



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDADE E AUDIOVISUAL

**LEFT AND RIGHT:  
Vídeo e Pós-produção**

Lucas Araque dos Santos Freire  
Orientadora: Erika Bauer

Brasília, 1º/2016

Lucas Araque dos Santos Freire

**LEFT AND RIGHT:  
Vídeo e Pós-produção**

Memória do projeto experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social - Audiovisual, sob orientação da professora Erika Bauer.

Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação Social  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

Banca examinadora:

---

Erika Bauer (orientadora)

---

Caíque Novis

---

Maurício Fonteles

---

Dácia Ibiapina (Suplente)

De agora em diante o espaço em si mesmo, e o tempo em si mesmo, estão destinados a dissolver-se em meras sombras, e somente uma espécie de união dos dois subsistirá uma realidade independente.

Hermann Minkowski

## **Resumo**

Left and Right: Vídeo e Pós-produção é um projeto de edição de vídeo que busca explorar todas as possibilidades que esse espaço híbrido traz a partir de suas extremidades com outras artes e suas próprias especificidades, sendo o produto fruto da pesquisa desse meio.

**Palavras-chave:** Vídeo, edição, pós-produção, videoclipe

## **Sumário**

1.INTRODUÇÃO	7
2.OBJETIVOS	10
3.JUSTIFICATIVA	11
4.REFERENCIAL TEÓRICO	12
5.METODOLOGIA	21
6.CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
7.BIBLIOGRAFIA	28
8.ANEXO: ROTEIRO	30

## 1.Introdução

Minha vida acadêmica não foi algo que consegui levar de uma forma simples, fui desligado duas vezes, tranquei o curso algumas outras, estou na minha terceira tentativa de formar e agora depois de alguns anos na faculdade parece que esse momento enfim vai chegar. Depois de tantas crises existenciais com a faculdade e principalmente com o cinema, sempre uma relação de amor e ódio, acho que finalmente me achei de alguma forma nessa jornada, nesse tempo de experiências e amadurecimento. Não quer dizer com isso que estou numa etapa melhor que anteriormente, mas sem dúvidas estou em uma diferente. A minha relação com o cinema é de amor e ódio porque percebi ao longo desse tempo que não gosto do modus operandi do cinema, ele me deixa frustrado, você sempre precisa de grandes somas de dinheiro para realizar algo, quando não se tem, os sets de baixo orçamento são frustrante: ou porque não conseguimos pagar as pessoas decentemente, ou porque uma ideia se perde porque não temos dinheiro para uma câmera, uma luz, além de sempre precisar de várias pessoas para conseguir executar uma ideia que no final fica apenas reconhecida pelo seu diretor, faltando o reconhecimento para o olhar de cada pessoa ali para aquela ideia.

Meu primeiro projeto de conclusão de curso foi exatamente sobre esse método de produção, queria mostrar que poderia se juntar uma equipe sem hierarquia, onde todos pudessem somar e construir o projeto em todas etapas, todos poderiam fotografar, editar, dirigir, e assim o trabalho seria uma visão do grupo, não uma soma de visões cortadas. Realizamos então um vídeo com todos esses preceitos. Talvez não tenha funcionando perfeitamente em todas as etapas, mas fluiu, só que ele nunca chegou a ser editado, eu segui um caminho, as outras pessoas seguiram outros e nunca mais nos reunimos para finalizá-lo, mas um dia ele ainda verá a luz do dia.

Depois desse projeto fiquei um tempo longe da faculdade, tentei voltar, não deu certo novamente e aqui estou mais uma vez. O importante é que durante esse processo, depois de todas essas questões existenciais com o cinema, em algum momento eu finalmente encontrei algo que me dava satisfação de trabalhar, a edição. Comecei a editar uns vídeos que eu criava para uma festa e percebi que ali era o meu lugar, gosto da ideia que a edição trás de “lapidar” uma ideia, de ver o material com uma outra perspectiva, fazer ele funcionar, colocar um ritmo, trabalhar e conhecer tecnologias por trás disso.

Outro fato que aconteceu nesse processo foi o encontro com parcerias de trabalho que levo para uma vida inteira, uma delas é a Camila Lima, que está junto comigo nessa empreitada. Camila me chamou ano passado para ajudá-la em seu TCC, ela queria que eu fosse seu editor e assistente de direção, prontamente aceitei, além de ter gostado muito da ideia de seu projeto, era um grande prazer sempre trabalhar junto com ela, desta forma começamos a pré-produção, mas a ideia tinha pontos específicos que inviabilizavam de acontecer naquele ano, assim a Camila resolveu aguardar mais um semestre com o projeto, o que culminou com o meu religamento na faculdade, percebi então que já que estava tão dentro daquele projeto que poderia utilizá-lo como meu produto e assim o fiz.

Assim surge Left & Right, um vídeo que se propõe a questionar o gênero, inicialmente um videoclipe para uma música de mesmo nome, de um artista brasileiro de música eletrônica chamado Pazes. Coloquei inicialmente porque a ideia é ele ser mais do que isso, ser um vídeo camaleão, que consiga ser flexível, pois queremos que ele funcione tanto como um videoclipe como uma videoarte que possa ser exibida em uma galeria de arte por exemplo, uma abertura possível pela hibridez que o vídeo traz. Desta forma o que quero falar nesse projeto além do meu papel desempenhado nesse trabalho, é do vídeo em si, pois nessa parada filosófica, nesse caminho de experiências tive contato com obras que me fizeram perceber minhas preferências dentro do audiovisual. E



diferentemente do cinema, no vídeo vejo um grande mar de possibilidades e é nele que hoje busco minha referências para o desenvolvimento do meu trabalho na edição. Assim me proponho a falar do vídeo e do panorama dele aqui no Brasil, como busca de um referencial para minha edição nesse projeto.

## **2.Objetivos**

Meu objetivo com esse trabalho é apresentar a pós-produção do videoclipe da música Left and Right, sendo sua edição um fruto do estudo das características do vídeo, bem como essa vontade de experimentação com suas possibilidades. Além de futuramente desenvolvê-lo como outras manifestações possíveis ao vídeo, evidenciado essa sua característica camaleonica, como uma videoinstalação em uma galeria de arte, por exemplo.

Outro objetivo desse projeto é agregar o conhecimento adquirido sobre o vídeo, seu panorama histórico brasileiro, suas especificades e extremidades.

### **3. Justificativa**

Sempre preferi estar em galerias de arte, ou ver vídeos em diferentes situações, como festas e afins, do que propriamente ir ao cinema. Veja, não é que eu não goste do cinema, so percebo que as possibilidades do vídeo são infinitamente maiores em sua manipulação e da sua utilização dentro do nosso cotidiano. E é principalmente nessa transgressão do vídeo que busco minhas referências para o desenvolvimento do meu trabalho na edição. Desde as referências de videoclipes para meus primeiros trabalhos de edição, até as oportunidades que tive ao poder vivenciar obras do começo da era do vídeo do artista Nam June Paik no Tate Modern, em Londres, até obras contemporâneas como as videoinstalações de Neïl Beloufa no MoMA, em Nova Iorque. O vídeo sempre me fascinou e ainda fascina, sendo esse ponto de excitação que eu tenho por uma busca de algo que seja mais libertário do que eu considere que seja o cinema e seu ritual quase que burocrático. Assim, nada mais natural que me utilizar do vídeo como produto de formação, podendo experimentar todas as formas dentro dele, essa liberdade que só o vídeo consegue me conceder.

## 4.Referencial Teórico

### 4.1.O vídeo

O vídeo é, antes de tudo, um espaço para transgressão, ele não é o aparato e ele não é a imagem, mas como Dubois diz, ele um estado, pois o vídeo não é um objeto, não é um fim, é uma maneira. Ele não pode ser desvinculado de seu dispositivo, mas se flexibiliza em vários,"um objeto híbrido, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou incorporar seus modos de constituição"(MACHADO, 1996. P.76).

Se manifestando, assim, de formas múltiplas, variáveis e complexas, como vídeoarte, videoclipe, videoensaio, videocarta, videodança, videoescultura, videopoesia e tantas outras. Sua arte então está ligada a extremidades de outros campos: pintura, escultura, arquitetura, cinema, televisão; sua obra é uma soma. Existente apenas em um mundo eletrônico, suas imagens são compostas por linhas (imagem analógica) e por pontos (pixels digitais), essas imagens então não se importam em imprimir apenas uma visão do "real", pois elas existem já com o intuito de serem manipuladas, sendo a realidade apenas uma de suas possíveis escrituras, uma arte da relação e do sentido, e não apenas do olhar e ilusão. E como imagem o vídeo também é tempo, ou imagem constituída de tempo, tempo de sua realização e tempo de sua enunciação. "Sistema híbrido, o vídeo opera tanto sob a forma analógica quanto digital, na simultaneidade do tempo real, das múltiplas narrativas, espaços e pontos de vista, atuando na passagem dos ambientes imersivos e dos fluxos da artemídia." (Mello, 2007, p.140)

Sua experimentações começam com o coreano Nam June Paik, primeiro artista declarado do vídeo como meio artístico, utilizando técnicas de colagem,

sobrepondo tecnologias e estratégias de mídia que provocaram constantes debates estéticos, vendo o vídeo com uma maneira de pensar a televisão. E assim o vídeo chegou, como “travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar ‘em imagens’”. Como forma de pensar em imagens em geral, quaisquer que sejam elas” (DUBOIS, 2004. P. 23).

O vídeo transita entre o real e a ficção, entre o cinema e a televisão, entre a arte e a comunicação, tudo isso sem jamais ser um ou outro, e desta forma o vídeo é um movimento, que possui suas particularidades, mas sua linguagem não é exclusiva. E nesse trânsito ele transforma e ajuda a mudar e moldar a linguagem dessas outras linguagens, da mesma forma que se modifica e se ressignifica.

Como pensamento nas extremidades, o vídeo prossegue na expansão de sua poética e em seus processos limítrofes de existência, ou destruição-desmontagem dos sistemas simbólicos. É pelas extremidades que o vídeo dilata seu horizonte, redimensiona-o, realimenta a sua linguagem, enriquece o seu código. É nas extremidades que o vídeo amadurece e come sua própria cauda. (MELLO, 2008, p.40)

#### **4.2.Edição no vídeo**

No campo da edição temos no cinema a ideia dos cortes como uma verossimilhança do humanismo perceptivo, esperando assim uma continuidade de causas, uma lógica de acontecimentos. No cinema tradicional a “boa” montagem se apaga. Já no vídeo, essa construção de uma narrativa não representa seu modo discursivo predominante. Assim, ao contrário do cinema, é no vídeo que se encontra espaço para a fragmentação, o desequilíbrio, a velocidade, a dissolução do sujeito, a abstração.

Dubois traz a ideia da mixagem das imagens, algo que seria específico ao vídeo, porque se uma montagem de cinema se dá numa ordem horizontal, no

vídeo ela traz uma ideia vertical, onde os planos são montados uns sobre os outros, como se tudo tivesse ali o tempo todo, dando uma “espessura” ao vídeo, o vídeo tira a importância do espaço off, a ideia do mundo fora do plano, “o motor essencial da lógica da montagem”, pois tudo já está ali incorporado e interiorizado desde o início. Para exemplificar essa edição do plano dentro do plano, Dubois fala de três formas de edição predominantes no vídeo: a sobreimpressão: a sobreposição de várias imagens, como uma representação caleidoscópica do olhar; o jogo de janelas: vários planos dentro de um quadro, formando “janelas” justapostas de fragmentos de planos: e a incrustação: uma inserção de imagem na própria imagem, como a utilização de *chroma keys*, o que para ele é a mais importante, por ser a mais específica para imagem eletrônica. Assim temos no vídeo uma edição de vários fragmentos, que não obedecem uma sequência linear, que se sobrepõe, se incrustam, se multiplicam dentro do quadro em janelas de vários tamanhos.

Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significativo e simultâneo das visões. (DUBOIS, 2007, p.84)

### **4.3.O vídeo no Brasil**

O prenúncio da utilização do vídeo no Brasil como suporte para a produção artística foram as intervenções de Flávio de Carvalho em programas de televisão nos anos 50, e as experiências em vídeo de artistas como Wesley Duke Lee e Artur Barrio, mas temos como marco histórico o trabalho da bailarina Analícia Cordeiro, *M 3x3*, uma coreografia para vídeo realizado para um festival

em Edimburgo em 1973. No mesmo ano de 1973, temos o primeiro acontecimento que ajudou a difundir a video arte no Brasil, a realização de uma sessão sobre comunicação na Bienal de São Paulo, que trouxe artistas importantes como o alemão Wolf Vostell, um dos pioneiros da videoarte mundial. O segundo acontecimento é o convite à participação do Brasil para uma mostra internacional de vídeoarte do Institute of Contemporary Arts da Filadélfia, em 1975. Desta forma artistas brasileiros realizam seus primeiros trabalhos em vídeo, que são entendidos até hoje como pioneiros no Brasil.

Nessa primeira leva de video artistas brasileiros temos nomes como Paulo Herkenhoff, Letícia Parente e Míriam Danowski, num contexto carioca e em São Paulo: Regina Silveira, Julio Plaza, Carmela Gross, Gabriel Borba, Donato Ferrari, Marcelo Nitsche e Gastão de Magalhães. Essas primeiras experiências surgem como uma emergência a utilização das novas práticas artísticas no Brasil, tais como a performance, a instalação, e o uso do vídeo e da fotografia como documentação dessas práticas, sendo assim experimentações da relação entre o corpo e a câmera, utilizando narrativas simples. A ideia do vídeo então surge para dar forma as idéias plásticas desses artistas, uma alternativa aos suportes tradicionais, com seu baixo custo de produção, sua independência em relação aos laboratórios de revelação ou sonorização, e, claro, das características da imagem eletrônica. Embora pioneiros, esses artistas não tiveram uma trajetória voltada para o vídeo com exclusividade, sendo muitas vezes difícil a compreensão de seus vídeos fora do conjunto da obra.

A maioria dos vídeos desse primeiro grupo se destacavam pela sua crítica política, já que se encontravam na época da repressão de regime militar. Nesses trabalhos a técnica e a linguagem do vídeo eram pouco exploradas, um dos motivos era a falta de tecnologia para, por exemplo, fazer uma edição posterior a filmagem, então os vídeos eram quase sempre filmados em um único plano, sendo minimalistas e performáticos, além de serem voltados para o contexto dos museus. Um exemplo desses primeiros trabalhos foi “Marca

Registrada” de Letícia Parente, nele a artista borda com agulha e linhas as palavras “Made in Brasil” na planta do seu próprio pé, destacando essa relação entre o mundo e o corpo passivo do artista, bem como muitos trabalhos da primeira geração. Assim, segundo Arlindo Machado, “consolida-se o dispositivo mais básico do vídeo: o confronto da câmera com o corpo do artista.”

A segunda geração de video artistas, nos anos 80, agora chamado de *videomakers*, pois se dedicavam exclusivamente a atividade criativa do vídeo, se destacou pela produção de vídeos independentes. Eles se afastam dos espaços institucionais das galerias e museus, da precariedade e dos temas explicitamente políticos e buscam explorar as possibilidades da televisão, almejando subverter a linguagem televisiva a partir de uma exploração do potencial expressivo das imagens eletrônicas. Nessa busca pelas possibilidades da televisão, esses novos autores conquistam uma massa muito maior de espectadores que o primeiro grupo. Uma outra questão que os diferencia da primeira geração, é que esta cresceu vendo TV, assim eles buscavam não mais uma resistência ao autoritarismo da mídia e sim uma nova relação com estéticas inéditas para a prática televisiva. Ana Magalhães, curadora do Museu de Arte Contemporânea da USP diz em uma entrevista:

A partir da década de 1970, surge a superpoderosa Rede Globo de Comunicação, cujo canal de TV cobriu rapidamente o território nacional inteiro. Uma das grandes marcas deste canal é a produção de telenovelas, que se tornaram uma referência da cultura de massa do Brasil. São elas as responsáveis por construir uma imagem estereotipada da sociedade brasileira. De certa forma, a geração de video artistas da década de 1980 parece confrontar essa realidade e construir proposições críticas em relação a ela.

Nessa época surgem grupos de realizadores ligados a produtoras independentes de vídeo como TVDO ( constituído por Tadeu Jungle, Walter Silveira, Ney Marcondes, Paulo Priolli e Pedro Vieira) e o Olhar Eletrônico (Marcelo Machado, Fernando Meirelles, Renato Barbieri, Paulo Morelli, Marcelo



Tas e outros), que realizaram experimentações em busca de novas estéticas e conteúdos que refletissem uma televisão ousada e criativa. O TVDO marcou a história da televisão brasileira com programas que apostavam em experiências radicais e inovação formal para renovação dos recursos expressivos, uma essência de Glauber Rocha travestida de TV. Um de seus vídeos de relevância na busca da dessacralização da linguagem do vídeo é “Frau”, um documentário experimental sobre o Festival de Cinema de Gramado, em 1983.

Escapando a qualquer tipo de gênero, esse trabalho não pode ser considerado documentário, nem videoarte, nem programa de televisão, nem ficção, mas uma leitura muito singular, fragmentada, múltipla e visceral. (MELLO, 2008. p. 98)

Já o grupo Olhar Eletrônico iniciou experimentações poéticas com a concentração e velocidade da imagem, através da montagem acelerada do corte-metralhadora. As produções da Olhar Eletrônico discutiam as representações construídas pela utilização dos recursos técnicos (câmera e edição) em exercício de polifonia entre realizador e sujeito. Em seus vídeos, como “Marly”, o grupo antecipa novas possibilidades que viriam para o cinema e para televisão, principalmente nos videoclipes. No vídeo vemos 24 horas da vida de uma pessoa condensado em 6 minutos.

Tanto a TVDO quanto a Olhar Eletrônico cumpriram seu objetivo comum, que era o de penetrar na televisão com suas novas formas de pensar essa mídia, “num momento em que não havia as facilidades encontradas hoje nas práticas midiáticas, tampouco a pulverização dos canais de comunicação” (MELLO, 2008. p. 105). O legado desses grupos pode ser visto até hoje na televisão, no cinema e na publicidade quanto no campo das artes visuais, como em vídeos experimentais e em performances multimídia dos anos 1990.

A terceira geração, que desponta nos anos 90, vem como uma síntese desses dois primeiros grupos, solidificando suas conquistas e fazendo um

trabalho mais maduro, em produções mais autorais e menos engajadas na ocupação do espaço televisivo. É uma geração que já cresceu com o meio televisivo e começa a ter acesso às mídias digitais em suas vidas cotidianas, começando uma arte inserida em uma nova cultura digital. Nesta época destacam-se nomes como Eder Santos, Sandra Kogut, Lucila Meirelles, Walter Silveira e Lucas Bambozzi.

Essa suposta geração reciclou as referências dos anos 80 em propósitos mais pessoais, mais afinadas com a micro-política do que com a macro: narrativas mais domésticas, solitárias, percursos de viagem, caderno de anotação, relatos íntimos. (BAMBOZZI. O vídeo explodindo e seus estilhaços. 2008)

Tanto Eder Santos como Sandra Kogut começam seus trabalhos nos anos 80, mas despontam nos anos 90 com suas estéticas poéticas. Eder Santos desmistifica a imagem limpa, pura e comercial do vídeo, trazendo todas suas imperfeições à tona, com seus ruídos, defeitos, interferências, quase um prenúncio do que hoje chamamos de glitch art (corrente artística contemporânea que se utiliza das evidências dos erros do mundo digital, os glitches ou bugs), essa radicalidade da forma também vem acompanhada de uma radicalidade nos temas escolhidos, fazendo obras que desafiam qualquer tentativa de leitura rasa ou unilateral. Seu trabalho “Janaúba” é uma das mais importantes da história do vídeo brasileiro, uma narrativa poética que se utiliza da linguagem cinematográfica, mas da sua própria maneira, criando um diálogo e uma ruptura ao audiovisual.

Em seu emblemático “parabolic people”, Sandra Kogut demonstra um exemplo de sua arte mundial, mas ao mesmo tempo desterritorializada, uma arte do não-lugar. No vídeo temos cenas extraídas de suas cabines de gravação, que passaram por diversos países. Nesses aparatos o público interage com uma câmera no interior da cabine, resultando em diversas imagens e situações, fragmentos dessas imagens são posteriormente editados nas mais diferentes combinações e arranjos, onde vários planos-janela participam do mesmo

quadro. Um video camaleão, maleável e flexível que pode se reinventar de varias formas, numa grande colagem de lugares e pessoas de outros lugares que ao mesmo tempo são de lugar nenhum.

Seus trabalhos apontam para a possibilidade de uma nova gramática dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. Nos videos de Kogut, a tela torna-se um espaço topográfico, onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas (MACHADO, 2008. p. 29).

Lucas Bambozzi, assim como Eder Santos, trás uma ideia de liquefação ou dissolução da imagem, trabalhando a desconstrução do video por meio de desfoques, granulações, grafismos, distorções, criando no espectador uma vaga evocação do que aquela imagem poderia representar ou dos sentidos que carrega. As potências da imagem vão para além dessa sua definição ou da definição de suas linhas. O mundo se liquefaz como os sentidos, os afetos e as próprias imagens. Bambozzi, grande adepto das câmeras digitais, as utiliza numa proposta de evidenciar também seus erros, quebrando com a premissa de imagem digital, que ela é limpa, asséptica e sob controle, assumindo eles sempre em seu trabalho e os aumentando, evidenciando “suas formas viscerais de diálogo entre aquilo que metaforicamente podemos articular como os ‘defeitos’ e as anomalias produzidas pela sociedade e os defeitos e anomalias produzidas pela escritura digital” (MELLO, 2008. P 129).

Chegando ao século 21, o vídeo ganha novos parâmetros, e a imagem eletrônica, que até os anos 1990 era limitada aos seus aparelhos de reprodução, passa a ter a capacidade de criar um ambiente sensório próprio, que sai do monitor e ganha não somente as salas expositivas mas os espaços urbanos. As discussões sobre as especificidades do vídeo, sobre o determinismo dos suportes foi perdendo campo com o surgimento de novos dispositivos de captura

e diante de uma fértil produção que incorporou noções estéticas desses novos meios (códigos de comunicação da internet e da telefonia móvel). Softwares mais acessíveis, funcionais e baratos e meios de disponibilização gratuita de vídeo na internet ( youtube, vimeo, instagram, etc) faz explodir a produção “amadora” e proporcionam aos artistas a possibilidade de expressar sobre si e sobre o mundo. Não interessa mais definir se uma obra é videoarte, cinema, ficção, documentário, experimental ou midiarte.

Se considerarmos o vídeo a sincronização de imagem e som eletrônicos, sejam eles analógicos ou digitais, se entendermos imagem eletrônica como aquela constituída por unidades elementares discretas (linhas e pontos) que se sucedem em alta velocidade na tela, então podemos concluir que hoje tudo é vídeo e que essa mídia acabou por ocupar um lugar hegemônico entre os meios expressivos do nosso tempo. O que é o cinema digital senão uma forma de vídeo? O que são os formatos digitais de animação na net senão formas de vídeo? a computação gráfica, o vídeo game, as animações interativas de toda espécie não se apresentam fundamentalmente ao receptor como imagens e sons eletrônicos e, portanto, como vídeos? *si la vidéo est mort, vive la vidéo!* (MACHADO, 2008. p16).

## **5. Metodologia**

Além de ser o editor do projeto sou também o assistente de direção, assim participei das etapas desde o início em conjunto com a diretora Camila Lima, a qual fez questão de eu estar inserido em todas as decisões e resoluções.

### **5.1. Pré-produção**

Nessa etapa nossas principais preocupações eram com a busca das locações e do ator que desempenharia o papel no vídeo, pois sabíamos que não seriam coisas fáceis de se encontrar, e realmente não foram. Para o ator precisávamos de alguém que tivesse traços andróginos para assim trabalharmos melhor a ideia do gênero fluido que traz o vídeo, outra necessidade é que esse ator soubesse pelo menos algo básico de dança para que pudesse imprimir isso em seus movimentos, algo que eu e a Camila achávamos necessário pela linha poética do vídeo.

Após realizar um casting, encontramos uma atriz, Aisha Garcia, que além de atriz também trabalhava como dançarina, uma opção perfeita para o papel. Paralelamente a essa procura de ator, estávamos em outra busca, pelas locações, que seriam três ambientes distintos: uma floresta (masculino), um lago (feminino) e uma plantação de algodão (encontro dos gêneros). Nessa busca nos deparamos com o primeiro desafio, os algodões só floresceriam em meados de junho, mas mesmo sendo em uma data limite à data de entrega do trabalho completo preferimos não desapegar desta locação, pois ela era imprescindível para a estética buscada com o vídeo. Só que essa escolha trouxe uma outra consequência, nossa atriz estava de viagem marcada para São Paulo, onde iria morar, desta forma uma outra busca por atores precisou ser feita e assim as

gravações nas primeiras locações foram adiadas até que se encontrasse outro ator.

Depois de um outro casting, encontramos o Hodari Garcia, que se encaixava perfeitamente com as características que precisávamos, menos ter habilidades com dança, mas não encaramos isso como um grande problema já que não era preciso saber realmente nenhum movimento de dança. Com a ajuda de Paulo Vianna foram feitas algumas aulas de expressão corporal antes de começarmos as filmagens, aulas essas que fluíram muito bem e foram muito importantes para a construção dessa persona que seria retratada no vídeo.

Com o casting feito e as locações escolhidas começamos o planejamento de filmagem, a Camila como diretora e diretora de fotografia fez uma decupagem e pediu minha ajuda, querendo algumas opiniões sobre planos e como seria a melhor forma de realizá-los. Após a realização dessa construção da decupagem, decidimos também que para a ideia caberia planos livre no dia da filmagem caso achássemos necessário ou tivessemos ideias póstumas, pois isso cabia dentro da ideia, pelo fato de não existir uma linearidade de ações fixas, pois os três momentos de certa forma são independentes. Outro aspecto importante que visualizamos nessa parte foi que gostaríamos de cenas em slow motion e para isso precisaríamos de uma camera nas gravações que atendesse a essa nossa necessidade, o que se fez necessário o aluguel da mesma e de uma organização maior para conseguir nas suas diárias realizarmos os planos necessários com ela.

## **5.2.Produção**

Como assistente de direção eu também participei de todos os sets de filmagem, Walter Murch fala que o editor precisa ter um distanciamento das gravações para não se ter um apego as imagens e conseguir otimizar seu trabalho na edição, mas como meu papel era de total necessidade dentro de um

set, esse distanciamento seria impossível. De qualquer forma meu referencial está muito mais ligado a concepção do vídeo, onde geralmente toda a obra é realizada pela mesma pessoa, do que o referencial de cinema que Walter Murch traz.

Meu papel nas gravações, anteriormente combinado com a Camila, foi o de organização da ordem do dia, administração do tempo de gravação, auxílio e guia para a direção, já que ela também estava desempenhando o papel de diretora de fotografia. Nossas gravações começaram no lago Paranoá, a primeira locação. Nesse primeiro dia somente as imagens submersas foram realizadas, pois não seria necessário a utilização da câmera para slow motion, não tendo assim que utilizar uma diária dela. A diretora teve alguns problemas quanto a execução, dada a dificuldade de se fazer as imagens submersas, então muito do que tentou ser feito acabou sendo descartado, mas o set correu sem maiores problemas.

O segundo dia foi na locação da floresta, situada no Paranoá, esse dia nos trazia o desafio de montar uma fogueira no meio da floresta, sendo assim necessária a contratação de um brigadista para não ocorrer maiores problemas e também de uma escolta policial, pois a locação se encontrava em um ambiente de pouca movimentação e onde havia ocorrências de vários delitos. Devido a necessidade de transportar lenha e montar a fogueira ocorreram atrasos no set, atrasos esses que não prejudicaram o trabalho final. A única real problemática foi a captação de imagens tendo como única fonte de luz a fogueira, o que precisava de um arranjo todo especial nas montagens do planos, mas que foi eficientemente realizado pela equipe de fotografia. De qualquer forma alguns planos tiveram que cair pela falta de luz necessária, o que não comprometeu o balanceamento final, que foi positivo diante dos obstáculos que enfrentamos.

O terceiro dia foi realizado novamente no lago Paranoá, mas dessa vez seriam realizadas as imagens com a câmera fora d'água. Devido ao

esgotamento da equipe no set noturno no dia anterior, houveram atrasos novamente. Como o tempo de luz natural era curto foi necessário uma corrida para conseguir fazer os planos que gostaríamos, tendo que cair alguns deles pela falta de sol no ambiente pela passagem de tempo. Mas avaliamos que o que queríamos tinha sido realizado, o que nos trouxe um certo conforto, mas a frustração de qualquer forma nos abateu. Como para essas gravações era necessário o slow motion, e não teríamos mais dinheiro para a câmera, pois ainda precisaríamos dela para o set da plantação de algodão, seria impossível fazer outro set para essas filmagens. Desta forma decidimos trabalhar somente com o material que já tínhamos.

O set na plantação de algodão foi realizado duas semanas após as últimas gravações. A demora foi devido ao tempo de espera para a plantação ficar da forma que queríamos, com os algodões formados, bem brancos e as folhas das plantas marrons, sem traços de verdes. Como nossa intenção era pegar o nascer do sol na plantação e ela ficava há 1 hora de distância do plano, marcamos nossa saída para as 3 e 30 da manhã. Como o horário foi atípico, novamente tivemos o problema de atraso da equipe para se reunir, chegando na locação por volta das 6 horas e com o sol quase nascendo. Chegamos já praticamente gravando, mas infelizmente a cena que seria gravada no exato ponto do nascer do sol não deu tempo, devido a preparação do ator (maquiagem e figurino), ainda mais que esse dia tivemos uma defasagem na equipe por parte do pessoal da arte, tendo o ator que se preparar sozinho. Além do sono que nos abatía, na locação fazia muito frio, então os primeiros takes demoraram a sair eficientemente, mas depois que o tempo passou e nos acostumamos com o horário e com o clima as coisas fluíram melhor. Foi nosso dia mais exaustivo, gravamos das 6 da manhã até umas 14 horas, mais o tempo de preparação e locomoção para a locação, então acho que pelo cansaço deixamos passar algumas ideias no meio do caminho, mas as ideias principais foram realizadas.



Avaliando as gravações como um todo, nós fizemos o que poderia ser feito dentro das nossas limitações de orçamento e equipamento, um dos problemas de uma produção de baixo custo. Mas no geral os objetivos foram alcançados dentro da ideia principal, as gravações nas três locações ocorreram e os planos principais foram realizados, o que posso levar como um êxito.

### **5.3.Pós-produção**

Como todos os sets realizados e com todas imagens em mãos comecei meu trabalho principal dentro do projeto, o de editor. Primeiro passo feito foi a análise de cena por cena, tanto para um reconhecimento do material, como para já ter ideias do que poderia ser feito com ele. Nessa etapa me deparei com o primeiro problema, percebi que todas as cenas realizadas no dia da floresta com a fogueira foram gravadas em 24 quadros, o que dificultaria a realização de slow motion devido a baixa quantidade de quadros. De qualquer forma o slow motion no vídeo era só uma ideia do que poderia ser feito com o material, sendo assim possível de contornar com outras ideias dentro da edição, mas mesmo assim frustrante por ter sido alugado um equipamento unicamente para essa possibilidade. Outra preocupação nessa etapa foi com a quantidade de planos, que vendo por cima parecia não ser suficiente para a edição de um vídeo de 4 minutos, tempo médio da música, o que sem dúvidas me traria uma certa dificuldade na hora de editar, pois é sempre bom ter mais material do que o realmente necessário.

Passando essas preocupações iniciais parti enfim para a edição do material, nessa primeira edição eu não sigo nenhum roteiro, eu vejo as cenas e a partir de ideias faço experimentações do que pode ser feito com aquele material e tento assim chegar em algum resultado. Como nunca tive uma aula técnica sobre edição eu faço as coisas a partir do que aprendi mexendo no

software de edição ( nessa edição estou utilizando o Adobe Premiere CC) e de tutoriais que vejo na internet, então as vezes tenho a sensação de descartar ideias por não saber realmente executá-las, mas ao mesmo tempo eu me sinto mais livre por não estar preso a amarras do que seria uma edição “formal”. Mas voltando a edição, essa etapa de experimentações é para mim a mais demorada, pois tento ver todas as possibilidades que o vídeo oferece, o que para mim é umas das coisas mais interessante dentro do vídeo, seu mar de possibilidades, e viajo nesse mar até encontrar ali dentro o que seria para mim a identidade real desse vídeo. Então muito provavelmente a primeira edição desse material que vocês forem receber vai ser bem diferente da apresentada na banca que vai ser bem diferente da edição final, pois ele vai se transformar bastante nesse processo.

Nessas primeiras experimentações começo testando “jump cuts”, cortes dentro do mesmo plano, tipo de corte que gosto bastante pelo ritmo que agrega ao vídeo, ao mesmo tempo que dá um ar de estranheza as movimentações, algo que acho que seria interessante ao personagem. Também experimento com a diferença entre velocidades entre os planos. Futuramente a ideia é dar um ar VHS para as imagens, com defeitos visuais, acrescentando glitches, mas algo que só será feito depois que o corte do vídeo for encontrado. Outra coisa que gostaria de comentar na possibilidades do vídeo é que assumo todo material como utilizável, então uso mesmo as cenas antes do “ação” e após o “corta”, até as cenas gravadas sem querer. E desta forma ainda estou em busca desta identidade dentro do vídeo.

## **6.Considerações Finais**

Desde o primeiro momento que fui chamado para esse projeto sabia que estava entrando em um projeto que seria muito importante para mim, e agora estou aqui entregando ele como um projeto de conclusão de curso e ver todo esse caminho percorrido desde o sim da aceitação até agora só me deixa mais motivado para trabalhos futuros.

Nesse momento ainda não tenho ciência de que cara ou como esse vídeo estará na sua etapa final, o que tenho é o sentimento que ele ainda percorrerá um bom caminho. Mas tem sido uma experiência bastante enriquecedora, tanto estudar o vídeo, ainda mais sua produção dentro do Brasil, assim como trabalhar em um vídeo de um projeto que me identifico bastante, que tem uma estética que aceita múltiplas alternativas de trabalho, e desta forma me descobrindo junto com esse projeto e percebendo uma área de estudo e atuação a qual criei um intenso interesse.

Todo o caminho percorrido, desde o primeiro dia de faculdade, até a primeira tentativa de TCC, ajudou a culminar nesse trabalho, então sem dúvidas ele agrega todas essas minhas experiências vividas nessa passagem, e poder entregar algo assim me deixa sem dúvidas ansioso, mas ainda mais feliz.

## 7. Bibliografia

MACHADO, Arlindo. Made in Brasil – Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2007.

MACHADO, Arlindo. Máquina e Imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996

MACHADO, Arlindo. A Arte do Vídeo São Paulo: .Editora Brasiliense, 1988.

MELLO, Christiane. Extremidades do vídeo. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008

DUBOIS, Philippe. Cinema, video e Godard. COSAC NAIFY, 2004.

MÉDOLA, Ana Sílvia. Videoclipe em ambiente de convergência midiática: regimes de sentido e interação, 2013

VIEIRA, Ana Moraes. Horizontes Transversais: Artes da Imagem e do Som em Minas Gerais (2000-2010). Belas Artes/UFMG, 2012

MURCH, Walter. Num Piscar de olhos. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001

### 7.1 Links

BAMBOZZI, Lucas. O vídeo explodido e seus estilhaços pairando sobre nós. Acessado em <http://www.lucasbambozzi.net/index.php/textos-articles/o-video-explodido-e-seus-estilha-cos-pairando-sobre-nos/>.

MAGALHÃES, Ana. Entrevista para Ricardo Domeneck, Deutsche Welle. Agosto de 2012. Acessado em

<http://www.dw.com/pt/o-surgimento-e-a-evolu%C3%A7%C3%A3o-da-videoarte-no-brasil/a-16164844>

<http://gli.tc/>

## 8.Anexo: Roteiro

Left & Right

Por

Camila Lima

camila.lsw@gmail.com  
(61) 9676-4762

EXT. FLORESTA . NOITE (MONTAGEM INTERCALANDO COM CENA 2)

PERSONAGEM está adormecido em uma clareira de uma floresta, iluminado apenas pela luz de uma fogueira próxima a ele. A princípio não é possível identificar se é um homem ou uma mulher a não ser pelas vestes tipicamente masculinas.

PERSONAGEM acorda lentamente, abrindo apenas os olhos. Em seguida se senta e começa a se situar, com um olhar distante e perdido, sem saber ao certo onde está. Se levanta e começa a andar devagar ao redor da fogueira. Decide então pegar um pedaço de madeira que avistou no chão e fazer uma espécie de tocha.

Com a tocha em mãos, PERSONAGEM caminha de forma engessada em direção a floresta escura. Noite começa a virar dia, deixando o céu de cor azul intensa. Se não fosse pela tocha, PERSONAGEM desapareceria entre as árvores esguias e próximas, mas graças ao fogo ele se destaca do ambiente.

Passa a se sentir mais à vontade com o ambiente e caminha mais rapidamente e de forma obstinada, como se soubesse para onde está indo. Ainda preso as roupas masculinas, expressa a prisão ao gênero também através de movimentos de dança que remetem a dureza da masculinidade.

Noite está chegando ao fim, e já se pode avistar o clarão do dia apontando no horizonte. PERSONAGEM se livra da tocha que já não é mais necessária e tira uma peça de roupa após um movimento fluido de dança. Se encontra tão à vontade agora que começa a andar mais rápido, quase correndo, em direção a algo desconhecido que o atrai cada vez mais.

EXT. LAGO . DIA (MONTAGEM INTERCALANDO COM CENA 1)

PERSONAGEM está adormecido boiando na superfície da água enquanto chove. A princípio não é possível identificar se é um homem ou uma mulher a não ser pelas vestes tipicamente femininas.

PERSONAGEM acorda lentamente, abrindo apenas os olhos. Continua imóvel apenas com olhos abertos, se situando, com olhar distante e fixo, sem saber ao certo onde está. Lentamente começa a nadar ainda de costas em direção a margem.

PERSONAGEM passa a sentir mais à vontade com o ambiente e começa a nadar mais rapidamente e de forma mais determinada até atingir a borda. Ainda preso as roupas femininas, expressa a prisão ao gênero também através de movimentos de dança que remetem a sensibilidade e fragilidade do feminino.

(...CONTINUA)

...CONTINUANDO:

2.

Manhã se aproxima da hora mágica, momento em que já se pode perceber uma luz dourada que vem do sol nascente. Através de um movimento de dança fluido tira uma peça de roupa. Se encontra agora tão à vontade que começa a andar mais rápido, quase correndo, em direção a algo desconhecido que o atrai cada vez mais.

EXT. FLORESTA/CAMPO DE GIRASSOIS . AURORA (INTERCALA COM CENA 4)

Transição entre floresta e plantação. PERSONAGEM masculino para quando chega ao fim da floresta e observa o novo ambiente, expressando certa satisfação. Volta a correr, cada vez mais rápido agora e se livrando das roupas a medida que executa passos de dança, tudo isso sem parar de correr em direção ao seu objetivo final.

EXT. CAMPO DE GIRASSOIS/DESCAMPADO . HORA MÁGICA (INTERCALA COM CENA 3)

Transição entre margem do lago e campo de girassois. Personagem feminino para quando chega ao fim do descampado e observa o novo ambiente, expressando certa satisfação. Volta a correr, cada vez mais rápido agora e se livrando das roupas a medida que executa passos de dança, tudo isso sem parar de correr em direção ao seu objetivo final.

Já sem nenhuma roupa e com o sol aparente no horizonte, PERSONAGEM masculino salta e encontra seu eu feminino também despido. Se fundem e viram um só, completo, sem roupas e sem nada que determine seu gênero.

PERSONAGEM nu caminha em direção ao sol no meio da plantação.

FIM.