



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Audiovisuais e Publicidade
Curso de Audiovisual

MARCOS PAULO FURTADO DE AZEVEDO SILVA

**O uso da linguagem cinematográfica na
construção de narrativas cotidianas
para o Youtube**

Brasília, DF
Fevereiro/2025

MARCOS PAULO FURTADO DE AZEVEDO SILVA

**O uso da linguagem cinematográfica na
construção de narrativas cotidianas
para o Youtube**

Memorial descritivo do produto apresentado à
Universidade de Brasília como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Comunicação Social
Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Fonteles

Brasília, DF
Fevereiro, 2025

MARCOS PAULO FURTADO DE AZEVEDO SILVA

**O uso da linguagem cinematográfica na
construção de narrativas cotidianas
para o Youtube**

Memorial descritivo do produto apresentado à
Universidade de Brasília como requisito parcial para
obtenção do título de bacharel em Comunicação Social
Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Maurício Fonteles

Brasília, DF
2025

BANCA EXAMINADORA

PROF. DR. MAURICIO FONTELES
ORIENTADOR

PROF. DRA. DENISE MORAES
EXAMINADORA

PROF. DR. GABRIEL PERRONE
EXAMINADOR

PROF. DR. SÉRGIO RIBEIRO
SUPLENTE

AGRADECIMENTOS

Gratidão aos inúmeros anônimos que batalharam ao longo da história para que um dia eu pudesse ter a oportunidade de concluir uma graduação.

Um obrigado à minha Mãe Leda e também ao meu orientador Maurício por tornar este trabalho possível.

Gostaria de agradecer também a Universidade de Brasília, que me rendeu boas amizades, risadas, aprendizados e a oportunidade de viver um amor tranquilo.

Por último e não menos importante gostaria de agradecer ao tempo, por me mostrar todos os dias que eu sei muitíssimo pouco sobre essa vida.

“The greatest teacher, failure is.”

(Yoda)

RESUMO

Este memorial discute o desenvolvimento do episódio piloto de um canal no *Youtube* que aborda os mais variados temas cotidianos fazendo uso da linguagem cinematográfica na construção da narrativa com objetivo de tornar momentos corriqueiros em uma história bem trabalhada e visualmente impactante. O embasamento teórico passa pelo conceito de cotidiano sociológico de Michel de Certeau e também de Agnes Heller. Bem como os fundamentos de linguagem estabelecidos por Marcel Martin e outros pensadores do cinema. Também cito autores como Gilles Lipovetsky e Jean Serroy para compreender melhor o cenário digital com objetivo de compartilhar e socializar uma mensagem positiva, estabelecendo uma comunidade online engajada. A partir do vídeo espera-se investigar o uso da linguagem e de que maneira ela auxilia na construção de reflexões críticas à vida do homem comum.

Palavras-chave: Youtube, Linguagem Cinematográfica, Produção de conteúdo, Cotidiano.

ABSTRACT

This memorial discusses the development of the pilot episode of a YouTube channel that addresses various everyday themes using cinematic language in narrative construction, with the aim of turning ordinary moments into a well-crafted and visually impactful story. The theoretical foundation includes the concept of sociological everyday life by Michel de Certeau and Agnes Heller, as well as the language fundamentals established by Marcel Martin and other cinema bookish. Authors like Gilles Lipovetsky and Jean Serroy are also mentioned to better understand the digital landscape, aiming to share and socialize a positive message while establishing an engaged online community. Through the video, the goal is to investigate the use of language and how it helps in building critical reflections on the life of the ordinary person.

Key words: Youtube, Cinematography, Content Producing, Routine, Daily life.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Comparativos de iluminação no rosto	15
Figura 2 - Equipamentos utilizados	21
Figura 3 - Comparação entre a disposição da luz e imagem final	24
Figura 4 - Exemplo de iluminação de três pontos	25
Figura 5 - Cena no carro com todas as luzes dispostas	25
Figura 6 - Trecho do vídeo final Captado na Praia de Jacuípe	27
Figura 7 - Registro de Marina e Klinsmann auxiliando na gravação da cena em P&B	28
Figura 8 - Trecho do vídeo final da cena em P&B	28
Figura 9 - <i>Timeline</i> de edição completa dentro do <i>Davinci</i>	30
Figura 10 - Imagem em <i>S-LOG2/S-GAMUT</i>	31
Figura 11 - Imagem em <i>REC 709/Gama 2.4</i>	31
Figura 12 - Imagem finalizada	31
Figura 13 - Gráficos de cor da imagem antes da colorização	32
Figura 14 - Gráficos de cor da imagem depois da colorização	32

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 Objetivos	10
1.1.1. Geral	10
1.1.2. Específicos	10
1.2. Justificativa	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1. Uma vida cotidiana	12
2.2. A Linguagem Cinematográfica aplicada ao vídeo	13
2.3. A internet como meio de compartilhamento	16
3. METODOLOGIA	19
3.1. Pré Produção	19
3.1.1. Pesquisa de referência e roteiro	19
3.1.2. Planejamento da duração do vídeo	20
3.1.3. Testes e Equipamentos utilizados	21
3.2. Produção	23
3.3. Pós-Produção	30
3.3.1. Montagem e Cor	30
3.3.2. Som	32
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICE A	37

1. INTRODUÇÃO

Podemos compreender que a sociedade contemporânea é dominada por telas de todos os tipos, formando uma espécie de "civilização da tela" (LIPOVETSKY e SERROY, 2009).

A imagem se tornou uma das principais formas de comunicação e interação, moldando a maneira como consumimos cultura e nos relacionamos com o mundo. Essa presença constante das telas gera uma nova estética e modos de comportamento centrados no estímulo visual.

Com a democratização da internet, a comunicação audiovisual tornou-se parte do cotidiano da maioria da população mundial e não seria errado afirmar que vivemos hoje um “mundo audiovisual”. Onde hoje, a história não é apenas escrita ou relatada com base em evidências; ela é registrada em vídeo com cores, sons e movimentos. Um aparelho de *smartphone*, por mais simples que seja, permite capturar a vida cotidiana enquanto ela acontece.

Com isso em mente, como percebemos e registramos este cotidiano em que estamos inseridos? Levemos em conta as práticas, rotinas e experiências que formam a vida social e material, como o trabalho, o consumo, o lazer e as interações interpessoais. Esse é um campo dinâmico, cheio de significados culturais, relações de poder e possibilidades de ressignificação. É o espaço onde a vida acontece em seus aspectos mais comuns, mas também onde manifestam-se as dinâmicas sociais que moldam a história (HELLER, 1997).

Tanto Agnes Heller quanto Michel de Certeau (1994) compreendem que o cotidiano é onde as micro relações, sejam elas, pensadas ou involuntárias, formam o modo como a sociedade se comporta. E essas relações, ainda que similares, estão em constante processo de mudança, já que diferentes cotidianos podem ser observados em lugares e épocas diferentes da sociedade.

Com o audiovisual estando cada vez mais presente no cotidiano do cidadão, o presente projeto tem como objetivo explorar dentro da linguagem audiovisual, a maneira como a aplicação da bibliografia sobre a linguagem do cinema, pode impactar no registro cotidiano para a produção de um canal hospedado no *Youtube*, a fim de registrar a vida ordinária atual, do cidadão comum, representado por mim, de forma que esta não seja apenas uma sequência de ações repetitivas, mas também um recorte da vida visualmente e narrativamente interessante.

Para compreender melhor o campo, o trabalho fará uso do estudo da linguagem cinematográfica, que pode ser compreendida como a forma de expressão que o cinema usa

para ressoar suas ideias. Através de técnicas específicas, o cinema possibilita não apenas uma representação visual, mas uma narrativa carregada de significados. Essa linguagem não é neutra; ela molda a percepção e abre um leque de possibilidades de interpretação para o que o espectador desenvolva seu próprio senso crítico sobre o meio em que está inserido.

Nesse cenário, a internet surge como norte que aponta para a finalidade do produto, ampliando o alcance do conteúdo, além da oportunidade de criação de um espaço fértil para unir práticas diárias com a prática audiovisual.

Esta pesquisa empírica procura levantar questionamentos como: Quais aspectos da linguagem cinematográfica se aplicam dentro de uma realidade de canal para a internet? Como fazer uso do cotidiano enquanto espaço de criação de conteúdo e experimentação criativa? Ao longo do caminho pretende-se investigar a melhor maneira de fazer uso da linguagem cinematográfica para um canal de temas cotidianos para o *Youtube*.

O processo de realização do trabalho será descrito neste memorial, tendo como base o episódio piloto do vindouro canal. Passando desde o referencial teórico utilizado para nortear o projeto prático, até a finalização digital e seu compartilhamento *online*. No processo metodológico será abordado erros e acertos, dificuldades e táticas utilizadas para a realização do vídeo em todas as suas etapas.

O vídeo resultado deste projeto está disponível em: <https://youtu.be/b_MkiVPICBQ>. Acesso em: 02 de fevereiro de 2025.

1.1 Objetivos

1.1.1. Geral

Realização do episódio piloto e criação de um canal no *Youtube* que faz uso da linguagem cinematográfica para investigar assuntos do cotidiano enquanto espaço de reprodução da vida humana e experimentação criativa.

1.1.2. Específicos

Explorar a intersecção entre o cinema e *Youtube*, identificando como a linguagem cinematográfica pode ser adaptada para o formato de vídeo online. Investigar regras e normas da linguagem dentro do contexto de produção audiovisual voltada para o *Youtube* e por fim explorar a vida cotidiana enquanto espaço criativo de produção de narrativas.

1.2. Justificativa

Tanto na produção de conteúdo na internet, quanto em filmes, sempre existiu um questionamento que me gerou inquietação. Como situações que outrora seriam banais podem conter tantos significados e sentimentos quando estamos tratando de imagens em movimento?

O fazer e o consumir cinema, por consequência o audiovisual em suas nuances objetivas e subjetivas, é acima de tudo, um poderoso instrumento de comunicação. Que não apenas conta histórias, mas também influencia como interpretamos o mundo ao nosso redor. No contexto contemporâneo, a internet oferece uma oportunidade única de experimentação e ressignificação das linguagens, além do exercício da prática em todas as etapas da produção cinematográfica. A liberdade temática e criativa possibilita uma evolução completa, devido a dinâmica de fazer um vídeo desde a escrita até a finalização, tudo isso passando apenas pelo crivo individual daquele que o produz.

Os estudos da literatura clássica de cinema fornecem uma base teórica sólida para entender como diferentes técnicas podem ser aplicadas para alcançar efeitos específicos, que no contexto de internet será utilizado para enriquecer a experiência do espectador, que é convidado a ver o mundo através de uma lente mais pessoal e intimista, que pode ser o trunfo para se destacar em meio a tantos conteúdos diferentes pré-existentes.

Para Certeau (1994), a vida cotidiana é um espaço de criatividade e produção cultural. A maneira como as pessoas navegam pelos desafios e restrições diárias é um exemplo do que ele chama de "invenção" que ocorre no cotidiano. Analisando a produção de conteúdo em língua portuguesa, encontrei poucas referências que estejam produzindo conteúdo similar ao que este trabalho planeja. Por este motivo o produto deste canal é uma "invenção" motivada também pela necessidade de ocupar um nicho pequeno, porém pouco explorado na produção de conteúdo em língua portuguesa.

Vale ressaltar, a motivação pessoal que sempre tive de ter uma espécie de diário virtual, ideia esta que surgiu quando criança e que foi adormecendo aos poucos conforme a rotina da vida cotidiana se impôs contra a minha pessoa ao longo dos anos. Fatalmente a vida ordinária veio a ser interesse de estudo, e por ser um tema relacionável, surgiu o interesse de retomar essa iniciativa, agora em um cenário onde aplico os conhecimentos de audiovisual adquiridos durante a graduação no registro do “viver do homem comum”.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. Uma vida cotidiana

A proposta do projeto do canal, é expor ideias fazendo uso do cotidiano, ou vida cotidiana enquanto um espaço de experimentação audiovisual e da linguagem cinematográfica propriamente dita, que será abordada posteriormente. Assim sendo, o recorte utilizado será pautado tanto pelas ideias de Agnes Heller quanto de Michel de Certeau.

Podemos compreender no estudo de Heller (1997) este espaço como um conjunto de práticas, rotinas e experiências que compõem a vida dos indivíduos em sociedade. Um recorte da vida que engloba tanto a repetição das práticas que mantêm a existência material, quanto a criatividade com que os indivíduos podem subverter, reinterpretar ou resistir a essas práticas. Complementar a isso, Certeau (1994) compreende o cotidiano como o espaço no qual as pessoas, voluntária ou involuntariamente, criam estratégias para lidar com as estruturas impostas pelas instituições e sistemas de poder vigentes. As práticas dinâmicas e invisíveis presentes no mundo que nos cerca são fundamentais para a construção da história da humanidade.

Mais a fundo, Heller estabelece o conceito de cotidianidade como “algo que todos vivem, sem nenhuma exceção” (1997, p. 38). Enfatizando como essa é uma experiência abrangente e que se apresenta de diversas formas, ambos os autores compreendem como os diferentes cenários resultam em cotidianos diferentes. Pois esta cotidianidade segue um fluxo contínuo de mudança ao longo da história social humana.

Na maioria dos países do mundo contemporâneo, essa dinamicidade acontece dentro da lógica capitalista e democrática. Atualmente, cerca de 60% dos países são classificados como democracias em algum grau segundo dados do V-Dem (*Varieties of Democracy*).¹ E economicamente, o capitalismo é predominante no mundo, ainda que possa ser classificado em graus diferentes.² Sendo assim essa cotidianidade absorve suas regras e contradições, visto que é moldada por um conjunto de práticas políticas, sociais e econômicas em comum por praticamente todos os países. De certo modo, aqueles que vivem em sociedade enfrentam ainda que de maneira diferentes, as mesmas dinâmicas dessa estrutura social.

Neste sentido, o homem da cotidianidade, em sua grande maioria não tem tempo

¹ <https://v-dem.net/>

² Países capitalistas, disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/paises-capitalistas/>

nem possibilidade de ser absorvido em nenhum aspecto da realidade social em sua máxima, visto que dentro das lógicas de produção social em que vivemos, grande parte do tempo de vida é dedicado ao trabalho e as tarefas domésticas. Assim sendo o homem desenvolve alternativas para operacionalizar a própria vida, amadurecendo e sendo forçado a tomar atitudes e resolver problemas de maneiras satisfatórias.

Ambos autores compreendem que homem é alheio ao meio, e ainda que autônomo seja, ele é limitado pelas condições materiais e sociais em que está inserido. Neste caso, a experimentação da prática audiovisual para tornar este meio de repetição um campo de subversão criativa, já nasce em um cenário de escassez de tempo de produção, sendo necessário inserir uma coisa na outra, a produção do vídeo se torna mais uma das práticas diárias, o que seria visto por Heller como um tipo de emancipação onde as decisões individuais se expressam.

O espaço cotidiano se apresenta como propenso a experimentações e ressignificação de práticas, além de possuir uma infinidade de temas que se interseccionam. A escolha desse espaço permite a criação de um conteúdo despretensioso e de fácil compreensão que não se limita a um único assunto.

2.2. A Linguagem Cinematográfica aplicada ao vídeo

Na coletânea “A Estética do Filme” (2002), Marie (2002, p. 169) afirma que a princípio, o cinema não possuía uma linguagem própria, era um mero instrumento de registro histórico e reprodução do real. Porém com seu desenvolvimento e a compreensão deste como além de um mero meio de comunicação, mas também uma possibilidade de expressão artística, o cinema serviu como uma tela em branco, a ser preenchida com histórias e ideias. Na necessidade de determinar uma série de procedimentos e conjuntos o termo linguagem foi cunhado.

E foi na obra "A Linguagem Cinematográfica" (2005), de Marcel Martin, que o termo passou a ser utilizado como uma espécie de literatura base da linguagem do cinema, o que mais a frente veio a ser desmembrado conforme avançaram os estudos de cinema e semiótica.

Martin destaca que a cinematografia é uma arte de elementos combinados, como a composição de cena, a iluminação, a montagem e a trilha sonora, cada uma delas complementar a outra, são utilizadas para criar significados específicos no espectador, ainda que estes sejam reinterpretados, tal qual qualquer outro campo artístico. Porém, ainda segundo o autor, a pura e simplesmente aplicação de técnicas não configuram cinematografia.

A linguagem cinematográfica tradicional aparece com muita frequência como uma espécie de doença infantil do cinema quando se limita a ser um conjunto de receitas, de procedimentos, de truques utilizáveis por todos e que garantiriam automaticamente a clareza e a eficácia da narrativa e sua existência artística (AUMONT et al., 2002, p.170, apud MARTIN, 1995)

Traçando um paralelo com o cotidiano sociológico, as práticas moldam a forma como este é visto e percebido, a linguagem não é estática, ela avança de acordo com a prática, instiga o próprio observador a sua reinterpretação. A aplicação literal de técnicas poderiam resultar em filmes impecáveis no uso da linguagem, mas vazios de significado. E os significados presentes no filme são que justificam a existência do mesmo, como disse Eisenstein, considerado o pai da montagem moderna: Mostrar algo como todos veem é não ter realizado estritamente nada.³

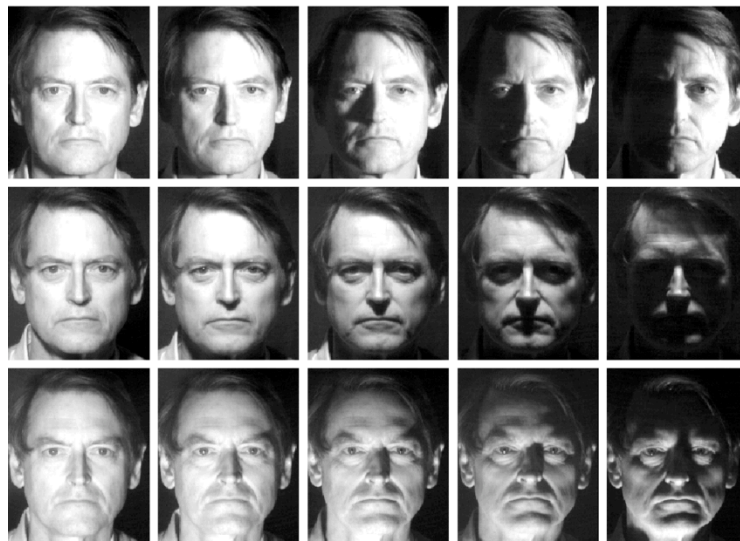
Um filme é uma amálgama de etapas minuciosas que vão desde a sua concepção até a finalização do material gravado. Martin (2005) aborda cada uma dessas etapas para descrever a linguagem. Na montagem o corte e a junção de cenas permitem a manipulação do tempo e o espaço fílmico. A imagem é tida como o fundamento da composição e enquadramento guiando o olhar do espectador, onde cada linha, ângulo, escolha de lente, profundidade e etc influencia a percepção da cena. O movimento de câmera é outro ponto de destaque. *Travellings*, panorâmicas e *zooms* são ferramentas narrativas poderosas que auxiliam a criação de significado.

Ele ainda destaca também como o áudio é fundamental na significação do que está sendo visto. O som, a música e o silêncio são utilizados em ritmos diferentes, podendo causar as mais variadas sensações e alterar o sentido da imagem. Por último e não menos importante, a iluminação possui um papel imenso na construção de sentido, mas como um elemento narrativo e emocional. Luzes, sombras e cores são fatores decisivos na construção de expressividade da imagem, a disposição em cena desses elementos possibilita o controle não só do que é visto no quadro mas também o que está fora dele. Para o autor (MARTIN, 2005) a composição da luz em cena comunica a imaginação do criador, possibilitando diferentes visuais e intenções, que nem sempre obedecem a uma verossimilhança com o que seria a iluminação do “mundo real”.

³ Fonte não consultada/encontrada. Retirada do livro A estética do filme.

Complementar a isso, Michael Rabiger (2004) é outro escritor que aborda o princípio da utilização da iluminação de maneira criativa, desempenhando um papel central na construção da expressividade da imagem tanto quanto os demais aspectos visuais ao afirmar que cada aspecto da iluminação trazem junto a si emoções, que servem principalmente para serem empregadas em momentos dramáticos, inferindo um resultado específico na sua audiência.

Figura 1: Comparativos de iluminação no rosto



Fonte: Reprodução da Internet, Autor desconhecido.

Isto posto, Gaudreault (2009, p.14) faz um importante questionamento: “Como reconhecemos uma narrativa? Eis uma questão raramente formulada pelo espectador, pois lhe parece evidente que os filmes aos quais assiste lhe contam algo.” Compreender isso é fundamental para pensar o processo da construção da narrativa, pois sem relacionalidade com a história, a reprodução técnica permanece vazia de sentido, e ainda que fosse visualmente interessante, pois acima do apego estético com o produto final, está uma mensagem a ser compartilhada. Voltando ao ponto inicial deste projeto, para além de entretenimento, escapismo ou arte visual, o audiovisual é uma ferramenta de comunicação poderosa, capaz de passar ideias sem a necessidade de verbalizá-las.

Martin (2005) defende que o espectador precisa de identificação com a obra fílmica em algum nível, podendo projetar-se e identificar-se com o que é consumido, caso contrário, esse distanciamento entre o que é assistido e quem assiste pode causar uma perda de sentido. Para isso a imagem funciona como a base dessa conexão, pois ela é carregada de sentidos e intenções.

Ao estudar os caracteres gerais da imagem, disse já que ela entrava dialeticamente em relação com o espectador num complexo afetivo e intelectual, e que o significado que, no fim das contas, tomava na tela dependia quase tanto da atividade mental do espectador como da vontade do realizador. (MARTIN, 2005, p.27)

Surge então o desafio de aplicar conceitos de linguagem na construção do vídeo, mas não puramente por uma escolha estética ou um mero manual a ser seguido, mas sim como uma forma de conexão entre a mensagem e o espectador. É necessário entender quais dessas escolhas estéticas podem ser utilizadas ou adaptadas numa dinâmica menor e simplificada, dentro das limitações orçamentárias e demais diferenças de uma produção fílmica com equipes maiores. Além de compreender como as práticas propostas irão auxiliar na atribuição de signos no produto final que justifiquem a sua utilização. O objetivo principal é uma reflexão individual sobre a vida cotidiana que faça jus ao termo “cinematográfico”.

2.3. A internet como meio de compartilhamento

A escolha da internet como meio de socialização do projeto parte de dois eixos fundamentais: a liberdade criativa e a relacionabilidade do produto final.

Segundo Bentes (2003), especialmente a partir dos anos oitenta, o vídeo embora tenha sido inicialmente visto como uma ameaça ao cinema tradicional, acabou por enriquecer a linguagem audiovisual, permitindo novas formas de expressão. O que causou um hibridismo das linguagens, um influenciando o outro, criando especialmente na internet um espaço fértil para a inovação estética.

Ao levar para internet, especificamente para um formato mais voltado para o *Youtube*, o recorte apresentado pode ser qualquer coisa que valha o registro, mantendo salvo na plataforma por anos e anos, onde qualquer pessoa que tenha uma cotidianidade semelhante e comum, se relacione com a narrativa e engaje no projeto. O *Youtube* reúne indivíduos que produzem e compartilham com o mundo todo, de certo modo influenciando a criação e o consumo do audiovisual. Ademais, sempre há o interesse na forma livre e despojada em que cidadãos de diferentes culturas podem ter seu próprio canal. Há total liberdade para a produção de conteúdo e praticidade em produzir sem a necessidade de grandes orçamentos ou equipes robustas.

Ainda hoje, mesmo com o crescimento insurgente de novas plataformas e aplicativos no mercado, Segundo pesquisa da *Comscore*, o *Youtube* que foi pioneiro no segmento da criação de vídeo, ainda no ano de 2023 se manteve como a plataforma mais

utilizada pelo consumidor brasileiro.⁴ Neste mar de possibilidades de produção audiovisual que revolucionou a internet, um estilo de vídeos bastante popular e que se assemelha a proposta deste memorial é o chamado *Vlog*.

Conteúdo este que é reflexo do *slogan* inicial da plataforma: “*Broadcast Yourself*” (Transmita você mesmo) em tradução livre. O termo formado pela junção das palavras vídeo + *blog* deu origem a um formato íntimo e simples de compartilhar assuntos variados e rotineiros. O formato geralmente consiste em um interlocutor que fala diretamente com o público espectador, fazendo uso ou não de imagens de apoio que conversem com o tema, que podem ser os mais variados possíveis, é de forma objetiva, um *blog* em vídeo.

Ainda sobre A Tela Global (2009), é fundamentada a teoria sobre a digitalização e a virtualização da imagem, introduzindo no meio social uma nova forma de se relacionar com o real e o cotidiano. Serroy e Lipovetsky discorrem sobre como as imagens digitais substituem ou “diluem” a realidade, levando a uma “democratização” da produção de imagens. O que pode exemplificar o sucesso que o *Youtube* faz com as novas gerações, onde dia após dia pessoas comuns se tornam celebridades com grandes públicos. Existe agora uma nova dinâmica de produção que, diferentemente da TV e do Cinema, aproxima ainda mais o criador do espectador em uma nova cultura que permite a universalização da vida comum.

Tomando como base o compartilhamento do dia a dia, foi feita a pesquisa por conteúdos similares ao produto deste memorial, em língua portuguesa, foram encontrados poucas referências, diferentemente de canais em língua inglesa onde existe uma boa quantidade de conteúdo, com canais que expressam números significativos de visualização, sendo alguns deles: *Casey Neistat*, *Colt Kirwan*, *Life of Riza* e *GawxArt*.⁵

Todos estes criadores possuem olhar estético e narrativo apurado, o que pode ser analisado nos comentários de seus vídeos e na relevância que os mesmos possuem na plataforma, sendo *Casey* um dos pioneiros no registro cotidiano na plataforma onde já conta com mais de doze milhões de inscritos.

A escolha se dá também pela facilidade em que os usuários encontram formas de interação direta, como curtidas, favoritos e comentários. Centralizando as comunidades de fãs em um único ambiente digital, que oferece vantagens para a retenção e sustentabilidade

⁴ Futebol e Smart TVs Transformam Youtube na Plataforma Mais Consumida Pelos Brasileiros, disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2024/10/futebol-e-smart-tvs-transformam-youtube-na-plataforma-mais-consumida-pelos-brasileiros/#:~:text=>

⁵ <https://www.youtube.com/@GawxArt> <https://www.youtube.com/@LifeOfRiza> <https://www.youtube.com/@casey> <https://www.youtube.com/@ColtKirwan>

dessa audiência que será construída, pois um dos objetivos em compartilhar a vida cotidiana está na aproximação do público com o objetivo de instigar questionamentos e olhar crítico com o meio em que estamos inseridos. Isso conecta-se com a participação conectada argumentada por Jenkins (2022) no que se refere à forma como as pessoas interagem *online*. Essa participação possibilita que interesses e identidades pessoais se expressem de forma mais livre, fortalecendo a partilha onde as pessoas se reúnem em comunidades baseadas em interesses comuns que ele define como uma rede de aprendizado informal, onde pessoas de diferentes origens podem trocar conhecimentos, aprender e crescer juntas. Neste cenário o *Youtube* desempenha um papel fundamental no processo criativo, não sendo apenas uma simples rede social mas sim um agrupamento que surge dentro do *site* com potencial da criação de uma comunidade digital onde a audiência se mantém e acompanha o desenvolvimento da prática audiovisual.

3. METODOLOGIA

O produto do projeto é resultado da vontade pessoal de possuir um espaço criativo onde pudesse aplicar práticas e estudos do audiovisual na construção de um espaço onde pudesse compartilhar reflexões e inquietações que surgem na vida cotidiana, com objetivo de criar uma comunidade engajada em torno do canal, fazendo dele um espaço também de aprendizado e compartilhamento de conteúdo ao longo dos anos.

Com o auxílio do orientador, procurei identificar quais estratégias de comunicação poderiam ser utilizadas para criar uma identidade para o canal. Aumentando ainda mais a motivação para tirar o projeto do papel. Optei então por unir os dois eixos de interesse (a prática Audiovisual e o espaço cotidiano) para criar o projeto de conclusão da graduação.

3.1. Pré Produção

3.1.1. Pesquisa de referência e roteiro

Primeiro foi feito um argumento do episódio piloto inteiro, para facilitar a escrita do roteiro sabendo quais ideias e etapas eu gostaria de percorrer antes de chegar a conclusão do vídeo, a partir de então comecei o roteiro que inicialmente foi pensado dentro do formato *master scenes*, que é comumente utilizado em produções cinematográficas e narrativas ficcionais mundo afora.

Porém sua formatação acabou por não fazer tanto sentido dentro do contexto desta produção. O principal entrave no modelo padrão, se deu ao fato de que nele, as ações são minuciosamente escritas, bem como os diálogos bem estabelecidos. Por mais que um roteiro não seja um documento inalterável até o fim de uma narrativa, ao longo da pré-produção e de testes realizados, percebeu-se uma dificuldade em concatenar as ideias quando estas estavam escritas em formato de diálogo. Fluindo de maneira muito mais natural e dinâmica quando as falas surgiam no improviso tendo apenas o contexto de fala proposto como um guia. Assim foi necessário uma adaptação a um formato mais livre, semelhante a um roteiro de programa de rádios, mas sem procurar obedecer nenhuma formatação ou modelo específico.

O esforço na redação do roteiro (apêndice A) foi para pontuar a estrutura do vídeo e o que seria dito em cada tempo, qual a ideia que precisava ser passada. Possibilitando maior improviso, sentindo o vocabulário de maneira mais informal e simples, que inevitavelmente reflete um linguajar mais comum utilizado comumente nas interações diárias.

O início do texto introduz brevemente o contexto de onde vem a ideia do vídeo/canal apresentando o interlocutor, que no caso sou eu, a fim de gerar engajamento e conexão com o espectador. A partir de então a ideia principal era contextualizar o tema e o espaço do cotidiano, abordando práticas comuns na vida da grande maioria das pessoas, pois assim busquei fortalecer a ideia de identificação com o público. De maneira leve e cômica, tive como objetivo mostrar que apesar das adversidades é possível utilizar o espaço da rotina para inserir novas práticas e que temos sim autonomia para tomar decisões que impactam não só nossa vida mas também o meio em que vivemos. Utilizando da própria criação do vídeo como uma invenção cotidiana que subverte algumas das relações que são impostas, ainda que por um agente invisível, no convívio em sociedade.

Passando também por um momento elucidativo onde abordo de maneira mais simplificada e objetiva as ideias de Heller e Certeau, procurei compartilhar ideias de ambos a fim de que fosse palatável, parte do conhecimento acadêmico com relação ao tema, ainda que o objetivo do vídeo não seja explicar suas teorias e sim provocar reflexões e pensamento crítico sobre o espaço ordinário. No fim, tentei também deixar uma mensagem positiva de ressignificação de espaços e práticas, pois ainda que para alguns a vida cotidiana possa parecer apenas trabalhar e se deslocar dentre as grandes metrópoles, vejo como contraprodutivo a produção de um material que enxergasse apenas este lado mais pessimista da realidade, um estado de obediência e sem brechas para a criação.

3.1.2. Planejamento da duração do vídeo

Atualmente vídeos que ficam na média de até dois minutos fazem bastante sucesso em diversas plataformas como *Youtube Shorts*, *TikTok*, *Instagram Reels*⁶ e outras, porém pontuo novamente o objetivo fundamental desde o princípio em que a qualidade técnica do vídeo fosse seu diferencial, acima de qualquer tentativa de seguir tendências, algoritmos ou formatos de sucesso.

Com o roteiro escrito do início ao fim, compreendi que o vídeo funcionaria bem caso tivesse no resultado final um corte entre cinco a dez minutos, tempo este que tanto eu quanto o orientador concordamos que seria suficiente para abranger a densidade do conteúdo, devido ao grande número de planos, seria possível fazer algo elaborado sem ser rápido demais ou excessivamente longo, ao ponto de gerar desinteresse de uma audiência

⁶ Short-Form Video Content: Capturing Attention In The Digital Age, disponível em: <https://www.forbes.com/councils/forbesagencycouncil/2024/03/19/short-form-video-content-capturing-attention-in-the-digital-age/>

cada vez mais exigente. Entende-se então que esta é a média de tempo ideal para os vídeos do canal e para o tipo de público que pretende-se construir.

3.1.3. Testes e Equipamentos utilizados

Visando maior praticidade e economia de custos, foi planejada uma execução assertiva que evitasse deslocamentos ou aluguel de equipamentos. Sendo assim, procurei fazer uso de todos os equipamentos pessoais em que já tinha disponível, sendo eles:

- Câmera Sony ZVE-10
- Lente Sigma 16mm F/1.4 AF
- Lente 7Artisans 35mm F/1.4 MF
- Lente Sony 35mm F/2.8 AF (Emprestada por Klismann C. Felix)
- Led Colbor C60 BI-COLOR c/ *Softbox* 90mm e *Grid* Triopo
- Sokani P25 Led Panel BI-COLOR
- Mini Led Ulanzi VL49 Full CCT/Full RGB
- Tripé K&F Concept
- *Wireless* Shotgun Mic COMICA CVM-VM30
- Monitor FeelWorld F6 PLUS
- Filtros Tiffen *Neutral Density* 1.4 e Polarizador

Figura 2: Equipamentos utilizados



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Apesar de uma quantidade de equipamentos bem limitada, especialmente se tratando de iluminação, a escolha por não alugar ou fazer empréstimo de equipamentos (com exceção de uma lente 35mm devido ao seu autofoco, que é extremamente útil em produções de uma única pessoa) se deu pela necessidade de tornar a dinâmica da gravação algo rotineiro. Pensando nas produções futuras, e na lógica de inserir a prática dentro do meu cotidiano, saber como realizar as atividades e contornar os desafios com o que sei que terei em mãos, auxilia muito no processo de aprendizado.

Ainda neste aspecto, as cenas foram pensadas majoritariamente nos cenários da Universidade de Brasília, no meu ambiente de trabalho e em casa. Lugares que frequento no meu diariamente, justamente pela praticidade em inserir as gravações dentro do meu cotidiano, na tentativa de otimizar tempo e fortalecer ainda mais o caráter pessoal do vídeo, onde procuro incentivar o espectador a fazer o mesmo, e encontrar autonomia dentro da própria rotina, tornando possível realizar vontades próprias e soluções criativas em meio as obrigações.

No ambiente residencial os primeiros testes começaram a ser feitos no início do semestre letivo, em outubro de 2024. Conferindo o bom funcionamento dos equipamentos e tentando imaginar como elaborar uma iluminação criativa para cada plano que seria filmado nos cômodos da casa, sendo as principais dificuldades: A pouca intensidade de luz natural que entra nos ambientes internos, o espaço reduzido para manuseio dos equipamentos tentando não alterar tanto a disposição dos móveis e também a falta de alguém em alguns momentos para operação da câmera.

Com os testes foi identificado a necessidade de uma lente com auto foco ou o auxílio de alguma pessoa para que esta pudesse operar a câmera enquanto eu estivesse de frente para as lentes. Me senti dentro da dinâmica, que não é tão incomum, onde um diretor também é ator do próprio filme, a fotografia precisava estar em conformidade com meus objetivos, porém eu não poderia operar a câmera e mesmo com monitor externo foi difícil acertar a luz e o foco sem ajuda. Ainda que a iluminação tenha sido o problema maior não só nos testes iniciais como ao curso das gravações, como dito anteriormente optei por prosseguir dentro do que tinha ao meu alcance e fazia sentido na minha ordem de produção. Com isso em mente, os resultados obtidos foram suficientes para sentir confiança em partir para as gravações de fato.

3.2. Produção

As primeiras filmagens ocorreram em minha residência no mês de dezembro de 2024, local onde foram captadas as maiorias das cenas do vídeo. Em todos os planos do projeto os esforços foram para que o esquema de iluminação alcançasse a fotografia tida como “de cinema”, sob a ótica da bibliografia estudada. Então de maneira simplificada, os enquadramentos foram pensados majoritariamente para que o lado da sombra ficasse em destaque, isto é, com a câmera em posição oposta ao posicionamento das luzes, tanto natural quanto *led*. Podemos afirmar que essa abordagem resulta em uma maior profundidade de cena, o esquema de luz e sombra ressalta texturas presentes na composição da imagem. O desenho de luz pode ser compreendido como o volume da cena, assim, fazendo uso das sombras em destaque, fugimos de uma imagem com característica unidimensional, muito iluminada e sem contrastes. Ainda que somente com uma fonte de luz, se bem aplicada, essa técnica resulta, especialmente no rosto, em sombras que realçam as expressões faciais que podem impactar de maneiras diversas na interpretação do espectador, compreender isso é se apropriar de uma poderosa ferramenta narrativa. E foi muito interessante experimentar isso ao longo das filmagens.

Além disso, o vídeo inteiro foi realizado no perfil de cor *S-LOG2*⁷ disponível em minha câmera, este perfil de cor possibilita maior capacidade do sensor da câmera de absorver informações, gerando um material com maior flexibilidade na edição de cor e contraste mais suave entre tons escuros e claros, sendo necessário apenas fazer a conversão digital para o espectro de cor visível difundindo entre os monitores modernos (*REC 709*)⁸. Com isso foi possível, conforme abordo mais à frente, explorar as capacidades de luz e cor do arquivo para trazer um visual mais bem detalhado e trabalhado.

Na grande maioria das cenas o jogo de luz foi simplificado, de modo que eu pudesse realizar a disposição sozinho e rapidamente, ou aproveitar a iluminação natural do ambiente. Em alguns momentos apenas uma única fonte de luz foi utilizada e o resultado encontrado, surpreendentemente, me agradou. Tendo em vista que em produções cinematográficas o mais comum é que usem diferentes fontes de luz na construção da

⁷ A S-Log é uma curva de log que foi otimizada especialmente para câmeras digitais de imagens em movimento para maximizar a performance do sensor de imagem. Os cinegrafistas que filmam no atual padrão REC.709 precisam escolher entre sacrificar os detalhes nos destaques ou nas sombras. A S-Log permite que você mantenha todas essas informações, segundo a própria fabricante.

⁸ O Rec. 709 é um padrão internacional de cores para televisores e projetores que foi introduzido na década de 1990, para garantir a reprodução precisa da cor que é exibida no cinema na sua casa de acordo com a Benq. Disponível em: <https://www.benq.com/pt-br/centro-de-conhecimento/conhecimento/o-que-e-a-tecnologia-rec-709-em-projetor.html>

imagem. Porém em dinâmicas de produção reduzida, como esta, em certos momentos pude compreender que optar pelo simples pode ser o melhor caminho a seguir.

Figura 3: Comparação entre a disposição da luz e imagem final



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Já em outras cenas, foi necessário a utilização de todas as minhas luzes, que de certo modo, seguem o princípio da disposição tida como padrão para realização de vídeos de maneira profissional (Iluminação de três pontos sendo: Principal, Preenchimento e Recorte). Porém no processo da filmagem procurei realizar testes em câmera utilizando minha mãe como *stand-in* (Termo popular para alguém que fica em frente às lentes para acertar a iluminação da cena) buscando entender a melhor maneira de encaixar as fontes de luz na cena, ainda que fugissem um pouco da “regra”, já para cada situação diferente, pode ser necessário algum ou outro ajuste. A cena realizada dentro do carro, por exemplo, foi escrita de outra maneira, porém tive a ideia de fazer algo diferente no pouco tempo que me restava após o trabalho, ao chegar em casa pela noite. As luzes que iluminam a cena representam as luzes de postes, e foram todas feitas com efeitos já presentes nos *leds* em que possuo, estes efeitos podem simular flashes, ambulâncias e afins. O efeito utilizado junto com uma atuação propositalmente caricata além do som, que será abordado mais adiante, foram utilizados em conjunto para simular o movimento do carro.

Figura 4: Exemplo de iluminação de três pontos⁹



Fonte: Reprodução da internet - Virtua 360

Figura 5: Cena no carro com todas as luzes dispostas



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Diferentemente da ideia inicial de realizar tudo de maneira autônoma e sozinho, como citei anteriormente precisei de ajuda especialmente com movimentos de câmera já que eu estaria frente às lentes como o protagonista da narrativa, e não possuo nenhum equipamento de maquinaria automática, como um trilho eletrônico. Sendo assim, nas que

⁹ Importância da Iluminação de 3 pontos, disponível em:
<https://www.virtuabrasil.com.br/a-importancia-da-iluminacao-de-3-pontos/>

gravei em casa, recorri à ajuda da minha mãe e da minha namorada também para o posicionamento de luz e foco, quando foi necessário a utilização da lente manual.

Posterior a isso, durante o período de 29 de dezembro de 2024 até 05 de janeiro de 2025 foram feitas as gravações do “momento da viagem” realizadas em Camaçari no estado da Bahia. A oportunidade de viajar surgiu durante a escrita do roteiro e a ideia de fazer algo diferente durante o horário de almoço no trabalho já estava começando a surgir, assim uma coisa levou a outra. Foi um processo muito rico em poder registrar alguns fragmentos de uma viagem como uma espécie de brincadeira onde o tempo se dilata, obviamente uma viagem não seria possível durante um curto período de tempo de almoço, com exceção daqueles que moram no litoral, que não é o meu caso, porém a mensagem tem mais significado do que é puramente mostrado em cena.

A dinâmica de gravar sozinho em meio a multidão também foi um desafio e tanto, porém foi cumprido sem grandes problemas no material final. A dificuldade maior foi expor de maneira correta a iluminação das cenas sob forte sol, que facilmente poderia arruinar a cena, bem como dificultava a visualização do monitor, tendo em vista que o modelo de câmera utilizado, não possui um *viewfinder*. Para essa situação, o uso do *filtro ND*, que age como um óculos de sol para a lente, foi de extrema importância.

As cenas são das praias de Guarajuba, Imbassaí e Barra do Jacuípe, e compõem um momento que foi planejado como algo mais simbólico, onde o espectador pudesse planejar em sua própria realidade, maneiras de escapar da rotina e encontrar satisfação em momentos de autonomia da própria narrativa. Com a captação obtida foi possível desenvolver ainda mais a facilidade e rapidez na montagem de equipamentos e gravação, tornando o processo um pouco mais fácil do que foi anteriormente, ainda que a dinâmica fosse em teoria mais difícil (gravação na rua, com sol, vento, água etc). Bem como as atividades cotidianas, a prática audiovisual se desenvolve na repetição da mesma, o desenvolvimento da minha própria linguagem como criador de conteúdo também parte deste princípio.

Figura 6: Trecho do vídeo final Captado na Praia de Jacuípe



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Mais a frente no dia 11 de janeiro de 2025, foram realizadas gravações na Universidade de Brasília com auxílio de dois colegas que foram fundamentais para me ajudar com a iluminação e nos movimentos de câmera, além de monitorar o áudio enquanto eu estava sendo enquadrado. Estas cenas por sua vez foram um pouco menos planejadas, apenas com o texto em mente, sem nenhum planejamento específico para enquadramentos.

Essa escolha por uma fotografia mais livre se deu pelo pouco tempo disponível para a utilização do local tendo em vista que era em um fim de semana onde a universidade se encontrava fora de expediente, além de que com duas outras pessoas me auxiliando, poderíamos de maneira cooperativa chegar em alguma alternativa que fosse mais interessante para o resultado final das filmagens.

No meio do vídeo foi pensando uma cena em que me referi ao longo da produção como cena em preto e branco, nesta cena o objetivo era simular uma propaganda antiga em fundo preto sólido para entrar na parte mais didática, em que explicasse para o espectador de maneira direta o conceito de cotidiano de modo que este fosse compreendido facilmente por qualquer um. Para isso foi utilizado o Estúdio A da Faculdade de Comunicação da UnB por ser um lugar amplo e completamente escuro, perfeito para a ideia. Para iluminação foi utilizada uma simples luz diretamente sobre a cabeça com objetivo de fazer uma luz

semelhante a um palco de teatro e que não se espalhasse nas paredes do Estúdio. Foi também utilizado um isopor rebatendo a luz para suavizar as sombras formadas no rosto enquanto embaixo da luz.

Figura 7: Registro de Marina e Klismann auxiliando na gravação da cena em P&B



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Figura 8: Trecho do vídeo final da cena em P&B



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Vale citar que ao longo do projeto pouco foi pensado ou planejado para a direção de arte, apesar de ser um pilar na construção da identidade de um filme, pensando na dinâmica de utilizar cenários reais e de fazer poucas ou nenhuma intervenção para gravação, imaginei que a própria disposição de objetos e decorações já causaram o efeito desejado, que era de representar uma realidade bem direta, mostrando os espaços cotidianos do modo exato como são. Isso facilita também a dinâmica de produção de *filmmaker solo* que anda por aí com uma câmera atrás de uma potencial narrativa. De certa forma os únicos momentos onde a direção de arte foi pensada de maneira mais categórica, foram nas cenas gravadas na universidade, utilizando adereços e cenografias já presentes no ambiente, apenas mudando suas disposições em quadro.

Essas gravações foram extremamente enriquecedoras e também inspiradoras. Parar em um local, observar a luz e já imaginar onde está o plano que você está concebendo em sua mente, e em seguida filmar e ver o resultado, é algo muito gratificante. Quando se acerta o plano de primeira, sabe-se que está no caminho certo. Quando o que você planejou não se concretiza, se busca entender o motivo, desenvolvendo melhor a visão artística e a intimidade com a câmera.

Por fim, as últimas cenas a serem captadas foram as cenas em que se passam no meu ambiente de trabalho, atualmente na Embratur, localizada na Asa Norte em Brasília. Estas filmagens foram realizadas na última semana de janeiro de 2025, fora do prazo planejado. Isso ocorreu devido a um extenso período de reformas no espaço físico da agência que não estavam dentro do meu planejamento. Optei por não procurar outro ambiente corporativo, pois assim como reforcei ao longo de todo projeto, via a necessidade de inserir a prática das gravações dentro da minha rotina, e meu ambiente de trabalho é onde estou maior parte do dia, além de que algumas cenas foram pensadas no roteiro justamente neste ambiente em específico, e por mais que após a reforma ele estivesse mudado, ainda seria onde tenho mais intimidade e conhecimento do espaço físico.

A captação foi realizada com iluminação ambiente, apenas fazendo uso de um rebatedor de fotografia simples que peguei emprestado com um colega, para suavizar as luzes e fazer, preenchimento negativo em um *take* específico.

3.3. Pós-Produção

3.3.1. Montagem e Cor

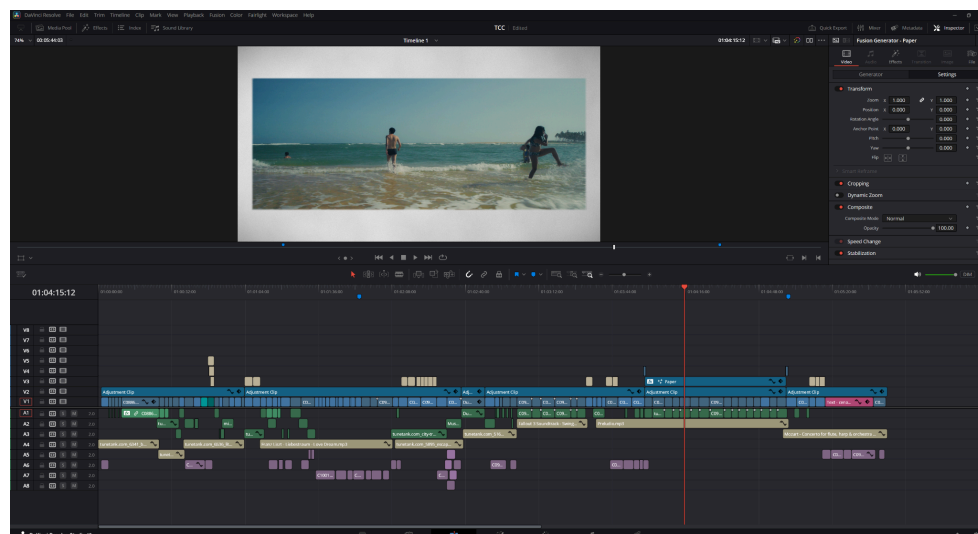
A pós-produção foi tão importante quanto a etapa de filmagem para alcançar o resultado desejado. Os principais objetivos foram encontrar uma montagem dinâmica que mantivesse a atenção do público compartilhando a mensagem de maneira efetiva, bem como encontrar um visual forte com o processo de colorização que elevasse a fotografia dentro das limitações do arquivo em 8 bits, que facilmente apresenta erros e fragmentos de *pixel* quando exposta a ajustes mais profundos de visual.

Todo o processo de Pós-produção foi realizado dentro do programa *DaVinci Resolve* versão *Studio* desenvolvido pela *BlackMagic Design*. O programa foi escolhido pois além de ser o editor de vídeo com qual estou mais acostumado, apresenta ferramentas poderosas capazes de suprir todas as necessidades de finalização em um único software, tanto em som quanto em imagem.

A realização da montagem e corte foi feita paralelamente às gravações de maneira semelhante ao que acontece em algumas das grandes produções de *Hollywood*. Essa dinâmica foi extremamente benéfica para o andamento do projeto, já que ao subir o material captado ao fim de cada rodada de gravações, pude analisar bem o andamento das cenas, tendo novas ideias, regravando o que fosse necessário e já auxiliando a imaginar o projeto completo.

É até difícil mensurar o ganho de tempo e produtividade que obtive com tal abordagem, sem dúvidas uma escolha acertada.

Figura 9: *Timeline* de edição completa dentro do *Davinci*



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Para o processo de colorização o objetivo foi recuperar informações que pudessem ter sido perdidas nas sombras profundas e também nas altas luzes, porém ainda que a captação tivesse falhado em alguns destes aspectos, o foco principal em todo momento foi em manter o objeto de interesse da cena, que na maior parte das cenas sou eu, sob uma boa exposição e contraste. Também foi necessário a correção dos tons de pele em algumas cenas, já em outras, propositalmente a tonalidade de pele está mais quente, temperatura esta de cor que historicamente tem o objetivo de causar uma sensação de proximidade e conforto. A única exceção é a cena em preto e branco que como citado anteriormente foi planejada para simular uma espécie de propaganda antiga, onde além da falta de cor e baixo contraste foi utilizado uma granulação mais forte que emula antigos filmes de 8mm além também da escolha por enquadramento em 4:3 assim como a televisão e o cinema eram nos seus primórdios.

Figuras 10 e 11: Imagens em *S-LOG 2/S-GAMUT* e em *REC 709/Gama 2.4*



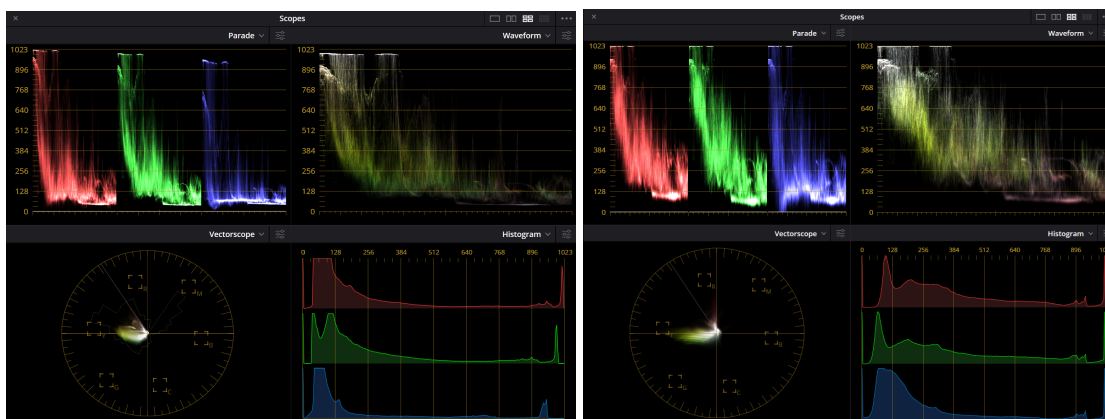
Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Figura 12: Imagem finalizada



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Figuras 13 e 14: Gráficos de cor da imagem antes e depois da Colorização



Fonte: Arquivo Pessoal do Autor

Em aspectos gerais, o trabalho criativo da cor uniu esforços para uma simulação de filme em película, mantendo as altas luzes controladas, as tonalidades densas e presentes, além de também utilizar um processo para redução da aspereza característica da filmagem digital, que costuma saltar aos olhos com uma nitidez bem peculiar, que geralmente não é percebida na tela de cinema. Para isso foram utilizadas apenas ferramentas nativas do programa, sem a necessidade de *plugins* externos.

3.3.2. Som

O som sendo parte fundamental do processo tinha como objetivo desde o início intensificar o que está sendo visto. Em algumas cenas foi necessário o uso da técnica de dublagem popularmente conhecido na indústria cinematográfica como *ADR (Additional Dialog Replacement)* devido a algum erro na captura do áudio externo, como excesso de barulhos e ruídos indesejados. Outra alternativa presente no vídeo que contribuiu bastante para o resultado final foi a utilização de *foleys*, como por exemplo quando puxo a fotografia debaixo da cama.

Isso foi feito com objetivo de trazer mais camadas ao som do vídeo. Os *foleys*, que consistem na reprodução de sons de objetos e itens de cena na pós-produção, são utilizados a muitos e muitos anos na indústria cinematográfica e resultam em uma maior imersividade dentro da narrativa proposta. Estes sons e demais efeitos sonoros foram retirados de plataformas gratuitas como *Tunetank*, *FreeSound* e *Youtube Audio Library*.¹⁰ Isso ocorreu

¹⁰ <https://studio.youtube.com/channel/music>
<https://freesound.org/>
<https://tunetank.com/>

pois nas tentativas iniciais de captar meu próprio *foley*, encontrei dificuldades em obter um áudio limpo, e seria mais uma etapa necessária na edição do som, com objetivo de ganhar maior dinamicidade nesta etapa, recorrendo a bancos sonoros onde os áudios em sua grande maioria já estão bem captados e remasterizados, basta copiar e colar que se obtém um resultado decente.

Especificamente falando de trilha sonora, estive ciente o tempo inteiro de que pretendia construir um vídeo bastante musical, isto é, gostaria de utilizar várias músicas diferentes, ligando umas às outras e ao longo de todo vídeo. Como visto anteriormente, elas auxiliam a guiar o espectador aos objetivos do realizador, além de serem fundamentais para o ritmo do que está sendo mostrado.

As escolhas musicais foram feitas sem muita preocupação com direitos autorais ou restrições tendo em vista que este vídeo não iria ser monetizado na plataforma de todo modo, já que isto só seria possível futuramente com, métricas específicas que a plataforma do Youtube exige, então neste caso tive liberdade de decupar músicas que fizessem sentido nos trechos em questão sem demais implicações.

Porém ainda sim foi utilizado músicas de bancos gratuitos pois eles possuem alguns filtros de ritmo e tom musical que para fins de pesquisa facilitam bastante encontrar o som ideal. Sendo assim, fazendo uso desses filtros consegui encontrar músicas que se adequaram à ideia em que eu estava concebendo, sem perder muito tempo pensando e testando com músicas já publicadas.

As músicas utilizadas no vídeo foram:

- *Fallout 3 Soundtrack - Swing Doors*
- *Prelúdio (Luiz Bonfá)*
- *Bossa By The Fire (Andy Warner by Tunetank)*
- *Little Mystery (DogIsReal by Tunetank)*
- *Liebestraum Love Dream (Franz Liszt)*
- *Escape From The Uknow (Rage Sound by Tunetank)*
- *Funny Detective (VipSound by Tunetank)*
- *Mozart - Concerto for flute, harp & orchestra in C major, K. 299 (K. 297c), II. Andantino*

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do episódio piloto possibilitou não apenas a aplicação das técnicas audiovisuais, mas também a reflexão sobre o próprio processo de criação e sobre como a linguagem audiovisual pode ser uma poderosa ferramenta de expressão. Contudo, o caminho percorrido também trouxe à tona algumas dificuldades significativas, como a falta de tempo e recursos, que dificultaram a produção autônoma e exigiram adaptações constantes.

A subjetividade da percepção do público é outro ponto de atenção, ainda que esta etapa de colher opiniões tenha sido adiada para uma pesquisa futura, cada espectador pode interpretar a mesma narrativa de maneiras distintas, o que, por um lado, enriquece o processo criativo, mas, por outro, apresenta desafios na definição de um estilo. Mesmo com objetivos claros na aplicação da linguagem, o produto final pode inferir resultados totalmente diferentes em quem assiste, mas considero isso uma grande virtude do processo artístico, que aqui, agiu como um escape tremendo da rotina cotidiana, de certa forma foi um processo mais terapêutico do que acadêmico.

Apesar dessas dificuldades, o projeto revelou a viabilidade de uma produção com os recursos disponíveis, destacando a importância da pós-produção na construção da narrativa. Este processo de edição foi fundamental para aprimorar o material, permitindo que o projeto dialogasse de forma mais eficaz com a ideia original. Além disso, ficou claro que a teoria por si só não é suficiente — a prática é essencial para o real entendimento da cinematografia e para a criação de um conteúdo que não apenas entretém, mas também comunica ideias e emoções.

Ao longo dessa experiência, pude identificar diversos paralelos entre o cinema e as produções voltadas para o *YouTube*, especialmente em relação às etapas de criação, que, embora em escalas distintas, seguem uma estrutura bastante semelhante. Também pude perceber isso nas práticas cotidianas, que frequentemente servem como uma fonte infinita de histórias, permitindo a adaptação e subversão de técnicas para criar narrativas mais próximas da realidade dos espectadores.

O projeto não só contribuiu para a construção de uma identidade audiovisual, mas também funcionou como um espaço de aprendizado contínuo. A busca por um estilo próprio, que dialoga com a realidade do público, é uma meta que segue sendo cultivada ao longo do desenvolvimento do canal, e a ideia de compartilhamento de experiências pessoais, sejam

angústias ou reflexões, continua sendo um dos pilares dessa proposta.

Como perspectiva futura, espero que o canal siga evoluindo, consolidando-se como um espaço de experimentação tanto técnica quanto narrativa, promovendo a troca de ideias e fortalecendo uma comunidade online. Por fim, este trabalho além de um marco em minha trajetória acadêmica, é um compromisso pessoal com o objetivo de produzir um conteúdo bem trabalhado e fundamentado no que a cinematografia tem de melhor a oferecer, além de um convite à exploração contínua das narrativas que nos cercam, incentivando quem o lê e assiste a encontrar sua própria invenção criativa, para se distrair e compartilhar suas ideias em meio a rotina.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques et al. A estética do filme. 2. ed. São Paulo: Editora Papirus, 2002.

BENTES, Ivana. Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (org.). Made in Brasil: Três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003. p. 113-132.

CERTEAU, Michel de. A invenção do cotidiano. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

GAUDREAULT, André; JOST, François. A narrativa cinematográfica. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009.

HELLER, Agnes. A vida cotidiana. 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1997.

JENKINS, Henry ; GREEN, Joshua ; FORD, Sam. A Cultura da Conexão. 2. ed. Trad. Patrícia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2022.

LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean ; A TELA GLOBAL: Mídias culturais e cinema na era hipermoderna, Editora Sulina, 2009.

MARTIN, Marcel. A Linguagem Cinematográfica. 3. ed. Trad. Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.

RABIGER, Michael. Direção de cinema: Técnicas e Estética. Trad. Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

APÊNDICE A

Roteiro de Guia para episódio piloto

CONTEXTO DA IDEIA / AÇÃO	NARRAÇÃO / IDEIA DE FALA
Começa com as fotos Plano mais próximo falo com a cam depois mostro a foto mantém o plano, jogo a foto fora FADE/GAMMA SHIFT Pés anseios e olhar tenso, lembro de algo Flashback com terapeuta 16mm aproximada Sequência de planos rápidos, puxo teclado, preparo mouse, detalhe no olho, detalhe na tela do word(mais um roteiro nascendo, gênero comédia) Plano contra plano da tela do word pro rosto, não consegui escrever Apago a luz e vou dormir me visto para pegar o metrô, olho para a câmera No metrô estou distante e após alguns segundos apenas de som ambiente eu viro pra câmera Plano detalhe de cenas rotineiras em sequência conforme os dias passam 4:3 Dramatização comigo mesmo. Com foco nos termos Eu faço a primeira pergunta posando. Depois surge um duplo vindo da porta	Esse ai sou eu e desde mais ou menos essa idade aqui eu queria ter um canal no youtube Acontece que quando eu era pequeno eu não tinha conhecimento pra fazer isso acontecer, muito menos uma câmera. Então essa vontade meio que adormeceu dentro de mim Até que um outro dia eu lembrei de uma coisa Sei lá, por que você não arruma um hobby? Chegou a hora de finalmente botar isso em prática Balanço na cadeira com os braços na cabeça (LEGENDA: Mais difícil do que eu pensava) A gente tem mesmo que trabalhar todo dia? OFF: Eu sei que a vida não é um filme, mas será que eu consigo ser o diretor da minha narrativa? Em cena: Foda-se eu deveria tentar de novo Quanto mais o tempo passa, mais parece que as coisas acontecem no automático e a gente vai só esquecendo das nossas próprias vontades, quem é que está por trás disso? (LEGENDA: 1:E aí cara, quanto tempo não te vejo! 2: Sim mano!, sabe como é né? É a rotina, o cotidiano me atropelando, sabe como é né? Eu tinha uma pista. Quem é essa

e termina a questão Detalhes estudando com livros e anotações Dolly out de costas. Levanto e saio. Fade to black Fade in STUDIO FAC - Propaganda antiga com iluminação de palco Fala pomposa com uma piscadinha no final DAQUI ATÉ O CAMINHO DE VOLTA, É TUDO COM A MESMA ROUPA Agora no trabalho estou distante. Olho para um colega. "É na vida cotidiana que a criatividade dos indivíduos de reinterpretar ou resistir às práticas diárias aparecem" Vejo o relógio dar 12h Pego minha mochila e saio para o almoço Trechos da viagem e stills emoldurados em fundo branco FADE to white Volto do almoço Breve pausa e sobre trilha Caminho de volta pra casa (Faz fake, só usar mesma roupa) Momento divã no sofá com a câmera	rotina? Quem é esse cotidiano? São eles os roteiristas da vida de todo mundo? Hora de pesquisar O cotidiano pode ser entendido como o conjunto de práticas, rotinas e experiências que compõem a vida em sociedade. Atividades comuns e repetitivas que mantêm a vida social e material, como o trabalho, o consumo, o lazer e as interações interpessoais. É também no cotidiano que manifestam-se as dinâmicas sociais e históricas, o controle institucional e as possibilidades de subversão. Mais do que uma mera repetição, é na vida cotidiana que a criatividade dos indivíduos de reinterpretar ou resistir às práticas diárias aparecem. Como por exemplo, gravar um vídeo para o Youtube para se distrair! (LEGENDA: N: Ou man, bora pegar um café? M: Hmm, acho que hoje não. N: Mas todo dia você bebe café esse horário. M: Hoje eu vou fazer algo diferente. N: Ok) É, o cotidiano tá na vida de todo mundo, e por mais que pareça um saco, não é ele que te controla não. É nele que a gente aprende a se reinventar e dar sentido a nossa própria história (LEGENDA: N: Como foi o almoço? M: Bom, e o seu? N: Bom também) Existe beleza no cotidiano? Não sei, talvez. Porque mesmo que a gente esteja sempre tentando fugir dele, de vez em quando a gente consegue. E existem diversas formas de fazer isso. Você só precisa encontrar uma Acho que foi por isso que eu sempre quis ter um canal e fazer vídeos, poder me expressar de alguma maneira que eu deixasse a criatividade fluir. Que bom que eu comecei.
---	--

Créditos?	BREVE PAUSA. Vai achar um hobby!
-----------	----------------------------------