



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE / FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

BELVEDERE

O VIDEOCLÍPE

DANILO CARVALHO RIBEIRO





UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE / FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

DANILO CARVALHO RIBEIRO

BELVEDERE
O VIDEOCLÍPE

BELÉM-PA
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE / FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

DANILO CARVALHO RIBEIRO

BELVEDERE- O VIDEOCLIBE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará.

Orientador: Prof. Me. Cássio Tarvernard.

BELÉM-PA
2025



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE / FACULDADE DE ARTES VISUAIS
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

DANILO CARVALHO RIBEIRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Cinema e Audiovisual e aprovado em ___/___/___.

Banca examinadora:

Presidente: Prof. Me. Cássio Tarvernard (Orientador)

Titulação: Mestre

1º Examinador:

Titulação:

2º Examinador:

Titulação:

Belém, ___ de _____ de 2025.

Agradecimentos

Eu jamais teria chegado a este ponto da minha jornada e muito menos à este trabalho de conclusão sem a ajuda e o incentivo constante de algumas pessoas.

Primeiramente é justificável agradecer a equipe maravilhosa que decidiu se juntar a mim neste projeto. Começo por **Klewerson Lima** que foi quem primeiro cutucou minha criatividade para que tudo isso acontecesse. Um agradecimento aos integrantes da **Solaris, Daniel Magno**, que prontamente assumiu a assistência de direção, e me orientou com sua visão e organização ao longo do processo. **Beatriz Silva** e **Felipe Cordeiro** pela fotografia desse universo particular. Agradeço também **Neto Carvalho** por ter criado junto comigo toda a estética não apenas do clipe, mas do EP Backroom como um todo. **Jambo Porto**, que produziu esse clipe com mãos firmes e mente aguçada. **Kevim Lian, Rogi Roberto**, que pegaram em câmeras e registraram sua visão nesse projeto. **Luciano Cantanhede** pela sua atuação e consultoria de styling. E é claro, **Rege Dantas** por ter cedido peças de sua marca de roupas tão relevante para o cenário underground de Belém. Agradeço também a **Yoham Gibson**, pela parceria na música e por ter encarnado Dopamina tão bem.

Faz-se necessário agradecer não apenas o Curso de Cinema como um todo, por enriquecer nossas mentes e formar novas gerações de cineastas do norte, mas também devo agradecer a alguns professores que tive o privilégio de conhecer e que me marcaram com sabedoria e personalidade.

Obrigado **Cássio Tavernard**, que me incentiva com sua visão e sua amizade desde antes de me orientar ou me ensinar em sala de aula. Obrigado **Angela Gomes** por sempre ter acreditado no meu potencial e por isso ter me aberto tantas portas dentro do audiovisual. Obrigado **Moyses Cavalcante** por toda a assistência e orientação técnica com os equipamentos de filmagem. Obrigado **Alex Damasceno** por todo o conhecimento de semiótica que me foi passado, e pelas oportunidades que me foram dadas para aprender ainda mais. E muito obrigado a eterna **Ana Lobato** por ter um dia me ensinado como ver filmes.

Separei também um agradecimento especial a **Aladim Junior**, por me inspirar e mostrar caminhos essenciais para a finalização deste projeto.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso investiga a direção do videoclipe Belvedere, analisando como suas escolhas visuais e narrativas constroem significados e potencializam a experiência estética da obra. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, combinando revisão teórica sobre direção audiovisual, estética e narrativa em vídeos com uma análise prática detalhada do material. São examinados aspectos como composição de cena, iluminação, paleta de cores e edição, explorando a relação entre som e imagem na construção da identidade do videoclipe. Contextualiza Belvedere - o videoclipe dentro da produção audiovisual contemporânea na Amazônia, destacando sua relevância enquanto expressão artística e cultural. Os resultados apontam para a importância da direção na amplificação da mensagem e na ressignificação da música por meio da linguagem audiovisual, contribuindo para o entendimento do videoclipe como um espaço de experimentação estética e narrativa.

Palavras-chave: Videoclipe, Direção Audiovisual, Estética, Narrativa Visual, Amazônia.

ABSTRACT

This undergraduate thesis investigates the direction of the music video Belvedere, analyzing how its visual and narrative choices create meaning and enhance the aesthetic experience of the work. The research adopts a qualitative approach, combining a theoretical review of audiovisual direction, aesthetics, and narrative in music videos with a detailed practical analysis of the material. It examines key aspects include scene composition, lighting, color palette, and editing. The study explores the relationship between sound and image in the construction of the music video's identity. Belvedere is placed within the context of contemporary audiovisual production in the Amazon region, highlighting its artistic and cultural significance. Findings highlight the importance of direction in amplifying the message and reinterpreting the music through audiovisual language, enhancing the understanding of the music video as a space for aesthetic and narrative experimentation.

Keywords: Music Video, Audiovisual Direction, Aesthetics, Visual Narrative, Amazon.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO - CONSTRUÇÃO DO MEMORIAL	9
JUSTIFICATIVA	9
OBJETIVOS	10
METODOLOGIA	10
CAPÍTULO 1 - APRESENTAÇÃO DO ARTISTA	12
1.1 Encontros Musicais e Audiovisuais	13
1.2 Uma Breve Introdução Sobre o Gênero	14
CAPÍTULO 2 - O OBJETO	16
2.1 Belvedere - Mapa Conceitual	17
2.2 Elementos Estéticos	17
2.3 Os personagens	18
2.3.1 MORPHINE	18
2.3.2 DOPAMINE	18
2.4.1 Quanto ao Processo de Pré Produção da Primeira Parte (O Cativo) ...	19
2.4.2 Formação de Equipe	19
2.4.3 Sobre a Questão Do Roteiro	21
2.4.4 Quanto ao Storyboard e os testes de Filmagem	22
2.4.5 Quanto a Gravação Da Primeira Parte (O Cativo)	22
2.4.6 Quanto A Pré Produção Da Segunda Parte (O Vazio)	23
2.4.7 Quanto A Gravação Da Segunda Parte (O Vazio)	23
2.4.8 Quanto a Edição	24
Considerações Finais	26
Referências	27

INTRODUÇÃO

CONSTRUÇÃO DO MEMORIAL

O videoclipe Belvedere emerge como uma obra significativa no cenário da produção audiovisual contemporânea e local, representando uma sinergia entre música e imagem que reflete a minha visão criativa como diretor(a) do material e autor(a) da música.

Este trabalho de conclusão de curso propõe uma análise aprofundada da direção do videoclipe, investigando como as escolhas visuais, a narrativa e a estética contribuem para a construção de significado para além da música.

Ao examinar elementos como a composição da cena, a iluminação e a interpretação dos corpos, este estudo busca compreender como o audiovisual molda a experiência do espectador e enriquece a apreciação da obra musical, revelando o papel crucial que a direção desempenha na produção de um videoclipe impactante e memorável, além de servir como um ensaio acadêmico acerca da produção independente de videoclipes na Amazônia.

JUSTIFICATIVA

A escolha do videoclipe Belvedere como objeto de estudo neste trabalho se justifica pela sua relevância no contexto da produção audiovisual e pela complexidade e imprevisibilidade das suas abordagens direcionais.

O videoclipe não é apenas um suporte visual para a música, mas uma forma de arte que utiliza elementos cinematográficos para contar histórias e evocar emoções.

A direção desempenha um papel fundamental nesse processo, sendo responsável por transformar a minha visão artística como músico em uma experiência visual coesa e impactante, sujeita a diversas interpretações, contudo carregando o cerne da ideia.

Além disso, creio que “Belvedere” se destaca por sua estética singular e narrativa onírica, que desafiam as convenções do gênero e oferecem novas perspectivas sobre a relação entre som e imagem, além de aprofundar discussões sobre sexualidade e gênero.

Ao analisar a direção desse videoclipe, é possível compreender como as escolhas criativas, como a composição de cena, a paleta de cores e o ritmo de edição, influenciam a interpretação da música e a conexão emocional com quem assiste.

Essa pesquisa não apenas contribui para o entendimento das práticas de direção em videoclipes num cenário regional, mas também ressalta a importância desse formato na cultura contemporânea, onde a imagem e a música se entrelaçam de maneira cada vez mais intrínseca.

Assim, o estudo da direção em Belvedere se torna pertinente para ampliar o conhecimento sobre a linguagem audiovisual e suas potencialidades expressivas.

OBJETIVOS

Os objetivos deste trabalho de conclusão de curso, que investiga o videoclipe “Belvedere” na perspectiva da direção, são:

1. **Analisar a Estética Visual do Videoclipe:** Nesta etapa, estudei as escolhas estéticas da direção, incluindo a composição de cena, a paleta de cores e o uso de iluminação, e como esses elementos contribuem para a narrativa e a emoção do videoclipe.
2. **Investigar a Narrativa do Videoclipe:** Aqui foi estudada a construção da narrativa visual no videoclipe, identificando como os elementos de direção interagem com a música para contar uma história coerente e impactante.
3. **Explorar a Relação entre Som e Imagem:** Investiguei como a direção do videoclipe estabelece uma relação sinérgica entre a música e os elementos visuais, amplificando a mensagem e a experiência emocional da obra.
4. **Contextualizar no Cenário Audiovisual o Videoclipe:** Estabeleci “Belvedere” dentro do contexto mais amplo da produção de vídeos contemporâneos na região norte, discutindo sua relevância e contribuição para a evolução da linguagem audiovisual.
5. **Contribuir para o Estudo da Direção de vídeos:** O objetivo desta etapa foi o oferecimento de insights que possam enriquecer a compreensão acadêmica sobre a prática de direção em vídeos, destacando sua importância como forma de expressão artística e cultural.

Tais objetivos visam proporcionar uma análise abrangente da direção em “Belvedere”, contribuindo para o entendimento das dinâmicas que envolvem a criação de vídeos.

METODOLOGIA

A metodologia que adotei para a análise do videoclipe “Belvedere” na perspectiva da direção é fundamentada em uma abordagem qualitativa, que permite uma exploração detalhada dos elementos visuais e narrativos presentes na obra. Dividi o processo de pesquisa em três etapas principais: análise teórica, análise prática e descrição dos resultados explicitados a seguir.

1. **Análise Teórica:** Nesta etapa, realizei uma revisão bibliográfica sobre os conceitos de direção audiovisual, estética e narrativa em vídeos. Consultei obras de autores renomados na área de cinema e comunicação para fundamentar as discussões e proporcionar um referencial teórico sólido. Essa revisão ajudou a estabelecer um quadro conceitual para a análise, possibilitando a identificação dos principais elementos a serem observados no videoclipe.
2. **Análise Prática:** A análise prática consistiu tanto nas gravações quanto em um estudo minucioso do videoclipe “Belvedere”. Observei aspectos como a composição de cena, a utilização de cores, a iluminação, e a edição. Essa etapa incluiu a visualização repetida do clipe,

permitindo uma compreensão mais profunda dos detalhes que poderiam passar despercebidos em uma única exibição. Anotações detalhadas foram feitas para registrar as observações e reflexões sobre a direção.

3. **Descrição dos Resultados:** Após a análise prática, coletei e expus todos os dados à luz da teoria revisada . Essa análise buscou relacionar as minhas escolhas como diretor do videoclipe com a mensagem e a emoção que a produção audiovisual pretende transmitir. Também foram consideradas as possíveis interpretações do público e como a direção contribui para a construção da experiência audiovisual.

Essa metodologia, ao integrar teoria e prática, possibilitou uma análise abrangente e crítica da direção em “Belvedere”, oferecendo uma compreensão mais aprofundada do papel que a direção desempenha na criação de videoclipes e na comunicação de suas mensagens artísticas.

CAPÍTULO 1

APRESENTAÇÃO DO ARTISTA



1.1 Encontros Musicais e Audiovisuais

Apesar deste trabalho de conclusão de curso debruçar-se sobre o cinema, minha história com as imagens começa com a música. Nasci no meio de instrumentistas e minhas lembranças mais antigas são embaladas pelos acordes do meu avô. Meus momentos marcantes tem trilha sonora, pois a música sempre rodeou os meus ouvidos.

Por isso não é estranho que eu tenha me apaixonado por ondas de som. Mas infelizmente nunca tive muito tato com instrumentos, então procurei um instrumento que eu sabia tocar, o computador.

Descobri um programa de produção musical, e também, que ali, dentro daquele pequeno ícone na minha área de trabalho, existiam centenas de sintetizadores simulando perfeitamente todos os tipos de instrumentos que a mente humana pôde criar. Foi como deixar jorrar água sob quem está morto de sede e logo que estudei a programação, aprendi não só a criar minhas músicas, mas a dar som para imagens que estavam há muito tempo presas em minha mente.

Pois eis a minha relação peculiar com a música - eu a vejo. Para mim sons carregam imagens, e, dependendo da melodia, da letra, da sonoridade, você se vê em diferentes cenários e tramas.

A música é um meio de criar imagens mentais e quando tive de escolher uma graduação, a Faculdade de Cinema e Audiovisual se mostrou um meio de tornar essas imagens reais e contemplá-las com os olhos. Assim começou minha trajetória com os videoclipes.

Logo que entrei no curso de graduação, lancei meu primeiro EP de estúdio intitulado “The Night Glow”, contendo três faixas que faziam borbulhar imagens em minha mente. Eu via os anos 80 com suas cores saturadas em meio ao breu, produzindo faíscas que borravam os planos e interferências de fita VHS.

Também vi uma personagem, uma diva do Rock que já viveu seu auge e agora enfrenta a morte, encontrando do outro lado um reflexo distorcido de tudo o que viveu.

Graças ao que comecei a aprender no curso, e aos contatos que fiz, consegui passar essas imagens mentais para a tela da sala de cinema, com os videoclipes das faixas “The Night Glow”, “Reality” e “Blue Youth”, todos gravados no mesmo ano.

Depois dessa experiência, quis me desafiar em um projeto mais ousado e experimental que dirigi, produzi e montei, resultando no álbum visual “The Bay”, contendo dez videoclipes e duas videoartes. Alguns dos vídeos apresentados no álbum foram realizados como trabalhos finais para matérias do curso de Cinema e Audiovisual, enquanto outros fiz apenas para completar a narrativa.

Foi um processo enriquecedor e livre, no qual pude explorar a experiência de criar um material desde a produção musical, passando pela gravação e edição das imagens. “The Bay” carrega imagens e sensações que me levam para longe, e de fato me levaram, quando as exibi em São Paulo.

Sucedeu-se uma série de produções de videoclipes para outras músicas, tanto em produções desenvolvidas para as matérias do curso, quanto para fins de materialização dos sons que

precisavam ganhar forma e cor. Ao todo, fora o The Bay, foram produzidos oito videoclipes gravados desde 2017 até o presente momento. Toda essa trajetória no audiovisual me trouxe até esta pesquisa, a qual se mostrou a melhor contribuição acadêmica que posso dar.

1.2 Uma Breve Introdução Sobre o Gênero

A história dos videoclipes é marcada por um desenvolvimento contínuo e uma inovação que transformou a forma como a música é apresentada e consumida.

O conceito de associar imagens à música remonta a muito antes dos videoclipes se tornarem um fenômeno cultural. Mas o que se considera o primeiro videoclipe da história é “Bohemian Rhapsody”, da banda Queen, lançado em 1975. Este clipe foi inovador por sua combinação de performances gravadas e elementos visuais criativos, estabelecendo um novo padrão para a apresentação musical.

Nos anos 1980, a popularização da MTV foi um marco crucial para os videoclipes. Com a transmissão 24 horas de clipes, artistas como Michael Jackson e Madonna se tornaram ícones não apenas da música, mas também da cultura audiovisual. O videoclipe “Thriller”, de Jackson, em 1983, elevou o gênero a um novo nível, incorporando narrativa cinematográfica, coreografia elaborada e efeitos especiais práticos, tornando-se um dos clipes mais icônicos de todos os tempos.

Com o avanço da tecnologia nos anos 1990 e 2000, viram a ascensão de novas abordagens criativas. Artistas começaram a explorar conceitos mais complexos e narrativas visuais que complementaram suas músicas.

Videoclipes se tornaram uma forma de arte em si, com diretores renomados, como David Fincher e Spike Jonze, contribuindo para a criação de obras memoráveis. A era da internet trouxe novas plataformas, como YouTube, que democratizaram o acesso aos videoclipes, permitindo que artistas independentes também alcançassem um público global.

Na década de 2010, os videoclipes continuaram a evoluir com o uso de tecnologias digitais e efeitos especiais. O clipe “Formation”, de Beyoncé, por exemplo, não apenas apresentou uma produção visual impressionante, mas também abordou questões sociais e políticas, demonstrando que os videoclipes podem ser uma poderosa forma de expressão cultural. O uso de narrativas e temas significativos tornou-se uma característica comum, refletindo as preocupações contemporâneas da sociedade.

Hoje, os videoclipes são uma parte integral da indústria musical e do entretenimento como um todo. Eles influenciam tendências de moda, estética e até mesmo movimentos sociais.

Além disso, plataformas de streaming e redes sociais alteraram a forma como os videoclipes são promovidos e consumidos, ampliando ainda mais seu alcance. Artistas como Lana Del Rey, Billie Eilish e Lil Nas X têm aproveitado essas plataformas para criar experiências visuais inovadoras que cativam o público de maneiras novas e envolventes.

Em resumo, a história dos videoclipes é uma trajetória rica que reflete não apenas a evolução da música, mas também as mudanças culturais e tecnológicas ao longo das décadas. Desde o seu início, os videoclipes se tornaram uma forma vital de expressão artística, influenciando o audiovisual e moldando a cultura popular de maneiras que continuam a ressoar até os dias atuais.

CAPÍTULO 2

O OBJETO



2.1 Belvedere - Mapa Conceitual

2.1.1 CONCEITO: O videoclipe “Belvedere” apresenta uma narrativa que gira em torno de dois personagens, criados em um laboratório secreto. Eles são seres artificiais, concebidos para cumprir um propósito desconhecido e são soltos em um universo vazio e desolado. A história explora temas de identidade, busca por significado e a luta pela liberdade em um mundo que parece não ter lugar para eles.

2.1.2 ENREDO: O videoclipe começa com uma cena no cativeiro/laboratório, onde os personagens, um homem e uma mulher, são finalizados sobre macas. Eles estão desorientados, rodeados por um cientista excêntrico que acopla equipamentos aos seus corpos. Assim que se libertam, eles se encontram em um vasto espaço vazio, cheio de cômodos e ambientes estranhos, onde alguns elementos indicam presenças anteriores, apesar do lugar se encontrar inabitado.

Conforme a música avança, os dois personagens exploram esse universo desolado, interagindo entre si e com o ambiente. Eles tentam entender seu propósito, mas não há respostas.

Ao longo do clipe, momentos de conexão e tensão são mostrados, refletindo sua jornada interior e a busca por significado. Eles percebem que, apesar de sua origem artificial, possuem sentimentos e desejos que os tornam mais humanos.

2.2 Elementos Estéticos

2.2.1 LUZ E SOMBRA: A estética do videoclipe é fortemente influenciada pelo uso dramático de luz e sombra, remanescente das pinturas de Caravaggio. Fontes de luz direcionais criam contrastes marcantes, iluminando os rostos dos personagens enquanto o fundo permanece em penumbra. Isso não apenas destaca as emoções e a vulnerabilidade dos protagonistas, mas também simboliza a dualidade de suas existências — a luz representando a esperança e a sombra representando a incerteza e o desconhecido.

2.2.2 FOTOGRAFIA: A fotografia é cuidadosamente composta, com planos fechados que capturam as expressões sutis dos personagens e planos mais amplos que revelam a vastidão do ambiente ao redor. As cores são predominantemente frias, com tons de azul e cinza, intercalados com toques de luz quente que simbolizam a conexão emocional entre os protagonistas. A textura da imagem é rica, pictórica, evocando a sensação de estar dentro de uma pintura.

2.2.3 MOVIMENTO E COREOGRAFIA: O movimento dos personagens é fluido, quase como uma dança, refletindo a tensão emocional da música. Momentos de movimento rápido contrastam com instantes de pausa introspectiva e com o uso do slow motion para efeito dramático, criando um ritmo visual que acompanha a progressão da canção.

2.2.4 CONCLUSÃO: “Belvedere” é um videoclipe que não apenas narra a história de dois seres em busca de identidade, mas também oferece uma experiência visual rica e evocativa, inspirada nas técnicas de iluminação e composição de Caravaggio. Por meio do uso de luz e sombra, fotografia impactante e uma narrativa poética, o clipe convida o espectador a refletir sobre a natureza da existência e os significados que construímos em um mundo que, muitas vezes, parece vazio.

2.3 Os Personagens

2.3.1 MORPHINE

2.3.1.1 APARENCIA: Morphine é uma mulher de aparência etérea, com cabelos longos, fluidos e claros que parecem mudar de cor conforme a luz, variando entre tons suaves de azul e lilás. Seus olhos são grandes e expressivos, refletindo uma profundidade emocional que contrasta com sua origem artificial. Vestida com um traje que combina tecidos leves e translúcidos, ela emana uma aura de tranquilidade e mistério, mas também de perigo.

2.3.1.2 HABILIDADE: Sua habilidade de adormecer os outros não é apenas física, mas também emocional. Quando se aproxima de alguém, uma suave onda de serenidade os envolve, fazendo com que se sintam seguros e à vontade. Morphine tem a capacidade de acalmar conflitos e trazer alívio em momentos de tensão, mas não entende completamente o impacto de seu poder, podendo levar pessoas ao coma dependendo da sua dosagem. Sua luta interna se manifesta em sua busca por identidade e significado, questionando se sua habilidade é uma bênção ou uma maldição.

2.3.1.3 PERSONALIDADE: Morphine é introspectiva e empática, muitas vezes perdida em seus pensamentos enquanto observa o mundo ao seu redor. Sua natureza contemplativa a leva a questionar seu propósito e a razão de sua criação. Apesar de sua habilidade tranquilizadora, ela também sente uma inquietação crescente, desejando entender não apenas a si mesma, mas também a conexão que pode ter com aqueles que encontra.

2.3.2 DOPAMINE

2.3.2.1 APARENCIA: Dopamine é um homem de presença vibrante, com cabelos longos, negros e espessos que parecem eletricamente carregados. Seus olhos são intensos, com um brilho que sugere energia eufórica. Ele usa um traje mais estruturado, como uma armadura de couro preto, com detalhes que parecem pulsar em cores quentes, como laranja e vermelho, simbolizando sua capacidade de acelerar os corações.

2.3.2.2 HABILIDADE: Dopamine possui o poder de intensificar as emoções e acelerar os batimentos cardíacos, fazendo com que aqueles ao seu redor sintam uma onda de excitação, euforia e até violência. No entanto, ele também não compreende completamente a responsabilidade que vem com seu poder. Sua habilidade de provocar reações emocionais pode ser tanto uma bênção quanto um fardo, podendo causar uma boa excitação ou explodir corações dentro do peito, isso o leva a questionar se ele realmente deve ser um agente de mudança na vida dos outros.

2.3.2.3 PERSONALIDADE: Dopamine parece quieto, mas sua mente é um incêndio caótico, sempre buscando novas experiências e emoções. Ele é curioso e impulsivo, o que o leva a explorar o universo vazio com entusiasmo. Contudo, por trás de sua fachada vibrante, há uma inquietação. Ele se pergunta se sua busca por emoções intensas é uma forma de escapar de sua própria incerteza e, assim como Morphine, sente a necessidade de descobrir o verdadeiro propósito de sua existência.

2.3.3 Interação Entre Morphine e Dopamine

Os dois personagens, Morphine e Dopamine, formam uma dupla dinâmica, onde suas habilidades contrastantes se complementam. Enquanto Morphine traz calma e serenidade, Dopamine introduz energia e emoção, criando uma tensão interessante em sua relação.

Juntos, eles embarcam em uma jornada de autodescoberta em um universo vazio, onde tentam entender não apenas o objetivo da sua criação, mas também quem realmente são. A busca por seu propósito os leva a explorar a profundidade de suas emoções, e, ao longo do caminho, eles descobrem que, apesar de suas diferenças, uma conexão profunda os une, revelando que a verdadeira essência da vida pode ser encontrada na compreensão mútua e na aceitação de suas peculiaridades.

2.4 Processo

2.4.1 Quanto ao Processo de Pré Produção da Primeira Parte (O Cativo)

Todo o processo começou com uma conversa com o fotógrafo Klewerson Lima, que desenhava a luz do clipe. Nessa ocasião, sentei para conversar com ele e o assunto girou em torno de um elemento, uma maca hospitalar que estava há meses estacionada no estúdio de gravação do curso de Cinema.

Eu queria usar aquela maca antes que ela desaparecesse dali, conseguia visualizar algo muito bom sendo filmado nela, e toda a narrativa do clipe simplesmente surgiu ao redor deste elemento. Logo foi traçada a premissa, dois personagens, eles não são humanos, mas também não sabem dizer o que são. Só tem ideia de que são um experimento e tudo o que conheceram em sua breve vida foi uma sala vazia e escura e as macas nas quais eram aperfeiçoados por um cientista excêntrico e sem identidade.

A música escolhida para ilustrar essa ideia foi Belvedere, pertencente ao meu EP `Back-Room`, que aborda a temática homônima de um universo paralelo vazio e infinito, no qual as pessoas ficam presas e tem de encarar diversas criaturas e monstruosidades ali soltas.

Ficou muito claro para mim desde o começo que esses personagens não seriam pessoas que ficaram presas naquele mundo vazio, mas sim as criaturas ali soltas para capturar e brincar com a percepção dessas vítimas. Então surgiu o principal viés do clipe, o ponto de vista do monstro de Frankenstein, a criatura que foi criada para um propósito que desconhece e sua jornada de autoconhecimento.

2.4.2 Formação De Equipe

Comecei então o processo de formação da minha equipe. Primeiramente tinha de encontrar alguém que me auxiliasse na direção, área na qual sou relativamente inexperiente, apesar de já ter dirigido cerca de doze vídeos ao longo do curso.

Com isso contei com Daniel Magno na assistência de direção, e enquanto ele se ocupava com os detalhes mais organizacionais da pré produção, fui atrás da minha maior preocupação quando se fala de videoclipe, a estética.

Com a maquiagem, contei com Neto Carvalho, que já vinha fazendo a maquiagem de toda essa era do EP “BackRoom”, portanto já estava familiarizado com a palidez doentia, as feridas e hematomas tão características da estética do EP. Juntos elaboramos o que viria a ser o rosto dos personagens, eles deviam estar machucados, mas não sangrando, pois monstros não sangram, deviam estar cansados e abatidos, mas cheios de indícios sobre a pele que mostram que contê-los não foi uma tarefa fácil.

Decidimos também que Morphine devia ter a pele mais seca e pálida, representando como seus poderes estão ligados à inércia, enquanto Dopamine poderia ter uma pele suada e mais oleosa, de alguém cujo coração jamais desacelera. Depois de dois testes de maquiagem nossas ideias estavam perfeitamente alinhadas, e eu podia seguir para outro aspecto crucial, o figurino.

Entrei em contato com Rege Dantas, dono de uma marca de roupas que me encanta, além de conversar perfeitamente com o enredo da obra. Nas nossas primeiras reuniões tudo ia ser bem diferente, Morphine teria cabelos vermelho vivo como labaredas e as roupas, tanto de Morphine quanto de Dopamine seriam mais agressivas, com tecidos escuros remendados e costurados sobre a pele.

A ideia inicial era evidenciar que eles são monstros, criaturas feitas para amedrontar. Mas então eu pensei, monstros não podem ser belos? E esse pensamento mudou completamente o rumo das nossas experimentações.

Já no segundo teste de figurino fomos para outra direção, Morphine deveria usar tecidos leves, apropriados para dormir, como camisolas, seus cabelos e pele deviam ser não pálidos, mas literalmente brancos, transmitindo uma sensação de paz e contrastando com os hematomas em seu corpo.

Já Dopamine deveria usar uma espécie de couraça, uma carapaça cuja função é conter a combustão eterna em seu peito. Decidimos também que haveriam dois elementos cruciais no figurino, que seriam os elementos mais pesados.

Morphine teria uma espécie de capacete que neutralizaria seu controle mental, enquanto que Dopamine teria um colete que contém seu coração. O figurino do cientista foi elaborado por Luciano Cantanhede, que também o interpretou. Seu figurino explorava o conceito de camadas, misturando streetwear com peças e utensílios médicos, mostrando que não se trata de um cientista convencional, mas um organismo composto por camadas cujo único propósito ali é criar monstros.

Tendo claro em mente o conceito estético do clipe, fui atrás de auxílio administrativo, começando pela produção que ficou com Jambo Porto, que já vinha trabalhando no projeto BackRoom, e também a assistência de produção de Rogi Roberto. Para a equipe de fotografia chamei Kevin Liam, dividindo as funções de maneira que Klewerson desenharia a luz do set e Kevin operaria a câmera.

2.4.3 Sobre a Questão Do Roteiro

O videoclipe não teve um roteiro, assim como todos os outros vídeos que produzi, pelo menos os que foram dirigidos por mim. Muitos questionaram essa decisão, pois todos tinham mais experiência com curtas e longa metragem. Mas na minha concepção, vídeos são materiais muito mais imagéticos do que narrativos, e na maioria das vezes a própria narrativa se constrói a partir das imagens, de maneira que sempre achei a elaboração de um roteiro para vídeo um tanto quanto limitante.

Segundo Xavier (2018), naturalmente, não é possível exigir do roteirista que ele descubra todos estes detalhes e os coloque por escrito. O melhor que ele pode fazer é encontrar uma formulação abstrata necessária, cabendo ao diretor absorver esta formulação e dar-lhe a necessária forma plástica.

É claro que a título de organização e orientação o roteiro é fundamental em qualquer produção audiovisual, contudo sabemos que numa produção esse documento é tido como uma espécie de bíblia, algo inquestionável que deve ser seguido à risca, e no contexto de vídeos eu realmente acredito que absolutamente nada deve ser seguido à risca, pois estamos falando de um gênero cinematográfico que além de maleável é extremamente subjetivo e interpretativo.

Aqui não precisamos contar uma história linear, muito menos nos ater a um desenvolvimento minucioso de personagens. Temos apenas alguns minutos, e devemos usar esse tempo para mostrar de maneira objetiva tudo o que queremos passar, inclusive a narrativa e as características intrínsecas aos protagonistas. Tudo isso deve ser exibido através de imagens que falem por si só, pois em tese, aqui não teremos diálogos, monólogos, ou qualquer outra saída literal para explicar o que é visto.

Por esse motivo, meus vídeos sempre tiveram outro documento na função de roteiro, e este variava dependendo das exigências de cada set. Em alguns casos nosso roteiro foi um documento de referências visuais, roupas, maquiagens, adereços e objetos de arte referentes à cada espaço que seria mostrado na narrativa. Outras vezes o nosso roteiro seria o próprio storyboard, como foi o caso nesta produção. Ao meu ver, o storyboard desempenhava perfeitamente a função orientadora necessária na gravação de um projeto que é tão imagético, portanto não perdi tempo escrevendo um roteiro, enquanto podia simplesmente desenhá-lo.

“O principal objetivo do cinema deve ser retratar as emoções [...] para o ator de cinema, a ação é fundamental: é o único meio de assegurar a atenção do espectador, e mais, o seu único significado e sua unidade emergem dos sentimentos e emoções que a determinam. No cinema, os personagens são, antes de tudo, sujeitos de experiências emocionais: a alegria e a dor, a esperança e o medo, o amor e o ódio, a gratidão e a inveja, a solidariedade e a malícia, conferem ao filme significado e valor.” Xavier, p. 45, 2018

No final, esse storyboard revelou o nosso roteiro em si, e funcionou perfeitamente como uma luz para nos guiar no processo quase intuitivo de gravar este material. Em vídeos, a mensagem e narrativa não são transmitidas por meio de diálogos ou descrições, mas sim através da ação, da luz, do cenário, da maquiagem, do figurino, dos objetos de cena e a interação dos personagens com estes.

Em suma, a maneira de passar uma mensagem através de um videoclipe é muito mais fluida e abstrata do que através de outros gêneros do audiovisual, portanto, na minha concepção, palavras são apenas palavras, mas imagens carregam a síntese de tudo o que quero imprimir no projeto.

2.4.4 Quanto ao Storyboard e os testes de Filmagem

Eu particularmente tenho uma paixão desenfreada por quadrinhos, e sempre exibo minha coleção enorme com orgulho. O que mais aprecio neste gênero misto de literatura e arte é a maneira como alguns quadrinistas conseguem criar imagens que falam por si só, utilizando os balões de fala como um mero artifício de prender a atenção do leitor. Me debruçando sobre esse gênero aprendi a criar storyboards que conversam muito com as HQ's nesse sentido. Afinal, o que seria o storyboard senão um quadrinho que dialoga apenas por imagens?

Foram elaborados por mim dois storyboards para este projeto, o primeiro assumia que as ações seriam gravadas individualmente, para depois serem ordenadas na edição, foi realizado então um primeiro teste de gravação baseado neste primeiro storyboard, mas logo nos deparamos com alguns empecilhos, principalmente no que diz respeito ao ritmo do clipe.

As ações isoladas traziam uma dificuldade em lidar com o eixo da câmera e prejudicavam a naturalidade e fluidez do que devia acontecer na cena. A ideia da ação em si estava ótima e passava bem a mensagem que eu queria apresentar, mas sua execução estava engessada e mecânica, passando pouca naturalidade.

Por isso, Daniel e eu decidimos tentar outra abordagem. Gravamos essa cena como se estivéssemos gravando um evento ou uma performance artística, com duas câmeras em angulações distintas capturando uma ação contínua.

Isso me levou a desenhar o segundo storyboard, agora baseado nos novos parâmetros definidos no primeiro teste. O segundo storyboard já apresentava a ação com mais fluidez e clareza, e o nosso trabalho a partir daí foi coreografar essa ação. Nos próximos testes de gravações concluímos que esse ritmo funcionaria melhor, deixando todos os movimentos mais naturais e dramáticos. Decidimos também gravar todos os lipsync em slow motion, com a música mais acelerada, afim de explorar movimentos mais dilatados e graciosos e assim aumentar o impacto do som.

2.4.5 Quanto A Gravação Da Primeira Parte (O Cativo)

As gravações da primeira parte aconteceram em duas diárias, sendo a primeira mais voltada para o lipsync e a performance e a segunda para a ação em si. Essa primeira parte do videoclipe consiste nos experimentos realizados em Morphine e Dopamine, assim como sua fuga do cativo onde foram criados. Apesar de estar tudo muito certo em nossas mentes, ainda havia um problema: a saída do cativo.

Inicialmente havíamos idealizado sugerir uma porta sendo aberta, por meio do feixe de luz externa refletindo nos rostos dos personagens, mas essa ideia se mostrou um verdadeiro desafio de ser executada tanto com a porta do estúdio quanto com qualquer jogo de luz.

Felizmente, mais uma vez o estúdio da FAV se mostrou quase como uma sala precisa¹, pois havia ali um elemento que foi crucial para não somente executar mas aperfeiçoar essa ação, havia uma porta solta, com batente e tudo, que foi posicionada em meio ao fundo infinito preto dando a sensação de portal mágico que tanto combinou com a atmosfera quase lúdica da cena.

Pudemos então gravar os personagens se rebelando contra seu criador, que foi nocauteado pelo sono profundo de Morphine, assim como a fuga dos dois através de uma porta mágica no meio do nada, conversando perfeitamente com a idéia de Backrooms.

2.4.6 Quanto A Pré Produção Da Segunda Parte (O Vazio)

A segunda parte do videoclipe começa assim que os personagens principais escapam do seu cativeiro passando pelo portal. Eles se deparam então com um universo vazio, representado por uma casa enorme sem mobília e seu jardim onde nada muda.

Ali eles encontram indícios de que já houveram habitantes naquele universo, nas paredes alguns riscos evidenciam que alguém já contou os dias que esteve preso ali, em outro cômodo foram pregados alguns desenhos infantis, e no banheiro uma mancha enorme de sangue indica que ali houve uma morte violenta. Mesmo assim, tudo ali é empoeirado, quieto e silencioso, como se ninguém passasse por aquele lugar a muito tempo.

É nesse cenário desolado que os personagens passam por uma jornada de autoconhecimento, tentando entender quem são e o que é aquele lugar.

2.4.7 Quanto A Gravação Da Segunda Parte (O Vazio)

Inicialmente a segunda parte do videoclipe seria gravada em uma casa específica na cidade velha, contudo a casa estava com um grande fluxo de hóspedes, o que dificultava cumprir o propósito de fazer somente uma diária de gravação. A solução se revelou a poucos metros dali, em outra casa logo na esquina, que além de já parecer praticamente pronta para a estética do clipe, ironicamente é a casa na qual a música Belvedere foi gravada.

O cenário ali já estava pronto, tudo o que precisamos fazer foi arredar alguns móveis e mudar outros de lugar para criar a sensação de vazio. Devido a praticidade de movimentação no set, conseguimos fazer uma só diária na qual pudemos explorar bem os ambientes liminares disponíveis ali.

Como eu gravei o EP Backroom nesta casa, já conhecia bem sua estrutura, o que foi muito vantajoso na criação do storyboard, que foi seguido quase à risca. O espaço também permitiu que trabalhássemos com uma equipe reduzida, com Felipe Cordeiro e Beatriz na fotografia, Daniel Magno e Jambo Porto voltando em seus respectivos setores, além do maquiador Neto Carvalho. A diária, ou pode-se dizer noturna, pois gravamos a noite, foi tranquila e satisfatória, e os materiais ficaram melhores do que eu esperava.

¹ Referência ao universo literário e cinematográfico Harry Potter, na qual a sala precisa apresenta objetos em momento de necessidades para os bruxos, apesar de passar a maior parte da trama escondida.

2.4.8 Quanto a Edição

Desde o começo do processo eu tinha a intenção de assumir a edição do material, pois além de ter familiaridade com todas as imagens e ter construído os storyboards que serviram de roteiro, também tenho a ilha de edição como uma zona de conforto. Para a coloração contei com o auxílio de Daniel Magno, além das dicas dadas por Felipe Cordeiro.

Para Weisheimer (2009), a música como a montagem, é uma forma de organizar o tempo e o espaço, criando uma nova realidade que pode evocar emoções profundas.

O videoclipe tem a edição e montagem como peças fundamentais para a construção de sua narrativa visual, refletindo a intensidade e a emoção da música. A dinâmica entre o uso da câmera na mão e a câmera estabilizada em tripés se mostrou uma característica marcante. A câmera na mão traz uma sensação de imediatismo e proximidade, evocando a intensidade dos momentos e a vulnerabilidade dos personagens. Essa escolha estilística é eficaz na cena do cativo, onde a instabilidade da imagem transmite uma sensação de urgência e perigo.

Por outro lado, a utilização de câmeras estabilizadas em tripés oferece um contraste interessante, proporcionando composições mais controladas e contemplativas. Aliado ao uso da câmera lenta nos lipsyncs, o plano fica ainda mais suave e delicado, explorando a graciosidade dos micro movimentos. Essa estabilidade é muitas vezes utilizada em planos que revelam a profundidade ou vazio dos ambientes, permitindo que o espectador absorva a estética visual com mais calma. A alternância entre esses dois estilos de filmagem cria um ritmo visual que progressivamente se alinha com a evolução da música, alternando entre momentos de quietude e explosões de energia.

Em consonância a isso, Weisheimer (2009) diz que os espaços liminares são aqueles onde as normas e estruturas sociais são suspensas, permitindo a emergência de novas possibilidades e identidades.

Acredito que a brincadeira com as sombras é outro elemento central no videoclipe. As sombras, além de adicionarem uma camada de mistério e profundidade, também contribuem para a criação de ambientes liminares.

Esses espaços, que estão entre o real e o imaginário, são explorados através de transições que evocam uma sensação de transformação e transitoriedade. A luz e as sombras interagem de maneira a moldar os ambientes, criando uma atmosfera que flutua entre a clareza e a obscuridade, refletindo as nuances emocionais da canção e impregnando o espaço fílmico com essa sensação de vazio.

A profundidade dos ambientes é igualmente explorada, com cenários que variam de espaços abertos, como o fundo infinito e obscuro na cena do cativo, a interiores mais fechados, cada um contribuindo para a narrativa.

Essa diversidade de ambientes enriquece a estética do videoclipe e também serve como um reflexo das diferentes emoções que são expressas ao longo da música. Cada espaço parece contar uma parte da história, convidando a um mergulho mais profundo nas experiências dos personagens.

“Os ambientes liminares, como heterotopias, são locais que desafiam a ordem estabelecida, permitindo uma reflexão crítica sobre as normas sociais e culturais.” (FOUCAULT, 1980, p. 132).

Por fim, o ritmo que progride ao longo do videoclipe é uma combinação de edição ágil e a intersecção entre a imagem e a música. Busquei executar a montagem cuidadosamente sincronizada com os elementos sonoros, criando uma harmonia entre a visualidade e a sonoridade. À medida que a música se intensifica, a edição se torna mais rápida e dinâmica, acompanhando a crescente emoção da narrativa. Ao mesmo tempo, os planos em câmera lenta diluem esse ápice.

Essa construção rítmica enfatiza a mensagem central do videoclipe, onde cada elemento visual e sonoro se entrelaça para criar uma experiência profunda.

Considerações Finais

Concluo este trabalho de conclusão de curso, que se debruça sobre o videoclipe Belvedere, voltado a analisar os processos e técnicas utilizadas não somente nesta produção, mas na realização de videoclipes na Amazônia.

O intuito deste projeto se manifesta na contribuição para a compreensão das práticas audiovisuais em contextos regionais, destacando a singularidade da produção cultural amazônica. Além disso, ao investigar as técnicas utilizadas, este trabalho oferece uma base para futuras pesquisas, estimulando o interesse por produções locais, e oferecendo uma perspectiva sobre a gravação independente de videoclipes no nosso cenário.

Portanto, com esta análise pretendo enriquecer o campo dos estudos de mídia, mas também promover uma reflexão crítica sobre o papel da arte e da comunicação na preservação da diversidade cultural.

Referências

FOUCAULT, Michel. Poder de morte e direito sobre a vida. In : História da Sexualidade, v.1, A vontade de saber. Rio de Janeiro : Graal, 1980, p. 127-152.

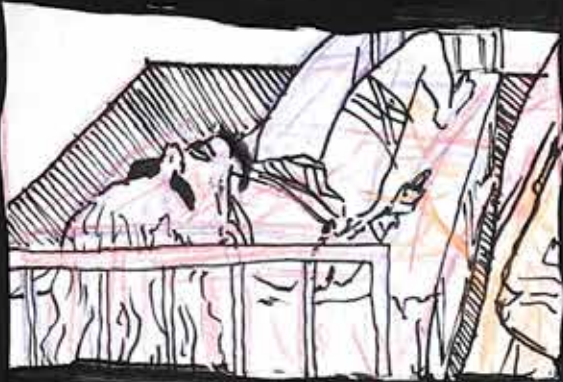
XAVIER, Ismail. A experiência do cinema. Editora Paz e Terra, 2018.

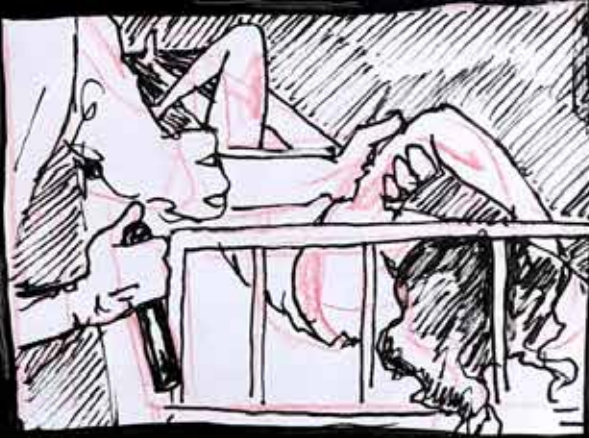
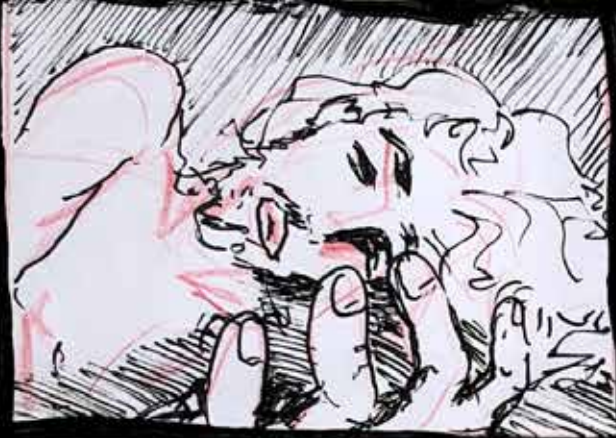
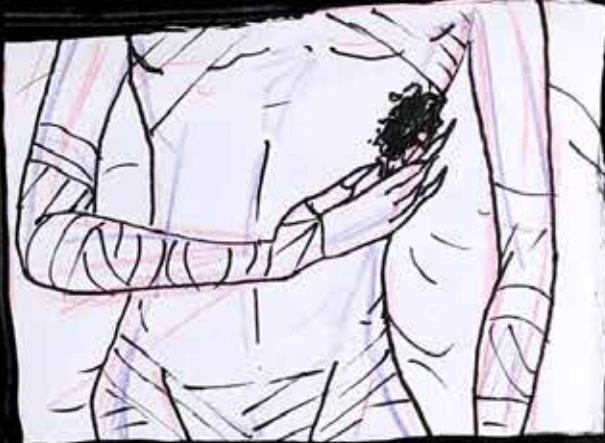
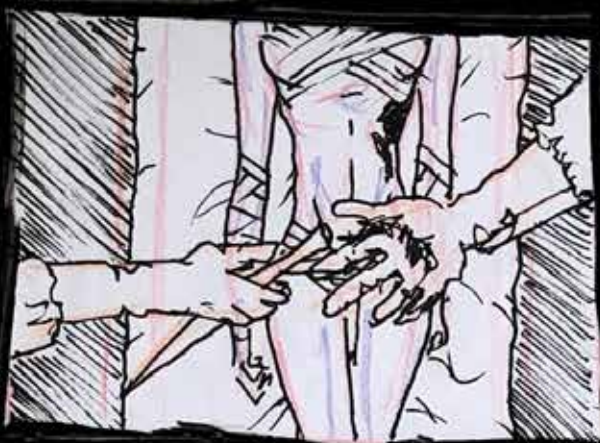
WEISHEIMER, Nilson. A situação juvenil na agricultura familiar. 2009.

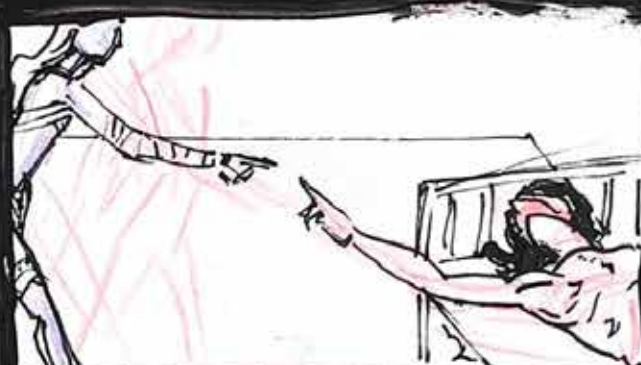
ANEXO 01

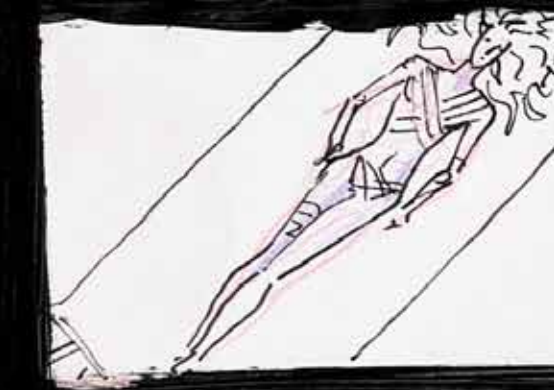
STORY BOARD





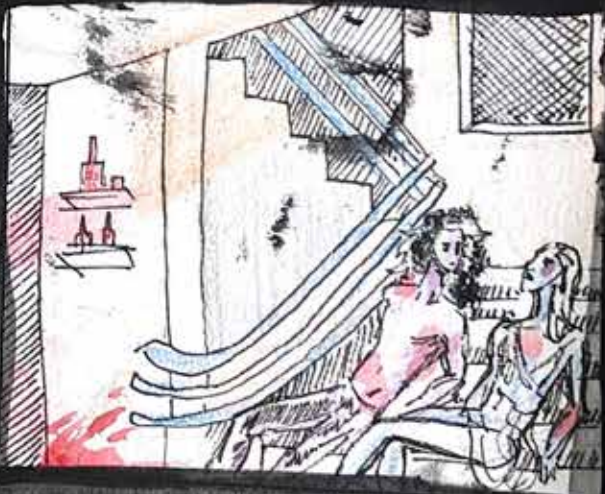
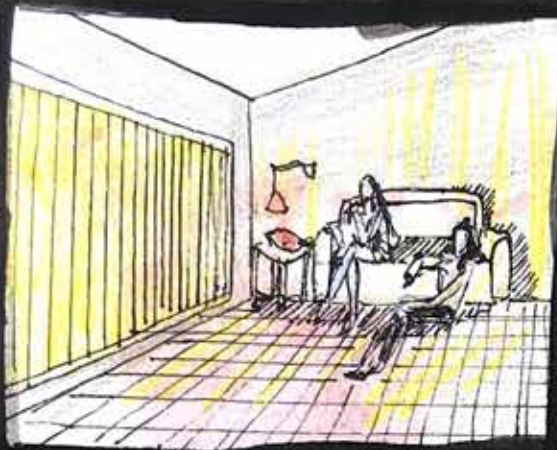


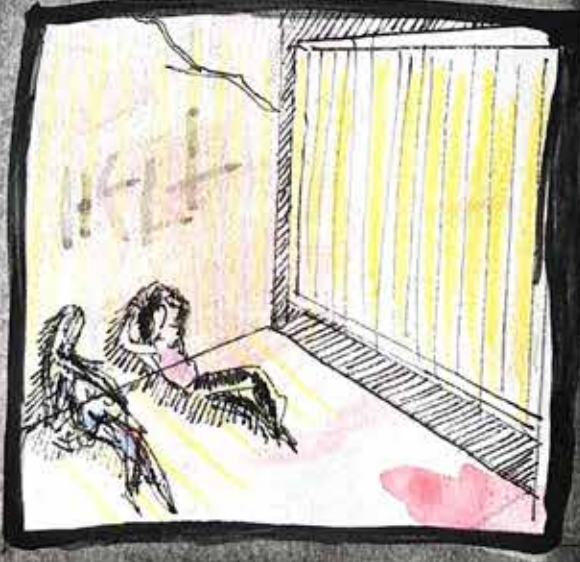
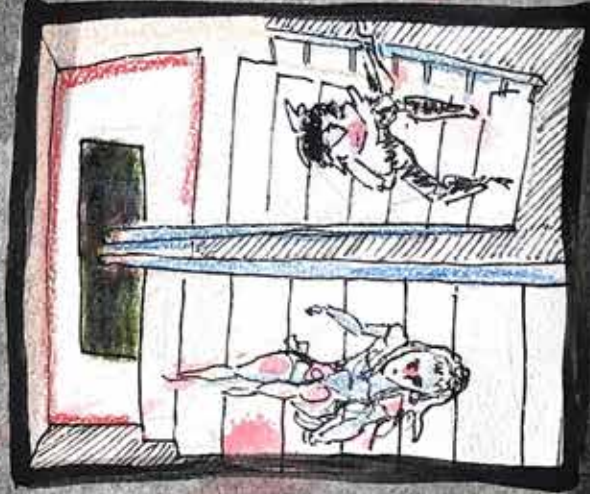
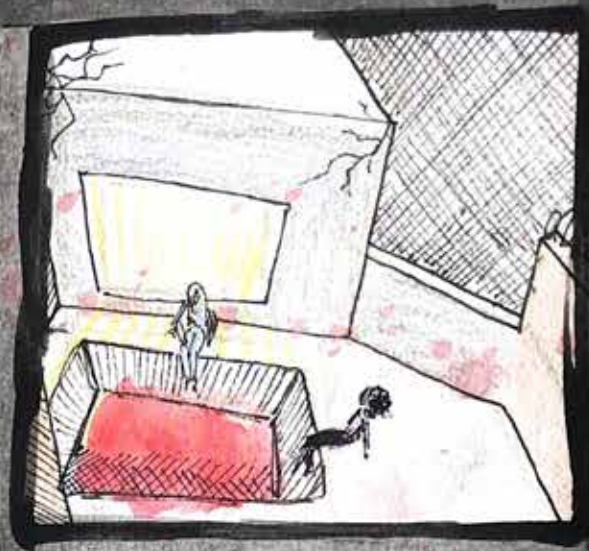




BELVEDERE - PARTE II - O VAZIO

Planos com Morphine e Dopamine junto

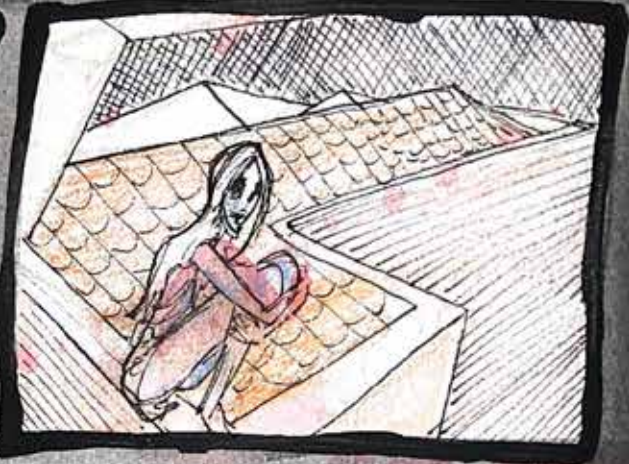
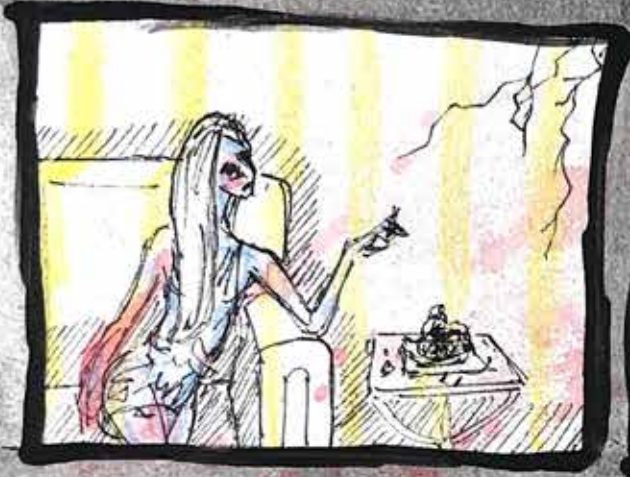




BELVEDERE - PARTE II - O VAZIO

Planos individuais dos personagens.

3



ANEXO 02

MAKING OF / STILL

















1/160

F--



STBY → STBY

0:00

FIM