evolucao-do-iphone.html>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>31</sup> Em uma tradução livre e literal, "Jailbreak" significa "fugir da prisão", e representa uma metáfora para o ato de burlar as restrições impostas por uma empresa em seus dispositivos, adicionando funcionalidades não oficiais a eles. (TECHTUDO. O que é Jailbreak? Conheça o método de desbloqueio do iPhone. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/04/o-que-e-jailbreak.ghtml>. Acesso em: 15 nov. 2021).

<sup>32</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2016/03/10/novo-videoclipe-da-banda-edward-sharpe-and-the-magnetic-zeros-foi-todo-filmado-em-iphones-6s/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>33</sup>Disponível em: <https://observer.com/2019/03/smartphone-filmmaking-movies-tv-music-videos-shot-camera-phones/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

Anitta surpreendeu a todos por lançar um videoclipe gravado com seu próprio celular, para a faixa *Sin Miedo*<sup>34</sup>, presente em seu álbum *Kisses* (2019).



Figura 16 - Frame do videoclipe *No Love Like Yours* (2016) da banda Edward Sharpe and the Magentic Zeros.

Fonte: Youtube.



Figura 17 - Frame do videoclipe *A Good Night* (2018) do John Legend e Bloodpop.

Fonte: Youtube.

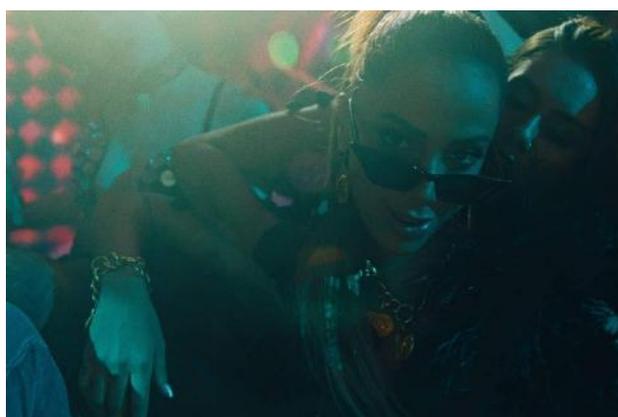


Figura 18 - Frame do videoclipe *Sin Miedo* (2019) da Anitta.

Fonte: Youtube.

---

<sup>34</sup>Disponível em: <https://rd1.com.br/anitta-inova-e-grava-clipe-inteiro-usando-camera-de-celular/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

E recentemente, nos anos de 2019 e 2020, as cantoras Selena Gomez<sup>35</sup> e Lady Gaga<sup>36</sup> surpreenderam a todos ao lançar videoclipes inteiramente gravados com *smartphones*. O videoclipe lançado por Selena Gomez inclusive foi um dos mais vistos daquele ano, e trouxe bons resultados para a artista e para sua música, que alcançou o primeiro lugar da parada musical mais importante da Billboard, a primeira vez de toda sua carreira musical<sup>37</sup>.



Figura 19 - Frame do videoclipe *Lose You To Love Me* (2019) da Selena Gomez.

Fonte: Youtube.



Figura 20 - Frame do videoclipe *Look At Her Now* (2019) da Selena Gomez.

Fonte: Youtube.

---

<sup>35</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2019/10/23/selena-gomez-lanca-novo-videoclipe-gravado-inteiramente-com-o-iphone-11-pro/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>36</sup>Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2020/02/27/lady-gaga-lancara-clipe-inteiramente-gravado-com-o-iphone/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>37</sup>Disponível em: <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/musica/selena-gomez-conquista-topo-da-billboard-hot-100-pela-primeira-vez-na-carreira.phtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.



Figura 21 - Frame do videoclipe *Stupid Love* (2020) da Lady Gaga.

Fonte: Youtube.

Em uma entrevista exclusiva para a revista *Variety*, em 2020, Daniel Askill, diretor do videoclipe de *Stupid Love*, de Lady Gaga, falou sobre a experiência de gravar o clipe com *smartphone*, e afirmou que foi algo novo para sua carreira. Ele acrescentou, que todo o processo de gravação requereu "uma curva de aprendizado e experimentação para trabalhar em como poderíamos expandir o que era possível nesses telefones e trazê-los para um ambiente de filmagem profissional"<sup>38</sup>. A fala de Daniel traz à tona o questionamento sobre “o que faz uma gravação ser dada como profissional, cinematográfica?” O que diferencia produções feitas com câmeras super potentes, comparadas a produções feitas com uma câmera de celular de última geração?

Jonatas Maciel, um *filmmaker* mais conhecido como Jhony Sul, que ficou conhecido e teve uma rápida ascensão na internet por criar seus próprios acessórios para câmeras<sup>39</sup>, abordou um pouco sua opinião sobre o que faz um vídeo ser cinematográfico ou não, em um vídeo para seu canal do YouTube, onde ele diz que:

O que leva um filme a ser cinematográfico ou não, é toda a produção, é todo o contexto que esteve no início até o final desse vídeo ser finalizado. Um vídeo cinematográfico não é só composto por um vídeo gravado com uma câmera e finalizado, botado um LUT, e é um vídeo cinematográfico. Não, é todo um contexto, tem toda uma história que está sendo contada. Todo o contexto dessa história, a locação, o figurino da pessoa, a pessoa, a trilha

<sup>38</sup>Disponível em: <http://www.rdtladygaga.com/2020/03/sempre-se-pode-contar-com-lady-gaga-para-fazer-algo-ousado-original-e-inesperado-comenta-o-diretor-do-clipe-de-stupid-love>. Acesso em: 15 nov. 2021.

<sup>39</sup> Disponível em: <https://www.filmecon.com.br/episode/32-podcast-filmecon-com-jhony-sul-de-porto-alegre-a-sao-paulo/#:~:text=Neste%20epis%C3%B3dio%20conversamos%20com%20o,espera%20conquistar%20na%20cidade%20grande>. Acesso em 28 mar. 2021.

sonora, os elementos que estão sendo usados. É todo um enredo que vai sendo construído até se perguntar que câmera foi usada. Por que isso acaba sendo inútil quando você tem o propósito de contar a história e isso é o que importa, contar a história, não se foi gravado com uma câmera ou com um celular. A questão é se ela atingiu o objetivo dela. Geralmente um vídeo que foi criado pensando para ser emotivo é pra emocionar alguém, então se ele não tiver esse objetivo algo tá errado aí. Então a questão é essa, não existe algo que vá denominar se o vídeo é ou não cinematográfico, mas sim como essa história foi contada. (JHONY SUL, 2020).

Ao ir de encontro a fala de Jhony, e tudo que abordamos neste documento, decidimos filmar e produzir um videoclipe com um *smartphone* como produto desta pesquisa, por extrair o máximo desse aparelho, ao aplicar as técnicas para se ter um videoclipe profissional e cinematográfico.

#### 4 METODOLOGIA

Este estudo se fundamenta em uma metodologia de produção com base na estrutura citada por Rodrigues em seu texto *O Cinema e a Produção* (2007, p. 67) que conceitua:

de uma maneira geral, produção é o período que envolve filmagem propriamente dita, ou seja, as filmagens em termos fotográficos e a captação do som das cenas descritas no roteiro, envolvendo os atores principais sob a supervisão do diretor. (RODRIGUES 2007, p. 67)

Os conceitos trazidos por Rodrigues mostram como um filme é construído, do início ao final, até a sua exibição. Um projeto audiovisual tem como necessidade passar por estágios que fundamentam o trabalho como um todo. Tal autor cita os caminhos a serem percorridos desde os seus primórdios até a finalização do projeto, que são eles:

desenvolvimento (quando surge a ideia, o roteiro é definido e os recursos obtidos); preparação (quando fazemos o levantamento das necessidades do filme); pré produção (em que definimos tudo que foi levantado na preparação); filmagem (também chamada de produção); e finalização (em que é dada a forma final do filme para a exibição) (RODRIGUES, 2007, p. 68).

Ao observar a estrutura citada no texto como adequada para que possamos produzir um videoclipe, utilizaremos deste formato como método base para o passo a passo ao criar o videoclipe da música autoral *Dream Within a Dream*. Posteriormente

todo o material teórico e prático, derivados do nosso processo produtivo, servirá como documento metodológico para a criação do manual de produção videoclipe na palma da mão.

### Etapa 1: Desenvolvimento

Ao seguir o planejamento citado acima, iniciaremos a etapa 1, que é a fase de desenvolvimento, para entender um pouco mais sobre o gênero videoclipe, como tipo de produção audiovisual. Através de uma revisão de literatura, buscaremos entender todos os elementos primordiais para compor o nosso produto, de forma referencial e histórica. Serão realizadas pesquisas acerca de como criar um videoclipe, em artigos científicos, livros, vídeos tutoriais e sites especializados, que possuam um material necessário sobre o tema.

A partir disso, iniciaremos a parte criativa com um debate de ideias, necessárias para definir quais caminhos seguiremos com base nas informações recolhidas, como estrutura e estética. Pretendemos identificar, ao pesquisar e analisar diversos vídeos, qual será a inspiração para o conceito e fundamentação do nosso trabalho. Através disso, um *storyboard* será criado com referências desses vídeos ao seguir as ideias adotadas como base para nosso trabalho, a fim de que será de grande importância para a definição da montagem do projeto.

Rodrigues (2007, p. 68) cita que: “todo filme tem os seguintes fatores básicos: roteiro, imagens, luz, efeitos, sonorização e montagem.” Ao considerar esses fatores como essenciais, iremos utilizá-los em nosso videoclipe. Começaremos a desenvolver um roteiro, que é o documento mais importante de uma produção, a fim de definir o nosso projeto e guiar os envolvidos desde a execução do projeto até a sua finalização. Nesta etapa é muito importante que o roteiro esteja em conexão com a letra da música, para que haja uma boa construção do âmbito sonoro com o visual. Por fim, será gravada a música, com a utilização de equipamentos de captação e edição de áudio.

### Etapa 2: Preparação

Logo após será feita uma pesquisa de campo para escolher cenários, locações, e ambientações, as quais serão estruturadas à história que vamos contar

no videoclipe. Essa etapa é muito importante, porque para a criação do roteiro técnico, onde haverá os planos de filmagem, não podem ser definidos sem que os locais onde serão gravadas as cenas do videoclipe tenham sido vistas primeiro e aprovadas<sup>40</sup>. De acordo com Rodrigues (2007, p.106) "a preparação é a parte mais importante do projeto", visto que iremos fazer um levantamento de tudo que será necessário para a realização do videoclipe.

Nessa etapa ainda, serão escolhidos ângulos, planos, cenários e movimentos de câmeras, com isso será construído um roteiro técnico, que tem como função auxiliar na captação de imagens. Logo após serão definidas as datas e horários de gravação, por montar um cronograma de filmagem de acordo com a data de entrega do projeto final. Será definido, também, um orçamento base para que o projeto seja concretizado, ao levar em consideração o menor custo possível. Nesta etapa será feita a definição de objetos de cena e a confecção e elaboração de figurinos, será feita a confecção e obtenção de equipamentos que serão utilizados nas gravações, como por exemplo *softbox* e estabilizador, por seguir as instruções dos vídeos vistos através de canais do site *Youtube*.

### Etapa 3: Pré-produção

Na etapa de Pré-Produção serão feitas as contratações e escolhas de tudo que será utilizado na etapa de produção, ou seja, haverá a definição e escolha de locações em que serão filmadas as cenas. Serão feitas visitas às locações de filmagem, para assim fazer testes de câmera, som e iluminação. Também será necessário preparar toda a documentação necessária, a fim de que as gravações ocorram da melhor forma possível, como cartas de autorização do uso e contratação das locações, dos atores e produção, bem como autorizações de imagem dos que farão parte do projeto, ao aparecer no videoclipe. Também é necessário fazer a ordem do dia dos dias de filmagem, para que seja seguida e verificada. Serão contatados também, possíveis colaboradores que darão reforço a produção, serão contratados possíveis atores, e será realizado ensaios com os artistas e a direção.

### Etapa 4: Filmagem

---

<sup>40</sup>RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção: para quem gosta, faz ou quer fazer cinema* - 3ª Ed. 2007, p.107.

Na etapa de filmagem, serão captadas as imagens nas locações e nos sets de filmagens definidos, por seguir o cronograma de gravação. Será disponibilizado locomoção e alimentação a todos os envolvidos na produção, será seguido todos os protocolos de lei, e sanitárias, e ao levar em consideração que este projeto será gravado em 2021, onde a população mundial passa por uma pandemia. Será necessário também verificar, tanto no dia anterior, quanto antes de sair para as locações, as necessidades da ordem do dia. Bem como escrever relatórios de produção, por anotar as possíveis razões dos atrasos nas filmagens, horas extras não planejadas, e quantas cenas foram filmadas naquele dia.

#### Etapa 5: Finalização

Por fim se dá o processo de desprodução, onde será devolvido os itens utilizados que possivelmente tenham sido alugados, emprestados. E a pós-produção que é onde será feita a decupagem, edição ou montagem de cenas, sonorização e efeitos visuais, masterização e análise de cor, essas etapas completam o processo de realização do projeto final.

## 5 DREAM WITHIN A DREAM

A música *Dream Within a Dream* foi escrita por Edward Alejandro e Alyne Rayane em meados de julho de 2016. Ela foi revisitada para nossa primeira produção audiovisual, o curta metragem “Olhos Fechados<sup>41</sup>” de 2018, trabalho acadêmico para a cadeira de Introdução ao Audiovisual. Decidimos utilizá-la para nosso videoclipe por acreditarmos que fecharia bem nosso ciclo acadêmico. A música fala sobre realidades não vividas, sonhos e incertezas, ansiedades e sobre liberdade. A letra, totalmente em inglês, traz palavras que nos remetem a sonhar com situações que trariam conforto e felicidade, uma fuga da realidade, muitas vezes tediosa e catastrófica em que se vive.

---

<sup>41</sup>Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2VODtHq8CuY>. Acesso em: 16 nov. 2021.



Figura 22 - Frame do curta-metragem Olhos Fechados (2018) da Pineapple Produções.

Fonte: Youtube.

Ao escolher a música, decidimos que deveríamos trazer uma abordagem sonora diferente da utilizada em nosso curta-metragem "Olhos Fechados", por apresentar referências eletrônicas e atuais. Então criamos e implementamos novos sons, de sintetizadores e baterias eletrônicas, com referências de alguns produtores americanos. Algumas frases da letra foram modificadas, a fim de que a música pudesse soar melhor lyricamente. Por fim foram gravados novos vocais de Alyne e Edward, onde finalizamos a versão que seria utilizada nas etapas posteriores de gravação do videoclipe. Toda a produção musical, bem como mixagem e masterização, ficou a cargo de Edward em sua casa.



Figura 23 - Gravação da música.

Fonte: Elaborada pelo autor.

## 5.1 DESENVOLVIMENTO

Buscamos fundamentar o roteiro do videoclipe a partir da ideia de sonhos, ao conversarmos sobre a letra e o que poderíamos fazer, visto que em um videoclipe

teríamos total liberdade para criar e revisitar todas as nossas referências. Então decidimos que seria um videoclipe com dualidade, entre realidade e sonhos.

Primeiramente, nesta etapa, buscamos nos aprofundar em como deveria parecer visualmente o nosso projeto audiovisual, a fim de consolidar o trabalho que desempenharíamos para a nossa conclusão de curso. De início, precisamos direcionar nossos olhares para diferentes referências visuais e artísticas, que nós possuíamos, além de levarmos em consideração a letra da música. Com a tipologia dos videoclipes, por Kaplan (1987), em mente, resolvemos usar duas categorias diferentes, o romântico e o pós-moderno, como base para nosso roteiro. Visto que procuramos trazer uma dualidade em nosso videoclipe, por esse fato escolhemos duas categorias distintas.

A forma do intérprete da canção se apresentar perante ao videoclipe também foi pensada a partir da visão de Soares (2010), onde os artistas fazem o papel de ambos protagonistas e personagens. Definimos também como seria a dinâmica do videoclipe, sua identidade visual, direção de arte e iluminação, como todos esses aspectos poderiam dar vida a nosso roteiro. E por usarmos de uma dualidade, definimos bem a forma de passagem de tempo em nosso videoclipe, como se daria cada acontecimento, para que na hora da montagem final, pudéssemos ter um videoclipe dinâmico e coerente. Através de conversas e aprimoramentos de argumentos, o roteiro começou a ser pensado e criado a partir da ideia de que o personagem “sonharia dentro de seus próprios sonhos”.

A decupagem do roteiro se iniciou com conversas através do aplicativo de videoconferência, *Zoom*, com nossa orientadora sobre como poderíamos otimizar as nossas ideias a fim de que pudéssemos trazer o lado poético e criativo que desejamos, dentro da proposta de baixo orçamento que tínhamos com a ideia que definimos.

De início trouxemos a referência de um videoclipe da cantora Selena Gomez, para a música *Baila Conmigo* (2021) onde o enredo seria próximo ao que desejávamos seguir. Ao buscar outras referências, tivemos como base, além do videoclipe já citado, um filme de romance/drama, chamado “Em meus sonhos” (2014) onde o enredo gira em torno de dois personagens que se conhecem e se apaixonam apenas em seus sonhos.

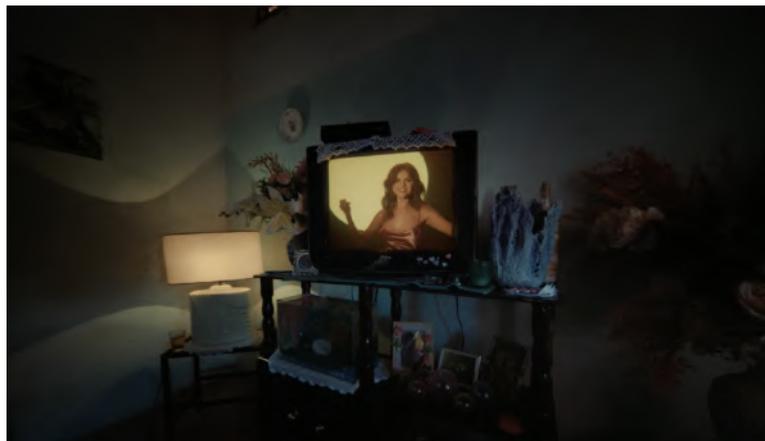


Figura 24 - Frame do videoclipe *Baila Conmigo* (2021) de Selena Gomez e Rauw Alejandro.

Fonte: Youtube.



Figura 25 - Frame do filme "Em Meus Sonhos" (2014).

Fonte: Youtube.

## 5.2 PREPARAÇÃO

Ao definir o conceito do clipe e suas referências principais começamos a criação do roteiro. Durante esse processo, foram definidos detalhes que seriam cruciais para a produção, desde a estética a ser seguida, até os diferentes locais de gravação. A ideia do clipe nos deu margem para a criação de dois roteiros que seriam utilizados, pois a montagem das cenas seria feita com a intercalação de dois momentos diferentes: “O sonho”, com cenas dos personagens em que executam ações de interação em alguns locais da cidade, como comer e se divertir, e a “realidade paralela” onde seriam feitas imagens em um galpão, no qual os artistas performam junto ao corpo de dançarinos.

Os personagens principais se conheceriam apenas em seus sonhos, ao dormir Edward e Alyne sonhariam com a situação de que protagonizam um videoclipe juntos,

e é nesse momento que eles se conhecem e se conectam. O videoclipe traria cenas de um galpão, onde os personagens principais da história interpretam personalidades artísticas deles, ao cantar e dançar juntos como se eles estivessem em um videoclipe de artistas famosos. Em um outro momento o casal "acorda" e se encontram, acontecimento que leva a diversas situações que envolve os personagens juntos enquanto aproveitam a companhia um do outro e se divertem.

Buscamos também criar uma identidade e personalidade para os nossos personagens, a fim de que houvesse uma facilidade na criação visual dos personagens. Com isso em mente, buscamos diversas referências visuais, a fim de trazer uma mistura entre uma estética jovem, porém ao mesmo tempo vintage, chamada comumente pelo termo *indie aesthetic*, juntamente com uma estética urbana, por buscar referências visuais em videoclipes de artistas pop. Por trazer como fonte do jovem e vintage os clipes “*Hotter Than Hell*” e “*Fever*” da cantora Dua Lipa, “*Wild Things*” da cantora Alessia Cara, “*Theres Nothing Holding Me Back*” do cantor Shawn Mendes, bem como no lado urbano os clipes de “*God is a Dancer*” da cantora Mabel e “*Boyfriend*” do Justin Bieber.



Figura 26 - Frame do videoclipe *Fever* (2020) da Dua Lipa com Angèle.

Fonte: Youtube.



Figura 27 - Frame do videoclipe *Hotter Than Hell* (2016) da Dua Lipa.

Fonte: Youtube.



Figura 28 - Frame do videoclipe *Wild Things* (2016) da Alessia Cara.

Fonte: Youtube.



Figura 29 - Frame do videoclipe *There's Nothing Holdin' Me Back* (2017) do Shawn Mendes.

Fonte: Youtube.



Figura 30 - Frame do videoclipe *God Is a Dancer* (2019) do Tiesto e Mabel.

Fonte: Youtube.



Figura 31 - Frame do videoclipe *Boyfriend* (2012) do Justin Bieber.

Fonte: Youtube.

Definimos que iríamos investir em muitos planos fechados e médios para trazer uma sensação de proximidade com os personagens e imersão na história. Contudo, vimos que era necessário adicionar alguns planos mais abertos para mostrar a coreografia da música e o ambiente onde os personagens estão localizados em cena. Ao pensar nos efeitos visuais, decidimos como seriam as cores utilizadas em nosso videoclipe por criar uma paleta de cores, que serviu como base para a tomada de decisões com relação a toda a direção de arte, desde o figurino, a maquiagem e locações. A nossa paleta foi definida com cores comumente utilizadas nestes tipos de vídeos, como visto nas referências visuais citadas anteriormente. Então as cores rosa, violeta, azul e vermelho se tornaram presentes nos elementos utilizados nas gravações, seja pela escolha de locais que possuíam as cores da paleta, ou por implementar em objetos ou figurino no trabalho de direção de arte.

### 5.3 VISITA E DEFINIÇÃO DE LOCAÇÕES

O videoclipe precisaria ser gravado em várias locações, com cenas dinâmicas, onde seria possível explorar os ângulos e movimentos de câmera. Foram definidas as locações de acordo com o roteiro principal que seriam, a casa do personagem Edward, o galpão para as gravações das cenas de dança, um estacionamento e uma praça da cidade para que pudessem ser gravadas cenas de interação entre os personagens, um local na br para a gravação de uma cena em pôr do sol. Decidimos explorar alguns pontos da nossa cidade, Caruaru - PE, e fazer uma pesquisa de campo de possíveis locações, nos dias 24 e 25 de julho de 2021.

### 5.4 DEFINIÇÃO DO CRONOGRAMA DE GRAVAÇÃO

Com a definição das locações e envolvidos no projeto, fizemos um cronograma que definiu as datas de ensaio e gravação. De acordo com a disponibilidade dos envolvidos, foi necessário que houvesse uma redução nos dias de gravação, então dividimos as sequências de cenas a serem gravadas nos dias marcados, e deixamos dois dias extras caso houvesse a necessidade de regravar alguma cena, bem como para prevenir imprevistos.

Foi realizado um trabalho de montagem visual do videoclipe, através da criação de roteiro técnico em formato de um *storyboard* com imagens que simulam os ângulos, planos e ações dos personagens, a fim de servir como guia para as gravações.

A definição dos equipamentos se deu através das decisões tomadas em relação a estética e a estrutura do videoclipe, por levar em consideração os ambientes

que seriam gravados, os ângulos e cortes de cena que seriam feitos, e como a cena deveria parecer esteticamente. Além de utilizarmos nosso principal equipamento, que seria um iPhone XR, *smartphone* da marca Apple, como câmera principal, seriam necessários equipamentos de iluminação e produção, então foram utilizados refletores, bastões de led RGB e *softboxes* para que as cenas do galpão pudessem ser iluminadas e coloridas como a proposta que pensamos, além da utilização de um estabilizador de celular. Alguns desses equipamentos já possuíamos, e outros foram disponibilizados por meio de uma parceria com Pedro Oliveira, que possui uma produtora de vídeos, a Pedrone.

### 5.5 PRÉ PRODUÇÃO

Com base na nossa pesquisa de campo, foram definidas as locações que seriam ideais para a gravação do nosso projeto. Tivemos alguns imprevistos na busca de um galpão vazio para que pudéssemos gravar as cenas de dança, e infelizmente não conseguimos pois os locais que encontramos não tinham rede elétrica em funcionamento, recurso que seria de suma importância para que pudessem ser ligados os equipamentos de iluminação e som das gravações. Porém, o problema foi resolvido com o espaço, disponibilizado pela Dona Graciete, avó de Edward, espaço esse que em dias comuns é uma garagem, localizada na Avenida Joaquim Nabuco, nº 775 no Bairro Divinópolis. Foi a locação ideal que precisávamos para a captação de imagens, com as características que se encaixavam muito bem na estética da nossa proposta.

Ainda como locações definimos a entrada de um condomínio localizado na rodovia na BR 232, uma praça pública no bairro Nova Caruaru, uma casa localizada no bairro Boa Vista 1 e o estacionamento de um dos shoppings da cidade, o Caruaru Shopping. Todos estes lugares estão localizados na cidade de Caruaru- PE.

Nesta etapa preparamos toda a documentação necessária para que pudéssemos realizar o projeto, bem como desenvolver autorizações de imagens, cartas de autorização e contratação de locações. Por fim, fizemos a ordem do dia de gravação, ao observar e encaixar as cenas de acordo com os dias de gravações externas e internas e a disponibilidade dos envolvidos no projeto. Também foi definido um teto de custos para a realização do projeto, a fim de definir todas as despesas necessárias, que incluíam alimentação, locomoção e possíveis contratações. Fizemos uma apresentação que conceituava o nosso projeto, a fim de conseguir recursos como

patrocínio para a realização do nosso projeto e conseguimos arrecadar fundos através da parceria com a empresa Unbox Embalagens. Além de fechar parcerias com empreendedores locais da região, que contribuíram com os seus serviços na etapa de produção, como Anna Castelo e Stéphaney Souza, com serviços de maquiagem, e o Studio Helena Veras que fez unhas de gel para as meninas de acordo com a paleta de cores definida para o videoclipe. Nesta etapa foram definidos os detalhes de direção de arte, como objetos que seriam utilizados nas cenas a fim de criar a atmosfera necessária para contar a história do nosso videoclipe. Acessórios como bolsas e mochilas, garrafas de água e sacolas foram vistos para que pudéssemos dar veracidade a caracterização dos personagens. Com relação a mudanças nos cenários e ambientes, na maior parte utilizamos os objetos originais das locações, houve intervenções apenas nas cenas gravadas na garagem, onde utilizamos de pôsteres do videoclipe “*Baila Conmigo*” e do filme “Em meus sonhos” colados no espaço de uma janela no local da gravação, a fim de ter um controle maior da luminosidade do espaço, bem como de ter pequenas referências a esses produtos audiovisuais.

## 5.6 DEFINIÇÃO DE EQUIPE E CASTING

Para que o nosso projeto pudesse ser desempenhado da melhor forma possível, buscamos integrar pessoas à nossa equipe de gravação, em vista que um dos diretores seria o protagonista do videoclipe, precisamos de pessoas que nos ajudassem com a produção.

Ellen Chaves desempenhou o papel de assistente de direção, responsável por dar todo o suporte necessário nas gravações, por organizar os locais de gravação, por dar apoio ao elenco, bem como auxiliar nos detalhes importantes nos períodos de gravação. O responsável pela gravação da maior parte das cenas, ao desempenhar o papel de operador de câmera, foi o Pedro Oliveira, que nos ajudou também na parte técnica, de iluminação e gravação.

Foi definido que em nosso videoclipe teriam cenas totalmente coreografadas, para isso precisaríamos de um corpo de dançarinos para integrar o nosso projeto, precisamente 5 pessoas de ambos os sexos. Fomos adiante em busca do elenco que integraria o videoclipe. Através de Alyne, uma das protagonistas, tivemos o contato com três bailarinas que aceitaram fazer parte do nosso projeto. Que são, Anna Rita, 19 anos (12 anos de dança; nas modalidades clássico, jazz e contemporâneo), Karla Silva, 18 anos (10 anos de dança, nas modalidades de ballet clássico e

contemporâneo), e Estefany, 14 anos (11 anos de dança; nas modalidades de ballet, jazz, sapateado, contemporâneo, *street dance*, *vogue*, danças urbanas). Utilizamos das nossas redes sociais digitais, precisamente os nossos perfis do Instagram, como ferramenta para fazer a captação de dançarinos do sexo masculino para complementar o nosso corpo de balé, após a divulgação, Roberto Cristiano, 20 anos (8 anos de dança; nas modalidades de danças populares e contemporâneo) e Gustavo Gomes, 23 anos (5 anos de dança, nas modalidades popular, jazz-funk, contemporâneo) se uniram ao time de dançarinos.

Além das cenas de dança, vimos a necessidade de uma outra pessoa integrar o casting, para fazer o papel de figuração em uma cena em específico, então Mirelly Katarine, 15 anos, desempenhou esse papel e fez a interação com os personagens nesta cena.

## 5.7 DEFINIÇÃO DE FIGURINO

A escolha do figurino de cada personagem foi pensada de acordo com as referências visuais que foram definidas, ao levar em consideração cada situação em que o personagem se encontra na narrativa e ao seguir as cores da paleta definida anteriormente.

Nas cenas externas pensamos em composições de roupas casuais, mas que expressassem a personalidade de cada personagem. Optamos por criar personalidades para os personagens de Alyne e Edward afim de facilitar a interpretação e criação visual dos intérpretes. Definimos que nas cenas externas, que representava a “realidade”, a personagem de Alyne seria estagiária de uma marca de moda, atarefada e cansada. Buscamos referências a personagens femininas que serviriam de base para a nossa ideia estética. A personagem de Anne Hathaway, “Andrea Sachs” do filme clássico americano, “O diabo veste Prada” (2006), se tornou a nossa maior referência. A persona criada para Edward foi um empresário, solitário e independente, porém insatisfeito e exausto com sua rotina, ao partir disso o personagem principal “Nick Smith”, interpretado pelo ator Myke Vogel no filme “Em meus sonhos” (2014) serviu de inspiração para criar visualmente o personagem de Edward.

Para as cenas internas gravadas na garagem, todos os personagens foram caracterizados com um estilo urbano, por dar assim espaço para peças de roupa que pudessem facilitar os movimentos de dança, então o uso de shorts e moletons foram

utilizados na composição. Os personagens de Alyne e Edward tiveram duas trocas de figurino, que foram pensadas para que houvesse uma atenção e diferenciação maior, ao enfatizar a postura dos artistas. Por estarem em um sonho em que são artistas famosos, optamos por adotar o estilo de artistas reais em nosso figurino. O cantor Justin Bieber e as cantoras Dua Lipa e Bebe Rexha foram artistas utilizados como referências visuais para a construção dos looks de Edward e Alyne, além da indumentária utilizada pelos integrantes dos videocliques que serviram como referência visual e que foram citados anteriormente.

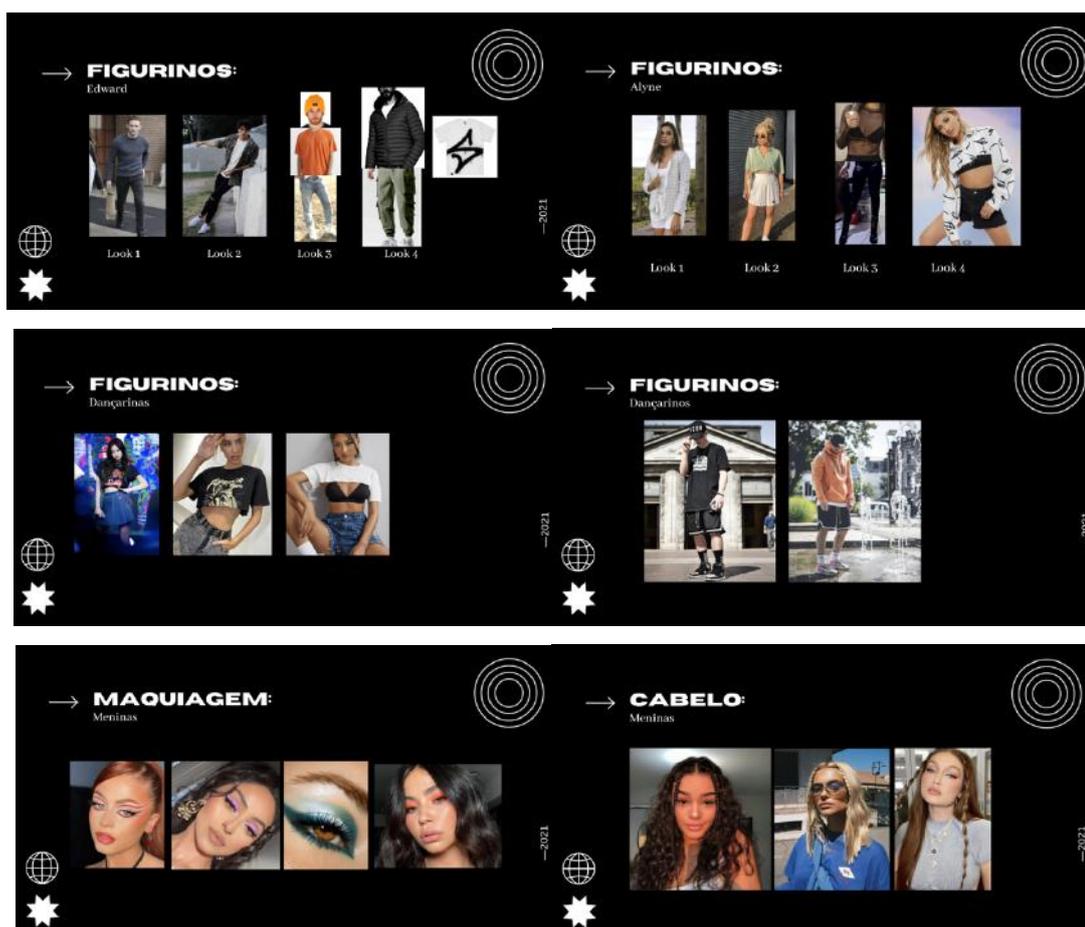


Figura 32 - Referências de roupa, maquiagem e penteado.

Fonte: Elaborada pelo autor.

## 5.8 ENSAIOS DA COREOGRAFIA

O processo de criação da coreografia durou alguns dias, vários experimentos e algumas modificações, até chegarmos em uma sequência de movimentos ideais para o nosso projeto, de forma que encaixasse com o instrumental *electro pop* da música e que houvesse uma estética visual criativa em nossos *takes* de filmagem.

No dia 14 de agosto iniciamos a criação da coreografia, ao buscar referências visuais, testar passos, criar sequências, definir marcações e encaixar ideias. No dia

21 de agosto ocorreu o encontro para o nosso primeiro ensaio com os dançarinos, que se estenderam por mais 3 datas, porém observamos a necessidade de que houvesse mudanças na coreografia, que foram feitas ao longo dos dias de ensaio 22 e 28 de agosto. O dia 29 de agosto ficou marcado como o ensaio geral antes das gravações. A coreografia é assinada por Alyne Rayane, Gustavo Gomes, além de nos inspirarmos em alguns passos de uma coreografia assinada por Aaron Sillis, coreógrafo inglês de 38 anos.



Figura 33 - Ensaios da coreografia.

Fonte: Elaborada pelo autor.

## 5.9 FILMAGEM

Os finais de semana de gravações tiveram início no dia 4 de setembro, porém alguns dias antes, nos dias 31 de agosto e 1 de setembro, as meninas foram ao studio Helena Veras para fazer suas unhas de gel de acordo com a paleta de cores escolhidas para o videoclipe.



Figura 34 - Ida ao Studio Helena Veras.

Fonte: Elaborada pelo autor.

No dia da gravação, a pré-produção deu início às 11:00hrs da manhã, com a ida de todas as meninas para o estúdio de maquiagem da Anna Castelo. Houve alguns imprevistos e atrasos, visto que ficamos presos no trânsito devido a uma carreta política, que fez com que atrasasse a duração da produção das meninas. Enquanto isso, Edward, a assistente de produção Ellen e o cinegrafista Pedro, ornamentavam o nosso set de filmagens na locação do dia, a garagem da Dona Graciete. Eles posicionaram os equipamentos, fizeram testes na iluminação, ajustaram o ambiente, tudo a cargo do que foi pensado através da direção de arte.



Figura 35 - Ida ao estúdio de maquiagem de Anna Castelo.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Enquanto as meninas estavam no processo de produção no estúdio, recebemos a notícia de que um dos nossos dançarinos, o Gustavo, estava internado devido complicações de sua rotina, ele adoeceu e provavelmente não poderia estar conosco naquele dia de gravação. Ficamos no aguardo da atualização de mais notícias, até que ele nos informou que estava melhor e teve alta por volta das 19:00hrs, o que permitiu que ele estivesse presente apenas no segundo dia de gravação. Com isso focamos em gravar as cenas solos de Edward e Alyne, bem como algumas interações com os dançarinos, ao realocar as cenas de coreografia para o outro dia onde Gustavo estaria presente.

A caracterização de todos durou em torno de 4 horas, tivemos um pequeno imprevisto em um dos looks de Alyne, e tivemos que improvisar com um blazer azul de Edward. Às 17:00h iniciamos as filmagens, e foram captadas muitas imagens de dança e dos solos de cada personagem, com vários takes e diversos ângulos, foi um dia com um clima muito descontraído e com momentos de pausas para repor as energias, com a disponibilização de água e alimentação para todos da produção.

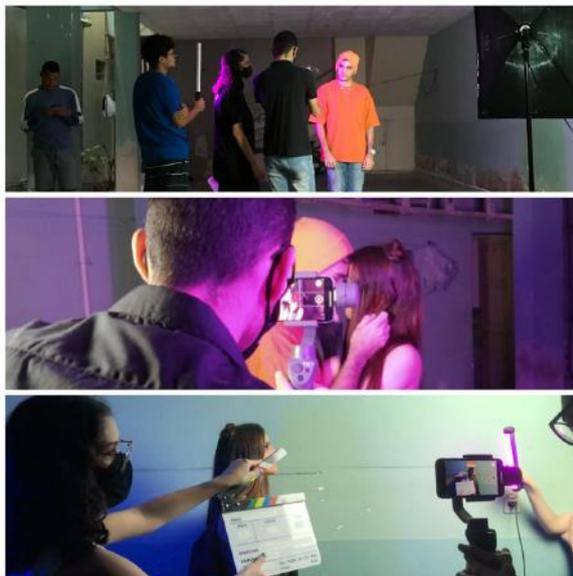


Figura 36 – *Making of*: Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Foi o dia mais intenso de gravações, com várias horas de duração, com finalização às 23:30 com 5 sequências de cenas e mais de 50 *takes* gravados. Iríamos utilizar a locação no outro dia, já que as gravações das sequências de dança seriam gravadas em dias seguidos, mas foi necessário desmontar tudo, para que pudéssemos fechar o dia de filmagens. Houve o acerto com relação aos arranjos de locomoção para os envolvidos na produção.



Figura 37 - Ida ao estúdio de maquiagem de Stéphy Souza.

Fonte: Elaborada pelo autor.

No dia seguinte, 5 de setembro, iniciamos a pré-produção com a caracterização de Alyne e as dançarinas em mais um estúdio de beleza, através de parceria com Stephany Souza, que é design de sobrancelhas e assinou a maquiagem de todas

nesse dia, visto que Anna Castelo não estaria disponível nesse dia. Organizamos equipamentos no local, e após a finalização da caracterização, às 15:00 horas iniciamos a sessão de fotos promocionais do projeto, meia hora após iniciamos as gravações, um pouco mais cedo do que o dia anterior. Neste dia gravamos todas as tomadas de cenas em grupo, com muitas sequências coreografadas e mudanças de iluminação. Neste dia, além da presença de Ellen e Pedro, pudemos contar com mais uma assistente de produção, Kívia, a prima de Edward, ficou responsável por nos dar auxílio e também fazer fotos e vídeos dos bastidores.



Figura 38 - *Making of* : Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Finalizamos o dia de gravação às 21:00 horas e gravamos todas as cenas previstas para o dia de acordo com o cronograma. Pedimos pizza e tivemos um momento de agradecimento e descontração com todos os envolvidos.



Figura 39 - Equipe reunida no fim do segundo dia de gravações do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

No dia 6 voltamos ao local para gravar uma cena introdutória, ao identificarmos que seria interessante incluir uma nova ideia que tivemos para o videoclipe. Falamos com a proprietária do local e em 15 minutos a cena foi gravada apenas com Edward.

As gravações externas deram início no final de semana seguinte, no dia 11 de setembro. Nesse dia, apenas Pedro pode nos acompanhar nas filmagens. A produção de maquiagem e o cabelo ficaram a cargo de Alyne, que fez sua própria produção e a maquiagem de Edward.



Figura 40 - *Making of*: Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Às 15 horas, iniciamos as filmagens onde foram gravadas as cenas de introdução dos personagens, cenas em que o casal se encontra, o momento em que eles se conectam e as cenas no carro. As primeiras captações ocorreram em uma

praça da cidade localizada no bairro universitário, e logo após sairmos, tivemos o desafio de gravar com o carro em movimento pelas ruas da cidade. Por fim, a cena do encontro dos dois personagens foi feita em uma avenida, escolhida como locação pela ótima localização, onde a luz do sol era ideal para o registro. Porém nesse dia o céu estava muito nublado, e tivemos que lidar com uma ventania repentina, o que atrasou um pouco as gravações, mas conseguimos gravar todas as cenas previstas.

Retornamos às gravações no sábado dia 18, com o desafio de gravar em uma casa alugada, que seria o set de filmagens da casa do personagem de Edward. Nesse dia, Ellen e Alyne nos ajudaram nas filmagens e caracterização, deste dia em diante, Adeilton ficou responsável por dirigir e filmar o videoclipe. Organizamos o set de gravação com objetos que havíamos levado, para a caracterização do ambiente, a fim de deixar o espaço com a identidade do personagem que morava sozinho na história. Iniciamos as 15 horas, e ao longo de toda a tarde foram gravadas sequências de cenas introdutórias e finais do personagem, entre uma cena e outra, parávamos para o lanche. Finalizamos o dia de gravação às 17h, e transportamos todos para suas casas.



Figura 41 - Gravação de cena descartada do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

No sábado seguinte, dia 25, nos unimos para gravar cenas importantes dos personagens. Seriam gravadas cenas em duas locações, então às 14 horas, estávamos juntos no primeiro local, neste dia, além de Alyne e Edward teríamos a participação de Mirelly nas cenas principais, e na produção Ellen e Adeilton. Nos deparamos com o desafio de gravar a primeira cena do videoclipe em um parque da cidade, o parque ambiental Severino Montenegro, pois no local havia algumas

pessoas que passavam atrás da câmera sempre que gravamos. Estava muito quente, e o figurino dos personagens não era feito com tecidos leves o que tornou tudo mais difícil para os atores na cena. Foram necessárias várias pausas para que todos pudessemos beber água e descansar. Às 16:30 precisamos nos locomover para a segunda locação do dia, para que pudessemos chegar ao local um pouco antes do pôr do sol, pois seriam gravadas as cenas ao entardecer. Fomos até a estrada de um condomínio localizado na rodovia na BR 232, no ponto mais alto, lá gravamos muitas cenas com a luz do pôr do sol, enquanto Mirelly gravava os bastidores das gravações.



Figura 42 - *Making of*: Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao revisarmos os vídeos captados, identificamos que infelizmente os *takes* da cena inicial não ficaram como planejado, e decidimos que iríamos regravar no próximo fim de semana.

Ao seguir nosso cronograma, no sábado, dia 2, nos juntamos até a praça no bairro Nova Caruaru para gravar cenas de interação com os personagens, providenciamos *donuts*, que seriam utilizados em uma das cenas e fomos para a locação. O parque possui uma pista de *skate*, vários espaços verdes e *playground* ótimo para a composição de cena. Contamos novamente com a participação de Mirelly em uma das cenas gravadas, e o clima foi muito descontraído. Nesse dia as cenas seriam mais dinâmicas, com os personagens ao correr na rua, então era necessário que houvesse muitos movimentos de câmera, onde Adeilton teria que segui-los e se atentar aos ângulos a cada segundo. As últimas cenas desta locação foram gravadas na pista de *skate*, nessa cena utilizamos os *donuts* como objeto de cena, e logo após a captação das imagens, fizemos uma pausa para o lanche e comemos os *donuts*.

Seguimos, para a segunda locação do dia, que seria no *shopping* do outro lado da cidade. As cenas seriam gravadas no estacionamento, a hora foi ideal pois estava no pôr do sol, porém precisamos gravar tudo de forma rápida pois teríamos pouco tempo até que a luz fosse embora completamente.



Figura 43 - *Making of*: Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Havia cenas a ser regravadas, então utilizamos o dia 3 para que pudéssemos nos reunir novamente no parque ambiental Severino Montenegro, locação das gravações da sequência inicial do filme para que pudéssemos fazê-las. Neste dia, foram captadas as imagens em um outro ângulo, com objetivo de trazer uma nova perspectiva para a cena. As gravações iniciaram às 15 horas e foram finalizadas meia hora depois.

Ao chegar em casa tivemos uma ideia que iria modificar o que estava roteirizado, mas que traria uma nova faceta para o nosso videoclipe. Decidimos tentar executá-la e entramos em contato com diversas lanchonetes a fim de gravar uma cena crucial neste ambiente, para substituir as cenas que gravamos na casa alugada. Não tínhamos retorno de nenhum local da cidade em que contávamos, mas continuamos à procura. No último momento, conseguimos o retorno de uma das lanchonetes mais bonitas da cidade, o Pop's Burger, que já havíamos frequentado várias vezes, e sabíamos que a estética do lugar encaixaria perfeitamente com nossa ideia. Após o aval positivo, fizemos o roteiro da cena e marcamos o último dia de gravação. Na terça feira, dia 5 fomos até a lanchonete, as 15:30, ainda sem funcionamento, a gerente foi muito receptiva e nos deixou a vontade para que pudéssemos gravar em quaisquer

espaços que nós desejásemos. Ellen nos ajudou neste dia com as gravações, e foi muito importante por auxiliar na iluminação das filmagens, além de em uma das cenas desempenhar o papel de figurante. Finalizamos a tarde de gravação às 17h. Agradecemos muito a todos os envolvidos em nosso grupo do *Whatsapp*, que foi a ferramenta utilizada para a comunicação nesse período, e ficamos muito felizes com o resultado que conseguimos com a ajuda de todos.



Figura 44 - *Making off*. Processo de produção do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Foram dias muito intensos e gravamos muitas cenas, foram muitos percursos a serem feitos, levamos em consideração a todo momento a dificuldade que teríamos de locomover todos os envolvidos na produção, além dos equipamentos, e desempenhamos esse trabalho por providenciar alimentação e locomoção desde o primeiro dia. Todos foram muito importantes nesse projeto, muitos ajudaram de forma indireta, com suporte e incentivo para que pudéssemos realizar o trabalho. Maquiagem e cabelo na maior parte dos dias de filmagem foram feitos pelos próprios integrantes do elenco. Alyne foi responsável por maquiar os meninos em todos os momentos. Adeilton desempenhou diferentes tarefas, desde definir os figurinos do videoclipe, por levar em consideração as condições possíveis, com peças que conseguimos ou que os próprios integrantes possuíam, até arrumar o cabelo de Edward.

## 5.10 PÓS-PRODUÇÃO

Iniciamos o processo de pós-produção ao organizar todos os vídeos que foram gravados. Foi feita uma decupagem, com base em anotações feitas durante as gravações, dos takes que tiveram um bom resultado. Posteriormente, buscamos ordenar por sequência de acontecimentos de acordo com nosso roteiro, a fim de facilitar o processo de montagem do corte final.

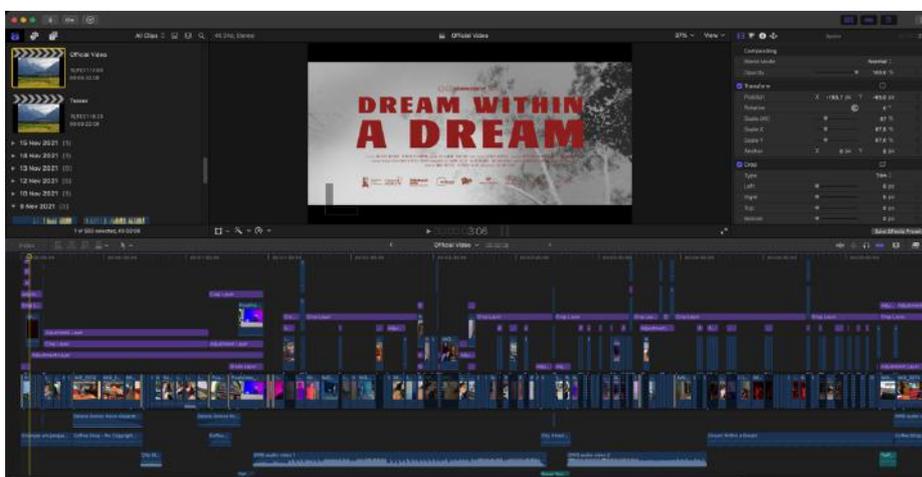


Figura 45 - Processo de edição do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Foi utilizado o *software* de edição de vídeo, *Final Cut Pro*, como ferramenta para a junção de cenas e finalização do videoclipe. Edward ficou responsável pela montagem, colorização, corte, edição de cenas e efeitos de pós-produção. Foram utilizados alguns efeitos visuais, para alcançar a estética pensada para o videoclipe. Utilizamos de filtros de desfoques para trazer profundidade às cenas, bem como para remeter a sensação de sonho. Três colorações distintas foram pensadas para nosso projeto, o preto e branco, para trazer uma dramaticidade às primeiras cenas, e remeter a sentimentos de solidão, tristeza e cansaço. Logo após, colorações mais vivas, nas cenas da garagem, para trazer sentimentos de intensidade, bem como algo mais artístico. E colorações mais vintage nas cenas do sonho, com grãos na imagem, para dar uma sensação de conforto.



Figura 46 - Frames que representam as diferentes colorizações do videoclipe.

Fonte: Elaborada pelo autor.

A etapa de finalização da música, foi muito importante para que houvesse a sincronização com as imagens do videoclipe. Para que pudéssemos finalizá-la, utilizamos o *software* de criação e edição de músicas, *Logic Pro X*. Nesta etapa, foram feitos ajustes de mixagem, equalização e masterização da música.



Figura 47 - Processo de mixagem e equalização da música.

Fonte: Elaborada pelo autor.

Após a finalização do videoclipe, buscamos desenvolver a criação de artes visuais que seriam vinculadas a divulgação da música. Foram criadas peças gráficas de capa do single com as fotos de divulgação feitas durante os dias de gravações. Com base na estética visual utilizada em todo o videoclipe, Edward ficou responsável por criar a capa do single e os pôsteres promocionais dos intérpretes das músicas e dos dançarinos. Por fim, utilizamos algumas imagens para criar um teaser trailer, que serviu como mais uma peça de divulgação do nosso trabalho, que seria veiculado nas redes sociais digitais.

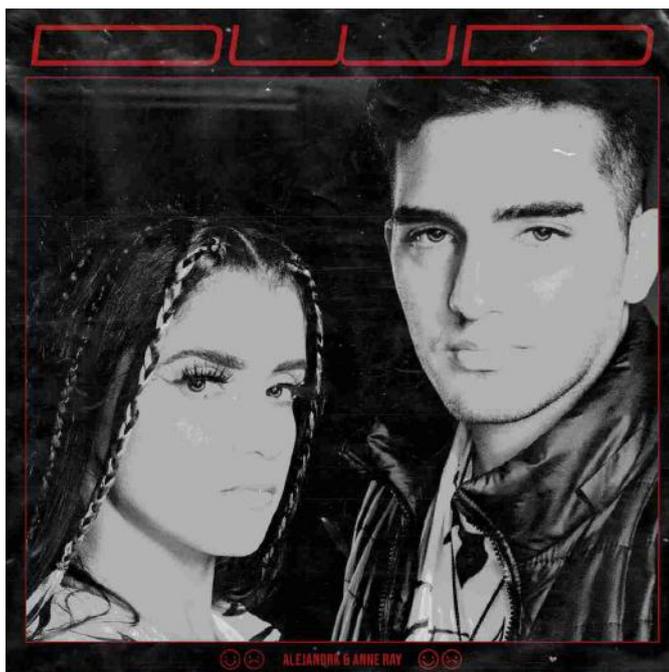


Figura 48 - Capa do single Dream Within a Dream :).

Fonte: Elaborada pelo autor.



Figura 49 - Alguns pôsteres que serão usados na divulgação.

Fonte: Elaborada pelo autor.

A música foi veiculada nas plataformas digitais, como *Spotify* e *Apple Music*, no dia 16 de dezembro de 2021, enquanto o videoclipe foi disponibilizado no *YouTube*<sup>42</sup> um dia após o lançamento da música, no dia 17 de dezembro de 2021.

<sup>42</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=hvExdb\\_d7Zo](https://www.youtube.com/watch?v=hvExdb_d7Zo).

### 5.11 MANUAL DE PRODUÇÃO

Com toda a experiência e conhecimentos adquiridos ao produzir o nosso videoclipe, desenvolvemos o manual de produção<sup>43</sup>, que tem como objetivo conceder um instrumento de apoio e consulta para a criação e promoção de outros projetos audiovisuais, a fim de mostrar novas possibilidades de produção ao explorar as câmeras de *smartphones*.

A criação deste manual, tem como base artigos de autores utilizados para fundamentar a nossa pesquisa teórica neste artigo, que possuem experiência acerca dos temas sobre produção audiovisual, bem como traz o arcabouço teórico e prático de nossas experiências ao criar e produzir o videoclipe.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao optar por produzir *Dream Within a Dream* com a utilização de um celular como equipamento principal, nos deparamos com um enorme desafio de adentrar em caminhos não percorridos comumente ao se criar videoclipes com a estrutura e o rótulo de profissionais. Vimos que teríamos que aprender a extrair o máximo do equipamento que possuíamos, e buscamos através da análise e pesquisa de diversos autores e diretores, compreender como são feitas tais obras.

Por nos inspirarmos em videoclipes de artistas mundialmente conhecidos, que também experimentaram o uso de *smartphones* em seus vídeos, e somar isso às técnicas de produção audiovisual, obtivemos um resultado satisfatório com nosso projeto de conclusão de curso. Todo o processo de criação de roteiro até a pós-produção, mostra que o videoclipe não se trata apenas do produto final, mas sim de sua composição e das etapas em que o levam a sua totalidade. As camadas que são acrescentadas nas etapas pré-produção, produção e pós-produção enriquecem e complementam o que todos os espectadores veem nas suas telas. Passar por todas as etapas do processo é fundamental para que o projeto se consolide efetivamente. É inevitável que haja acontecimentos não controláveis durante a produção, mas esses acontecimentos trarão aprendizados com relação a todas as produções que porventura possam vir a acontecer. Ao produzir pudemos constatar que os

---

<sup>43</sup> Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/1QQX0Vj2BHBX4MAOUaETxERWfV0tYNdhS/view?usp=sharing>.

equipamentos são importantes para a qualidade do produto final, porém isso não se torna um limitante para que seja produzido um ótimo videoclipe.

Através da análise dos conceitos de diversos autores, e do conhecimento adquirido ao colocar em prática as técnicas e ensinamentos que obtivemos, transformamos esse conhecimento em experiência, e ao produzir o videoclipe pudemos constatar que não há limites, enquanto a criação e criatividade, para que projetos audiovisuais tomem vida, por seguir proporções feitas por profissionais da área.

A constante evolução das câmeras de *smartphones* certamente possibilitará que novos projetos audiovisuais sejam criados, além de dar oportunidades para que artistas independentes possam se destacar no mercado audiovisual, possam se comunicar de diversas formas e em plataformas distintas. Através do conceito e fundamentação teórica, bem como do desenvolvimento prático, os vídeos podem alcançar novos espaços na sociedade. Com isso novos artistas podem criar, inventar, inovar e transmitir através do audiovisual suas verdades artísticas, por se comunicar através dos vídeos que produzem, com todos aqueles que se identificam com essas narrativas e histórias criadas, através de roteiros que podem ser idealizados, com êxito, graças a um aparelho que cabe na palma da mão.

Mesmo que existam limitações, com relação ao que se trata de produções audiovisuais profissionais com o uso de celular, constatamos que há uma liberdade criativa enorme, onde esse campo é muito amplo com relação a sua utilização. Acreditamos que é possível que em anos a frente, os celulares já tenham evoluído o suficiente para que com sua tecnologia, seja quase impossível distinguir produções feitas com câmeras profissionais ou *smartphones*.

Com esse projeto pudemos analisar e compreender as etapas de produção de um videoclipe, ao adaptá-lo à nossa realidade, com recursos fáceis e práticos para sua realização, que nos permitiu criar um manual de produção, onde esperamos que sirva como instrumento guia para demais produtores independentes em projetos futuros, a fim de contribuir para a cultura e comunicação audiovisual. Ficamos felizes em compartilhar o nosso trabalho para mostrar um pouco do que nossa visão, como

comunicadores e criadores nos permitem fazer, com poucos recursos, porém sem limites para a imaginação.

## REFERÊNCIAS

ALVARENGA, F. Confira o primeiro vídeo clipe filmado inteiramente com um iPhone. **MACMAGAZINE**, 09 de dez. de 2008. Disponível em:

<https://macmagazine.com.br/post/2008/12/09/confira-o-primeiro-video-clipe-filmado-inteiramente-com-um-iphone/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

Apple lança campanha com fotos tiradas pelo iPhone 6. **CANALTECH**, 03 de mar. de 2015. Disponível em: <https://canaltech.com.br/smartphone/Apple-lanca-campanha-com-fotos-tiradas-pelo-iPhone-6/> Acesso em: 13 mar. 2021.

BEAN, D. A Near-Complete History of Movies and TV Shows Shot on Smartphones. **OBSERVER**, 29 de mar. de 2019. Disponível em: <https://observer.com/2019/03/smartphone-filmmaking-movies-tv-music-videos-shot-camera-phones/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

BELLUCCI, B. 30 videoclipes gravados com celular. **NDMAIS**, 16 de mar. de 2020. Disponível em: <https://ndmais.com.br/tecnologia/30-videoclipes-gravados-com-celular/>. Acesso em: 03 mar. 2021.

Bem-vindo ao YouTube. **YOUTUBE CREATOR ACADEMY**. Disponível em: <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/jumpstart?hl=pt-BR>. Acesso em 16 nov. 2021.

BRANDINI, V. **Panorama histórico – MTV Brasil**. In: PEDROSO, Maria Goretti & MARTINS, Rosana. *Admirável Mundo MTV Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2006.

CEIA, Carlos. Pastiche. **E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS**, 29 de dez. de 2009. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/pastiche/>. Acesso em: 26 abr. 2021.

CHION, M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. In: SOARES, Thiago. **A Estética do Videoclipe**. João Pessoa: UFPB, 2013.

CONHEÇA A HISTÓRIA DO SITE DE VÍDEOS YOUTUBE. **G1**, 10 de out. de 2006. Disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,AA1306288-6174,00-CONHECA+A+HISTORIA+DO+SITE+DE+VIDEOS+YOUTUBE.html>. Acesso em: 16 Nov. 2021.

CORRÊA, L. **Breve história do videoclipe**. Cuiabá: Intercom, 2006.

David LaChapelle. **IMDB**. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0479999/#director>. Acesso em: 26 abr. 2021.

David LaChapelle. **SP-ARTE 365**. Disponível em: <https://www.sp-arte.com/artistas/david-lachapelle/#:~:text=David%20LaChapelle%20%C3%A9%20fot%C3%B3grafo%20%20diretor,quando%20tinha%20apenas%2017%20anos>. Acesso em: 26 abr. 2021.

ELLIS, N. iPhone 3G S: A Evolução do iPhone. **DIGITAL DROPS**, 09 de jun. de 2009. Disponível em: <https://digitaldrops.com.br/2009/06/iphone-3g-s-a-evolucao-do-iphone.html>. Acesso em: 15 nov. 2021.

FARIAS, L.; GONÇALVES, O. **A Fotografia ao Longo do Tempo: da Kodak ao Instagram**. João Pessoa, 2014.

FARO, P. Cinema, vídeo e videoclipe: relações e narrativas híbridas. **RuMoRes**, [S. l.], v. 4, n. 8, 2010. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2010.51215. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51215>. Acesso em: 13 mar. 2021.

FISCHMANN, R. Novo videoclipe da banda Edward Sharpe and the Magnetic Zeros foi todo filmado em iPhones 6s. **MACMAGAZINE**, 10 de mar. de 2016. Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2016/03/10/novo-videoclipe-da-banda-edward-sharpe-and-the-magnetic-zeros-foi-todo-filmado-em-iphones-6s/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

FONSECA, G. A evolução das câmeras no cinema digital. **CINEMATOGRÁFICO**, 08 de fev. de 2016. Disponível em: <https://cinematografico.com.br/2016/02/a-evolucao-das-cameras-no-cinema-digital/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

FONTCUBERTA, J. **A câmera de pandora: a fotografi@ depois da fotografia**. São Paulo, Ed G. Gilli, 2012.

GARRET, F. Como as câmeras dos celulares evoluíram. **TECHTUDO**, 17 de mar. de 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/como-as-cameras-dos-celulares-evoluiram-veja-tecnologias-lancadas-ate-hoje.ghtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.

GARRETT, F. Como as câmeras dos celulares evoluíram: veja tecnologias lançadas até hoje. **TECMUNDO**, 17 de mar. de 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/03/como-as-cameras-dos-celulares-evoluiram-veja-tecnologias-lancadas-ate-hoje.ghtml>. Acesso em 21 abr. 2021.

JHONY SUL. **VÍDEO CINEMATOGRÁFICO COM CELULAR - DIY** (competição). 1 vídeo (12min02s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8fjHpXmGimk>. Acesso em: 28 mar. 2021.

KOVACS, L. O que é Chroma Key?. **TECNOBLOG**, fev. de 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/403393/o-que-e-chroma-key/>. Acesso em: 21 abr. 2021.

LÉVY, P. Palestra realizada no Festival Usina de Arte e Cultura, promovido pela Prefeitura Municipal de Porto Alegre, em Outubro de 1994. Tradução: Suely Rolnik. Revisão da tradução transcrita: João Batista Francisco e Carmem Oliveira. Artigos Acadêmicos Google.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Ed. SENAC. 2000.

MACHADO, A. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural, 2007.

NASCIMENTO, A. Nam June Paik e a Vídeo Arte. **ARTE E MULTIMÉDIA**, 11 de abr. de 2015. Disponível em: <https://digartdigmedia.wordpress.com/2015/04/11/nam-june-paik-e-a/>. Acesso em: 22 abr. 2021.

NUNES, P. Lady Gaga lançará clipe inteiramente gravado com o iPhone. **MACMAGAZINE**, 27 de fev. de 2020. Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2020/02/27/lady-gaga-lancara-clipe-inteiramente-gravado-com-o-iphone/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

O que é Jailbreak? Conheça o método de desbloqueio do iPhone. **TECHTUDO**, 15 de abr. de 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/04/o-que-e-jailbreak.shtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.

OLIVEIRA, V. **Metodologia de produção de videocliques com o uso de música amazônica para a educomunicação científica e ambiental**. Porto Velho: RO, 2010.

PENEROTTI, Á. Sem grana, Anitta grava clipe usando câmera de celular. **RD1**, 05 de abr. de 2019. Disponível em: <https://rd1.com.br/anitta-inova-e-grava-clipe-inteiro-usando-camera-de-celular/>. Acesso em: 15 nov. 2021.

PINEAPPLE PRODUÇÕES. **OLHOS FECHADOS**. 1 vídeo (16min51s ). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2VODtHq8CuY>. Acesso em: 16 nov. 2021.

RIBEIRO, L. Selena Gomez lança novo videoclipe gravado inteiramente com o iPhone 11 Pro. **MACMAGAZINE**, 23 de out. de 2019. Disponível em: <https://macmagazine.com.br/post/2019/10/23/selena-gomez-lanca-novo-videoclipe-gravado-inteiramente-com-o-iphone-11-pro/>. Acesso em: 13 mar. 2021.

Roberto Rodriguez. **IMDB**. Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm0001675/>. Acesso em: 26 abr. 2021.

RODRIGUES, C. **O Cinema e a Produção: Para Quem Gosta, Faz ou Quer Fazer Cinema**. 3ª Ed. 2007.

Selena Gomez conquista topo da Billboard Hot 100 pela primeira vez na carreira. **CINEBUZZ**, 04 de nov. de 2019. Disponível em: <https://cinebuzz.uol.com.br/noticias/musica/selena-gomez-conquista-topo-da-billboard-hot-100-pela-primeira-vez-na-carreira.phtml>. Acesso em: 15 nov. 2021.

SILVA, A. F. **Artistas passam a criar de olho no YouTube**. Matéria publicada dia 13/08/06 na Folha de S. Paulo (on line), da reportagem local. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/inde13082006.htm> Acesso em 16 Nov. 2021.

SILVA, R. **Metodologia de design aplicada à melhoria audiovisual do canal do youtube clone covers**. Caruaru: O Autor, 2017.

SOARES, T. **A Estética do Videoclipe**. João Pessoa: UFPB, 2013.

SOARES, T. **Itinerários do videoclipe na cultura midiática**. João Pessoa: UFPB, 2010.

SOARES, T. **Videoclipe**: o elogio da desarmonia: Hibridismo, transtemporalidade e neobarroco em espaços de negociação. Recife: Livro Rápido, 2004.

Top fotógrafos Inez & Vinoodh estão em SP para abertura de sua exposição. **FFW**, 10 de jun. de 2011. Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/exclusivo-ffw-entrevista-a-super-fotografa-inez-van-lamsweerde/>. Acesso em: 26 abr. 2021.

VINÍCIUS, E. "Sempre se pode contar com Lady Gaga para fazer algo ousado, original e inesperado", comenta o diretor do videoclipe de "Stupid Love". **RDT LADY GAGA**, 04 de mar. de 2020. Disponível em: <http://www.rdtladygaga.com/2020/03/sempre-se-pode-contar-com-lady-gaga-para-fazer-algo-ousado-original-e-inesperado-comenta-o-diretor-do-clipe-de-stupid-love>. Acesso em: 15 nov. 2021.

Vinoodh Matadin. **IMDB**. Disponível em: [https://www.imdb.com/name/nm1261064/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/name/nm1261064/?ref_=nv_sr_srsq_0). Acesso em: 26 abr. 2021.

YUGE, C. Apple premia as melhores fotos tiradas com iPhone; veja as vencedoras. **TECMUNDO**, 25 de jul. de 2017. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/dispositivos-moveis/144260-apple-premia-melhores-fotos-tiradas-iphone-veja-vencedoras.htm>. Acesso em: 13 mar. 2021.

ZANETTI, D. BELO, R. **DA TV PARA A WEB 2.0**: os novos usos do videoclipe. UFBA, 2012.

## APÊNDICE A - FICHA TÉCNICA

Roteiro: Adeilton Antonio e Edward Alejandro

Diretor: Adeilton Antonio

Diretor de Fotografia: Edward Alejandro

Assistente de direção: Ellen Chaves, Kívia Lucena

Operador de câmera: Pedro Oliveira

Direção de arte: Adeilton Antonio

Edição: Edward Alejandro

Maquiagem por: Anna Castelo, Stéphaney Souza

Unhas por: Studio Helena Veras

Coreografia por: Aaron Sillis, Gustavo Gomes, Alyne Rayane

Dançarinos: Gustavo Gomes, Roberto Cristiano, Karla Silva, Anna Rita, Estefany Carol

Figurante: Mirelly Katarine

Marcas apoiadoras: Pops Burguer, Unbox Embalagens, Pedrone, Studio Helena Veras, Studio Anna Castelo, Studio Stéphaney Souza

Equipamentos:

Câmera: iPhone XR

Iluminação:

3 Bastões de *led* RGB

2 *Softboxes*

1 Refletor

1 Estabilizador

## APÊNDICE B - Letra da música

### Dream Within a Dream :):

I close my eyes  
 And my body begins to burn  
 I'm falling, I'm feeling something new  
 I feel the rush  
 And it chokes me out  
 Inside my head it's all a dream within a dream

Our hearts beat strong and my body cries  
 We are going beyond  
 I just want you around  
 I hope that this moment lasts  
 So I close my eyes  
 And then we're free  
 And then...

Words that I get lost in  
 My tears surrounding me  
 Stuck behind these walls  
 Cause I don't wanna say that I miss you  
 And I'm trying so hard to figure it out  
 That old dream reborn again  
 A dream within a dream

Our hearts beat strong and my body cries  
 We are going beyond  
 I just want you around  
 I hope that this moment lasts  
 So I close my eyes  
 And then we're free  
 And then we're free

Dream within a dream  
 And then we're free

How did I get here?  
 I know this place...  
 Where is everyone?  
 It's just us!

Our hearts beat strong and my body cries  
 We are going beyond  
 I just want you around  
 I hope that this moment lasts  
 So I close my eyes  
 And then we're free  
 And then we're free

Dream within a dream  
 And then...

We are so young  
 And breakable  
 Particles of atoms hovering in vacuum

Don't say nothing more  
Just look into my eyes  
Take my hand and hold me tight  
And blow

(Edward Alejandro / Alyne Ray)

## APÊNDICE C - Letra traduzida da música

Sonho Dentro do Sonho :):

Eu fecho meus olhos  
 E meu corpo começa a arder  
 Estou caindo, eu sinto algo novo  
 Eu sinto uma emoção forte  
 E isso me sufoca  
 E em minha cabeça tudo é um sonho dentro de um sonho

Nossos corações batem forte e meu corpo grita  
 Estamos indo além  
 Apenas quero você por perto  
 Espero que esse momento dure  
 Então fecho meus olhos  
 E então estamos livres  
 E então...

Palavras em que me perco  
 Minhas lágrimas me cercam  
 Presa atrás dessas paredes  
 Porque eu não quero dizer que sinto sua falta  
 E estou tentando muito entender isso  
 Aquele velho sonho renasceu de novo  
 Um sonho dentro de um sonho

Nossos corações batem forte e meu corpo grita  
 Estamos indo além  
 Apenas quero você por perto  
 Espero que esse momento dure  
 Então fecho meus olhos  
 E então estamos livres  
 E então estamos livres

Sonho dentro do sonho  
 E então estamos livres

Como eu cheguei aqui?  
 Eu conheço esse lugar  
 Onde estão todos?  
 Somos apenas nós!

Nossos corações batem forte e meu corpo grita  
 Estamos indo além  
 Apenas quero você por perto  
 Espero que esse momento dure  
 Então fecho meus olhos  
 E então estamos livres  
 E então estamos livres

Sonho dentro do sonho  
 E então ...

Nós somos tão jovens

E quebráveis  
Partículas de átomos planando no vácuo  
Não diga mais nada  
Apenas olhe nos meus olhos  
Segure minhas mãos e me abrace forte  
E assopre

(Edward Alejandro / Alyne Ray)

**APÊNDICE D - ROTEIRO****DREAM WITHIN A DREAM : ) :**

ALEJANDRK feat. ANNE RAY

**ROTEIRO:**ADEILTON ANTONIO DE OLIVEIRA  
EDWARD ALEJANDRO CÉSPEDES LUCENA

---

**CENA 1 - EXT / DIA / LUZ NATURAL****LOCAÇÃO: PRAÇA**

.

[ÁUDIO EM IN]

- EDWARD está andando distraído enquanto bebe um pouco de água em sua garrafinha e confere a bolsa de valores em seu celular.
- ALYNE anda de forma apressada e confusa, segurando muitas sacolas e um copo de café em suas mãos, enquanto fala no celular.
- Os personagens se aproximam um do outro envolta do lago.
- Ambos param enquanto passam por uma sensação de déjà vu. Os dois olham de um lado para o outro estranhando a sensação.
- Edward recebe então uma mensagem em seu celular, e ele volta a caminhar.
- Alyne olha pro celular e percebe que está atrasada para entregar as compras a sua patroa, e sai apressada.

---

**CENA 2 - INT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL****LOCAÇÃO: LANCHONETE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Edward entra na lanchonete e se senta em uma poltrona que fica junto à mesa. Ele suspira porque está cansado após uma longa manhã de trabalho e então pega o cardápio a fim de escolher o que irá almoçar. Ele então olha para o nada, ainda com aspecto de cansaço e agora com dúvida também sobre o que vai pedir.
-

**CENA 3 - EXT/ DIA/ LUZ NATURAL****LOCAÇÃO: CIDADE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

**(som do trânsito/ barulho de carros andando/ barulho de buzina)**

- Alyne está andando na calçada olhando para a rua apressada, ela olha no celular e vê se o uber já está chegando. Um carro se aproxima e para próximo a personagem. Ela abre a porta de trás do carro e entra.

- Alyne respira fundo exausta, pega os seus fones de ouvido na sua bolsa e os coloca. Ela escolhe uma música em seu celular, e encosta sua cabeça na janela do carro.

**CENA 4 - INT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL****LOCAÇÃO: LANCHONETE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- A câmera se aproxima da jukebox, que serve como decoração da lanchonete. Em seu visor pode se ver o reflexo de Edward cansado com seus olhos fechados.

- A câmera então atravessa o visor, e mostra Edward sentado na mesa com a mão em sua bochecha e com olhos fechados, enquanto um videoclipe está passando na TV.

- Quando o videoclipe na TV acaba, começa outro logo em seguida.

- Câmera se aproxima da TV.

- Podemos ver uma silhueta de uma pessoa do sexo masculino, com luzes neon rosa e azul em seu redor.

*"Intro instrumental da música"*

- Edward acorda e fica escutando a música, ele se assusta ao perceber que é ele quem está no videoclipe passado na TV.

*I close my eyes  
And my body begins to burn,  
I'm falling, I'm feeling something new.*

**CENA 5 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL****LOCAÇÃO: GALPÃO****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Artista de pé com luzes neon ao seu redor.

- Close sobre artista cantando.

- O artista interage conversando com seu amigo Roberto, que em seguida acena para que ele olhe pro lado.
- Edward então vê Alyne, e seu amigo o incentiva a falar com ela.
- Flashes de cena mostram closes de Alyne, e Edward se aproxima dela.

*I feel the rush  
And it chokes me out  
Inside my head it's all a dream within a dream.*

- Artista e dançarinos dançam ao som da música.

*Our hearts beat strong and my body cries  
We are going beyond  
I just want you around*

**CENA 6 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Edward se aproxima de Alyne, enquanto Alyne o olha de uma forma instigante.
- Closes de Edward cantando a música.
- Artista e dançarinos dançam.
- Edward e Alyne quase se beijam, porém se afastam um do outro.

*I hope that this moment lasts  
So I close my eyes  
And then we're free  
And then we're free*

**CENA 7 - INT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: LANCHONETE**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Edward se levanta assustado e fica parado observando o que está acontecendo no clipe, ele então sai da lanchonete atordoado esquecendo sua bolsa.

**CENA 8 - EXT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: CARRO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Alyne fecha seus olhos e cochila por alguns segundos.

*Words, that I get lost in  
My tears surrounding me*

---

**CENA 9 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL**  
**LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA**

[ÁUDIO EM IN]

- Ambiente fica iluminado  
- Alyne canta sozinha encarando a câmera.

*Stuck behind these walls  
Cause I don't wanna say that I miss you*

---

**CENA 10 - EXT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL**  
**LOCAÇÃO: CARRO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Alyne abre os olhos e canta dentro do carro com a cabeça encostada na janela que está fechada.

*And I'm trying so hard to figure it out  
That old dream reborn again*

---

**CENA 11 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL**  
**LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA**

[ÁUDIO EM IN]

- Alyne interage com as demais pessoas ao descer de uma escada.

*A dream within a dream*

---

**CENA 12 - INT/ DIA / LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: CARRO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Alyne olha pela janela do carro em movimento, e reconhece Edward. Ela pede para o motorista parar o carro. O motorista para o carro, Alyne abre a porta e sai.

*Our hearts beat strong and my body cries  
We are going beyond  
I just want you around*

**CENA 13 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA**

[ÁUDIO EM IN]

- Artistas e dançarinos dançam a coreografia.

*I hope that this moment lasts  
So I close my eyes*

**CENA 14 - EXT/ DIA / LUZ NATURAL**

**LOCAÇÃO: RUA DA CIDADE**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Edward anda pela rua distraído  
- Alyne corre atrás dele na rua, até alcançá-lo.

*And then we're free  
And then we're free*

- Alyne toca no braço de Edward.  
- Edward se vira e a reconhece. Os dois se encaram olhando nos olhos um do outro.

*(música para de tocar)*

**CENA 15 - INT/ NOITE / LUZ ARTIFICIAL**

**LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- No meio do galpão iluminado dançarinos e cantores ficam parados em círculo, enquanto a câmera transita no meio de todos.
  - Cantores se olham e se encaram.
- 

**CENA 16 - EXT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL  
LOCAÇÃO: RUA DA CIDADE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Alyne estende a mão para Edward, ele pega na mão dela.
- Edward sorri e os dois correm juntos.

*(Pós-refrão instrumental)*

---

**CENA 17 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL  
LOCAÇÃO: GALPÃO****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Luz cai, ao meio do local estão todos distribuídos e dançam coreografados.

*(Break instrumental)*

---

**CENA 18 - EXT/ DIA / LUZ NATURAL  
LOCAÇÃO: RUAS DA CIDADE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Alyne e Edward correm de mãos dadas pela rua, ofegantes e sorridentes.
  - Eles passam por uma menina, que está distraída tirando selfies, atrapalhando-a.
- (A câmera acompanha os dois)

*(Break instrumental)*

---

**CENA 19 - EXT/ DIA / LUZ NATURAL****LOCAÇÃO: RUAS DA CIDADE****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Os dois estão sentados em uma pista de skate compartilhando um lanche,
- Alyne suja o nariz de Edward com a comida.

*Our hearts beat strong and my body cries  
We are going beyond*

---

**CENA 20 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL****LOCAÇÃO: GALPÃO****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Alyne está sendo sustentada pelos dois dançarinos e Edward agachado no chão ao lado das dançarinas.
- Eles saem de suas posições e passam a dançar juntos.

*I just want you around me*

---

**CENA 21 - EXT/ DIA / LUZ NATURAL****LOCAÇÃO: ESTACIONAMENTO****CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

/Sequência de cenas/

- Os dois saem correndo pelas ruas
- Edward pega o celular para tirar fotos de Alyne
- Alyne posa para foto
- Os dois fazem selfie juntos
- Alyne senta em um carrinho de supermercado e Edward gira o carrinho rapidamente.

*I hope that this moment lasts  
So I close my eyes  
And then we're free  
And then we're free*

---

**CENA 22 - INT/ NOITE/ LUZ ARTIFICIAL****LOCAÇÃO: GALPÃO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Todos dançam juntos
- Dançarinos pegam lanternas e ligam apontando para os artistas que estão no meio de todos.
- Começam a dançar coreograficamente com as lanternas.

*(Break instrumental)*  
*We are so young*  
*And breakable*  
*Particles of atoms hovering in vacuum*

---

**CENA 23 - INT/ DIA/ LUZ NATURAL/ FIM DE TARDE/ PÔR DO SOL**  
**LOCAÇÃO: RUA VAZIA**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM OFF]

- Os dois dançam e cantam juntos na rua.
- Eles se aproximam e quase se beijam.

*Don't say nothing more*  
*Just look into my eyes*  
*Take my hand and hold me tight*  
*And blow*

---

**CENA 24 - INT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL**  
**LOCAÇÃO: CARRO**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Alyne está dormindo com a cabeça encostada no vidro.
  - Alyne acorda assustada com a buzina do carro. Ela percebe que tudo foi um sonho. Fica sorridente e pensativa.
- 

**CENA 25 - INT/ DIA/ LUZ ARTIFICIAL**  
**LOCAÇÃO: LANCHONETE**

**CORTA PARA:**

[ÁUDIO EM IN]

- Edward está sentado com sua mão em sua bochecha.
- Seu rosto escorrega e ele acorda.
- Ele percebe que foi tudo um sonho e fica sorridente.

**FIM.**

# APÊNDICE E – STORYBOARD (CRIADO COM PRINTS DE VIDEOS E FOTOS DE BANCO DE DADOS)



**APÊNDICE F – PALETA DE CORES**

**ADEILTON ANTONIO DE OLIVEIRA**  
**EDWARD ALEJANDRO CÉSPEDES LUCENA**

**DREAM WITHIN A DREAM:** a concepção de um videoclipe produzido com dispositivos móveis

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Comunicação Social do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de relatório científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel/licenciado em Comunicação Social.

Aprovado em 08/12/2021

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Amanda Mansur Custódio Nogueira (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profa. Dra. Iomana Rocha de Araujo Silva (Examinadora Interna)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Renand Zovka Freitas (Examinador Externo)  
Produtora Vertigo