







**Universidade do Minho**  
Instituto de Ciências Sociais

Sara Diana Nunes Pestana

**A fotografia no videoclipe:  
a importância da imagem enquanto expansão da  
mensagem musical para a banda Flaming Rose**

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Ciências da Comunicação  
Área de especialização em Audiovisual e Multimédia

Trabalho efetuado sob a orientação do  
**Professor Doutor Daniel da Cruz Brandão**

dezembro de 2022

## **DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS**

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

### **Licença concedida aos utilizadores deste trabalho**



#### **Atribuição-NãoComercial**

#### **CC BY-NC**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

*[Esta licença permite que outros remisturem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, eles não têm de licenciar esses trabalhos derivados ao abrigo dos mesmos termos.]*

## **Agradecimentos**

A realização deste mestrado foi a concretização de um objetivo muito importante e, ainda que este processo possa ser um pouco solitário, não seria possível sem o apoio de várias pessoas indispensáveis.

A meu orientador, Professor Daniel Brandão por toda a motivação, orientação e compreensão e pela forma construtiva e dedicada com que me guiou durante este processo.

Ao meu companheiro, namorado, melhor amigo Roberto Quintas pelo apoio incondicional e pelo abraço que acompanhou todas as etapas deste projeto.

À minha querida amiga Silvana, por constantemente me mostrar o lado mais belo do cinema. A sua sabedoria e amizade foram essenciais.

À minha mãe por sempre me ter dito para seguir os meus sonhos, e ao meu pai por me ter mostrado que é preciso trabalhar muito para alcançá-los.

Por fim, não posso deixar de agradecer a todas as pessoas que dispensaram um pouco do seu tempo para participar nas entrevistas e darem o seu contributo para a concretização desta investigação.

## **DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE**

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

# **A fotografia no videoclipe: a importância da imagem enquanto expansão da mensagem musical para a banda Flaming Rose**

## **Resumo**

O presente trabalho de projeto tem como objetivo explorar o papel da fotografia no videoclipe<sup>1</sup> enquanto motivador para o consumo de música. Esta investigação consiste na realização de um videoclipe para uma música de Flaming Rose, uma banda que se encontra a dar os primeiros passos no meio musical e que pretende encontrar meios visuais de se dar a conhecer ao público.

Este documento explora a temática da relação da imagem com a música, desde os primórdios do cinema, até ao surgimento da Music Television (MTV) e, posteriormente, o papel do videoclipe nos dias de hoje, nomeadamente, através da análise do produto resultante desta investigação.

Neste documento são também relatados os procedimentos realizados e o trabalho desenvolvido nas três fases típicas de uma investigação-ação, que se cruzaram com as três fases típicas de uma produção audiovisual: diagnóstico (revisão de literatura sobre o tema, caracterização da banda, da música e definição dos objetivos do trabalho); intervenção (pré-produção, planificação, rodagem do videoclipe, edição e pós-produção); e avaliação (confrontação do resultado com uma amostra de público através de entrevistas semi-estruturadas).

Este projeto pretende compreender o valor do papel da imagem e da direção de fotografia, enquanto ferramenta fundamental na produção de um videoclipe e na motivação do consumidor para um maior interesse pela música divulgada.

**Palavras chave:** Videoclipe, Direção de Fotografia, Imagem, Cinema, Música, Narrativa

---

<sup>1</sup> Curta metragem que ilustra um tema musical, de forma a dar a conhecer o trabalho de um artista

## **Cinematography in the music video: the importance of image as an expansion of the musical message for Flaming Rose band**

### **Abstract**

This project aims to explore the role of photography in music videos as a motivator for music consumption. This research consists of making a music video for a song by Flaming Rose, a band that is taking its first steps in the music scene and wants to find visual ways to make itself known to the audience.

This document will explore the theme of the relationship between image and music, from the early days of cinema, to the rise of Music Television (MTV), and then the role of the music video today, namely through the analysis of the product resulting from this research.

This document also reports the procedures performed and the work developed in the three typical phases of an action-research, which crossed with the three typical phases of an audiovisual production: diagnosis (literature review on the theme, characterization of the band, the music and definition of the objectives of the work); intervention (pre-production, planning, shooting of the music video, editing and post-production); and evaluation (confrontation of the result with a sample of audience through semi-structured interviews).

This project aims to understand the value of the role of image and photography as a fundamental tool in the production of a music video and in the motivation of the consumer for a greater interest in the music promoted.

**Key Words:** Music Video, Cinematography, Image, Cinema, Music, Narrative



## Índice

Índice de Imagens .....	VIII
Índice de Imagens com fonte URL .....	XII
Índice de Esquemas .....	XVI
Índice de Tabelas .....	XVII
Introdução .....	18
1. Enquadramento Teórico .....	24
1.1. O Cinema e a Música .....	24
1.2. O Videoclipe .....	28
1.3. Recursos Narrativos .....	31
1.4. A fotografia no Cinema .....	39
1.5. Filmes relevantes pela sua Direção de Fotografia .....	65
2. Metodologias: Desenvolvimento do Videoclipe .....	74
2.1. Pré-Produção de <i>Oda</i> .....	74
2.2. Produção de <i>Oda</i> na perspetiva da Direção de Fotografia .....	100
2.3. Pós-Produção de Vídeo .....	128
2.4. Balanço final da Direção de Fotografia no videoclipe de <i>Oda</i> .....	133
3. Análise da receção do público – Entrevista .....	134
3.1. Entrevista piloto .....	138
3.2. Guião da entrevista .....	139
3.3. Análise das entrevistas .....	142
3.4. Aspetos conclusivos após a análise das entrevistas .....	162
Conclusões .....	167
Referências Bibliográficas .....	174
Recursos Audiovisuais .....	177
Anexos .....	180

## Índice de Imagens

Imagem 1 : <i>Frame</i> retirado da sequência de título dos filmes da trilogia <i>Star Wars</i> de George Lucas (1977). .....	26
Imagem 2 : <i>Frame</i> do videoclipe <i>Keep Moving</i> de Jungle (Jungle4eva, 2021). .....	32
Imagem 3 : <i>Frame</i> do videoclipe <i>Casio</i> de Jungle (Jungle4eva, 2019). .....	33
Imagem 4 : Exemplo de utilização da técnica <i>One Point Perspective</i> no filme <i>Full Metal Jacket</i> de Stanley Kubrick (1987). .....	34
Imagem 5 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Shades of Blue</i> de Kelsey Lu (2018), demonstrativos das alterações de proporção do ecrã. ....	38
Imagem 6 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Shades of Blue</i> de Kelsey Lu (2018) demonstrativos da colorização azul. ....	39
Imagem 7 : <i>Frame</i> do filme <i>Crimson Peak</i> de Guillermo del Toro (2015). .....	44
Imagem 8 : <i>Frame</i> do filme <i>Buffalo 66</i> de Vincent Gallo (1998). .....	45
Imagem 9 : <i>Frame</i> do filme <i>Big Eyes</i> de Tim Burton (2014). .....	46
Imagem 10 : <i>Frame</i> do filme <i>Dune</i> de Denis Villeneuve (2021). .....	46
Imagem 11 : <i>Frame</i> do filme <i>Alice in Wonderland</i> de Tim Burton (2010). .....	47
Imagem 12 : <i>Frame</i> do filme <i>A Cure for Wellness</i> de Gore Verbinski (2017). .....	47
Imagem 13 : <i>Frame</i> do filme <i>Hugo</i> de Martin Scorsese (2012). .....	48
Imagem 14 : <i>Frame</i> do filme <i>John Wick</i> de Chad Stahelski (2014). .....	48
Imagem 15 : <i>Frame</i> do filme <i>Vertigo</i> de Alfred Hitchcock (1959). .....	51
Imagem 16 : <i>Frame</i> do filme <i>Kill Bill Vol. 1</i> de Quentin Tarantino (2003). .....	51
Imagem 17 : <i>Frame</i> do filme <i>The Batman</i> de Matt Reeves (2022). .....	52
Imagem 18 : <i>Frame</i> do filme <i>Submarine</i> de Richard Ayoade (2010). .....	52
Imagem 19 : <i>Frame</i> do filme <i>The Batman</i> de Matt Reeves (2022). .....	53
Imagem 20 : <i>Frame</i> do filme <i>The Godfather</i> de Francis Ford Coppola (1972). .....	54
Imagem 21 : <i>Frame</i> do filme <i>Star Wars: Episode I – The Phantom Menace</i> de George Lucas (1999). .....	54
Imagem 22 : <i>Frame</i> do filme <i>Taxi Driver</i> de Martin Scorsese (1976). .....	55
Imagem 23 : <i>Frame</i> do filme <i>Neon Demon</i> de Nicolas Winding Refn (2016). .....	55
Imagem 24 : <i>Frame</i> do filme <i>The Royal Tenenbaums</i> de Wes Anderson (2001). .....	56
Imagem 25 : <i>Frame</i> do filme <i>Moonrise Kingdom</i> de Wes Anderson (2012). .....	56
Imagem 26 : <i>Frame</i> do filme <i>Eyes Wide Shut</i> de Stanley Kubrick (1999). .....	57
Imagem 27 : <i>Frame</i> do filme <i>The Shining</i> de Stanley Kubrick (1980). .....	57
Imagem 28 : <i>Frame</i> do filme <i>Pulp Fiction</i> de Quentin Tarantino (1994). .....	58
Imagem 29 : <i>Frame</i> do filme <i>Pulp Fiction</i> de Quentin Tarantino (1994). .....	58

Imagem 30 : <i>Frame</i> do filme <i>The Matrix</i> de The Wachowskis (1999).	59
Imagem 31 : <i>Frame</i> do filme <i>The Grand Budapest Hotel</i> de Wes Anderson (2014).	60
Imagem 32 : <i>Frame</i> do filme <i>The Grand Budapest Hotel</i> de Wes Anderson (2014).	61
Imagem 33 : <i>Frame</i> do filme <i>Le fabuleux destin d'Amélie Poulain</i> de Jean-Pierre Jeunet (2001).	62
Imagem 34 : <i>Frames</i> do filme <i>Buffalo 66</i> de Vincent Gallo (1998).	63
Imagem 35 : <i>Frames</i> do filme <i>The Lighthouse</i> de Robert Eggers (2019).	64
Imagem 36 : <i>Frames</i> do filme <i>Blade Runner</i> de Ridley Scott (1982).	66
Imagem 37 : Exemplos de contraluz e <i>frame</i> dentro de <i>frame</i> em <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982).	67
Imagem 38 : <i>Behind the scenes</i> do filme <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982).	68
Imagem 39 : Exemplos de utilização de néon em <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982).	68
Imagem 40 : Colorização azul em <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982).	69
Imagem 41 : Iluminação néon e nevoeiro em <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve, 2017).	70
Imagem 42 : A contraluz em <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve, 2017).	70
Imagem 43 : <i>Frame</i> dentro de <i>frame</i> em <i>Blade Runner 2049</i> (Villeneuve, 2017).	70
Imagem 44 : <i>Frame</i> do filme <i>2001: A Space Odyssey</i> de Stanley Kubrick (1968).	71
Imagem 45 : <i>Frame</i> do filme <i>2001: A Space Odyssey</i> de Stanley Kubrick (1968).	72
Imagem 46 : <i>Frame</i> do filme <i>2001: A Space Odyssey</i> de Stanley Kubrick (1968).	73
Imagem 47 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Noche Oscura</i> .	75
Imagem 48 : Carta <i>O Louco</i> .	77
Imagem 49 : Carta <i>O Heremita</i> .	78
Imagem 50 : Carta <i>Os Amantes</i> .	78
Imagem 51 : Carta <i>A Torre</i> .	79
Imagem 52 : Carta <i>A Morte</i> .	79
Imagem 53 : Carta <i>A Estrela</i> .	79
Imagem 54 : Carta <i>O Mundo</i> .	80
Imagem 55 : <i>Moodboard</i> "A Ascensão".	81
Imagem 56 : <i>Moodboard</i> "O Louco".	83
Imagem 57 : <i>Moodboard</i> "O Heremita".	84
Imagem 58 : <i>Moodboard</i> "Os Amantes".	85
Imagem 59 : <i>Moodboard</i> Transição Capítulo 4.	85
Imagem 60 : <i>Moodboard</i> "A Torre".	86
Imagem 61 : <i>Moodboard</i> "A Morte".	87
Imagem 62 : <i>Moodboard</i> Transição Capítulo 5.	88
Imagem 63 : <i>Moodboard</i> "O Mundo".	88

Imagem 64 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Nasty Human</i> de Celiin (2020).	90
Imagem 65 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Shades of Blue</i> de Kelsey Lu (2018).	91
Imagem 66 : <i>Frames</i> da sequência de dança do videoclipe <i>Oda</i> .	92
Imagem 67 : Excerto da planificação de Direção de Fotografia ou Decupagem.	94
Imagem 68 : <i>Moodboard</i> Cena 1.	96
Imagem 69 : <i>Moodboard</i> Cenas 2, 4, 6, 10, 11 e 13 e Cena Pós-Créditos.	97
Imagem 70 : <i>Moodboard</i> Cenas 3 e 8.	98
Imagem 71 : <i>Moodboard</i> Cenas 5, 7, 9 e 12.	99
Imagem 72 : Teste Noite e <i>Frame</i> Cena 9.	99
Imagem 73 : Exemplo de <i>Dolly In</i> em <i>Oda</i> .	102
Imagem 74 : Exemplo de <i>Dolly Out</i> em <i>Oda</i> .	103
Imagem 75 : Exemplo de <i>Traveling</i> lateral em <i>Oda</i> .	103
Imagem 76 : Exemplo de <i>Tracking Shot</i> em <i>Oda</i> .	103
Imagem 77 : Exemplo de <i>PAN</i> em <i>Oda</i> .	104
Imagem 78 : Exemplo de <i>TILT</i> em <i>Oda</i> .	104
Imagem 79 : Exemplo de <i>Inception</i> em <i>Oda</i> .	104
Imagem 80 : Exemplo de <i>Vertigo</i> em <i>Oda</i> .	105
Imagem 81 : Sony a7iii	107
Imagem 82 : Sony FE 35mm F1.8	107
Imagem 83 : Sigma 24mm / f 1.4 DG HSM Art Sony FE	107
Imagem 84 : Insta360 One R com lente 4K Wide-Angle	108
Imagem 85 : Feiyu-tech ak2000s	108
Imagem 86 : Cullman Nanomax 450	109
Imagem 87 : Neewer 660 RGB	109
Imagem 88 : Neewer 480	109
Imagem 89 : Godox painel refletor + difusor	110
Imagem 90 : Praia do Cavadinho – Fotografias de Produção. Créditos: João Vilares.	111
Imagem 91 : Praia Fluvial de Adaúfe. Créditos: Sara Pestana.	112
Imagem 92 : Estúdio de fotografia e vídeo Midtones - Fotografia de Produção. Créditos: João Vilares.	113
Imagem 93 : <i>Frame</i> sequência de dança de <i>Oda</i> .	114
Imagem 94 : <i>Frame</i> Cena 2 de <i>Oda</i> .	115
Imagem 95 : Traje de noiva minhota.	115
Imagem 96 : Fotografia behind the scenes. Créditos: João Vilares.	116

Imagem 97 : Fotografia <i>behind the scenes</i> e <i>Frame</i> Cena 12. Créditos: João Vilares. ....	116
Imagem 98 : Desenho de Jennifer Gomes. ....	117
Imagem 99 : Execução Sara Pestana. Créditos: João Vilares. ....	118
Imagem 100 : Fotografia <i>behind the scenes</i> . Créditos: João Vilares. ....	119
Imagem 101 : <i>Frame</i> Cena 5. ....	120
Imagem 102 : Fotografia <i>behind the scenes</i> . Créditos: João Vilares. ....	121
Imagem 103 : <i>Frame</i> da Cena 12. ....	122
Imagem 104 : Fotografia <i>behind the scenes</i> . Créditos: João Vilares. ....	123
Imagem 105 : <i>Frame</i> da Cena 10. ....	124
Imagem 106 : Fotografia <i>behind the scenes</i> . Créditos: João Vilares. ....	125
Imagem 107 : <i>Frame</i> Cena 10. ....	126
Imagem 108 : Utilização da proporção 4:3 nas cenas com a Marionete em <i>Oda</i> . ....	129
Imagem 109 : Utilização da proporção 4:3 nas cenas com a Mãe Natureza em <i>Oda</i> . ....	130
Imagem 110 : Utilização da proporção 7:3 na cena da fuga da protagonista em <i>Oda</i> . ....	131
Imagem 111 : <i>Frame</i> do videoclipe <i>Oda</i> demonstrativo da colorização de mudança dia/noite. .	132
Imagem 112 : <i>Frame</i> do videoclipe <i>Oda</i> demonstrativo da aplicação do filtro digital <i>Pro Mist</i> . .	133
Imagem 113 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Oda</i> . ....	141
Imagem 114 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Oda</i> . ....	141
Imagem 115 : <i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Oda</i> . ....	142
Imagem 116 : <i>All I want</i> de Kodaline (2013). ....	146
Imagem 117 : <i>Bad day</i> de Daniel Powter (2009). ....	147
Imagem 118 : <i>Stay</i> de Rihanna (2013). ....	147
Imagem 119 : <i>The Universal</i> de Blur (1995). ....	148
Imagem 120 : <i>Sleeping Sun</i> de Nightwish (1999). ....	149
Imagem 121 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	151
Imagem 122 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	152
Imagem 123 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	152
Imagem 124 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	153
Imagem 125 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	154
Imagem 126 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	154
Imagem 127 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	155
Imagem 128 : <i>Frame</i> retirado do videoclipe <i>Oda</i> . ....	155

## Índice de Imagens com fonte URL

Imagem	Título	URL	Página
Imagem 2	<i>Frame</i> do videoclipe <i>Keep Moving</i> de Jungle (Jungle4eva, 2021).	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7-IWzQd_xeQ">https://www.youtube.com/watch?v=7-IWzQd_xeQ</a>	33
Imagem 3	<i>Frame</i> do videoclipe <i>Casio</i> de Jungle (Jungle4eva, 2019).	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=7nJRGARveVc">https://www.youtube.com/watch?v=7nJRGARveVc</a>	32
Imagem 4	Exemplo de utilização da técnica <i>One Point Perspective</i> no filme <i>Full Metal Jacket</i> de Stanley Kubrick (1987).	<a href="https://gigazine.net/gsc_news/en/20120901-kubrick-k-one-point-perspective/">https://gigazine.net/gsc_news/en/20120901-kubrick-k-one-point-perspective/</a>	33
Imagem 5	<i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Shades of Blue</i> de Kelsey Lu (2018).	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WOQVgeUxOjl">https://www.youtube.com/watch?v=WOQVgeUxOjl</a>	37
Imagem 6			38
Imagem 38	<i>Behind the scenes</i> do filme <i>Blade Runner</i> (Scott, 1982).	<a href="https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenwehts-photography">https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenwehts-photography</a>	67
Imagem 48	Carta <i>O Louco</i> .	<a href="https://www.thetarotlady.com/tarot-card-by-card-the-fool/">https://www.thetarotlady.com/tarot-card-by-card-the-fool/</a>	76
Imagem 49	Carta <i>O Heremita</i> .		77
Imagem 50	Carta <i>Os Amantes</i> .		77
Imagem 51	Carta <i>A Torre</i> .		78
Imagem 52	Carta <i>A Morte</i> .		78
Imagem 53	Carta <i>A Estrela</i> .		78
Imagem 54	Carta <i>O Mundo</i> .		79
Imagem 55	<i>Moodboard</i> "A Ascensão".	<a href="https://ok.ru/profile/553873567410/album/803873777586/895438034098">https://ok.ru/profile/553873567410/album/803873777586/895438034098</a> <a href="https://gq.globo.com/Corpo/Cuidados/noticia/2019/02/nova-vaidade-como-cuidar-da-sua-barba.html">https://gq.globo.com/Corpo/Cuidados/noticia/2019/02/nova-vaidade-como-cuidar-da-sua-barba.html</a> <a href="https://i.pinimg.com/originals/fd/75/b1/fd75b18223e51d7ec6d9da66f2f9fe36.jpg">https://i.pinimg.com/originals/fd/75/b1/fd75b18223e51d7ec6d9da66f2f9fe36.jpg</a> <a href="https://hardsadness.tumblr.com/post/165146541956/imgfavecom">https://hardsadness.tumblr.com/post/165146541956/imgfavecom</a>	80
Imagem 56	<i>Moodboard</i>	<a href="https://www.instagram.com/p/Bd0RTvAgx6v/?epik=dj0yJnU9VGRWSGY1YnJuenpLZkNLdmxSN090dElyS">https://www.instagram.com/p/Bd0RTvAgx6v/?epik=dj0yJnU9VGRWSGY1YnJuenpLZkNLdmxSN090dElyS</a>	82

	“O Louco”.	<p>215dy16c3omcD0wJm49V1NNdU45QVhpc0030Flm d0pnQ0ZOUSZ0PUFBQUFBR0NfWkh3</p> <p><a href="https://joanneflemingdesign.com/2018/11/underw-ater-shoot-rekha-garton-grey-tulle-wedding-dress/">https://joanneflemingdesign.com/2018/11/underw-ater-shoot-rekha-garton-grey-tulle-wedding-dress/</a></p> <p><a href="https://www.mychicobsession.com/beach-editorial-p-hotoshoot/">https://www.mychicobsession.com/beach-editorial-p-hotoshoot/</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/originals/c1/6d/64/c16d64f4964f482f66ee736352569292.jpg">https://i.pinimg.com/originals/c1/6d/64/c16d64f4964f482f66ee736352569292.jpg</a></p>	
Imagem 57	<i>Moodboard</i> “O Heremita”.	<p><a href="https://i.pinimg.com/originals/b5/97/db/b597db0e6ccb5efc95e851f26c3749f8.jpg">https://i.pinimg.com/originals/b5/97/db/b597db0e6ccb5efc95e851f26c3749f8.jpg</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/originals/ac/ff/54/acff54aa796588a517bb186e5c483d80.jpg">https://i.pinimg.com/originals/ac/ff/54/acff54aa796588a517bb186e5c483d80.jpg</a></p> <p><a href="http://www.fubiz.net/en/2014/03/10/surreal-black-and-white-autoportraits/">http://www.fubiz.net/en/2014/03/10/surreal-black-and-white-autoportraits/</a></p> <p><a href="https://petapixel.com/2014/08/25/fan-hos-incredible-black-and-white-street-photography-of-1950s-hong-kong/">https://petapixel.com/2014/08/25/fan-hos-incredible-black-and-white-street-photography-of-1950s-hong-kong/</a></p>	83
Imagem 58	<i>Moodboard</i> “Os Amantes”.	<p><a href="https://i.pinimg.com/originals/8c/72/f5/8c72f50b73c2342f9d459d4fe77d28cb.jpg">https://i.pinimg.com/originals/8c/72/f5/8c72f50b73c2342f9d459d4fe77d28cb.jpg</a></p> <p><a href="https://redrooom.tumblr.com/post/186383851055">https://redrooom.tumblr.com/post/186383851055</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/originals/51/1e/40/511e4012fa0e66ba508fe71630e6e3d2.jpg">https://i.pinimg.com/originals/51/1e/40/511e4012fa0e66ba508fe71630e6e3d2.jpg</a></p> <p><a href="https://www.pinterest.pt/pin/759067712191638033/">https://www.pinterest.pt/pin/759067712191638033/</a></p>	84
Imagem 59	<i>Moodboard</i> Transição Capítulo 4.	<p><a href="https://twitter.com/Kurtkem_/status/1253837748169048064">https://twitter.com/Kurtkem_/status/1253837748169048064</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/564x/d6/ed/54/d6ed54b41a9813429dd7aee259651fc6.jpg">https://i.pinimg.com/564x/d6/ed/54/d6ed54b41a9813429dd7aee259651fc6.jpg</a></p> <p><a href="https://charlieswanderings.com/lookbooks/11-creative-photoshoot-ideas-for-halloween/">https://charlieswanderings.com/lookbooks/11-creative-photoshoot-ideas-for-halloween/</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/564x/37/c6/3f/37c63f144cd4be88f7b29d6ffa8dc5c.jpg">https://i.pinimg.com/564x/37/c6/3f/37c63f144cd4be88f7b29d6ffa8dc5c.jpg</a></p>	84
Imagem 60	<i>Moodboard</i> “A Torre”.	<p><a href="https://highlike.org/adam-ekberg-3/">https://highlike.org/adam-ekberg-3/</a></p> <p><a href="https://vintagetopia.co/2018/04/07/24-light-and-shadow-photography-for-inspiration/">https://vintagetopia.co/2018/04/07/24-light-and-shadow-photography-for-inspiration/</a></p> <p><a href="https://www.thecrazytourist.com/15-best-things-to-do-in-alnwick-northumberland-england/">https://www.thecrazytourist.com/15-best-things-to-do-in-alnwick-northumberland-england/</a></p> <p><a href="https://i.pinimg.com/originals/f1/86/e7/f186e742d4e63dba8c389581c0724761.jpg">https://i.pinimg.com/originals/f1/86/e7/f186e742d4e63dba8c389581c0724761.jpg</a></p>	85
Imagem 61	<i>Moodboard</i> “A Morte”.	<p><a href="https://www.deviantart.com/nataliadrepina/art/Sleep-my-dear-The-darkness-is-here-551485432">https://www.deviantart.com/nataliadrepina/art/Sleep-my-dear-The-darkness-is-here-551485432</a></p> <p><a href="https://culturacolectiva.com/fotografia/cuando-los-sentimientos-y-la-fantasia-se-apropian-de-la-realidad">https://culturacolectiva.com/fotografia/cuando-los-sentimientos-y-la-fantasia-se-apropian-de-la-realidad</a></p>	86

		<a href="https://twitter.com/meidemich/status/637351577540558849">https://twitter.com/meidemich/status/637351577540558849</a>	
		<a href="https://weheartit.com/entry/321074097?context_set=155594154-oc-corbeau&amp;context_type=collection">https://weheartit.com/entry/321074097?context_set=155594154-oc-corbeau&amp;context_type=collection</a>	
Imagem 62	<i>Moodboard</i> Transição Capítulo 5.	<a href="https://www.behance.net/gallery/80343235/Nothing-But-Thieves-album-artwork">https://www.behance.net/gallery/80343235/Nothing-But-Thieves-album-artwork</a> <a href="https://i.pinimg.com/originals/97/6c/35/976c35a4ab52efbd33f1499323393f97.jpg">https://i.pinimg.com/originals/97/6c/35/976c35a4ab52efbd33f1499323393f97.jpg</a> <a href="https://i.pinimg.com/originals/a1/9b/99/a19b99ef9520b0db9e25e6df83061dd3.jpg">https://i.pinimg.com/originals/a1/9b/99/a19b99ef9520b0db9e25e6df83061dd3.jpg</a>	87
Imagem 63	<i>Moodboard</i> "O Mundo".	<a href="https://society6.com/product/cant-get-enough1927307_print?c_kid=s6-10647200p4a1v45&amp;sku=s6-10647200p4a1v45&amp;utm_source=pinterest&amp;utm_medium=social&amp;utm_campaign=2331">https://society6.com/product/cant-get-enough1927307_print?c_kid=s6-10647200p4a1v45&amp;sku=s6-10647200p4a1v45&amp;utm_source=pinterest&amp;utm_medium=social&amp;utm_campaign=2331</a> <a href="https://www.thehoodwitch.com/blog/2019/10/11/self-empowerment-and-the-full-hunters-moon-in-aries">https://www.thehoodwitch.com/blog/2019/10/11/self-empowerment-and-the-full-hunters-moon-in-aries</a> <a href="https://twitter.com/upicsy/status/1065238941161463808">https://twitter.com/upicsy/status/1065238941161463808</a>	87
Imagem 64	<i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Nasty Human</i> de Celiin (2020).	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=r4i8aQ1BikE">https://www.youtube.com/watch?v=r4i8aQ1BikE</a>	89
Imagem 65	<i>Frames</i> retirados do videoclipe <i>Shades of Blue</i> de Kelsey Lu (2018).	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=W0QVgeUxOjl">https://www.youtube.com/watch?v=W0QVgeUxOjl</a>	90
Imagem 68	<i>Moodboard</i> Cena 1.	<a href="https://unsplash.com/photos/8I8z-ykZUH4">https://unsplash.com/photos/8I8z-ykZUH4</a> <a href="https://www.flickr.com/photos/paulbarretta/42848341292">https://www.flickr.com/photos/paulbarretta/42848341292</a> <a href="https://unsplash.com/photos/I9V-_4Wgm-Y">https://unsplash.com/photos/I9V-_4Wgm-Y</a>	95
Imagem 69	<i>Moodboard</i> Cenas 2, 4, 6, 10, 11 e 13 e Cena Pós-Créditos.	<a href="https://www.pexels.com/pt-br/foto/raios-de-sol-atraves-das-arvores-1420440/">https://www.pexels.com/pt-br/foto/raios-de-sol-atraves-das-arvores-1420440/</a> <a href="https://www.pexels.com/pt-br/foto/aventura-facanha-anonimo-aqua-7204553/7">https://www.pexels.com/pt-br/foto/aventura-facanha-anonimo-aqua-7204553/7</a> <a href="https://medium.com/@MinaReyes/embrace-the-feminine-way-of-living-faffc4b26376">https://medium.com/@MinaReyes/embrace-the-feminine-way-of-living-faffc4b26376</a>	96
Imagem 70	<i>Moodboard</i> Cenas 3 e 8.	<a href="https://unsplash.com/photos/cAM0adgZo6w">https://unsplash.com/photos/cAM0adgZo6w</a> <a href="https://www.pexels.com/pt-br/foto/sozinho-solitario-preto-e-branco-p-b-6757343/">https://www.pexels.com/pt-br/foto/sozinho-solitario-preto-e-branco-p-b-6757343/</a> <a href="https://i.pinimg.com/originals/6f/d9/99/6fd999296e584dcfaca3bd864d64c087.jpg">https://i.pinimg.com/originals/6f/d9/99/6fd999296e584dcfaca3bd864d64c087.jpg</a>	97
Imagem 71	<i>Moodboard</i> Cenas 5,	<a href="https://mennyfox55.tumblr.com/post/186248782738/albin-sjodin">https://mennyfox55.tumblr.com/post/186248782738/albin-sjodin</a>	98



Imagem 81	Sony a7iii	<a href="https://www.fnac.pt/Sony-Alpha-α7-Mark-III-Corpo-Camara-Fotografica-Digital-Camara-CSC-Mirrorless/a1614520?gclid=Cj0KCQiAhf2MBhDNARIsAKXU5GTlw-IzmTRzYoa10eiCyslYGC6Lfj-iy-Vop35-AAV60fhwMQkmoKAAakm4EALw_wcB&amp;origin=google_pla_promotion">https://www.fnac.pt/Sony-Alpha-α7-Mark-III-Corpo-Camara-Fotografica-Digital-Camara-CSC-Mirrorless/a1614520?gclid=Cj0KCQiAhf2MBhDNARIsAKXU5GTlw-IzmTRzYoa10eiCyslYGC6Lfj-iy-Vop35-AAV60fhwMQkmoKAAakm4EALw_wcB&amp;origin=google_pla_promotion</a>	105
Imagem 82	Sony FE 35mm F1.8	<a href="https://www.sony.pt/electronics/camara-lentes/sel35f18f">https://www.sony.pt/electronics/camara-lentes/sel35f18f</a>	106
Imagem 83	Sigma 24mm / f 1.4 DG HSM Art Sony FE	<a href="https://www.fnac.pt/mp12055147/Sigma-24mm-f1.4-DG-HSM-Art-Sony-FE-MILC-SLR-Grande-angular-Preto">https://www.fnac.pt/mp12055147/Sigma-24mm-f1.4-DG-HSM-Art-Sony-FE-MILC-SLR-Grande-angular-Preto</a>	106
Imagem 84	Insta360 One R com lente 4K Wide-Angle	<a href="https://www.worten.pt/novidades-tecnicas/insta360-one-r">https://www.worten.pt/novidades-tecnicas/insta360-one-r</a>	106
Imagem 85	Feiyu-tech ak2000s	<a href="https://www.fnac.pt/mp19046979/Estabilizador-de-camara-feiyu-tech-ak2000s-de-mao-preto-laranja">https://www.fnac.pt/mp19046979/Estabilizador-de-camara-feiyu-tech-ak2000s-de-mao-preto-laranja</a>	107
Imagem 86	Cullman Nanomax 450	<a href="https://www.kuantokusta.pt/p/1683822/cullmann-ribe-nanomax-450-rotula-rw20-52451">https://www.kuantokusta.pt/p/1683822/cullmann-ribe-nanomax-450-rotula-rw20-52451</a>	107
Imagem 87	Neewer 660 RGB	<a href="https://pt.aliexpress.com/i/4000492644567.html">https://pt.aliexpress.com/i/4000492644567.html</a>	107
Imagem 88	Neewer 480	<a href="https://www.amazon.com/Neewer-Dimmable-Professional-Photography-3200-5600K/dp/B01934RLOU?ref_=ast_slp_dp">https://www.amazon.com/Neewer-Dimmable-Professional-Photography-3200-5600K/dp/B01934RLOU?ref_=ast_slp_dp</a>	108
Imagem 89	Godox painel refletor + difusor	<a href="https://www.digitfoto.pt/GODOX-Reflector-150X200cm-5-em-1-rGODOXD39923.html">https://www.digitfoto.pt/GODOX-Reflector-150X200cm-5-em-1-rGODOXD39923.html</a>	108
Imagem 95	Traje de noiva minhota	<a href="https://www.facebook.com/museudoourodetravassos/photos/a.253625351491555/1071334829720599/">https://www.facebook.com/museudoourodetravassos/photos/a.253625351491555/1071334829720599/</a>	113
Imagem 116	<i>All I want</i> de Kodaline (2012)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=RzuXZfKg2YM">https://www.youtube.com/watch?v=RzuXZfKg2YM</a>	144
Imagem 117	<i>Bad day</i> de Daniel Powter (2009)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=gH476CxJxfg">https://www.youtube.com/watch?v=gH476CxJxfg</a>	145
Imagem 118	<i>Stay</i> de Rihanna (2013)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=JF8BRvqGCNs">https://www.youtube.com/watch?v=JF8BRvqGCNs</a>	145
Imagem 119	<i>The Universal</i> de Blur (1995)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=BrbxWOMpwfs">https://www.youtube.com/watch?v=BrbxWOMpwfs</a>	146
Imagem 120	<i>Sleeping Sun</i> de Nightwish (1999)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=UGfKMV5AbMI">https://www.youtube.com/watch?v=UGfKMV5AbMI</a>	147

## **Índice de Esquemas**

Esquema 1 : Luz e câmara da Cena 5.....	120
Esquema 2 : Luz e câmara da Cena 12.....	122
Esquema 3 : Luz e câmara da Cena 10.....	124
Esquema 4 : Luz e câmara da Cena 8.....	126

## Índice de Tabelas

Tabela 1 : A inspiração do videoclipe <i>Four out of five</i> na filmografia de Kubrick. ....	36
Tabela 2 : Esquemas de capítulos associados a cada uma das cartas de <i>tarot</i> escolhidas .....	80
Tabela 3 : Principais planos/enquadramentos em <i>Oda</i> .....	102
Tabela 4 : Principais Ângulos de câmara utilizados no videoclipe <i>Oda</i> .....	106
Tabela 5 : Equipamento de Captação de Vídeo e Iluminação utilizado em <i>Oda</i> .....	110

## Introdução

A imagem tem um poder incontestável. A verdade é que esta não é uma afirmação relativa apenas aos dias de hoje. A imagem sempre teve grande peso e relevância, no entanto, com o desenvolvimento tecnológico, esta ferramenta de comunicação munuiu-se de várias plataformas de difusão, fazendo com que, para qualquer empresa, organização ou instituição, se torne vital a criação e alimentação de uma linguagem visual identitária, como forma de se distinguir da concorrência perante o seu público-alvo. A ideia principal por trás deste projeto surgiu da necessidade que a banda de música Flaming Rose apresentou em ter um videoclipe que apresentasse os seus temas musicais, como os ligados ao tarot<sup>2</sup> e astronomia, proporcionando a si mesmos e ao espectador o vivenciar de uma jornada de autoconhecimento e desenvolvimento espiritual.

Assim, este documento irá debruçar-se sobre os temas do som e imagem, sob a perspetiva de como estes se interligam e relacionam e de que forma a sua união pode potenciar a mensagem e temática transmitidas. Esta relação será explorada desde a origem do cinema, da utilização da música enquanto elemento que ilustra os filmes e, por outro lado, aprofundando conhecimentos acerca do videoclipe onde esta relação se inverte com a imagem a passar a ilustrar a música. Ao estudar o videoclipe pretende-se conhecer a sua história e compreender a sua importância enquanto ferramenta de promoção e divulgação artística, o seu espaço na indústria audiovisual e explorar as suas características, de modo a perceber como se pode tirar proveito destas na vertente de intervenção prática deste projeto.

A exploração destas temáticas será feita através do aprofundamento do género cinematográfico videoclipe, mais concretamente, ao procurar dar resposta à seguinte questão:

De que forma pode a fotografia contribuir para a expansão da mensagem musical, tendo como exemplo o trabalho de realização do videoclipe para a música “Oda” de Flaming Rose?

A procura por uma resposta a esta questão exigiu uma metodologia de investigação-ação, onde se começou por realizar uma revisão de literatura, procurando conhecer em profundidade a relação entre cinema e música e técnicas de Direção de Fotografia, com o objetivo de utilizar as mesmas na fase prática deste projeto, procurando perceber o seu papel enquanto linguagem não verbal e estudando subtemas como a utilização narrativa da luz, os vários tipos de enquadramentos e o papel da cor.

---

<sup>2</sup> Baralho de cartas composto por diversas figuras do universo astrológico que tem como função adivinhar eventos futuros

Posteriormente, passou-se à fase de intervenção durante a qual foram desenvolvidas todas as fases de produção, desde a pré-produção onde foi desenvolvido o guião daquele que viria a ser o videoclipe e onde foi realizado todo o planeamento no que refere à Direção de Fotografia, passando à fase de produção, onde se realizou a recolha de imagens, até chegar à pós-produção onde se procedeu à montagem e edição do videoclipe.

Por fim, foi realizada uma fase de avaliação do resultado onde, através da realização de entrevistas a uma amostra definida, se procurou perceber se é possível dar resposta à questão de investigação, procurando ainda contribuir para o desenvolvimento daquilo que é o videoclipe e perceber em que medida o videoclipe contribuiu para a criação de uma estética identitária da banda Flaming Rose, se o videoclipe proporcionou uma experiência imersiva aos espectadores, se existiu uma expansão da música e da sua interpretação visual e confirmar a importância da fotografia enquanto elemento narrativo e de cativação da atenção do público. O método de entrevistas semiestruturadas foi o escolhido, por permitir desenvolver uma conversa livre e descontraída permitindo a interação entre a investigadora e os entrevistados.

Este é um projeto de videoclipe singular, sendo que acompanha todo o processo desde a criação da música que este veio ilustrar. Deste modo, foi possível acompanhar o desenvolvimento e a criação musical, ao mesmo tempo que era idealizado o videoclipe, o que se tornou numa experiência relevante para o desenvolvimento deste trabalho. A evolução da criação do vídeo caminhou em conjunto com a evolução da criação da música, contrariando o modo como usualmente este trabalho se desenvolve.

### **Estrutura do documento e abordagem metodológica**

Este trabalho está dividido em 3 capítulos. O Capítulo 1 consiste no enquadramento teórico daquelas que são os dois assuntos centrais deste projeto de ação: o videoclipe e a Direção de Fotografia. Neste primeiro capítulo será explorada um pouco da história do videoclipe passando pelos anos áureos da MTV e do seu caminho até aos dias de hoje. Ainda neste capítulo será também apresentado o conceito de direção de fotografia, do seu posicionamento na produção audiovisual e daqueles que considero serem os conhecimentos técnicos chave para a conceção de uma boa fotografia, apresentando alguns exemplos que considero pertinentes.

O Capítulo 2 deste documento é dedicado às metodologias, onde é dado a conhecer todo o desenvolvimento deste trabalho, que segue uma metodologia de investigação-ação. Segundo Coutinho (2011), a metodologia de investigação-ação tem como objetivo propor uma solução para um problema

identificado, para posterior avaliação da sua eficiência. Sendo que a metodologia de investigação-ação divide-se tipicamente em três fases (diagnóstico, intervenção, avaliação), este trabalho procurou o cruzamento com as fases de trabalho típicas de uma produção audiovisual (pré-produção, produção e pós-produção). Deste cruzamento surgiram as seguintes etapas pelas quais este projeto se regeu, que, embora não se encontrem identificadas na estrutura deste relatório, são possíveis de ser percecionadas no decorrer da leitura da descrição das várias etapas do trabalho:

**Fase 1 – diagnóstico:** foi desenvolvida uma revisão de literatura sobre o tema do videoclipe e da importância da direção de fotografia no audiovisual, de modo a compreender o campo teórico e concetual em estudo. Seguiu-se a identificação e caracterização da banda, da música a ser trabalhada, bem como da definição dos objetivos a serem respondidos através do trabalho de intervenção;

**Fase 2 - intervenção:** foi desenvolvido um videoclipe, seguindo as típicas etapas de um projeto de produção audiovisual: pré-produção, planificação, rodagem do videoclipe, edição e pós-produção;

**Fase 3 – avaliação:** de modo a compreender de que forma a intervenção respondeu ao diagnóstico realizado na fase 1, o resultado da intervenção, o videoclipe, foi testado perante uma amostra de público, através da condução de entrevistas semiestruturadas.

No capítulo 2, começam por ser apresentadas as características da banda e da música escolhida para este projeto, informação ainda respeitante à fase de diagnóstico, pois permitem a compreensão do contexto de trabalho. De seguida, este capítulo dedica-se, essencialmente, à descrição do trabalho desenvolvido nas etapas da conceção e produção do videoclipe, respeitantes à Fase 2 - intervenção.

Sobre a pré-produção, mostra-se de que modo foi desenvolvido o conceito a nível narrativo e estético e qual o método adotado na conceptualização da direção de fotografia. Na parte dedicada à produção são partilhados técnicas e materiais utilizados, recorrendo ao exemplo de esquemas de iluminação utilizados nalgumas cenas do videoclipe. No que diz respeito à pós-produção, serão partilhadas as ferramentas de colorização utilizadas de modo a chegar ao resultado final conseguido.

O terceiro capítulo é inteiramente dedicado à Fase 3 – avaliação. O resultado da intervenção deste trabalho, o videoclipe, é avaliado com o recurso a entrevistas semiestruturadas efetuadas a uma amostra de potencial audiência. Nesta avaliação procurou-se compreender se, de facto, as imagens são um motor que cativa os espectadores para a procura e gosto por determinada música.

Com este objetivo enquanto ponto de partida, este projeto tornou-se verdadeiramente desafiante por permitir viver todas as etapas desde a criação da música (acompanhando a banda neste processo),

à concepção de uma primeira ideia-chave do que os músicos pretendem transmitir com este videoclipe, passando por todas as etapas de pré-produção, rodagem e pós-produção, terminando com a análise da recepção por parte do público.

Apesar de estar profundamente envolvida em as todas estas etapas da produção, a maior área de foco da investigadora foi a fotografia, com o objetivo de aprender como apresentar imagens impactantes através da exploração e aplicação de várias técnicas cinematográficas, utilizando diferentes equipamentos para a captação e iluminação do vídeo.

A nível pessoal, a investigadora ambiciona que o resultado deste vídeo constitua um importante capítulo para o seu portfólio de trabalho, e que este reflita o seu estilo e habilidades enquanto videógrafa.

Por último, através deste relatório, pretende-se deixar um contributo literário para futuros estudantes de comunicação e mostrar como o género de videoclipe pode ser um importante laboratório de experimentação para jovens cineastas.

## **Motivação pessoal**

A importância e a influência das imagens no comportamento e nos sentimentos humanos têm sido uma temática presente no foco dos meus estudos, precisamente por ter sentido sempre esse poder sobre as minhas próprias emoções.

O meu gosto por cinema nasceu do meu interesse por boas histórias e a vontade de as contar à minha maneira. A magia da linguagem cinematográfica é a sua capacidade de transpor barreiras físicas para um cosmos infinito e sem limites de tempo e espaço, sendo capaz de proporcionar sentimentos reais, mesmo quando o espectador assiste a situações que sabe serem fictícias. Esta é, assim, uma linguagem de evasão, uma estratégia simples e libertadora, que nos transporta, através de imagens e sons, para lugares por si construídos. O cinema é uma terapia, o motor da minha criatividade.

Por algum tempo, acreditei que a minha área de interesse dentro das profissões do cinema seria o guionismo<sup>3</sup>, não sei se por inocência ou desconhecimento, pois considerava apenas a forma literal de escrever uma história: as palavras. Com o passar do tempo percebi que talvez este não fosse o

---

<sup>3</sup> Escrita de argumentos para cinema e televisão

caminho. Era-me impossível escrever uma história do início ao fim pois tudo o que me passava pela cabeça eram imagens, visualizações, projeções mentais de momentos que partilhavam entre si a mesma característica, a poesia.

Na escrita podemos construir poesia recorrendo a elementos como a repetição e a rima. No cinema, a junção de determinados elementos visuais transporta-nos para um contexto poético de uma forma subjetiva, mas cativante, e é esta forma de construção da imagem que tem um poder transformador para uma história que, à partida, se apresenta como aparentemente mais simples e com pouco potencial.

Ao contrário do que tinha considerado para os meus planos, percebi que, para escrever as minhas histórias, não iria utilizar papel nem caneta, iria utilizar a câmara e aquela que se revelou a minha maior e mais desafiante aliada: a luz.

O meu interesse pela Direção de Fotografia surgiu quando percebi que este era o aspeto mais importante de um filme para mim. Confesso que, por vezes, me sinto hipnotizada com algumas imagens na sua composição, na sua luz, e sinto que estas imagens me trazem uma sensação de felicidade difícil de explicar ou comparar. Não sei qual a razão científica que possa explicar este assombro, mas posso apenas supor que existem imagens que aumentam os nossos níveis de serotonina e enganam o nosso cérebro, ao ponto de este acreditar, por uns segundos, que está numa espécie de oásis. Não posso afirmar que isto se passa com todos os seres humanos, mas esta é, definitivamente, a forma como a minha mente e o meu corpo reagem a determinadas composições cinematográficas.

Assim, cresceu em mim a vontade de explorar a fotografia<sup>4</sup> e torná-la o meu elemento, aproveitando todos os trabalhos práticos que fui desafiada a desenvolver no âmbito deste Mestrado em Ciências da Comunicação – Área de Especialização em Audiovisual e Multimédia, para investir a minha dedicação e atenção a esta área.

Com todas estas certezas em mente, propus-me, enquanto etapa final do Mestrado, a realização de um projeto onde pudesse explorar esta procura pelo poder da imagem, procurando verificá-lo em indivíduos com ou sem este gosto particular pela comunicação audiovisual.

A vontade de desenvolver um projeto de raiz já existia desde que decidi integrar este mestrado. Esta é a oportunidade de assumir um projeto criativo, sem as amarras e condicionantes de um

---

<sup>4</sup> No cinema, fotografia diz respeito ao conjunto de elementos cinematográficos como enquadramento, iluminação, movimentos de câmara e colorização



contexto laboral. As condições relativas a este tipo de projeto foram também atrativas na medida em que, acompanhando o seu desenrolar, existe este momento de reflexão e de estudo.

O género que acabei por explorar neste trabalho fez todo o sentido para mim. Desde sempre me recordo de ouvir muita música. Cresci ao som de Dire Straits, Queen, Eagles, os ídolos de rock dos meus pais, num tempo em que os carros ainda tinham leitores de CD. A música sempre foi minha companheira, fosse nas viagens diárias de autocarro para a escola, para a Universidade e, na minha imaginação, esses sons faziam-se sempre acompanhar de imagens.

Também o videoclipe acompanhou o meu percurso enquanto meio de entretenimento e descoberta musical. Um bom videoclipe conseguia transformar o modo como ouvia a música, conquistando e cativando o meu interesse de uma forma que me é ainda difícil explicar e que sempre me fez questionar se seria assim para as outras pessoas também.

A primeira vez que realizei um videoclipe foi no ano de 2020 para a Unidade Curricular de Oficina Audiovisual lecionada pelo professor Pedro Flores, mas a verdade é que já há vários anos, nos meus pensamentos, as músicas são ilustradas por imagens, por isso esta chance de poder concretizar um segundo videoclipe é a continuação e concretização de uma vontade criativa que sempre existiu em mim.

Este é o mote que me leva a mergulhar no projeto Flaming Rose, uma banda de música que procura no vídeo uma ferramenta de expansão da mensagem sonora para a sua música “Oda”<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Título da música para o qual foi desenvolvido o videoclipe no âmbito deste projeto de ação

## 1. Enquadramento Teórico

### 1.1. O Cinema e a Música

A relação entre música e audiovisual é tão longa quanto a história do cinema. A música acompanha a imagem desde o tempo do cinema mudo, onde esta não era apenas utilizada para ilustrar o filme, mas como forma de abafar o ruído dos projetores.

Os primeiros filmes a surgirem no final do século XIX eram pequenos documentários com cenas do quotidiano. Desta forma, a música não servia para plantar emoções nem tinha objetivos narrativos, sendo apenas usada como uma “moldura” sonora das imagens. Nestas primeiras exibições e durante o período do cinema mudo, uma orquestra ou um pianista acompanhava a projeção do filme. Diz-se que, nas primeiras exibições dos irmãos Lumière<sup>6</sup>, em Dezembro de 1895 em Paris, já havia a presença de um pianista (Wierzbicki, 2009).

Assim, o conceito de cinema mudo coloca-se em questão pois na realidade os filmes nunca foram silenciosos, apenas o suporte sonoro e o objetivo narrativo dos sons foram evoluindo e mutando ao longo dos tempos, acompanhando as necessidades criativas e o desenvolvimento tecnológico.

A mitologia filme-música conta que a música acompanhava o filme de uma forma intencional fazendo do cinema - quase desde o momento do seu nascimento - uma arte multimédia. (Wierzbicki, 2009, p. 20)

A sincronização entre som e imagem marcaram uma grande revolução na indústria cinematográfica. Os primeiros filmes sonorizados, como é o caso de *The Jazz Singer* (Crosland, 1927) eram compostos por números musicais (Wierzbicki, 2009, p. 207). Em 1929, foi realizada a primeira premiação da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos da América - Óscar. No ano de 1935, a academia reconhece o valor da música ao introduzir a categoria de melhor banda sonora, com o objetivo de premiar os compositores das melhores bandas sonoras escritas para o cinema.

Vários foram e são os realizadores que passaram a dedicar especial atenção à banda sonora dos seus filmes. A destacar está Alfred Hitchcock, conhecido pelas suas obras de terror e suspense, um

---

<sup>6</sup> Inventores do cinematógrafo, considerados os impulsionadores do cinema

género onde a música tem um papel chave na criação do cenário e na manipulação das emoções do espectador. Segundo Lipscomb & Tolchinsky (2005), “a presença da música no filme afeta a percepção emocional contida na cena visual”. Hitchcock foi de facto um mestre neste aspeto e os seus filmes eram característicos do ambiente sonoro que os ilustrava. A música faz parte da narrativa de Hitchcock de uma forma vital ao colocar o espectador emocionalmente dentro da ação.

No contexto da comunicação musical, podemos sugerir que o grau no qual o compositor/realizador é bem sucedido na comunicação da mensagem tem uma proporção direta no nível de entendimento entre a intenção emocional e/ou expressiva percebida pelo ouvinte. (Lipscomb & Tolchinsky, 2005, p. 386)

De todas as produções memoráveis pelas suas bandas sonoras, uma das mais marcantes é, sem dúvida, *2001: A Space Odyssey* (Kubric, 1968). Neste filme, o realizador tirou proveito da música clássica - como “An der schönen blauen Donau”<sup>7</sup> (1866) do compositor Johann Strauss - para criar um ambiente de contraste num cenário futurista e distópico. Esta foi uma escolha atípica no contexto do género onde este filme se insere: a ficção científica. Neste filme, a música não é apenas uma mera ilustração da imagem, ela tem um papel imponente e assume-se como fazendo parte do próprio cenário, ao contrário da função não diegética<sup>8</sup> geralmente atribuída à banda sonora. A música não só cria uma atmosfera, como faz parte dela, atribuindo ao filme características épicas, fazendo parecer que as imagens dançam ao som das valsas e servindo de separador para os capítulos desta obra. Segundo Paulus (2009), Kubrick quebrou a “regra implícita” referente ao uso da música no filme que ditava que a banda sonora deveria ser invisível e inaudível.

Com a criação de música para o cinema, torna-se importante relembrar um conceito associado aos espetáculos de ópera: *leitmotif*. Como descreve Paulus (2009), o *leitmotif* é uma ideia musical — na forma de melodia, progressão de cordas, estrutura rítmica, secção musical — que aparece simultaneamente com uma personagem, ideia, um tema, um objeto ou uma situação.

A música e a imagem são ambas ferramentas que apelam às emoções e quando juntas a sua força enquanto meio de comunicação é indiscutível fazendo da banda sonora um meio para reforçar o

---

<sup>7</sup> Também conhecida como “Danúbio Azul”

<sup>8</sup> Diegese é o mundo ficcional que o leitor ou espectador constrói a partir dos dados do filme. (Journot, 2015, p.60)

conteúdo emocional da narrativa cinematográfica (Lipscomb & Tolchinsky, 2005). Ao longo da sua história, o cinema ofereceu-nos imagens que já não conseguimos dissociar de determinados sons, como é o caso da introdução dos filmes da saga *Star Wars* de George Lucas – num céu estrelado aparecem as palavras “STAR WARS” acompanhadas da composição musical de John Williams com o mesmo título.



Imagem 1: *Frame* retirado da sequência de título dos filmes da trilogia *Star Wars* de George Lucas (1977).

A música é um instrumento que ilustra não só cenários cinematográficos como também as suas personagens. Alguns exemplos disso são as composições do universo da Guerra das Estrelas, mais em concreto a “Imperial March”, associada à personagem Darth Vader, uma música negra e pesada que anuncia a chegada do vilão. Também no que toca à atmosfera, a música pode representar o universo metafísico. Como nos diz Buhler na obra *Music and Cinema*, “a representação cinematográfica da Força<sup>9</sup> depende crucialmente da música” (Buhler, 2000, p. 39).

Outro exemplo é o das composições de Yann Tiersen para o filme *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jeunet, 2001), mais em concreto o tema “La valse d'Amélie”, uma valsa com uma carga melancólica, mas ao mesmo tempo sonhadora e infantil, exatamente aquilo que a personagem Amélie apresenta como fortes características da sua personalidade neste filme.

---

<sup>9</sup> No universo dos filmes *Star Wars*, a Força representa uma energia metafísica e omnipresente que apenas algumas personagens dominam

Quando falamos em música no cinema é também difícil não referir Vangelis<sup>10</sup> e a sua criação para o filme *Blade Runner* (Scott, 1982), onde a fusão da música eletrónica com o jazz criam uma sensação de *film noir*<sup>11</sup> moderno. *Blade Runner* é um clássico do cinema não só pela sua história, mas também pela sua fotografia e pela sua banda sonora. Estas características juntas contribuíram para que se tornasse numa obra de referência.

Ao longo do tempo, é possível perceber que também alguns realizadores optaram por colocar um grande peso narrativo nas bandas sonoras dos seus filmes. Realizadores, como Steven Spielberg, Stanley Kubrick, George Lucas e Christopher Nolan, são aquilo que podemos chamar de “*sound-conscious directors*”<sup>12</sup> (Wierzbicki, 2009), ou seja, realizadores conscientes do importante papel dos sons.

Os dias de hoje também ficarão marcados na jornada da ligação imagem - música muito devido ao aclamado compositor Hans Zimmer. A popularidade deste é comparável com a de uma estrela rock, algo que é pouco comum para um compositor, principalmente um compositor dedicado à criação de bandas sonoras. Mesmo fora do meio cinematográfico, que inclui cineastas e académicos da área, este é um nome familiar a todos aqueles que apreciam filmes épicos, de guerra, de super-heróis e de ficção científica. Apesar de tecnicamente simples, as ilustrações sonoras de Zimmer são daquelas que nos deixam *on the edge of our seat*<sup>13</sup>. Um caso em que isto acontece está ligado à personagem Joker interpretada por Heath Ledger no filme *The Dark Knight* (Nolan, 2008), onde as notas de violoncelo se tornam tão parte da personagem quanto o sobretudo púrpura (Tasos Brightside, 2017). A verdade é que Zimmer cria composições simples, mas provocadoras e marcantes tornando-se estas parte da identidade das personagens. Segundo Lehman (2017, p.50), as composições de Zimmer são de um “minimalismo grandioso que procura causar nos espectadores um sentimento de incessante urgência”.

De uma forma geral, no cinema a música é um dos últimos elementos a ser adicionado (Wierzbicki, 2009), o que é o oposto daquilo que se passa no caso do videoclipe, em que a música é o

---

<sup>10</sup> Músico grego conhecido pelas suas composições de bandas sonoras

<sup>11</sup> Expressão que designa filmes do género drama policial, onde o protagonista é geralmente um detetive privado e onde a trama se desenrola em meios urbanos decadentes, numa atmosfera sombria. (Journot, 2015, p.92)

<sup>12</sup> Realizadores conscientes do som

<sup>13</sup> Na tradução literal “na ponta do nosso assento”. Expressão utilizada no cinema para descrever cenas que causam ansiedade e expectativa a quem está a ver o filme e que colocam o espectador “quase a saltar em expectativa”.

ponto de partida. No filme, a música tem uma função de suporte, subordinada à narrativa visual e ao diálogo idealizado pelo cineasta.

Hoje em dia, existe o reconhecimento de que a música está fortemente ligada à imagem, mas esta relação não é uma realidade contemporânea. A conexão que existe entre estes dois modos de expressão já tem uma longa história sendo que para os artistas de música a representação visual do seu trabalho se revelou essencial. Estes criam símbolos que funcionam como bandeiras para os grupos de fãs. A esta componente, juntaram-se outros elementos visuais, como a roupa e aquele que será o foco do nosso trabalho: o videoclipe.

## 1.2. O Videoclipe

O videoclipe está fortemente ligado ao surgimento da Music Television (MTV) no ano de 1981, no entanto, já em 1964 os Beatles haviam criado o considerado precursor do videoclipe com o filme *A Hard Day's Night*. (Médola & Caldas, 2013, p. 124)

“*Ladies and gentleman, rock and roll*”<sup>14</sup>, esta foi a frase com que John Lock, um dos criadores da MTV, abriu este canal pela primeira vez em 1981. A Music Television nasceu nos Estados Unidos e foi uma estação de televisão que revolucionou o modo de ouvir música, acrescentando-lhe uma dimensão visual até então pouco explorada. Com este canal os músicos encontraram a hipótese de se promover através de um novo género cinematográfico, o videoclipe, que transformou o modo como consumimos música, um modo de transmídia<sup>15</sup> em que são colocadas em causa as barreiras que dividem as diferentes formas de expressão artística e que atribuiu um carácter visual à experiência musical tradicional. A música expandiu-se das rádios para a televisão que passou a definir os padrões do que era popular. Segundo Jones (2005, p. 83), “(...) a MTV teve um impacto imediato na música popular, no estilo visual e na cultura”.

No final dos anos 70 surgiu a necessidade de criar novos produtos que chamassem a atenção do público consumidor de música e, para isso, começou a exploração das conexões entre a música e a imagem. Vernallis (2004) refere que o videoclipe se tornou um objeto de estudo nos anos 1980 por ser como um laboratório onde poderiam ser testadas as relações entre música, imagem e texto.

---

<sup>14</sup> Na tradução literal, “Senhoras e senhores, Rock and Rock”

<sup>15</sup> Conteúdo composto por várias plataformas de media

Assim, o videoclipe, enquanto novo gênero cinematográfico, revelou-se uma grande fonte de entretenimento ao aliar a música, um forte elemento de conexão entre indivíduos, às imagens, que assumem, no caso do videoclipe, características musicais, nomeadamente, quando o ritmo provocado pelos cortes no vídeo está em sintonia com as variações sonoras, como refere Vernallis (2004, p. 44): “(...) a edição parece ter uma base rítmica próxima da música”.

“*You will never look at music the same way again*”<sup>16</sup> foi o primeiro slogan da MTV, apresentando o canal como uma plataforma de descoberta e uma forma de encontrar novas bandas e estilos musicais, o que até então acontecia através da rádio (Prato, 2010, p. 11).

O videoclipe teve a liberdade de não se encaixar nos parâmetros do cinema tradicional. Apesar deste ser um gênero cinematográfico, ele está ligado à promoção de algo — no caso, a música. Para além disto, este era um produto novo, o que permitiu experimentar técnicas e narrativas que nunca tinham sido desenvolvidas antes. Ao nível da montagem e edição de vídeo, Marks e Tannenbaum (2011, p. 49) apontam a MTV como influenciadora e inovadora dos cortes “*picture to music*”, ou seja, a imagem era editada ao ritmo da música. Este tipo de corte coloca imagem e som em sintonia.

O ritmo do videoclipe, que é um produto para-musical com características específicas na sua forma enquanto gênero cinematográfico, tem sempre como base a música que ilustra.

O videoclipe, enquanto gênero cinematográfico, caracteriza-se pela sua hibridez ao aliar características do cinema, televisão e música (Mazer & Coruja, 2015, p. 11). Também a nível narrativo, o videoclipe assumiu estruturas próprias e originais, como é o caso da presença de dois acontecimentos em simultâneo: um enredo que envolve personagens numa trama, sendo esta intercalada com imagens dos músicos, sendo que isto se deve nomeadamente à estrutura cíclica que as músicas tipicamente possuem (associado ao refrão vem muitas vezes a repetição ou o retomar de determinados pontos de vista no videoclipe). Este tipo de sequência em videoclipe não é uma regra, no entanto, revelou-se um recurso de desenvolvimento narrativo muito próprio deste gênero audiovisual. Straw (1988, p. 260) confirma isto e vai mais além quando refere que “na maioria dos videoclipes as figuras dos *performers* ocupam posições entre aqueles que são as personagens completamente diegéticas na narrativa ou em cenários poéticos, e as figuras extra diegéticas do músico/cantor que existe à parte destes cenários” e Vernallis (2004, p. 20) reforça que “(...), o vídeo segue a estrutura da música, que tende a ser cíclica e não sequencial”.

---

<sup>16</sup> Na sua tradição literal, significa “nunca mais vais olhar para a música da mesma maneira”.

Hoje, o videoclipe vive cada vez menos na televisão, estando sobretudo presente nas plataformas de partilha de conteúdos digitais online, como é o caso do YouTube e do Vimeo<sup>17</sup> (que permite inclusive a participação do público através do gostos, comentários e subscrições), continuando a ser um recurso para os músicos divulgarem o seu trabalho e conquistarem admiradores, independentemente da plataforma que transmite os vídeos. No entanto, referir que o videoclipe é apenas uma ferramenta útil para os músicos partilharem o seu trabalho, e que este transferiu a sua plataforma de difusão do meio televisivo para os novos media, é redutor. O videoclipe não é apenas um meio publicitário, mas um formato de expressão artística que transcende os limites das narrativas convencionais e coloca em perspetiva a relação som-imagem, não só de modo a enaltecer e vender a música, mas também como um meio de expressão criativa.

Para os cineastas, o videoclipe revelou-se uma oportunidade. Sendo este tipicamente de poucos minutos de duração, possibilita um espaço para desenvolver novas ideias e expandir a criatividade, acabando por se tornar num produto audiovisual bastante apelativo ao público por juntar música e imagem. Assim, podemos considerar este tipo de projeto duplamente vantajoso, tanto para o artista musical, como para o artista visual.

No caso do cineasta, este tem o desafio de realizar uma interpretação visual daquilo que se ouve construindo uma experiência sensorial. Esta análise tem de ser realizada tanto ao nível da letra da música, como do seu ritmo e da tonalidade do instrumental. Para além disto, o cineasta tem de perceber quais as intenções dos artistas musicais que os levaram à vontade de desenvolver um vídeo para a sua música.

Se analisarmos um dos videoclipes mais icónicos de sempre da música “Thriller” de Michael Jackson (1982), verificamos que a versão integral do vídeo tem a duração de mais de 13 minutos, quando a música tem apenas cinco minutos de duração. Este é um dos melhores exemplos de como, por vezes, o videoclipe transcende a própria música, libertando-se dos limites impostos por ela e procurando funcionar pela sua complementaridade, podendo expandi-la no tempo e no espaço.

(...) hoje em dia, os videoclipes contam histórias. Os videoclipes contemporâneos, na sua maioria, aumentam a duração da música, com pausas, performance das personagens, junção de diálogos entre outros elementos estruturantes que não são típicos dos paradigmas clássicos e tradicionais da linguagem. (Olivia et al., 2017, p. 459)

---

<sup>17</sup> Plataformas digitais online de partilha de vídeos.



A beleza do videoclipe está em todas as possibilidades que podem ser exploradas e o cineasta vê-se liberto das regras e limitações do cinema tradicional, nomeadamente no que diz respeito à necessidade que o cinema tem de se apoiar em estruturas narrativas eficientes, que agarrem o espectador à história, convocando a função da imagem para este objetivo primordial.

Este género de vídeo abre portas para opções narrativas improváveis a até não narrativas. Pode ser experimental, biográfico, documental, ficcional. Um videoclipe pode resumir-se apenas à gravação de uma coreografia, uma atuação da banda ou uma montagem de clipes de um filme do qual a música é banda sonora. Mas o videoclipe pode ser muito mais do que isto. Pode ser uma viagem pelas sensações e emoções dos artistas musicais, traduzidas em imagens impactantes, uma história memorável repleta de simbologia, e este é precisamente o caminho que se pretende tomar neste projeto de ação.

### **1.3. Recursos Narrativos**

Enquanto consumidora do género videoclipe, várias foram as obras que colecionei e se tornaram referência. Os seguintes recursos narrativos foram selecionados como exemplos daquilo que considereei serem videoclipes modelo, ou seja, trabalhos que despertaram o meu interesse seja pelo seu conceito, técnica ou estética. Estes vídeos foram também uma forte inspiração para o videoclipe desenvolvido no âmbito deste projeto de ação.

#### **1.3.1. Jungle**

Um caso de estudo que despertou interesse foi a banda Jungle<sup>18</sup> que optou por ter um estilo muito próprio de videoclipe. Nos seus vídeos, e ao contrário do que é típico no videoclipe, os elementos da banda não aparecem. Pelo contrário, os protagonistas dos seus vídeos são um grupo de bailarinos.

Os videoclipes desta banda consistem num plano sequência, acompanhando a coreografia dos bailarinos, e são realizados por Josh Lloyd-Watson, um dos elementos do duo musical.

Por trabalhar sempre com os mesmos bailarinos, coreógrafo e diretor de fotografia, esta banda construiu uma identidade visual onde existe coesão e harmonia entre todas as obras cinematográficas

---

<sup>18</sup> Banda inglesa de soul moderno fundada por Tom McFarland e Josh Lloyd-Watson

que apresentam ao público. Sendo esta uma banda de música eletrónica e *soul* moderno, pode interpretar-se esta identidade visual como a vontade dos artistas em colocar os seus ouvintes também a dançar. De facto, ao ver os vídeos de Jungle é difícil ficar sentado. O ritmo da música, a coreografia dos bailarinos e os movimentos de câmara fluem de uma forma natural e orgânica.

No artigo “The Best Music Videos of 2019” da revista *Vulture*, Mooj Zadie enaltece o vídeo de *Casio* (Jungle4eva, 2019) como um dos melhores estreados em 2019, reforçando que “uma boa coreografia e uma boa música combinam sempre bem”, e Jungle tem seguido esta premissa.

Em 2021, Jungle criou a sua própria produtora musical, através da qual foi lançado o disco *Loving in Stereo*, o que lhes permitiu ter o domínio e poder de decisão em determinados aspetos ligados à liberdade criativa, e um dos exemplos disso foi o facto da banda decidir produzir 14 videoclipes, um para cada música do álbum, algo que não lhes teria sido permitido numa outra produtora (Kexp, 2021).

Os vídeos de Jungle são exemplos de vídeos não narrativos.



Imagem 2: *Frame* do videoclipe *Keep Moving* de Jungle (Jungle4eva, 2021).



Imagem 3: *Frame* do videoclipe *Casio* de Jungle (Jungle4eva, 2019).

### 1.3.2. *Four out of Five* de Arctic Monkeys

O sexto álbum de estúdio de Arctic Monkeys é um álbum conceptual que explora conceitos ligados aos filmes de ficção científica e conta a história de um hotel fictício na lua, o *Tranquility Base* — nome da base lunar onde aterrou *Apollo 11*<sup>19</sup> em 1969. Ao longo de todo o álbum podemos encontrar várias referências, desde os nomes das músicas às referências cinematográficas escondidas nas letras.

Por vários motivos este é um álbum muito cinematográfico, sendo o exemplo disso o título da segunda música, “One Point Perspective”<sup>20</sup>, uma técnica de composição utilizada no cinema em que várias linhas convergem no ponto central onde geralmente está o sujeito da ação. Esta foi uma técnica bastante utilizada, por exemplo, pelo realizador Stanley Kubrick, cujos filmes foram também parte da inspiração conceptual deste álbum — mais em concreto, a teoria que conspira que a aterragem na Lua de 1969 foi encenada e realizada por Kubrick.

---

<sup>19</sup> Voo espacial responsável pela primeira aterragem na lua

<sup>20</sup> Técnica de composição cinematográfica também conhecida como linhas convergentes

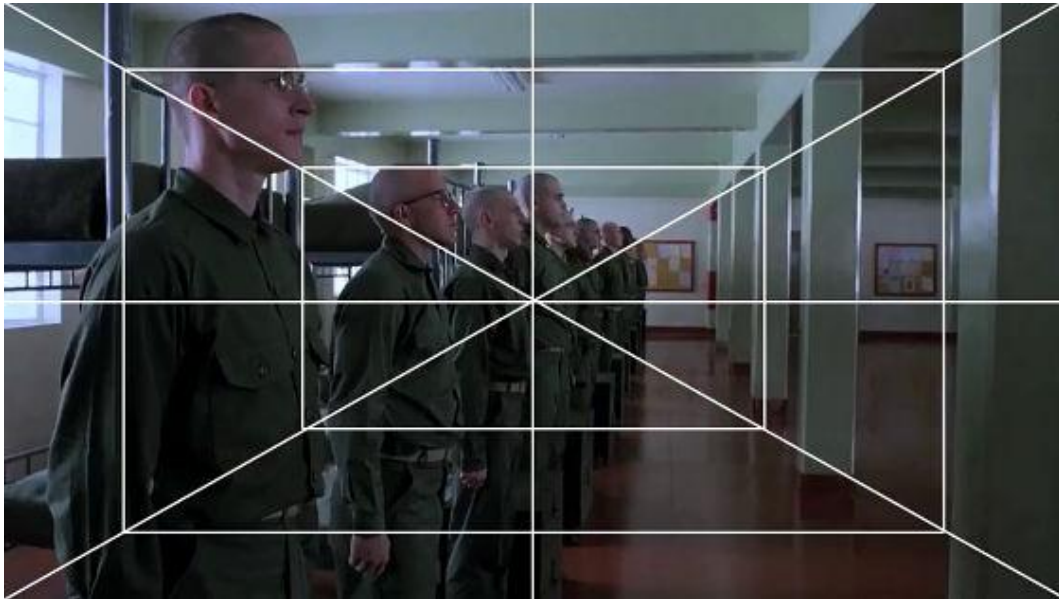


Imagem 4: Exemplo de utilização da técnica *One Point Perspective* no filme *Full Metal Jacket* de Stanley Kubrick (1987).

Podemos ainda perceber a forte influência da estética deste realizador no videoclipe da música “Four out of five” a nível de composição com os enquadramentos em simetria e *one point perspective*, da colorização onde a imagem é pouco saturada e movimentos de câmara com o recurso a planos sequência e *zoom*. A banda inclusive gravou algumas das cenas deste videoclipe num dos cenários do filme *Barry Lyndon* (Kubrick, 1975).

Na Tabela 1 são colocados lado a lado *frames* do videoclipe *Four out of five* (Official Arctic Monkeys, 2018) e *frames* de alguns dos filmes do realizador Stanley Kubrick, de modo a demonstrar as semelhanças que se verificam nos enquadramentos - com especial destaque para o uso da *one point perspective* - e cenários do videoclipe, mostrando assim que a obra de Kubrick terá sido uma inspiração para a estética do vídeo.

**Frames retirados do videoclipe da música  
“Four out of Five”**

**Frames retirados da filmografia de Stanley  
Kubrick**



00:23



Frame do filme *The Shinning* de Stanley Kubrick (1980).



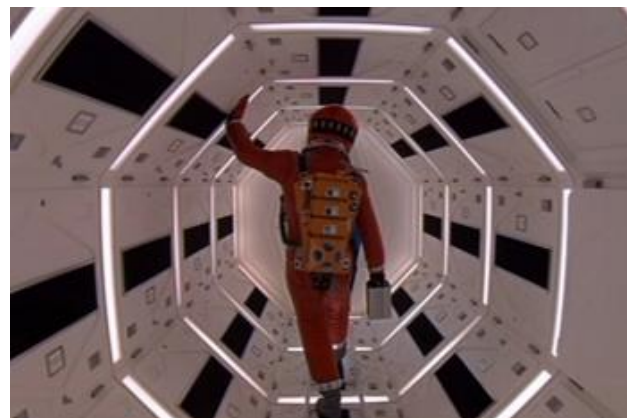
00:52



Frame do filme *The Shinning* de Stanley Kubrick (1980).



00:54



Frame do filme *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968).



03:34



Frame do filme *A Clockwork Orange* de Stanley Kubrick (1971).



01:28



Frame do filme *A Clockwork Orange* de Stanley Kubrick (1971).

Tabela 1: A inspiração do videoclipe *Four out of five* na filmografia de Kubrick.

A influência de Stanley Kubrick, o universo da exploração espacial e a cenografia com características dos anos 1970, tornam este álbum num produto visual muito rico a nível conceptual. Este é um álbum inquietante e misterioso, algo que, como poderá ser lido mais a diante neste relatório, tem muito a ver com as ideias que impulsionaram o presente projeto. Para além disto, o vídeo de “Four out of Five” coloca o vocalista enquanto protagonista da história, apresentando-o em diferentes cenários. Este foi também o estilo de narrativa que foi seguido no guião de *Oda*.

A nível de fotografia, a composição deste vídeo é interessante na medida em que adota a técnica das linhas principais convergentes (*one point perspective*) que, apesar de simples tem uma grande

força na mensagem visual ao guiar o olhar do espectador para a ação ou personagem que o realizador quer evidenciar. Esta foi também uma técnica explorada na Direção de Fotografia deste projeto.

### **1.3.3. *Shades of Blue* de Kelsey Lu**

O videoclipe *Shades of Blue* (Kelsey Lu, 2018) apresenta uma narrativa onde existem quebras na música e onde essas pausas têm a presença de um narrador onisciente<sup>21</sup>, um aspeto relevante na medida em que ia ao encontro do que pretendia para o desenvolvimento do videoclipe *Oda*.

O segundo aspeto que importa salientar neste vídeo (e que também acontece no videoclipe de “Four out of five”) são as mudanças nas proporções do ecrã em determinadas cenas, criando molduras distintas em determinados contextos e ambientes.



---

<sup>21</sup> Narrador conhecedor de toda a informação que está a ser contada



Imagem 5: *Frames* retirados do videoclipe *Shades of Blue* de Kelsey Lu (2018), demonstrativos das alterações de proporção do ecrã.

A nível de fotografia, a coloração azul presente em todo o vídeo, confere-lhe uma atmosfera mística, poética e fria, colocando a figura feminina enquanto elemento principal da ação, chamando a atenção para a sua presença forte e, na introdução (primeiros 3 minutos), um símbolo solitário e divino.

Neste videoclipe encontramos também uma noção de intemporalidade em determinadas personagens e cenários.

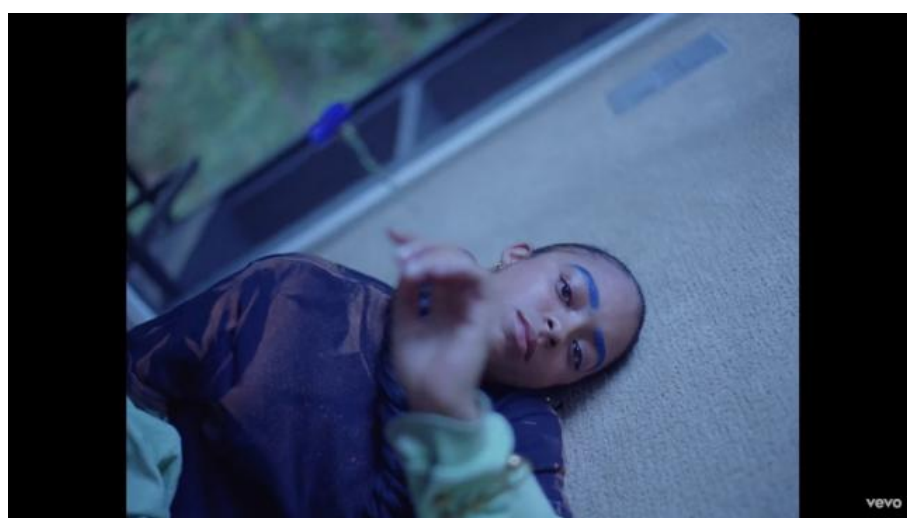






Imagem 6: *Frames* retirados do videoclipe *Shades of Blue* de Kelsey Lu (2018) demonstrativos da colorização azul.

Este é um exemplo de vídeo não narrativo visto que não recorre a uma construção narrativa tradicional tornado a história passível de interpretações pois nada é concreto ou real, dando a sensação de que aquilo que o espectador observa são fotografias em movimento.

#### **1.4. A fotografia no Cinema**

A arte da Direção de Fotografia reúne uma gama de distintas, mas complementares tarefas, como o planeamento da luz, a composição do filme, a orquestração dos movimentos de câmara. (Keating, 2014, p. 1)

Na interpretação e na construção da história que dará vida ao videoclipe através da imagem, é necessário ter em conta um elemento importante: a fotografia. Como refere Hodaie, “a fotografia (no cinema) é a arte que combina o uso do plano de luz, trabalho de câmara (incluindo movimentos de câmara e lentes/perspetiva) e composição” (Hodaie, 2017, p. 8). Neste sentido, a fotografia e o cuidado e atenção ao seu planeamento, pode ser um importante elemento de comunicação multidimensional que, tendo em conta todos os elementos referidos na citação anterior, resulta no que o espectador vai ver.

A Direção de Fotografia é a área do cinema responsável por transformar o guião literário, em imagens que irão construir o resultado final de um vídeo ou filme. A fotografia quando aplicada no

cinema, engloba aspetos como a iluminação, a colorização, o enquadramento, a composição visual e os movimentos de câmara. “A função do diretor de fotografia é conjugar técnica e criatividade” (Costa, 2015, p. 283) pois é aquele que decide quais as imagens captadas, indo ao encontro dos objetivos idealizados pelo realizador.

O diretor de fotografia (DF)<sup>22</sup> desempenha um papel tanto técnico como artístico, na medida em que este tem de conhecer e compreender os equipamentos de captação de vídeo e iluminação, pois só deste modo tem a capacidade de selecionar as melhores ferramentas para realizar os seus objetivos. Enquanto artista, o DF tem o desafio de compor as imagens, pondo em prática aquela que é a visão conceptual do realizador. Sendo conhecedor das potencialidades da fotografia, o DF consegue, através dos seus recursos técnicos, concretizar as necessidades narrativas, como colocar uma personagem em destaque, através do enquadramento ou ao criar ambientes, através da iluminação.

O DF começou como sendo o responsável pela operação de câmara e os movimentos utilizados. O seu posicionamento enquanto artista não é um conceito que existe desde o início do cinema precisamente pelo facto deste profissional estar fortemente associado às funções técnicas. Esta é uma dicotomia que o DF sempre enfrentou e foi por esta razão que em 1910 foi criada a *American Society of Cinematography*, com o objetivo de estabelecer o lugar destes profissionais no panorama artístico.

Um dos objetivos da ASC era desenvolver uma identidade profissional pública do operador de câmara, definindo-o não como um trabalhador que roda a manivela da câmara mas sim como um líder criativo cujo o conhecimento científico e arte proporcionam uma valiosa contribuição na arte de fazer um filme. (Keating, 2014, p. 25)

O DF pode ser elevado ao papel de autor (Keating, 2014) pela visão que mostra nas imagens que capta, mas também pode ser apenas visto como um técnico, porque, de facto, o seu trabalho exige um conhecimento competente de equipamento técnico, modos de operação e metodologias de trabalho, todos muito específicos da sua profissão.

O processo de criação de um filme envolve o desenvolvimento de um estilo que consiste naquilo que será a expressão visual de um projeto, de acordo com a visão do realizador, mas que poderá ter a contribuição dos vários membros da equipa (Goi, 2013). A missão do diretor de fotografia é, ainda que

---

<sup>22</sup> A partir daqui será utilizada a sigla DF quando se fizer referência ao Diretor de Fotografia

podendo tomar algumas escolhas artísticas, conseguir chegar a esse estilo, respeitando e concretizando a visão do realizador mantendo sempre em mente que o seu trabalho está ao serviço da história que está a ser contada.

O DF tem de trabalhar mutuamente com o realizador. Por traduzir o guião em imagens, o trabalho de ambos complementa-se, ainda que o DF seja responsável pela qualidade técnica do filme (Costa, 2015).

O DF Blain Brown descreve a direção de fotografia como o “processo de selecionar ideias, palavras, ações, subtexto emocional, tom e todas as outras formas de comunicação não verbal para transformá-los em expressões visuais” (Brown, 2011, p. 2). De facto, o DF poderia não ser considerado artista por captar aquilo que já existe, mas é o olhar deste que seleciona as imagens captadas desde a escolha da câmara e lente, passando pela escolha da iluminação, até ao enquadramento, aquilo que fica dentro do plano e o que fica de fora. O DF tem a responsabilidade de controlar os elementos de comunicação não verbal construindo imagens que deverão transmitir sentimentos e sensações a quem as vê.

#### **1.4.1. A evolução da fotografia desde o cinema mudo**

A evolução da fotografia está diretamente relacionada com a evolução tecnológica. Nas primeiras produções cinematográficas do final do século XIX, início do século XX, a execução das filmagens estava diretamente dependente das condições de iluminação natural e, por isso, os realizadores procuravam localizações solarengas e com longas horas diurnas que lhes proporcionariam melhores condições para desenvolver os seus filmes, algo que explica o estabelecimento da Califórnia enquanto a primeira grande região para a produção de trabalhos cinematográficos. Para além disto, as unidades de gravação de vídeo eram de grande tamanho e peso, o que limitava o tipo de localização onde estas podiam ser utilizadas, devido ao seu difícil transporte e complexo manuseamento.

Com o surgimento de unidades de iluminação portáteis foi possível uma evolução na iluminação cinematográfica com a utilização de luz artificial em localizações exteriores.

Talvez a maior mudança tecnológica em larga escala a impactar o período do filme mudo tenha sido a eletrificação da iluminação de cinema. Durante a viragem do século, a maioria dos filmes eram filmados com a luz do dia. (Keating, 2014, p. 17)

No cinema, ao contrário do que acontece na realidade, a luz natural pode assumir alguma artificialidade aos olhos da câmara que não tem as mesmas capacidades que o olho humano. A utilização de luz artificial serve para contrariar esse irrealismo. A luz artificial pode sustentar ou até substituir a natural através do posicionamento deste tipo de iluminação em zonas estratégicas, locais onde existe uma motivação lógica como por exemplo uma janela. Boas luzes tornam os cenários reais, enquanto que a iluminação natural pode fazer com que pareçam falsos (Landau, 2014).

Apesar de toda a evolução técnica e tecnológica por que a indústria do cinema tem passado, existem processos que, tendo surgido ainda na era do cinema mudo, continuam a ser utilizados hoje em dia pela sua eficácia. Um exemplo é a utilização do método *3 point lightning* onde, como o próprio nome indica, são utilizados 3 pontos de luz essenciais (Alton, J. 1995):

**Key Light:** a *key light* ou luz chave ou principal, é utilizada para modelar a face dos atores e deve criar a ideia de que a cena está a ser iluminada naturalmente ou de uma fonte de luz identificável.

**Fill Light;** a *fill light* ou luz de preenchimento, serve para preencher as sombras causadas pela *Key Light*.

**Backlight:** a *backlight* ou luz de fundo, serve para separar o sujeito do cenário reforçando a tridimensionalidade.

A evolução, no que toca às câmaras de vídeo, caminhou no sentido de reduzir o tamanho e peso destas, o que levou à possibilidade de realização de novos planos, com mais movimentos de câmara. A *steadicam*<sup>23</sup> surge na sequência desta redução do tamanho das câmaras, sendo que esta permite uma maior imersividade no filme ao colocar o espectador dentro da cena.

#### 1.4.2. A fotografia enquanto linguagem não verbal

A fotografia faz parte dos elementos de linguagem não verbal presentes no filme. O modo como se escolhe iluminar as cenas é um fator chave na criação do estilo sendo que existem motivos que levam o espectador a associar certos tipos de fotografia com as emoções que se pretendem passar durante a cenas. Estas interpretações estão relacionadas com os conceitos inerentes à percepção humana, são ideias que não precisam de ser explicadas pois existe uma associação lógica e cognitiva.

---

<sup>23</sup> Equipamento composto por uma estrutura leve onde se monta uma câmara. O manuseamento desta estrutura permite a captação de imagens em movimento estabilizadas

Assim, uma cena trágica sendo ela noturna ou diurna, irá envolver algum tipo de obscuridade, seja nas sombras, nos contrastes, ou até no próprio guarda roupa e cenário que, mesmo estando estes inseridos num departamento diferente, trabalham diretamente com o DF para que todos os elementos pictóricos contribuam para o objetivo final das imagens captadas.

As emoções são o motor que leva o espectador a viver o filme, em vez de apenas o ver e, por isso, a iluminação deve ser um intensificador da carga dramática, podendo ser um estímulo para emoções como a alegria, a esperança, a nostalgia, a tristeza ou o medo (Costa, 2015).

A fotografia pode ser interpretada como uma linguagem poética, não pela combinação de palavras, mas pela relação dos movimentos de câmara com a iluminação e com a cor que podem realmente criar uma experiência sensorial que transporta o espectador para o centro do filme e o abduz, por momentos, da sua própria realidade.

Alton (1995), afirma que uma das principais missões da direção de fotografia é “pintar com a luz” e compara-a com o uso da música no cinema, defendendo que ambos são elementos subtis que conduzem o público para o estado de espírito pretendido pela obra cinematográfica. O autor reforça a sua comparação ao referir que da mesma forma que na música podem existir sons desagradáveis, também a imagem pode apresentar elementos que causam desconforto. Partindo do princípio desta comparação, existem outros fatores que relacionam a música com a fotografia, como o facto de ambas seres linguagens universais. A luz é uma linguagem transcultural e emocional que ajuda a contar uma história (Landau, 2014).

### **1.4.3. Estratégias da Direção de Fotografia para destacar determinados detalhes**

Os enquadramentos e ângulos na fotografia servem para seleccionar aquilo que se quer mostrar. Ainda que existam algumas regras, como a procura pela captação de ângulos que mostrem várias faces dos objetos de modo a criar tridimensionalidade (Alton, 1995), o modo como as imagens são delimitadas acompanha o modo como o realizador pretende contar a história. O posicionamento dos atores e objetos em diferentes dimensões do plano contribui para a criação dessa tridimensionalidade.

É necessário compor as imagens, escolher o ponto de vista sobre o conjunto de partes que compõem o plano (Deleuze, 1983) e assim é formado o plano, ou seja, aquilo que fica dentro da moldura delimitada pela câmara.

Segundo Deleuze (1983, p.26) a decupagem é a determinação do plano, e o plano a determinação do movimento que se estabelece no sistema fechado, entre elementos ou partes do conjunto, ou seja, segundo este autor o processo de compor as imagens tem o nome de decupagem<sup>24</sup> e consiste na escolha daquilo que fica dentro do plano, e aquilo que será deixado de fora em extracampo, sendo que é impossível captar a realidade na totalidade.

Ainda que o plano seja a primeira fase no processo de seleção da imagem que vai ser mostrada ao espectador, existem formas de direcionar as atenções para determinada secção dentro do plano. Uma dessas formas, e talvez a mais clássica, é através da regra dos terços que dita que, se dividirmos uma imagem em três partes iguais, tanto horizontalmente como verticalmente, os pontos onde as linhas se cruzam são os pontos mais atrativos para o olho humano.

Na imagem 7 podemos ver que os protagonistas se encontram posicionados perto do ponto de cruzamento superior direito. Para além do enquadramento dos atores, existe também uma iluminação mais clara no local onde estes se encontram, sendo que à sua volta o cenário se torna engolido pela escuridão.



Imagem 7: *Frame* do filme *Crimson Peak* de Guillermo del Toro (2015).

---

<sup>24</sup> O termo decupagem em cinema pode assumir diferentes definições. Este termo é utilizado para referir a desconstrução do guião literário em guião técnico, mas pode também estar relacionado com a composição narrativa e não dos planos.

Na imagem 8 o destaque vai para a atriz que se encontra enquadrada no ponto de cruzamento superior esquerdo da imagem. Aliado a este enquadramento, foi também utilizada a técnica de *selective focus*<sup>25</sup>, onde os objetos em primeiro plano e em terceiro plano se encontram desfocados e apenas a atriz e os objetos perto desta se encontram no foco da imagem.



Imagem 8: *Frame* do filme *Buffalo 66* de Vincent Gallo (1998).

Como referido no exemplo anterior, a utilização do foco pode ser uma estratégia criativa utilizada pelo DF para conferir destaque à secção da imagem pretendida. Deste modo o DF consegue chamar a atenção do espectador para certos detalhes como uma personagem ou objeto ao diluir a restante informação visual através do desfoque. Este efeito, denominado de *bokeh* ou *selective focus*, é conseguido através de lentes que reduzem a focagem em profundidade de campo e ao diminuir a amplitude da profundidade de campo através dos níveis de  $F/stop$ <sup>26</sup> — quanto menor o valor de  $f/stop$ , menor a profundidade de campo e menor a quantidade de informação focada, em profundidade, na imagem captada. As imagens 9 e 10 são exemplos da utilização do efeito de *selective focus*.

---

<sup>25</sup> Ponto de foco ou zona de foco

<sup>26</sup>  $F/stop$  é a medida utilizada para calcular a relação entre a distância focal e a abertura de diafragma de uma lente

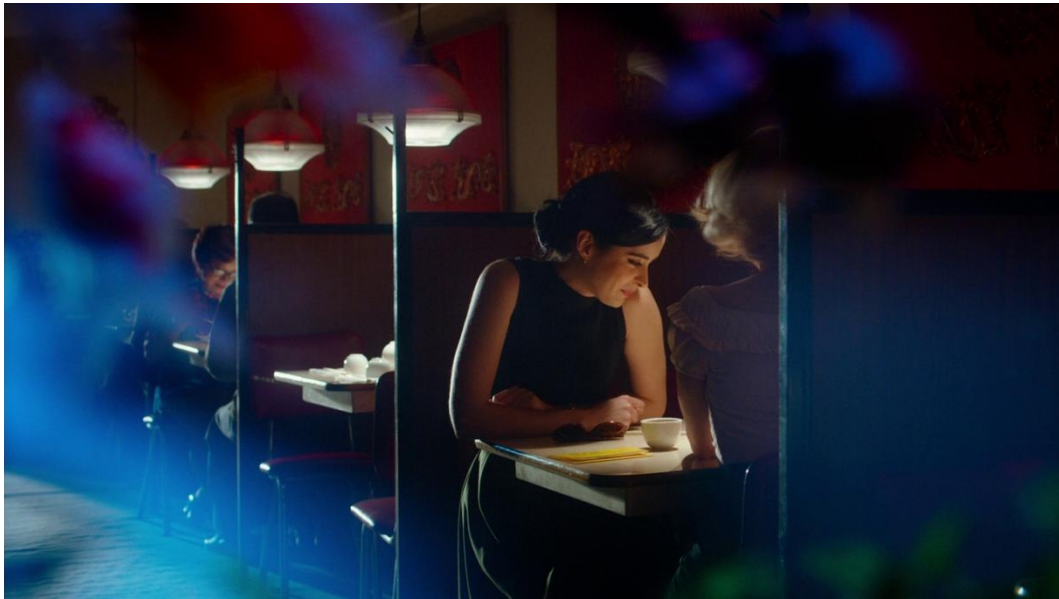


Imagem 9: *Frame* do filme *Big Eyes* de Tim Burton (2014).



Imagem 10: *Frame* do filme *Dune* de Denis Villeneuve (2021).

Para além da regra dos terços e do *selective focus*, existem outras estratégias audiovisuais que podem ser utilizadas para destacar elementos no plano. Uma dessas estratégias é o quadro dentro do quadro (ou *frame* dentro de *frame*) que acontece quando uma personagem ou objeto ganha destaque ao ser enquadrada numa moldura criada pelo cenário ou por algum adereço. As imagens 11 e 12 são exemplos da utilização de quadros criados no cenário que emolduram os protagonistas da cena e são demonstrativas de como esta técnica não só é eficaz ao cumprir o seu propósito como também é esteticamente interessante tornando a composição mais rica e complexa.





Imagem 11: *Frame* do filme *Alice in Wonderland* de Tim Burton (2010).



Imagem 12: *Frame* do filme *A Cure for Wellness* de Gore Verbinski (2017).

A última estratégia a referir neste contexto é o uso narrativo da iluminação. A luz é aquilo que torna os objetos da imagem visíveis mas, para além disto, o modo como esta é projetada pode enquadrar e ajudar a direcionar o olhar do público, conferindo destaque à área do plano que se pretende destacar, como se pode observar nos exemplos seguintes.



Imagem 13: *Frame* do filme *Hugo* de Martin Scorsese (2012).



Imagem 14: *Frame* do filme *John Wick* de Chad Stahelski (2014).

#### 1.4.4. “Pintar com a luz”<sup>27</sup>

O autor John Alton (1995, p. 71) refere 4 pontos essenciais para se conseguir uma iluminação de qualidade:

1. Orientação - a forma como a luz é direcionada para determinado local irá permitir aos espectadores perceberem o local onde a ação se desenrola;
2. Ambiente - irá orientar os espectadores temporalmente permitindo-lhes perceber detalhes como a estação do ano ou a hora do dia;
3. Beleza pictórica e estética;
4. Profundidade, perspectiva e ilusão tridimensional.

Neste relatório é aprofundado o importante papel da luz para a narrativa e como esta é essencial quando se pretende contar uma história de forma consistente, no entanto esta afirmação não se refere apenas à presença de luz. A ausência da iluminação pode ser um elemento importante na narrativa e saber jogar com as sombras é uma forma de *storytelling*<sup>28</sup> que pode despertar a atenção do espectador, ao intrigá-lo acerca do que acontece naquilo que ele não vê. Alton pergunta: “O que torna a natureza bela? A luz do sol, a luz da lua e a luz artificial. Tire a luz e o que fica? Uma escuridão sem significado.” (Alton, 1995, p.212), e, portanto, carregada de subjetividade, ficando aberta a todo o tipo de interpretações. Esta pode ser uma estratégia para incentivar o público a refletir, a sentir-se desconcertado e curioso.

“Pintar com a luz” é saber como direcionar a atenção do público para os elementos desejados. O olho humano é naturalmente atraído para os elementos mais brilhantes de uma imagem e, por isso, estes devem ser utilizados estrategicamente ao serviço da narrativa.

A iluminação pode assumir características especiais em determinados géneros cinematográficos, como é o caso do film noir, onde existe um forte contraste, o que ajuda a criar o ambiente onde se desenrolam as narrativas de detetives típicas deste género filmico.

Quando se constrói um filme, independentemente do género, existe o objetivo de fazer o espectador acreditar naquilo que vê, ainda que conscientemente ele saiba que pode ser uma obra de ficção. Uma das formas como se pode concretizar este objetivo, no que diz respeito à iluminação, é

---

<sup>27</sup> Referência à expressão utilizada por John Alton na obra *Painting with light* (1995).

<sup>28</sup> Significa narrativa ou modo como se conta uma história

mostrar ao espectador uma fonte de luz, pois mesmo que isto aconteça apenas por breves momentos, a iluminação de toda a cena estará assegurada como sendo credível para quem vê, pois revelar uma motivação para a luz ajuda a criar uma ilusão de realidade (Landau, 2014).

Para se trabalhar a iluminação, existem algumas noções base que são necessárias compreender de modo a conseguir resultados satisfatórios como é o caso de que, quando se ilumina seja naturalmente, seja com projetores, a luz de incidência direta é forte e pode causar uma sobre exposição na imagem que poderá eliminar detalhes. De modo, a contornar esta questão, existem alguns equipamentos que servem para contornar este tipo de problemas. Um dos instrumentos que pode ser utilizado é um difusor que consiste num painel translúcido que se coloca em frente à fonte de luz e que irá fazer com que os raios desta sejam dispersos, diminuindo as sombras mais escuras que normalmente resultam de uma luz dura indesejada. Existem painéis desenhados para este efeito, no entanto, com alguns objetos de mais fácil acesso, é possível conseguir este efeito, como, por exemplo, recorrendo a um lençol branco esticado para filtrar os raios mais intensos da luz solar.

Quando se filma com recurso à luz natural, é necessário compreender que o Sol não é um elemento estático e que este se move continuamente durante as várias fases do dia (Alton, 1995, p.158), o que significa que, por vezes, pode não estar a iluminar o elemento desejado. Deste modo, a utilização de painéis refletores (prateados ou dourados) é essencial para que se consiga espelhar a luz natural para a secção pretendida. Do mesmo modo que se usam painéis refletores para espelhar a luz do Sol, também podem ser utilizados painéis negros para bloquear esta luz nos locais onde não se pretende uma luz tão intensa. Tal como refere Alton (1995, p. 45): “nós tentamos imitar efeitos de luz que sabemos que existem na natureza”.

#### **1.4.5. Elementos narrativos da iluminação**

A ideia de que a luz é contadora de histórias vem suportar a ideia de que o diretor de fotografia é um artista e não apenas um técnico. Existem vários elementos conseguidos através da iluminação que ajudam a construir e suportar o *storytelling*, podendo acrescentar carga dramática de uma forma original, eficaz e subtil. A arte de criar uma iluminação narrativa parte da base técnica, pois um bom desenho de luz e uma correta escolha de equipamentos permitem explorar o lado mais criativo da luz, mas saber explorar a luz de um modo narrativo é uma arte. O exemplo de uma técnica interessante e que resulta em imagens ricas e desconcertantes é o uso da contraluz.

Se um ator for filmado em frente a uma janela durante o dia, a quantidade de luz fará com que se perca a informação de detalhe do ator, como as suas feições ou a roupa que usa, fazendo com que este fique escuro e só se distinga a sua silhueta. Se não for utilizada uma segunda fonte de luz que ilumine o ator, o efeito que se obtém é a contraluz. Esta técnica pode ser usada para transmitir emoções como tristeza ou solidão, mas também pode traduzir-se em suspense e mistério, uma vez que a identidade da personagem é ocultada. Por este motivo, vemos a contraluz presente, sobretudo, em filmes do género policial, *thriller* e drama.



Imagem 15: *Frame* do filme *Vertigo* de Alfred Hitchcock (1959).



Imagem 16: *Frame* do filme *Kill Bill Vol. 1* de Quentin Tarantino (2003).

A contraluz acontece também quando há uma sobre exposição, ou seja, quando a quantidade de luz que entra na câmara é tão elevada que se sobrepõe ao detalhe e informação da imagem, tornando-o uma mancha clara.

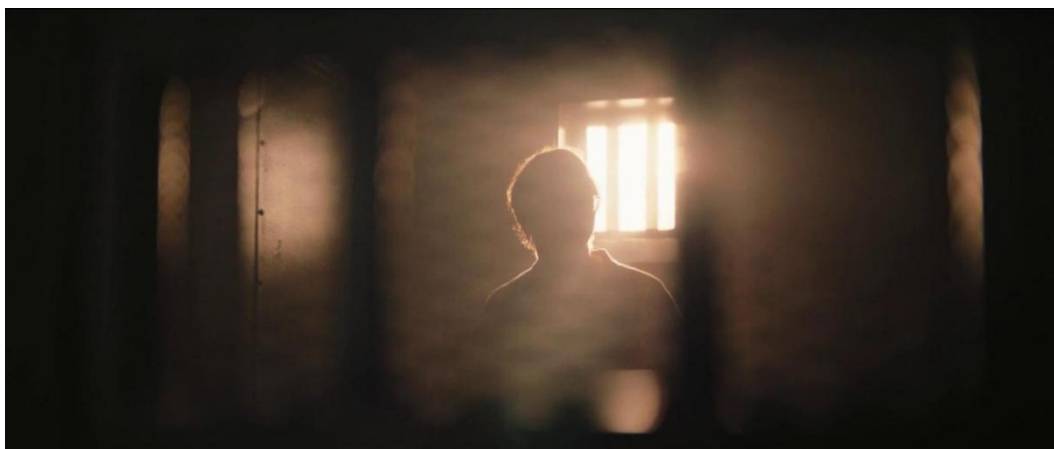


Imagem 17: *Frame* do filme *The Batman* de Matt Reeves (2022).



Imagem 18: *Frame* do filme *Submarine* de Richard Ayoade (2010).

A sobre exposição é uma técnica de iluminação utilizada sobretudo em cenas de *dream sequence*<sup>29</sup> e memórias e causam no espectador sentimentos de nostalgia. Para além disso, esta técnica é também frequentemente utilizada em filmes do género ficção científica e filmes de

---

<sup>29</sup> Na tradução literal “sequência de sonho” esta consiste num *flashback*, num sonho ou numa visão inserida na narrativa principal

super-heróis, onde esta sobrecarga de iluminação está presente em situações de confronto ou perseguições, por exemplo.



Imagem 19: *Frame* do filme *The Batman* de Matt Reeves (2022).

Tal como a contraluz, as sombras são uma presença marcante em cenas de suspense e mistério. Os vilões são colocados nas sombras, na penumbra, surgem da escuridão, sendo a sombra uma forma de atribuir uma carga emocional a estas personagens.

Os indivíduos colocados nas sombras são também muitas vezes personagens poderosas, cujas escolhas têm grande influência no desenvolver da trama. Um exemplo icónico da utilização de sombras neste sentido é o filme *The Godfather* (1972) de Francis Ford Coppola, onde o DF Gordon Willis, trabalhou a iluminação de modo a apresentar as personagens enquanto boas ou más através da dualidade luz-escuridão.

Na primeira cena do filme (imagem 20), Don Corleone, um chefe da máfia, interpretado pelo ator Marlon Brando, é iluminado de topo com uma *hard light*, através da utilização de técnicas de *figure lighting*<sup>30</sup>, criando sombras e escuridão na região do olhar, reforçando o papel misterioso e poderoso da personagem.

---

<sup>30</sup> Figure lighting consiste na utilização de luz e sombras de modo a moldar a face de um sujeito (Keating, 2014, p. 22)



Imagem 20: *Frame* do filme *The Godfather* de Francis Ford Coppola (1972).



Imagem 21: *Frame* do filme *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* de George Lucas (1999).

Dentro daquilo que se podem considerar como elementos narrativos da luz, é importante referir o néon. A iluminação néon é composta por tubos de luz brilhante usualmente utilizados em publicidade, em meios urbanos. No cinema, esta iluminação é utilizada para criar grande impacto, através de pontos de luz colocados em cenários onde existe uma ausência de luz natural.

Graças à sua forte presença surge o género cinematográfico “*neon noir*”, um subgénero dos filmes *noir* e *neo noir*, onde as histórias de detetives se desenrolam em cenários repletos destas luzes eletrificantes (Miller, 2020).





Imagem 22: *Frame* do filme *Taxi Driver* de Martin Scorsese (1976).

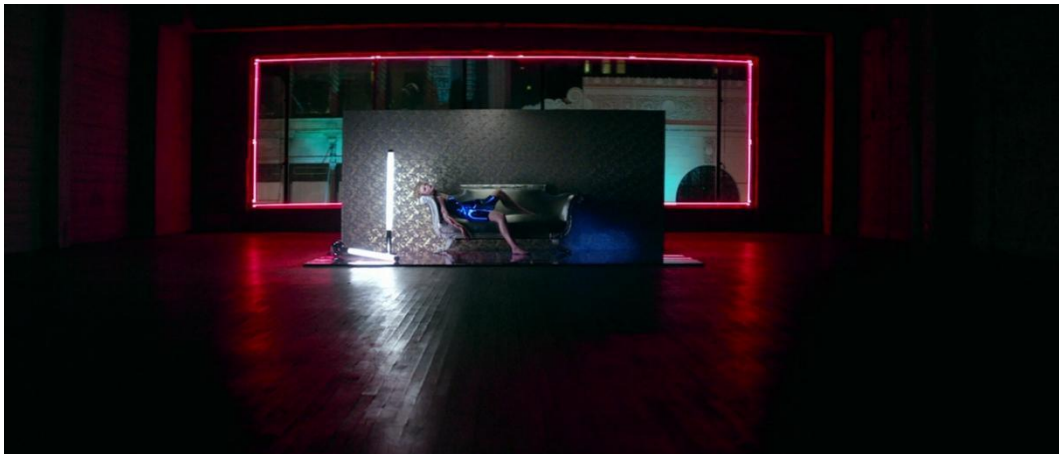


Imagem 23: *Frame* do filme *Neon Demon* de Nicolas Winding Refn (2016).

#### **1.4.6. A criação de um estilo**

A direção de fotografia tem como uma das suas funções construir um estilo, ou seja, uma forma de identidade estética e plástica do filme e do próprio realizador.

A construção do estilo está ligada a variadas características, como é o caso da colorização, do tipo de planos, dos movimentos de câmara e da proporção do ecrã, e é através destas características

que vários realizadores desenvolveram o seu estilo visual próprio, tornando os seus filmes facilmente reconhecíveis.

Um exemplo neste aspeto, é o trabalho do realizador Wes Anderson, que apresenta uma linguagem estética muito singular, que o distingue do trabalho de outros realizadores. Essa linguagem consiste num grupo de atributos, entre eles, a simetria das imagens, a geometria no enquadramento dos elementos de direção de arte e a paleta de cores, onde a escolha cromática é pensada ao pormenor, sendo que as cores ajudam na construção do *mood* da cena.



Imagem 24: *Frame* do filme *The Royal Tenenbaums* de Wes Anderson (2001).



Imagem 25: *Frame* do filme *Moonrise Kingdom* de Wes Anderson (2012).

A importância de um realizador definir padrões visuais nos seus filmes passa pela criação de uma espécie de impressão digital que torna as suas obras identificáveis de um modo transversal e universal. Ainda que este possa não ser um desejo comum a todos os cineastas, a ideia de ter um estilo próprio é eficaz na comunicação visual do realizador, sendo que não tem necessariamente de constituir uma barreira criativa para manter o padrão.

Stanley Kubrick é um realizador reconhecido por ter explorado diversos géneros cinematográficos. Ainda assim, os filmes do realizador são identificáveis pela fotografia, seja nos enquadramentos simétricos e em *one point perspective*, seja na utilização do *zoom*, seja pelos movimentos de câmara, onde esta se move acompanhando o ator.



Imagem 26: *Frame* do filme *Eyes Wide Shut* de Stanley Kubrick (1999).

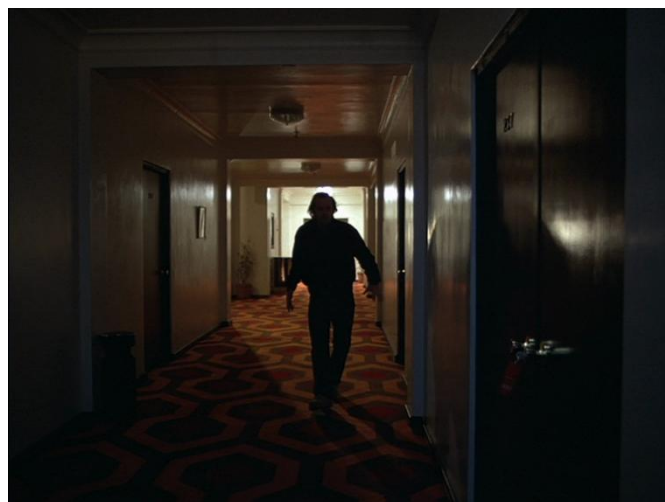


Imagem 27: *Frame* do filme *The Shining* de Stanley Kubrick (1980).

Também o realizador Quentin Tarantino estabeleceu a sua marca ao adotar uma série de técnicas enquanto identidade visual dos seus filmes. Entre elas, podem identificar-se o recurso a planos gerais em contraste com planos muito aproximados, os *crash zooms* ou *snap zoom*, que consistem na aproximação a um objeto através de um zoom repentino (Vasiliauskas, 2049), que consistem na aproximação *zoom* repentina sobre um objeto, e o uso de câmara subjetiva em ângulo contra picado.



Imagem 28: *Frame* do filme *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1994).



Imagem 29: *Frame* do filme *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1994).

#### 1.4.7. A cor como filtro de emoções

A cor é um elemento extremamente importante numa obra cinematográfica. A cor suporta a construção da narrativa e tem o poder de contar a história na perspetiva das emoções. Tal como a música, as cores são também uma linguagem universal e por isso trabalhar as cores e as suas tonalidades é extremamente importante numa produção.

Cada cor pode implantar uma emoção na cena tendo em conta os conceitos associados por base a essa cor, no entanto, cada cor pode ter mais do que um significado naquilo que é o tom da cena. O vermelho pode significar paixão e sedução, mas também pode significar perigo e é uma tonalidade com uma presença constante nos filmes de horror por exemplo. Um bom DF tem de saber criar paletas de cor consistentes e coerentes com a história a ser contada. Neste aspeto, o DF deverá desenvolver um trabalho coordenado com o diretor de arte de modo a que o *design* de produção e a fotografia se acompanhem mutuamente e complementem. O desenvolvimento da paleta de cores de um filme é um dos pontos de partida para a sua conceção visual e, por isso, é necessário definir um espectro de cores, pois, com base nessas cores, será criada uma arte conceptual que inclui aspetos desde o guarda-roupa, à cenografia, à iluminação, entre outros. A paleta de cores de um filme pode estar assente num só tom e nas suas variações como, por exemplo, as várias tonalidades no espectro de cor azul, como pode ter elementos que contrastam com essa cor dominante, como pequenos apontados de vermelho. Escolhido o espectro de cores, estas podem ser mais saturadas ou mais pastel e podem ser mais luminosas ou menos brilhantes. As possibilidades são infinitas, mas é importante completar o passo de definir as cores de um filme de modo a produzir um conteúdo equilibrado e coeso.



Imagem 30: *Frame* do filme *The Matrix* de The Wachowskis (1999).

O filme *The Matrix* (The Wachowskis, 1999) é um filme de ficção científica, mas tem uma mensagem filosófica de reflexão acerca do rumo da humanidade. Este é o exemplo de um filme que tem como base da sua paleta de cores os vários tons de verde, conferindo um tom frio às imagens. A cor verde é aqui associada aos elementos de programação informática onde a trama se desenrola. Para além disso, os tons escolhidos proporcionam uma sensação de distanciamento da realidade e de ilusão, as ideias principais da narrativa deste filme.



Imagem 31: *Frame* do filme *The Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson (2014).

De acordo com Goi (2013), o simples facto de alterar a proporção do ecrã é um processo criativo e *The Grand Budapest Hotel* (Anderson, 2014) é um exemplo disso. Este filme aborda uma história em dois diferentes espaços temporais e usa as cores como ferramenta para criar diferença e contraste entre essas duas épocas. A época que é mostrada enquanto memórias da personagem é pintada de cores pastel com uma curva cromática que varia entre a cor rosa e a cor azul, que conferem uma certa doçura às imagens, como se pertencessem a uma história infantil. Este filme faz ainda uso da proporção do ecrã de 1:35 como forma de enquadrar essas memórias, conferindo um contraste daquela que é a história presente contada no filme que, ainda que seja visualmente coesa com os períodos de *flashback*, apresenta características que a tornam distinta desses períodos.

Naquele que é mostrado como o presente, as cores predominantes são os tons quentes, os castanhos, beges e vermelhos.



Imagem 32: *Frame* do filme *The Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson (2014).

Tanto o *Matrix* como o *The Grand Budapest Hotel* apresentam esquemas de cor monocromáticos nalgumas das suas cenas, ou seja, esquemas de cor com base numa cor e nas suas variações em diferentes tonalidades. No entanto, ainda que ambos os filmes partilhem do mesmo tipo esquemático de cor, estes constroem cenários muito diferentes e criam sensações díspares no espectador.

A cor é um elemento que potencia emoções e por isso é uma ferramenta de *storytelling* muito poderosa sendo que pode criar harmonia numa cena ou, pelo contrário, criar um cenário de tensão.

Risk (2020) descreve a cor enquanto um meio que:

- Provoca reações psicológicas
- Chama a atenção para determinados detalhes
- Define o tom do filme
- Representa traços das personagens
- Demonstra mudanças no desenvolvimento da narrativa



Imagem 33: Frame do filme *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* de Jean-Pierre Jeunet (2001).

O filme *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (Jeunet, 2001) conta a história de uma personagem sonhadora e curiosa. Essa história desenvolve-se em volta dos pequenos detalhes que se tornam protagonistas dos cenários parisienses onde a narrativa se desenrola. Este filme criou um estilo visual muito próprio de fantasia que acabou por inspirar diversas outras obras de audiovisual. O esquema de cores deste filme é complementar, sendo que a paleta de cores é composta por duas cores opostas no círculo cromático, o verde e o vermelho. Este tipo de esquema é eficaz quando o objetivo é chamar a atenção do espectador para determinados detalhes. A escolha de duas cores opostas para pintar um filme pode também ser uma forma de representar conflitos ao criar maior contraste (Risk, 2020).

O esquema de cores de um filme leva o público a retirar algum tipo de simbolismo das imagens, ainda que não esteja consciente disso.





Imagem 34: *Frames* do filme *Buffalo 66* de Vincent Gallo (1998).

No filme *Buffalo 66* (Gallo, 1998) a temperatura de cor transforma-se de modo a acompanhar a evolução da relação das duas personagens principais. No início do filme, as personagens são dois desconhecidos e a forma como se encontram pela primeira vez é caracterizada por um episódio de violência. A colorização é no começo muito azul, conferindo frieza à imagem e uma sensação de desconforto. Ainda que este filme tenha uma cor muito pouco saturada desde o início até ao fim, à medida que a narrativa se desenvolve e com ela a relação dos protagonistas, os tons de azul tornam-se mais pastel e a imagem final mostra um tom laranja, que transmite doçura e aconchego.



Imagem 35: *Frames* do filme *The Lighthouse* de Robert Eggers (2019).

Ainda que possa parecer contraditório, a ausência de cor pode ser também um tipo de cor. O exemplo disso é o filme *The Lighthouse* (Eggers, 2019) que, apesar de ter sido produzido e lançado em 2019, tem uma estética muito *vintage*, seja pela sua proporção de ecrã, seja pela escolha do preto e branco. No entanto, as características estéticas deste filme têm um objetivo narrativo e não pretendem apenas criar uma nostalgia *old school* no espectador. Começando pelo formato escolhido, o filme tem uma proporção do ecrã de 1.19:1, que faz com que os cenários pareçam mais pequenos criando sensação de claustrofobia. Por sua vez, a escala de cinzas torna o filme obscuro e misterioso,

características importantes para o género de *thriller*<sup>31</sup> e suspense onde o filme se insere. O facto de se trabalhar apenas com estes tons faz com que a manipulação de aspetos como o contraste e a exposição se torne ainda mais importante, e neste filme em específico servem para suportar a sensação de divindade existente no farol que atrai e seduz os protagonistas.

### **1.5. Filmes relevantes pela sua Direção de Fotografia**

Iremos ver, de seguida, uma breve análise de um conjunto de obras que serviram de inspiração ao presente trabalho pela sua Direção de Fotografia.

#### ***Blade Runner* de Ridley Scott**

*Blade Runner* (Scott, 1982), é um filme de ficção científica considerado atualmente um clássico. Apesar de todo o conteúdo metafórico e filosófico intrínseco na narrativa deste filme, não se pode dizer que a sua história seja algo muito complexa, independentemente de esta ser passível de diferentes interpretações. Adicionalmente à dimensão da narrativa, ou até mesmo associado a ela, o filme apresenta um conteúdo visual muito rico. O Diretor de Fotografia Jordan Cronenweth explorou técnicas fotográficas fortes, como a contraluz e a utilização de efeitos como fumo e chuva para criar texturas. Estas escolhas criam e suportam o *mood* e personalidade deste filme.

Naturalmente, para conseguir raios de luz é necessário algum meio, o que tornou necessária a utilização de fumo. A história conduz-nos naturalmente para tal, sendo que se desenrola num ambiente onde existe grande poluição. (Cronenweth citado em Lightman & Petterson, 2020)

---

<sup>31</sup> Género cinematográfico que se caracteriza pelo suspense e pelo medo que provoca no espectador (Journot, 2015)



Imagem 36: *Frames* do filme *Blade Runner* de Riddley Scott (1982).

Jordan Cronenweth trabalhou a luz de uma forma poética, recorrendo, maioritariamente, à utilização de *backlights* fortes e optando por uma iluminação frontal mais suave. O uso das *backlights* resulta num forte recorte das figuras. Sendo que o filme *Blade Runner* trata uma narrativa onde existem andróides, clones dos humanos<sup>32</sup>, a utilização da contraluz mostra, muitas vezes, apenas a silhueta destas personagens, reforçando a ideia de que estas, não sendo humanas, não têm identidade.

A nível da composição da imagem, Cronenweth cria molduras naturais dentro do próprio *frame*. Estas molduras foram conseguidas através de um enquadramento que coloca a personagem entre estruturas que criam essa composição. As imagens abaixo mostram dois exemplos deste tipo de quadro dentro de quadro.

---

<sup>32</sup> Replicants - humanóide ficcional de bioengenharia criado no romance "Do Androids Dream of Electric Sheep?" (Dick, P.K., 1968) no qual foi baseado o filme *Blade Runner* (Scott, R., 1982)



Imagem 37: Exemplos de contraluz e *frame dentro de frame* em *Blade Runner* (Scott, 1982).

Para além disto, uma das mais fortes características fotográficas é a criação de pontos de luz, recorrendo, muitas vezes, às iluminações néon posicionadas nos ambientes urbanos que trazem cor e vida para o ambiente escuro onde decorre o filme. Este tipo de luz confere também uma certa plasticidade às imagens, remetendo o espectador para um cenário desconfortável onde toda esta luz e cor se fundem com a escuridão, poluição e sujidade presente nestes cenários.



Imagem 38: *Behind the scenes* do filme *Blade Runner* (Scott, 1982).



Imagem 39: Exemplos de utilização de néon em *Blade Runner* (Scott, 1982).

*Blade Runner* decorre em ambientes noturnos, num cenário distópico onde não existe luz solar, e, por isso, não há qualquer tipo de iluminação natural. O trabalho de cor neste filme assenta nas tonalidades de azul, num ambiente altamente denso, traduzindo, assim, a ideia de procura, melancolia e solidão.



Imagem 40: Colorização azul em *Blade Runner* (Scott, 1982).

Em 2017, o realizador Denis Villeneuve assumiu o comando da sequência, apresentando *Blade Runner 2049*. Se, em 1982, o filme original já tinha apresentado composições visuais surpreendentes, as possibilidades tecnológicas existentes mais de três décadas depois, permitiram a criação de momentos visuais únicos. O filme de 2017 apresenta alguns cenários em comum com o original e, por isso, é claramente inspirado nas características fotográficas do primeiro, como a forte utilização de luzes néon em contraste com os espaços urbanos escuros e densos, os recortes das silhuetas em contraluz, e os enquadramentos *frame* dentro de *frame*.



Imagem 41: Iluminação néon e nevoeiro em *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017).



Imagem 42: A contraluz em *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017).



Imagem 43: *Frame* dentro de frame em *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017).

Para além da clara inspiração no visual original, *Blade Runner 2049* apresenta algumas diferenças na fotografia, no que diz respeito à cor. Enquanto o primeiro filme apresenta uma



predominância de tons frios com tonalidades cromáticas que variam entre tons de azul e os tons de cinza, devido à forte utilização de partículas como o fumo e nevoeiro, e à reduzida saturação de cor presente nalgumas cenas, a sequela apresenta-nos cenas onde os tons de amarelo e laranja preenchem o cenário.

Roger Deakins foi o responsável pela direção de fotografia de *Blade Runner 2049*, que, em conjunto com a visão do realizador Dennis Villeneuve, criou um estilo visual original (Provost, 2021). Este é o tipo de filme produzido para ser visionado num ecrã de um cinema, pois vai além de uma simples peça de entretenimento. Este filme oferece uma experiência audiovisual e tecnológica que inspiraram o presente trabalho de projeto.

### ***2001: A Space Odissey* de Stanley Kubrick**

*2001: A Space Odissey* de Stanley Kubrick (1968) é inspirador em diversos aspetos, desde a banda sonora marcante, já abordada neste relatório, à direção de arte icónica com cenários que, juntamente com a direção de fotografia, formaram imagens que se tornaram uma referência.



Imagem 44: *Frame* do filme *2001: A Space Odissey* de Stanley Kubrick (1968).

Stanley Kubrick foi um realizador que fez questão de explorar diversos géneros cinematográficos. Um dos fatores que contribuem para a riqueza da sua filmografia é o facto de esta incluir filmes de

categorias distintas, mas todos eles com um elevado nível técnico e com narrativas inovadoras e intrigantes. Kubrick explorou o filme de guerra com *Full Metal Jacket* (Kubrick, 1987), o filme de terror com *The Shinning* (Kubrick, 1980), a comédia dramática de época com *Barry Lyndon* (Kubrick, 1975), o *thriller* psicológico com *Laranja Mecânica* (Kubrick, 1971), entre outros.

*2001: A Space Odissey* foi a abordagem de Kubrick ao género de ficção científica, mas este não é apenas um filme de ficção científica (Leightman, 2018), é uma narrativa distópica e filosófica suscetível de várias interpretações e teorias. É uma alegoria à conceção do homem que mostra a evolução deste enquanto espécie e também enquanto indivíduo desde o nascimento até à morte.

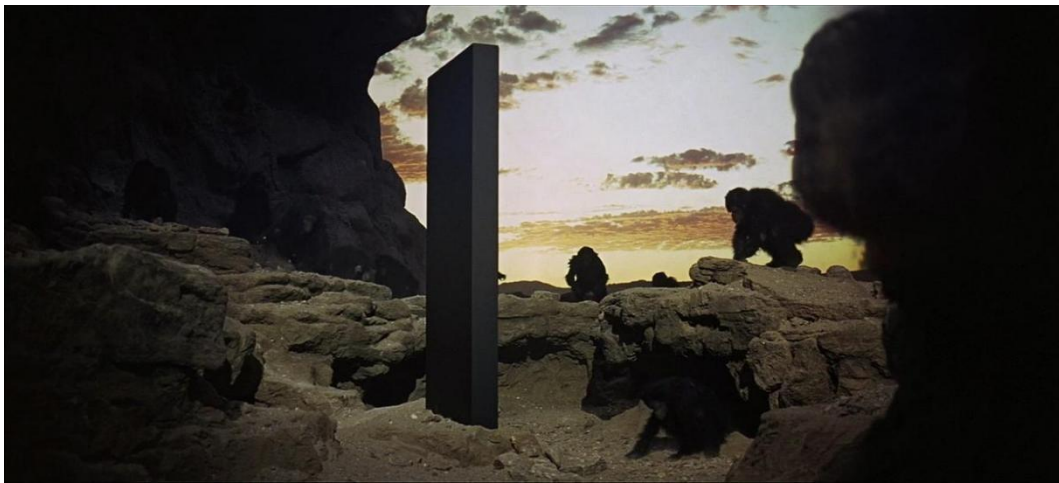


Imagem 45: *Frame* do filme *2001: A Space Odissey* de Stanley Kubrick (1968).

Este é um filme repleto de símbolos que convidam à reflexão do espectador e dos quais é desafiante retirar uma interpretação literal e objetiva. O filme apresenta também vários elementos tecnológicos que podem ser lidos como metáforas e simbologias associados à evolução da espécie humana. Estes símbolos e elementos são colocados em perspetiva na sua junção com as imagens celestiais e do cosmos, onde este pode ser interpretado como a elevação do homem a um espaço transcendente e imaterial, o último estado da natureza humana, representando o seu destino infinito.

*2001: A Space Odissey* surge como referência no contexto deste projeto de ação pela correlação que apresenta entre a astronomia e a metafísica, mas não só os seus temas o tornam pertinente para análise. A escolha de analisar este filme não se deve apenas à sua natureza filosófica e reflexiva, mas ao facto de esta obra ter produzido imagens de referência em termos estéticos.

Kubrick foi um realizador que procurou sempre acompanhar a evolução tecnológica no que toca aos equipamentos utilizados na filmagem dos seus filmes. *2001* é um exemplo disso, tendo sido filmado com recurso à *Super Panavision 70*<sup>33</sup>, com filme de 65mm, maior que os tradicionais 35mm utilizados na época, e com uma proporção do ecrã de 2,21:1.

Uma das características mais presentes na fotografia dos filmes de Kubrick é a simetria, e em *2001: A Space Odyssey* esta característica tem uma presença constante durante todo o filme, seja nos cenários, seja no posicionamento da câmara em relação às personagens em cena.

A simetria, ainda que sendo um conceito elementar da composição, é um tipo de composição que detém um forte poder visual pois transmite a ideia de perfeição e equilíbrio. Ainda assim, neste filme a simetria é utilizada de uma forma que causa desconforto e que deixa o espectador desconcertado, quase como se fosse perceptível que existe algum tipo de encenação presente nos cenários.

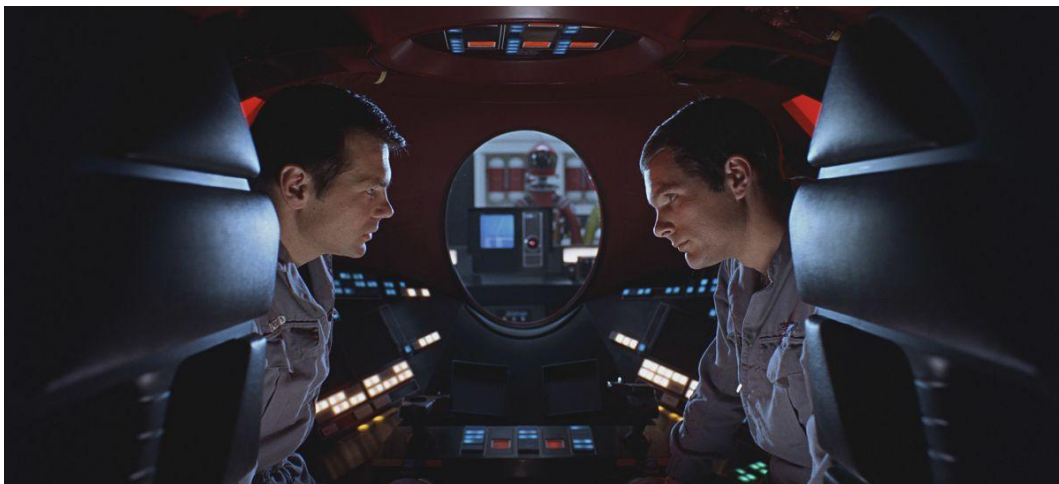


Imagem 46: *Frame* do filme *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968).

Neste capítulo 1 abordaram-se as principais temáticas deste projeto, sendo elas o videoclipe e a Direção de Fotografia. O estudo destas temáticas foi essencial para o desenvolvimento da fase prática deste trabalho, como se poderá ver no capítulo 2, onde serão apresentadas as 3 fases de produção do videoclipe, desde a sua conceção ao vídeo final, com especial foco em todo o trabalho desenvolvido no departamento de fotografia.

---

<sup>33</sup> Tipo de câmara criado nos anos 50 preparado para gravar em filme de 65mm com lentes esféricas que possibilitavam a uma captação visual melhorada quando comparadas com as lentes anamórficas.

## 2. Metodologias: Desenvolvimento do Videoclipe

### 2.1. Pré-Produção de *Oda*

#### Introdução à Pré-Produção: experiência anterior com a banda (videoclipe *Noche Oscura*)

A primeira experiência da autora na produção de um videoclipe ocorreu com a mesma banda, Flaming Rose. Esse primeiro contacto com a banda foi importante para o desenvolvimento deste projeto na medida em que permitiu conhecer com alguma profundidade os temas e motivações por trás das suas músicas e o modo como a banda queria transmitir esses temas a quem escutasse as suas músicas.

A música que serviu de base para o desenvolvimento do primeiro videoclipe foi a música “Noche Oscura” (Anexo IX), uma música original que aborda assuntos como a religião, a meditação e a procura do caminho para a autodescoberta.

Também graças a este videoclipe foi possível perceber os gostos da banda ao nível da sua representação visual — foi possível perceber que havia a vontade de desenvolver algo sombrio e misterioso, mas ao mesmo tempo com cores fortes e contrastantes.



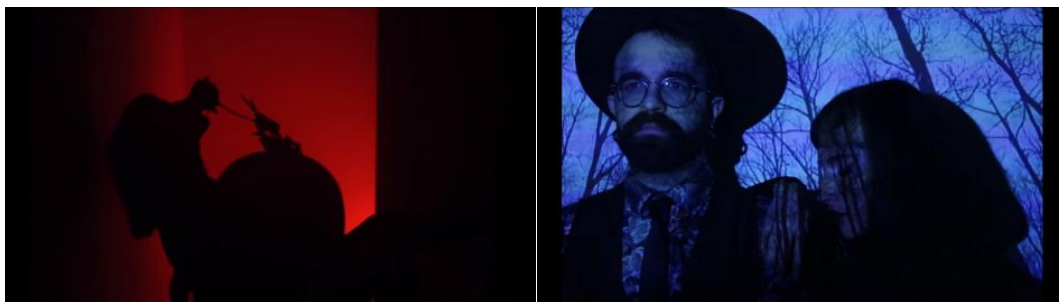


Imagem 47: *Frames* retirados do videoclipe *Noche Oscura*.

Analisando o videoclipe que foi realizado para “Noche Oscura”, percebe-se que o maior aspeto em que faltou investir foi o do destaque da música, na medida em que a pouca diversidade de planos e de movimentos de câmara acabou por não acompanhar e enaltecer o próprio ritmo que a música pedia. Este era um aspeto que se quis melhorar no segundo videoclipe, para a música “Ode”, no qual, por haver mais tempo para o desenvolvimento da ideia, foi possível dedicar algum desse tempo a planificar um *storyboard*<sup>34</sup> que conferisse um movimento e sucessão de imagens coerente com a música.

### **Do *brainstorming*<sup>35</sup> ao guião**

O processo de desenvolvimento da ideia para o videoclipe apresentado neste relatório foi uma experiência partilhada entre a banda e os restantes membros da produção. Apesar de este se tratar de um projeto que tem como objetivo a criação de um produto para promover a música da banda, uma das suas vontades era a de que ele fosse desenvolvido em conjunto com todos os membros da equipa, pois cada elemento pode trazer a sua visão e ideias *para cima da mesa*.

A equipa era, nesta fase, constituída pelos seguintes elementos:

- Jennifer Gomes (voz; banda) — Produção, sonoplastia e guião
- Marcílio Cabral (baixo; banda) — Assistente de produção e câmara
- Sara Pestana — Produção, direção de fotografia e direção de arte
- Luis Gómez Vera — Assistente de fotografia

---

<sup>34</sup> Série de imagens em sequência estilo banda desenhada geralmente criada a partir do guião literário. Este esquema serve para planificar e apresentar o filme.

<sup>35</sup> Na sua tradução literal significa “tempestade de ideias” e diz respeito ao momento em que um grupo ou um indivíduo coloca disponíveis todas as suas ideias relativamente ao desenvolvimento de um projeto de modo a ter um ponto de partida

- Rebeca Roldão — Guião

Este não foi um processo rápido, mas as ideias foram desenvolvidas de forma orgânica.

Quando se deu o início do trabalho, não havia ainda a música que serviria de tela para o vídeo. A banda tinha algumas ideias, nomeadamente, a vontade de se inspirar no universo visual e simbólico das cartas de *tarot* para desenvolver as suas músicas.

A primeira etapa tratou-se de uma fase de partilha, na qual cada membro apresentava, aos restantes, vários tipos de materiais, como vídeos e imagens, que pudessem servir de inspiração para o que se viria a desenvolver.

A banda tinha muita vontade em trabalhar numa ideia que abrangesse não só uma música e um videoclipe, mas que construísse uma história que envolvesse todo o álbum, tendo sempre como base as cartas de *tarot*. Desde o início que foi bastante perceptível que o que esta banda pretendia era chegar a um produto audiovisual com uma mensagem muito ligada à ideia de autodescoberta, à metafísica, à astrologia e ao desenvolvimento pessoal, numa perspetiva filosófica do ser, explorando crenças ligadas à religião e até àquilo que são as crenças dos próprios membros da banda.

Esta temática acabou por se revelar um desafio, por não existir uma forte ligação e conhecimento prévios da autora deste projeto sobre o universo espiritual, configurando-se como uma área fora da zona de conforto. Contudo, esta oportunidade foi assumida como positiva. De facto, dentro do universo espiritual existe uma componente gráfica muito inspiradora como é o caso dos elementos astronómicos (o Sol, a Lua, as estrelas e constelações, a galáxia, o Universo) e dos elementos terrestres (ar, água, terra, fogo, espírito). Através destes elementos, é possível construir ideias ligadas a um contexto de fantasia, esta sim uma temática com a qual existiu desde logo uma forte afinidade.

Foi com este ponto de partida que começaram a surgir as primeiras ideias. A proposta da banda Flaming Rose era a de criar um EP com 5 músicas e que cada uma destas músicas estivesse diretamente ligada a uma carta de *tarot*. Apesar disto, as músicas teriam de se conectar entre si, ou seja, todas contariam uma parte da mesma história.

Outro ponto salientado pela banda, era o facto desta história não ter princípio nem fim, funcionando como se fosse um círculo, em que o início da primeira música era a continuação da última música, o que em termos de narrativa visual funcionaria da mesma forma. Ou seja, o início do primeiro videoclipe seria como uma continuação do quinto videoclipe do EP.

Assim, o ponto de partida para a construção desta história seria o de perceber que carta de *tarot* corresponderia a cada música e o que isso significava em termos da narrativa.

### 2.1.1. Desenvolvimento do Guião

#### Guião (Fase 1): Os capítulos consoante as cartas de *Tarot*

Ainda que a história a ser desenvolvida se encaixasse numa estrutura circular sem início ou fim definidos, era necessário esquematizar e perceber como na prática se iria apresentar a narrativa.

Na tabela que se segue, é apresentada a proposta desenvolvida pela banda para a estrutura de capítulos, tendo por base as cartas de *tarot*.

#### Capítulo 1: Nascimento – Carta *O Louco*

A carta *O Louco* está fortemente ligada aos conceitos de inocência, novas chances, viagem, coragem perante o desconhecido e ingenuidade.

Esta carta, representa o indivíduo que parte numa jornada. Esta é a primeira carta do baralho de *tarot* e, por isso, é como se o indivíduo representasse uma tela em branco, um ser puro e inocente, como uma criança.

*O louco* é um ser enérgico, sem medo do perigo e otimista.

Para os Flaming Rose, *O Louco* representa o início de uma jornada, não no sentido literal, mas uma viagem interior de autoconhecimento e a busca pelas emoções. Esta música procura retratar o nascimento de um sujeito e os seus primeiros passos de procura pelo que ele é e pelo que o rodeia.



Imagem 48: Carta *O Louco*

---

#### Capítulo 2: On-Off – Carta *O Eremita*

*O Eremita* está fortemente ligado aos conceitos de contemplação e introspeção.

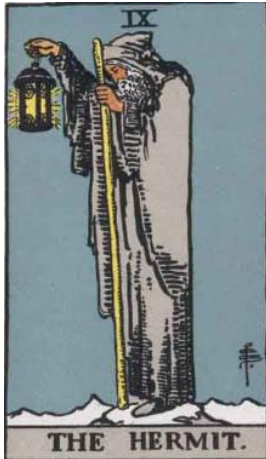


Imagem 49: Carta *O Heremita*

Nesta carta, o indivíduo vive em busca da verdade e esta busca é acompanhada pelo isolamento social, proporcionando a atmosfera necessária para a autorreflexão de modo a chegar a soluções.

No contexto deste projeto, este capítulo representa uma dualidade de vivências e sentimentos. A ideia é colocar em contraste vivências da rotina diária do indivíduo, colocando em perspectiva aquilo que o sujeito entende como a sua verdade e começando um processo de desconstrução desta.

---

### Capítulo 3: Noite Obscura da Alma – Carta *Os Amantes*



Imagem 50: Carta *Os Amantes*

A carta *Os Amantes* está ligada aos conceitos de união, cumplicidade e dualidade, procurando representar uma atração física e uma profunda ligação emocional entre os dois indivíduos que representa.

Esta carta pode também representar a harmonia interior entre dois aspectos distintos da personalidade de uma mesma pessoa.

Sendo que a banda Flaming Rose é composta por duas pessoas, sendo um duo de voz (Jennifer) e baixo (Marcilio), este capítulo seria representativo da relação de proximidade entre estes dois intervenientes e da sua busca conjunta pela espiritualidade.

---

### Capítulo 4.1.: A Morte – Carta *A Torre*

Esta é uma carta que representa as mudanças repentinas, o orgulho ferido, o desastre iminente, a destruição inevitável e o colapso de algo importante. *A Torre* baseia-se no inevitável, na expectativa de construção de algo, na ameaça de perda, nas





Imagem 51: Carta *A Torre*

mudanças dramáticas.

Dentro do universo deste EP de Flaming Rose, *A Torre* representaria a perda da estabilidade, a entrada numa fase mais obscura da viagem começada em *O Louco*, onde os protagonistas são desafiados por elementos inesperados e se vêem perante um conflito.



Imagem 52: Carta *A Morte*

#### Capítulo 4.2.: A Morte – Carta *A Morte*

Esta carta descreve o fim de um ciclo, o recomeçar, a mudança e a metamorfose. Esta é uma transformação radical em que uma parte do sujeito é sacrificada para que ele possa continuar para a próxima fase, ou seja, uma separação radical entre o passado e o futuro.



Imagem 53: Carta *A Estrela*

#### Capítulo 5.1.: Ascensão – Carta *A Estrela*

Depois do colapso do capítulo anterior, esta é uma fase repleta de esperança, fé e renascimento. Esta é a renovação do destino em que o sujeito volta a ter confiança e fé em si. Este é o período antes da realização plena.

Enquanto em *O Louco* a ideia da banda seria retratar o nascimento literal de um ser humano, esta é a fase onde é representado o nascimento espiritual.

## Capítulo 5.2.: Ascensão – Carta *O Mundo*



Imagem 54: Carta *O Mundo*

Por ser o capítulo final, este é caracterizado pela harmonia do interior e do exterior, realização e satisfação, estando também ligado ao sentimento de crescimento e maturidade. Algo curioso em relação a esta carta é o facto de que, quando em reverso, esta também significa a falta de conclusão, ou seja, algo que nunca acaba. Esta foi precisamente a razão pela qual os Flaming Rose escolheram esta carta como a última do EP. Como referi anteriormente, a banda queria que este EP fosse como um *loop*, em que as músicas se complementavam entre si e onde o final da última música (*O Mundo*) estaria diretamente ligada ao início na primeira música (*O Louco*).

Tabela 2: Esquemas de capítulos associados a cada uma das cartas de *tarot* escolhidas

A conceção das cartas serviu de inspiração para a narrativa, apesar de ser ainda muito abstrato o que iria de facto ser desenvolvido.

Pode dizer-se que o guião foi construído por etapas, e a escolha das cartas foi como que uma “nota de intenções” por parte da banda, uma forma de demonstrar o que era pretendido com este seu EP e o modo como queria que a sua história fosse contada visualmente. Se a escolha das cartas foi o primeiro passo no caminho de construção do guião, a segunda etapa seria definir aquilo que se ia passar em cada uma das fases, o enredo.

Uma das primeiras questões que ficaram desde cedo decididas foi a existência de apenas duas personagens: ela e ele (Jennifer e Marcílio). Esta era uma ideia já definida pelos próprios membros da banda, pois fazia sentido eles serem os intervenientes desta viagem introspectiva que representava também a sua própria viagem espiritual.

Sendo que todas estas cartas/histórias estavam conectadas entre si, foi importante definir qual o elemento visual que as unia. Durante o processo de *brainstorming*, Jennifer partilhou com o grupo uma referência da mitologia grega, o grupo das *moiras*, três irmãs que determinavam o destino dos seres humanos através do fabricar e do tecer do fio da vida de cada pessoa. Também no filme *Hércules*

(Clements & Musker, 1997) é feita referência a estes fios da vida, mostrando que a quebra destes fios representa a morte física do ser.

Com esta referência em mente, decidimos inspirar-nos nesta mitologia e definimos que as nossas personagens iriam ter o seu fio da vida preso num dos seus pés.

## **Guião (Fase 2): O enredo de cada capítulo**

Neste capítulo são apresentadas as principais ideias para o ponto de partida das sinopses de cada um dos capítulos que iriam compor este EP.

### Introdução: A Ascensão

Esta introdução corresponde à continuação daquilo que seria o último capítulo desta história — a ideia de *loop*<sup>36</sup>, uma história que não tem princípio nem fim. Os intervenientes deste capítulo seriam uma figura feminina — Sol — e uma figura masculina — Lua e o cenário uma floresta ou pântano. Ambas as personagens seriam celestiais e imponentes e deveriam estar sentadas em tronos de modo a demonstrar poder. Das mãos de ambos sairiam fios (referência às *moiras* e aos fios da vida). Estas figuras seriam como os mestres que controlam as marionetas.

As referências no que toca à composição visual deste capítulo são a geometria e linhas convergentes por serem tipos de composição visual que transmitem a ideia de equilíbrio e perfeição. No que toca à cor, este cenário seria predominantemente verde e dourado.



Imagem 55: *Moodboard*<sup>37</sup> "A Ascensão".

<sup>36</sup> Movimento circular em repetição

<sup>37</sup> Painel composto por vários tipos de elementos visuais para inspiração de um projeto

## Capítulo 1: Nascimento – *O Louco*

Este capítulo é uma alegoria para o nascimento humano. Numa representação deste ato, a protagonista estaria adormecida na areia em posição fetal e atada ao seu pé estaria uma corda que representaria em simultâneo o cordão umbilical e o fio da vida desta personagem. Enquanto dorme, esta personagem iria sentir o toque gentil e reconfortante de um homem.

Ao acordar, esta personagem iria explorar o sítio onde estava, na expectativa de encontrar esse. No seu caminho ela encontra outras cordas, mas ao percorrê-las apenas encontra personagens masculinas que a abordam com agressividade e ela acaba por nunca encontrar o homem que procura.

No final, a protagonista acaba por seguir uma última corda que a leva para dentro do mar onde esta se perde ao ficar sem pé, acabando apenas por ser salva pelas mãos do homem que a tocou no início.

Sendo este capítulo uma metáfora para o nascimento, o enredo principal da narrativa seria intercalado com imagens subjetivas e planos de detalhe com a água como elemento principal de modo a replicar aquilo que um feto sente no interior do ventre. Essa ideia deveria ser explorada através da distorção de som e imagens.

Este é um capítulo que procura transmitir harmonia pelo que a nível de composição os principais planos deveriam explorar a regra dos terços<sup>38</sup> e linhas convergentes. A ideia era que esta história acontecesse entre os períodos de amanhecer e anoitecer, o que resultaria num contraste dos ambientes nas diferentes horas do dia com uma introdução ao ambiente noturno com recurso a iluminação néon para apresentar o espaço. Nos períodos diurnos a iluminação seria natural com uma colorização com pouca saturação, de modo a tornar as imagens mais leves.

---

<sup>38</sup> Técnica de composição fotográfica na qual se divide o ecrã em nove partes, através de duas linhas horizontais e duas verticais. Os pontos resultantes da interseção das linhas são considerados como os pontos de maior equilíbrio e conforto ao olhar humano e, por isso, é neles que deve estar o assunto de destaque.



Imagem 56: *Moodboard* “O Louco”.

### Capítulo 2: On-Off – O Eremita

Este capítulo começa num escritório onde uma personagem masculina executa movimentos repetitivos e mecânicos de forma a mostrar monotonia — estilo Charlie Chaplin no filme *Modern Times*<sup>39</sup> (Chaplin, 1936). Os sons criados pelos movimentos da personagem são como um ritmo que acompanha a música.

À semelhança da personagem feminina do primeiro capítulo, o protagonista deste episódio tem também uma corda amarrada ao seu pé, corda essa que o amarra ao local onde trabalha.

Durante este capítulo, e através de uma divisão de ecrã é possível ver esta personagem em momentos de contraste como atividades que gosta e não gosta, contraste nos cenários e até nas emoções e sentimentos da personagem.

No final deste capítulo, ele escuta um grito e ao procurar a origem desse som acaba por encontrar uma corda que o leva até um lago.

Visualmente, este é um capítulo muito geométrico na medida em que se pretende transmitir ao espectador que esta personagem vive numa “prisão” da qual precisa de se libertar. Uma forma de refletir isto na composição gráfica é através de planos onde existe uma simetria total e em composições de linhas convergentes. A nível da colorização, a escala de cinzas seria uma boa forma de transmitir sensações como a solidão e melancolia.

---

<sup>39</sup> Filme escrito e realizado em 1936 por Charlie Chaplin, retrata as aventuras de um homem que tenta sobreviver aos desafios de um mundo industrial e mecanizado

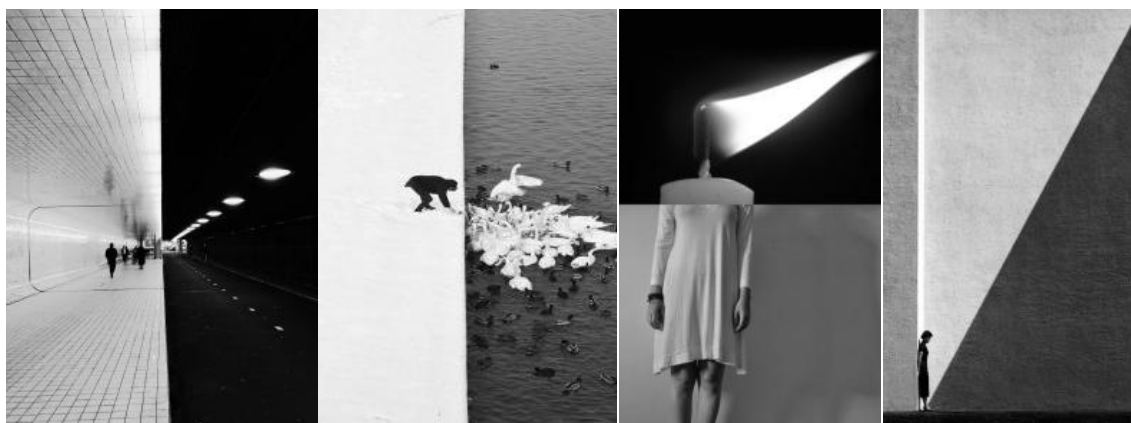


Imagem 57: *Moodboard* “O Heremita”.

### Capítulo 3: A Noite Escura da Alma – *Os Amantes*

O terceiro capítulo desta história pretende mostrar a união de duas personagens. Os protagonistas (mulher do capítulo 1 e homem do capítulos 2) partem numa viagem de carro. A mulher observa o horizonte com uma expressão introspetiva, ao mesmo tempo que murmura a letra da música. Em simultâneo vêem-se algumas imagens referentes a uma cerimónia de *handfasting*<sup>40</sup> entre as duas personagens.

Este capítulo termina com o homem a chamar por ela, trazendo-a de volta do seu transe e eles continuam a sua viagem sem destino.

Sendo que o cenário principal deste capítulo é o interior de um carro, os planos seriam naturalmente mais fechados<sup>41</sup> com recurso à regra dos terços colocando os protagonistas em destaque e com maior preenchimento da imagem. No que toca a iluminação, este capítulo decorreria durante a noite, pelo que iria ser necessária luz artificial. De modo a acrescentar uma camada extra na personalidade e carácter das personagens, cada uma delas seria representada por uma cor – o homem seria iluminado com a cor azul quanto a mulher seria iluminada com a cor vermelha.

---

<sup>40</sup> A sua tradução literal é “união de mãos” e refere-se ao ritual pagão de celebração do casamento.

<sup>41</sup> Planos onde a câmara está muito perto do objeto.



Imagem 58: *Moodboard* “Os Amantes”.

#### Capítulo 4: Transição

Neste capítulo a imagem está dividida em duas partes, horizontalmente: na parte superior a mesma mulher dos capítulos anteriores caminha numa floresta, na parte inferior da imagem vê-se reflexo da parte superior. Quando a mulher termina o seu caminho, ela chega a uma torre.

A procura da simetria é visualmente importante neste capítulo de modo a conseguir o objetivo de divisão das imagens. Os planos deverão ser abertos de modo a revelar o cenário onde a protagonista caminha, criando uma atmosfera mística onde os tons verdes da floresta devem tomar conta a imagem.



Imagem 59: *Moodboard* Transição Capítulo 4.

### Capítulo 4.1.: A Torre

Relembrando a ideia de que esta era uma história sem princípio ou fim definidos, este capítulo iria começar no ponto em que acaba o Capítulo 1, ou seja, quando a mulher, submersa no mar, pega a mão do homem na superfície, no entanto, em vez desta sair da água, ela puxa o homem para dentro.

Ao mesmo tempo que isto acontece, num cenário paralelo, o homem e a mulher protagonistas desta história chegam a uma torre e começam a subir e a circular dentro dessa torre e rápido percebe, que esse edifício é como um labirinto do qual não conseguem sair, o que os faz sentir que estão sempre a reviver o mesmo momento consecutivamente – este capítulo seria algo surrealista, tendo como referência as cenas passadas no *Black Lodge*<sup>42</sup> na série *Twin Peaks* (Lynch & Frost, 1989).

Quando finalmente os personagens conseguem sair da torre, encontram um mosteiro em ruínas no meio de uma floresta. Este cenário representaria uma realidade onde as personagens sempre estiveram sem se aperceberem.

Visualmente, esta é uma fase da história que pretende causar desconforto pelo que se procuraria por um desequilíbrio conseguido através da desconstrução da simetria e com recurso a alguns planos em ângulo holandês. O interior desta torre deveria ser escuro e frio.



Imagem 60: *Moodboard* “A Torre”.

---

<sup>42</sup> Cenário fictício da serie de 1989 Twin Peaks. Este cenário representa um local noutra dimensão ligada ao universo dos sonhos, onde as personagens se comportam de forma estranha e peculiar.



## Capítulo 4.2.: A Morte

Este capítulo mostra um grupo de figuras mitológicas femininas, as *moiras* que têm nas suas mãos os fios da vida dos protagonistas da história. Estas *moiras* têm o poder de quebrar os fios dos protagonistas, ou seja, acabar com as suas vidas. Assim, os protagonistas fogem destas figuras sombrias, mas ao fugir a mulher acaba por ela própria quebrar o seu fio.

De modo a representar o fim da vida, a mulher aparece agora num cenário negro onde há somente uma *spotlight* que a ilumina. Nos seus olhos ela tem moedas – referência ao pagamento ao Caronte, na mitologia o barqueiro de Hades deus do mundo inferior e da morte. A mulher canta o último verso da música até que várias mãos aparecem atrás dela, puxando-a para a escuridão, até ficar tudo totalmente negro.

Sendo este o capítulo mais sombrio e macabro desta história, na sua representação visual a iluminação desempenharia um grande papel, fazendo uso de técnicas como a contraluz e o contraste de modo a acrescentar carga dramática à componente visual da narrativa.



Imagem 61: *Moodboard* "A Morte".

## Capítulo 5: Transição

Neste capítulo de transição, as personagens principais, homem e mulher, transformam-se em estátua. Esta transformação seria captada com o recurso a planos aproximados de partes do corpo onde se veria gradualmente esta transformação a ocorrer. A cor branca seria predominante de modo a representar a eternidade e a fé.



Imagem 62: *Moodboard* Transição Capítulo 5.

### Capítulo 5.1.: *O Mundo*

Neste capítulo vê-se a rainha Sol e o rei Lua do capítulo de introdução. A rainha segura um fio da vida, fio esse que está preso ao pé da mulher do Capítulo 1, mostrando que é esta rainha quem controla a mulher como se ela fosse uma marioneta. A mesma coisa acontece com o rei Lua, que puxa um fio da vida, fio que está ligado ao homem do Capítulo 2. As personagens estão num espaço etéreo e iluminado, sentados nos respetivos tronos, controlando vários fios da vida. A câmara segue um desses fios que vai dar à água.

Este capítulo é aquele que mais se insere no género de fantasia e pretende que mostrar as personagens como sendo místicas e eternas. Para isso, composições onde existe simetria seriam o melhor recurso em junção com uma paleta de cores variadas e um ambiente muito iluminado, contrariando os capítulos anteriores que são mais sombrios.

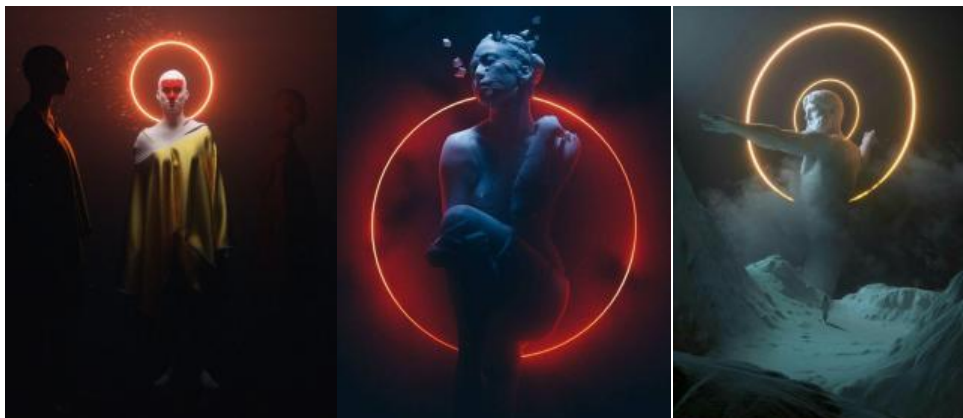


Imagem 63: *Moodboard* "O Mundo".

O desenvolvimento dos enredos apresentados anteriormente foram o ponto de partida para a execução do projeto.

Por mais que toda a equipa tivesse muita vontade de construir esta história de início ao fim, este era um projeto bastante ambicioso, tendo em conta o tempo e recursos técnicos disponíveis. Havia várias condicionantes à realização em vídeo de toda esta história, sendo uma delas o facto da banda ainda não ter terminado todas as músicas correspondentes a cada um dos capítulos mencionados.

Por estas razões optou-se por realizar apenas um destes capítulos no âmbito deste projeto. O capítulo escolhido foi o Capítulo 1 – O Louco, pois a música já estava em produção e também porque a nível de produção de vídeo, a ideia era bastante acessível, dentro das condições disponíveis.

Assim, foi escrito um primeiro guião, por Rebeca Roldão, que pode ser encontrado no Anexo I.

#### **Guião Fase IV - Do primeiro guião ao guião final**

Uma das primeiras decisões tomadas foi a de haver apenas duas personagens neste projeto. No entanto, a primeira versão do guião colocava uma terceira pessoa no centro da ação, um homem (HOMEM 1), nas cenas 4 e 6. Assim sendo, foi necessário pensar em alternativas, dada a insatisfação perante estas duas cenas.

Foi então apresentada uma proposta à banda que envolvia um cenário totalmente controlado — um estúdio de fotografia e vídeo — onde a vocalista iria cantar a música, sendo captada de vários ângulos. Com a fase de pós-produção em mente, considerou-se importante e útil ter esta cena que poderia ser utilizada como plano de corte<sup>43</sup>, para intercalar com as cenas da ação principal na praia.

Para além disto, e pensando numa vertente de Direção de Arte, foi sugerido que esta personagem no estúdio fosse como uma marioneta da cena principal, estando presa com várias cordas no seu corpo, como acontece nos seguintes exemplos:

---

<sup>43</sup> Plano breve inserido entre dois planos para assegurar a ligação, a continuidade visual ou narrativa." (Journot, 2015, p.149)

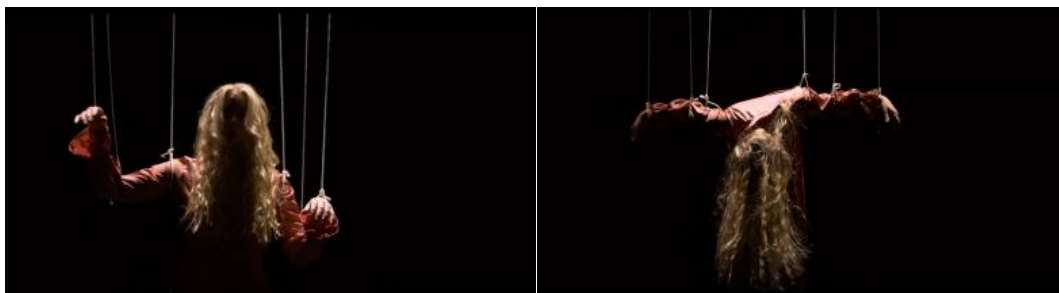


Imagem 64: *Frames* retirados do videoclipe *Nasty Human* de Celiin (2020).

Esta ideia foi bastante bem recebida pela banda, e começou-se então a ponderar como o guião poderia ser alterado de forma a incluir esta cena, eliminando as cenas no jardim de viveiro. Para além disto, Jennifer também apresentou a ideia de inserir um cenário noturno, que contrastaria com o cenário do dia como um *upside down*<sup>44</sup>, onde a nossa protagonista se revelaria como um ser poderoso e onnipotente, em oposição à fragilidade e pureza das cenas de dia.

Apesar das letras da banda Flaming Rose serem em espanhol como é o caso de “Oda”, a banda também queria ter uma representação da cultura e folclore português. Esta representação é feita na música, pela utilização da guitarra portuguesa, mas existia também a necessidade de colocar esta referência no contexto visual. Assim, as cenas noturnas adotaram também uma perspetiva mais *fashion*, onde a protagonista estaria a vestir peças do traje tradicional do folclore minhoto, mas numa interpretação mais moderna deste.

Existiram várias fontes de inspiração por trás desta cena de *upside down*, mas uma das principais foi o videoclipe da música *Shades of Blue* de Kelsey Lu (2018), onde o guarda-roupa excêntrico se torna parte da narrativa e da confirmação da estética do videoclipe. Este videoclipe é também bastante sombrio, predominando os tons de azul — o que vai ao encontro do título da música — e faz-se valer de imagens simples, mas desconcertantes, o que é semelhante ao que se procurava para o próprio conceito de fotografia para o videoclipe desenvolvido neste projeto.

---

<sup>44</sup> Referência à série *Stranger Things* (2016; Netflix), onde existe um universo paralelo ao real, repleto de escuridão e criaturas medonhas que atormentam as personagens desta série.



Imagem 65: *Frames* retirados do videoclipe *Shades of Blue* de Kelsey Lu (2018).

Estas novas ideias foram elementos chave para a reconstrução de um novo guião. Ainda que a base do guião original se mantivesse, foi necessário reestruturar a história. O segundo guião foi reescrito por Jennifer Gomes e pode ser lido no Anexo II.

### **Sequência de Dança**

A última ideia a ser acrescentada ao guião foi uma sequência de dança. Esta dança iria ser inserida durante o solo da guitarra portuguesa. Esta sequência iria intercalar imagens da personagem principal feminina nos seus três mundos diferentes.

O significado desta dança seria diferente consoante o mundo onde esta estava inserida:

- Mulher: no mundo da nossa personagem principal, esta dança acontece antes de ela encontrar o HOMEM 2 no momento em que ela o avista e acredita ter encontrado aquilo que procurava.

- Marionete: no universo da Marionete, o momento em que ela dança corresponde ao momento em que esta ganha vida e deixa de ser dominada pelas cordas que a prendem. O mundo da Marionete está diretamente ligado ao mundo da Mulher. O domínio da Marionete sobre as suas amarras, o seu controlo sobre o próprio corpo, são uma metáfora para o facto de que Jennifer parece ter encontrado aquilo que procurava, encontrando-se, assim, a si mesma.

- Mãe Natureza: esta figura que vive no mundo das trevas é o *puppet master*<sup>45</sup> que controla os acontecimentos dos outros dois universos. Também ela dança, acompanhando os movimentos das duas outras personagens, mostrando que, na realidade, todas elas são a mesma pessoa.

---

45 Na sua tradução literal “Mestre de marionetas”

A sequência de dança é como que uma quebra na narrativa, uma pausa onde podemos assimilar aquilo que nos apresenta a ação. Este tipo que quebra é um bom exemplo de como o videoclipe é independente das abordagens narrativas tradicionais, como menciona Vernallis (2004, p. 33) ao afirmar que “Todos os desfechos são possíveis — incluindo o abandono da narrativa em virtude de uma sequência de dança”. As sequências de dança são um bom truque que contribui para o ritmo do videoclipe. Música e dança são movimento e cabe ao videógrafo acompanhar este movimento e descobrir a melhor forma de o captar.

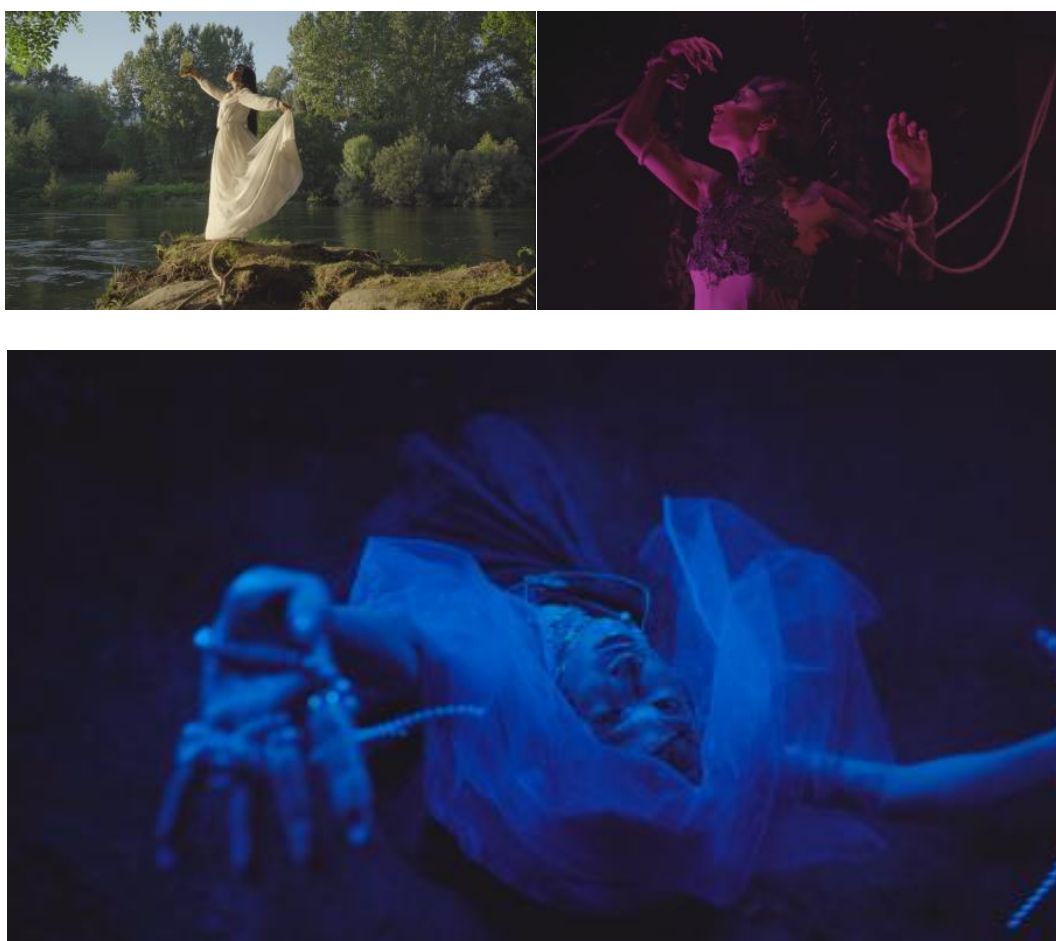


Imagem 66: *Frames* da sequência de dança do videoclipe *Oda*.

### **2.1.2. Equipa**

Da fase de pré-produção para a produção do vídeo, a equipa de trabalho sofreu alterações, tendo cada elemento assumido as seguintes tarefas:

- Jennifer Gomes (voz; banda) — produção, sonoplastia, direção de arte, atriz e guião
- Marcílio Cabral (baixo; banda) — realização, produção e câmara

- Sara Pestana — produção, realização, direção de fotografia e direção de arte
- João Vilares — assistente de produção, fotografia de cena e figurante Homem 1
- Silvana Torricella — assistente de realização
- Francisco Soeiro — figurante Homem 2

### **2.1.3. A pré-produção de *Oda* na perspectiva da Direção de Fotografia**

#### **Interpretação visual do guião literário do ponto de vista da Direção de Fotografia**

O guião foi a primeira etapa para a construção fotográfica do vídeo.

Existia um conjunto de técnicas já selecionadas para serem exploradas, como a filmagem subaquática, as figuras em contraluz, a gravação em estúdio, entre outros. Contudo, o guião foi o ponto de partida para se idealizar o resultado que se pretendia obter de uma forma mais concreta e organizada.

Apesar de se estar a trabalhar no departamento de fotografia, não havia formação prévia especializada na área de fotografia em cinema. Ainda que se tivesse estudado a teoria nesta área, nomeadamente, no que diz respeito a tipos de enquadramento, movimentos de câmara e iluminação, havia um desconhecimento sobre qual o processo e método de trabalho de um DF pelo que foi decidido seguir-se, de um modo intuitivo, o método que parecia o mais natural e lógico para o desenvolvimento deste projeto.

Assim, optou-se por desconstruir o guião por planos, o que implica visualizar-se mentalmente como as cenas se desenrolam e o que se pretende mostrar em cada uma delas. Esta interpretação visual do guião é algo bastante subjetivo e é necessário perceber-se qual o propósito de cada plano dentro do contexto da história que se está a contar.

A desconstrução do guião por planos foi feita com recurso à plataforma *Canva*, uma plataforma online que permite desenvolver vários tipos de documentos como *flyers*, convites, cartazes, apresentações, entre outros, de uma forma bastante prática e intuitiva. Assim, foi desenvolvida uma apresentação visual onde, para cada cena, foram idealizados que planos a iriam ilustrar, como se pode ver no exemplo a baixo.

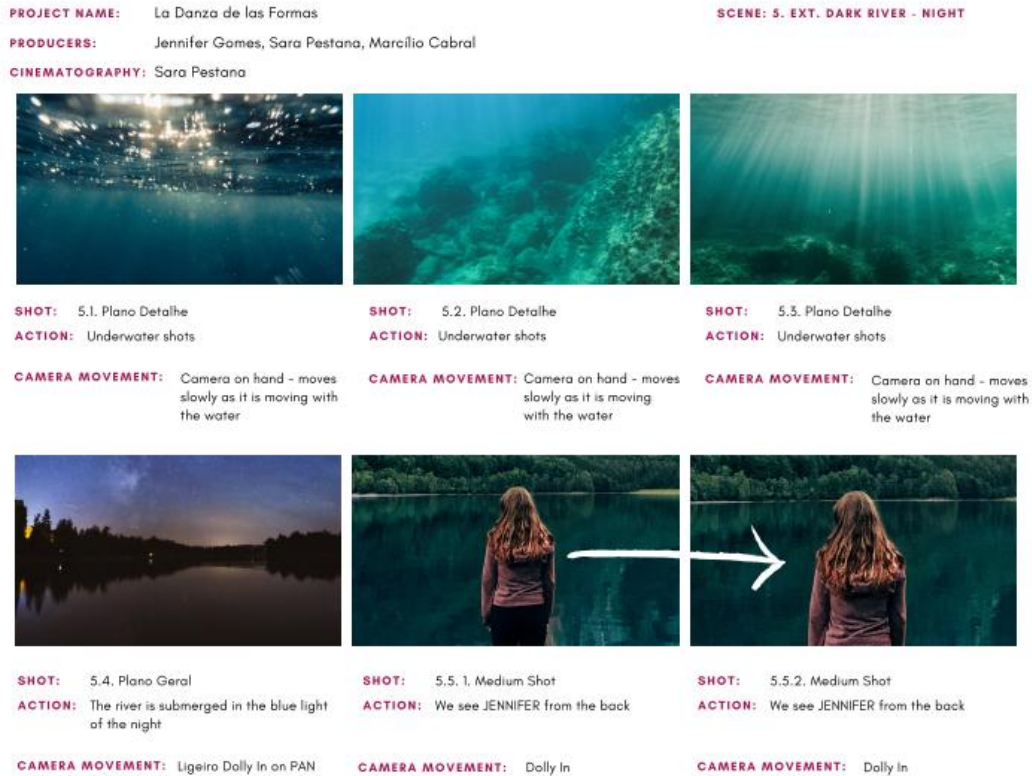


Imagem 67: Excerto da planificação de Direção de Fotografia ou Decupagem.

Um aspeto importante a ter em conta para além do guião na construção deste *storyboard* foi a música. Era importante ter o plano certo para cada fase da música de modo a dar o melhor suporte visual possível tanto à letra como à melodia.

O grande plano, num filme clássico de Hollywood, serve para desvendar algo íntimo sobre a personagem. No videoclipe, o grande plano pode servir para simultaneamente destacar tanto a estrela, como a letra, como a música ou para realçar uma frase.  
(Vernallis, 2004, p. 50)

Toda esta planificação de fotografia foi desenvolvida tendo em conta o ritmo da música e a letra. Tanto a escolha dos enquadramentos como a escolha dos movimentos de câmara foram idealizados de modo a haver sintonia e coesão com o som. Este foi uma das etapas de trabalho mais exigentes neste projeto, pois foi necessário adotar uma metodologia que permitisse construir uma planificação de referências visuais que servisse de base para as etapas subsequentes. Tratou-se de um processo



demorado e desafiante também a nível criativo, uma vez que implicava transformar mentalmente uma música e um guião em imagens.

Sendo o objetivo deste trabalho a criação de um videoclipe que funcionasse como identidade visual da banda Flaming Rose, foi necessário, ao longo do processo de planificação, verificar com a banda se estavam satisfeitos com as propostas apresentadas, mantendo uma constante receptividade a sugestões e alterações, de forma a corresponder ao máximo às suas expectativas.

Apesar de se ter elaborado esta planificação — que foi, sem dúvida, um guia extremamente útil — muitos foram os planos que acabaram por ser filmados, que não estavam planeados previamente. Apesar de se reconhecer a importância de uma metodologia rigorosa de planeamento na fase de pré-produção, considerou-se que na produção de um videoclipe, deve ser deixado espaço para a improvisação criativa no local de filmagens, no momento das filmagens. Essa é a parte mais desafiante do trabalho de direção de fotografia, estar no local de filmagens e poder observar todo o ambiente com o olhar criativo de um DF é aliciante e é também reconfortante saber que a planificação prévia não é um produto completamente fechado a alterações permitindo que haja momentos de criação ao longo de todo o percurso.

### **Perfil fotográfico por cenário**

Para que a fotografia tivesse coesão com a narrativa do que se estaria a contar, procurou-se perceber como interpretar o guião no sentido de construir a expressão visual desta história. Assim, para cada um dos cenários/cenas, foi criado um perfil fotográfico com características de iluminação, enquadramento, composição e movimentos de câmara que foram considerados adequados para cada parte do vídeo.

#### Cena exterior (rio) ao amanhecer: Cena 1

Esta cena é uma apresentação do cenário onde decorrerá a ação principal desta história. Nesta cena não temos a presença de nenhuma das personagens intervenientes na trama.

No que toca à iluminação, o objetivo era gravar esta cena durante o amanhecer de modo a captar a natureza no seu estado mais puro. Foram também gravados alguns planos ainda de noite, onde foi utilizada iluminação artificial com cor — tons de azul e cor de rosa — que fizeram a ligação com as cenas nos *sets* noturnos (Cenas 5, 7, 9 e 12) e Sala Escura (Cenas 3 e 8). Pretendeu-se também

captar a floresta com contrastes entre dia e noite, e recolher imagens do rio sob os primeiros raios de sol da manhã.

A nível de enquadramento e composição, recorreu-se a planos fechados (planos de detalhe do espaço), planos gerais do rio, mudança de foco, simetria e ao padrão e repetição. Nesta cena a câmara esteve maioritariamente fixa pois o objetivo seria captar os movimentos da natureza (folhas, água, etc.) e não desviar a atenção do espectador destes pequenos e subtis detalhes.

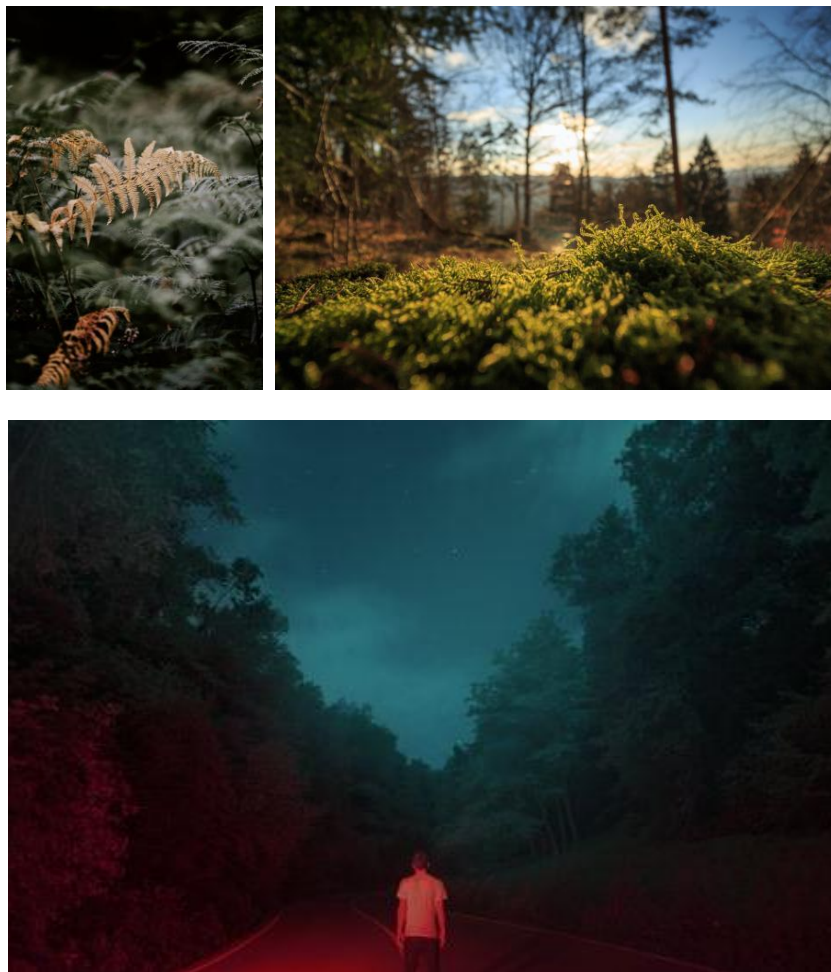


Imagem 68: *Moodboard* Cena 1.

#### Cena exterior (rio) durante o dia: Cenas 2, 4, 6, 10, 11 e 13 e Cena Pós-Créditos

Este cenário representa o nascimento, os primeiros passos e a descoberta daquela que é a nossa personagem principal, aqui caracterizada pela sua inocência, pureza e ingenuidade.

A Iluminação desta cena foi gravada durante o dia, em pleno Verão. De forma e retratar a inocência da personagem, o objetivo era que estas cenas apresentassem pouca saturação, tendo, se possível, tonalidades pastel. De modo a conseguir uma iluminação equilibrada (sem exposição demasiado elevada) sem perder a possibilidade de trabalhar a profundidade de campo e conseguir um efeito *Bokeh*<sup>46</sup> foi necessária a utilização de um filtro de densidade neutra<sup>47</sup>.

Quando filmamos exteriores por vezes precisamos de acentuar as nuvens, escurecer o céu azul, realizar gravações noturnas durante o dia ou enfatizar certas partes da paisagem. Para esse propósito adicionamos filtros (...). (Alton, 1995, p. 44)

A principal composição utilizada foi a regra dos terços, com o objetivo de direcionar o olhar do espectador para pontos de interesse específicos, enquadramento das personagens em “molduras” naturais como as árvores, preenchimento da imagem com planos aproximados das expressões das personagens, repetição de padrões e simetria.

Estas cenas acompanham a personagem principal desde que esta acorda até que começa o seu caminho em busca de algo. Assim, nestas cenas existe a predominância de planos sequência, onde a câmara acompanha a personagem principal. Os movimentos de câmara são fluidos e subtis nas cenas em que a personagem principal está sozinha e mais abruptos quando a personagem é rejeitada pelo HOMEM 1 e pelo HOMEM 2, de forma a ilustrar a agressividade e desprezo no comportamento destes homens.

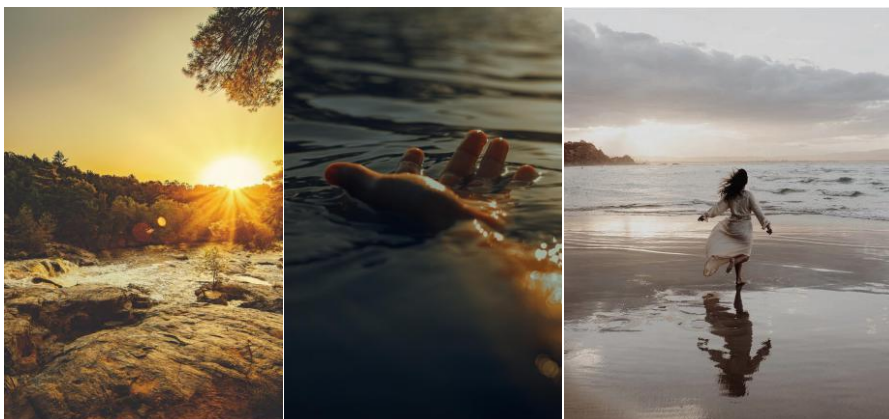


Imagem 69: *Moodboard* Cenas 2, 4, 6, 10, 11 e 13 e Cena Pós-Créditos.

<sup>46</sup> Desfoque parcial da imagem, geralmente conseguido utilizando a abertura do diafragma.

<sup>47</sup> Filtro aplicado sobre a lente com a função de reduzir a entrada de luz.

### Cena Interior (sala escura): Cenas 3 e 8

Estas cenas colocam a personagem principal numa posição de fragilidade e dependência, onde esta não tem o domínio do seu próprio corpo, sendo dominada por cordas, como se fosse uma marioneta.

Esta cena foi gravada num estúdio de fotografia/vídeo, tendo como cenário uma simples tela preta. A iluminação é do tipo teatral, com recurso a *spotlight*, um tipo de luz dura que provoca desconforto na personagem. O ambiente é escuro e só se consegue ver a marioneta, mas não totalmente devido à iluminação lateral que faz com que existam sombras num dos lados. Há uma predominância das cores verde e cor de rosa e foi utilizada a máquina de fumo de modo a tornar o ar mais denso, criando um ambiente misterioso pela forma como a luz é dissipada.

Por ser gravado num estúdio, o espaço era limitado o que não permitiu a gravação de planos muito gerais. A nível da composição, as cordas da marioneta permitem colocar a personagem dentro da “moldura” por elas criada. Para além disto, foi também trabalhado o contraste entre o que estava iluminado e o que estava na sombra.

Os principais movimentos de câmara destas cenas foram os *dolly in* e *out* lentos e a rotação da câmara em 360° sobre si mesma, causando a sensação de queda.

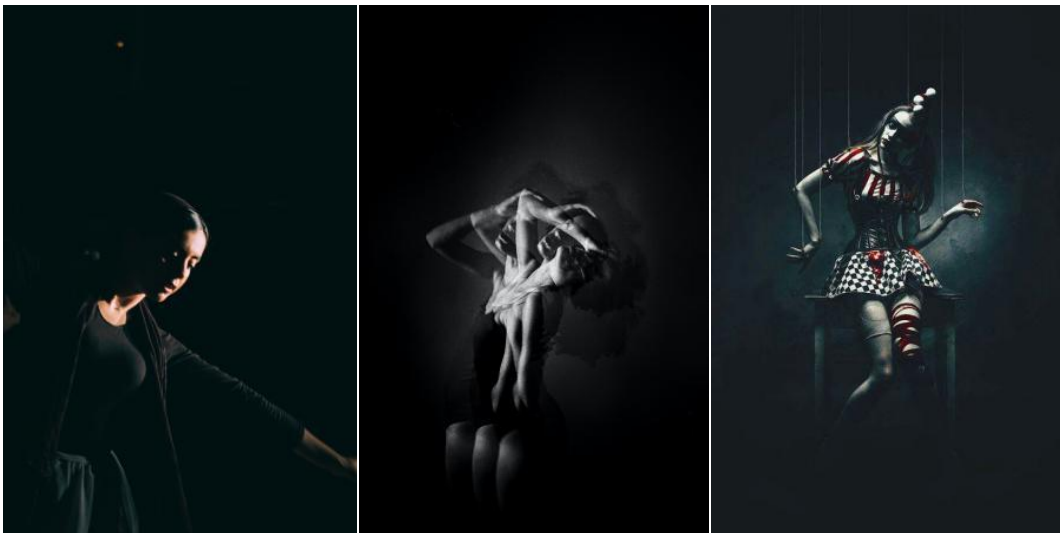


Imagem 70: *Moodboard* Cenas 3 e 8.

### Cena Exterior (rio): Cenas 5, 7, 9 e 12

Neste cenário a personagem principal assume um papel de poder e soberania. Aqui, ela representa a força da natureza, tornando-se um ser superior ao que a rodeia, de uma perspectiva espiritual e metafísica. Nestas cenas, a protagonista deixa para trás toda a inocência e fragilidade que a caracterizavam nos dois cenários referidos anteriormente.

Tendo sido gravado de noite, este cenário foi iluminado com recurso a luz artificial de tonalidade de azul. Foi utilizada contraluz para acentuar a silhueta das personagens e confere um carácter de mistério a este cenário.

Na composição foram gravados planos totalmente preenchidos pela face das personagens. Procurou-se a simetria nos planos onde a protagonista está sozinha de modo a representar a perfeição e divindade.

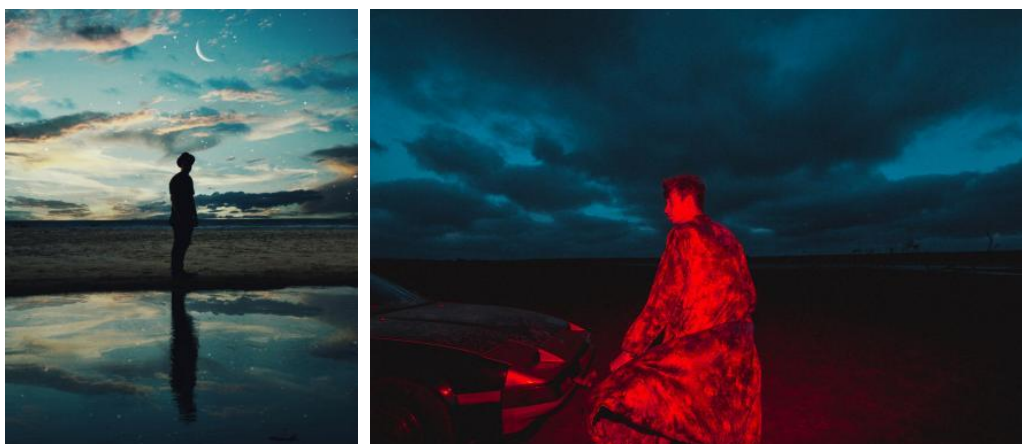


Imagem 71: *Moodboard* Cenas 5, 7, 9 e 12.

### **Testes de Luz**

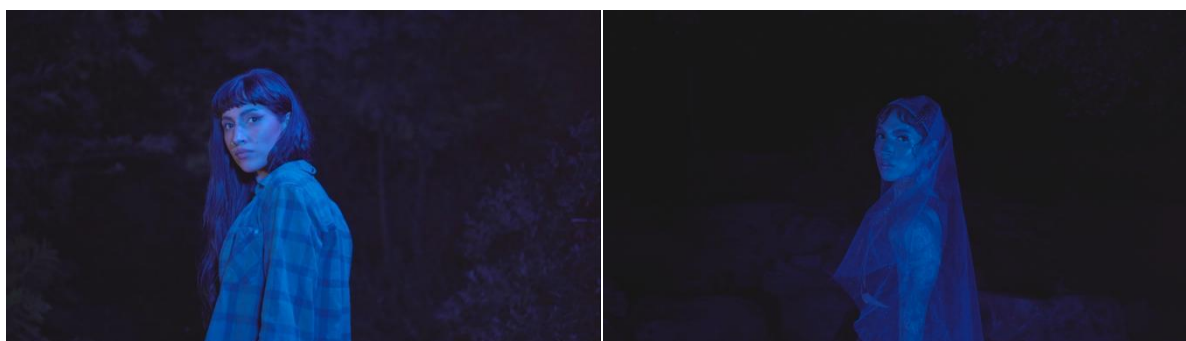


Imagem 72: Teste Noite e *Frame* Cena 9.

Por ser um espaço sem luzes artificiais, sabia-se que se teria de iluminar todas as cenas noturnas com equipamento. Os testes de luz foram úteis para se perceber a quantidade de luzes que seria utilizada, e a coloração pretendida.

A colorização escolhida foram os tons de azul, de forma a recriar a luz noturna. Apesar disto, optou-se por fugir daquela que poderia ser uma tonalidade natural, procurando um azul mais néon, indo ao encontro dos objetivos do guião.

As cenas noturnas tinham como personagem central a Mãe Natureza, uma figura mística e divina e por isso a escolha de uma iluminação menos natural, ainda que com os tons azuis da noite. Se a imagem Teste for comparada com o *frame*<sup>48</sup> retirado da Cena 9 é possível perceber-se que

existe um maior contraste figura-fundo. A ideia fez com que a personagem se tornasse o total elemento de foco, mas, ainda assim, mantendo visíveis alguns aspetos do cenário.

## **2.2. Produção de *Oda* na perspectiva da Direção de Fotografia**

### **2.2.1. Elaboração dos planos, movimentos de câmara e ângulos utilizados neste videoclipe**

#### **Principais enquadramentos utilizados em *Oda***

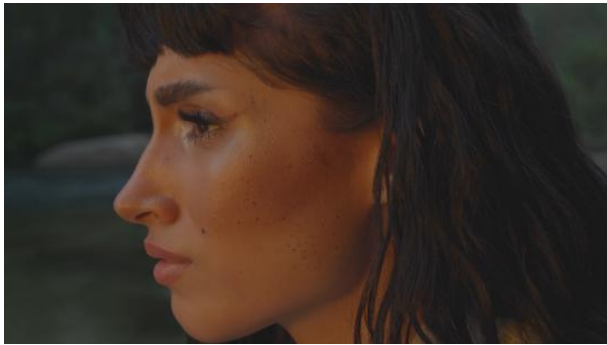
Os seguintes exemplos mostram tipos de planos e enquadramentos utilizados no videoclipe *Oda*. A descrição e definição destes planos tem por base as definições dadas por Terrence Marnier no livro “A Realização Cinematográfica” (Merner, 2013, pp. 87-93).



**Plano de Pormenor**— este plano tem o objetivo de aproximar o público do centro da ação.

---

<sup>48</sup> Imagem fixa retirada de um produto audiovisual



**Grande Plano** — este plano serve para revelar as emoções da personagem e tem uma forte intensidade dramática.



**Plano Médio ou Plano Aproximado de Tronco (PAT)** — maior destaque para a personagem e menos para o ambiente em que esta está inserida.



**Plano Geral** — situa a ação do filme, dá uma perspetiva mais ampla da ação e pode também servir para chamar a atenção do espectador para uma personagem que se destaca num determinado ambiente.



**Plano Aproximado de Peito (PAP)** — corta a figura humana pela altura do peito e é útil para gravação de diálogos em campo e contra campo.



***Over the shoulder*** — neste plano a câmara encontra-se acima do ombro de uma personagem, podendo ver um pouco do seu rosto e ombro. Tal como o PAP, é também útil na captação de diálogos.



**Plano zenital** — vista a partir do céu.

Tabela 3: Principais planos/enquadramentos em *Oda*.

### Principais Movimentos de câmara utilizados em *Oda*

- ***Travelling frontal*** — a câmara aproxima-se de algo ou alguém.



Imagem 73: Exemplo de *Dolly In* em *Oda*.



- **Travelling para a retaguarda** — a câmara afasta-se de algo ou alguém.



Imagem 74: Exemplo de *Dolly Out* em *Oda*.

- **Traveling lateral** — a câmara move-se para a direita ou para a esquerda (Eixo X).



Imagem 75: Exemplo de *Traveling lateral* em *Oda*.

- **Plano seqüência** — câmara move-se no espaço, registando uma ação numa seqüência sem cortes.



Imagem 76: Exemplo de *Tracking Shot* em *Oda*.

- **Panorâmica ou PAN** – câmara fixa no tripé, mas move-se no Eixo X.

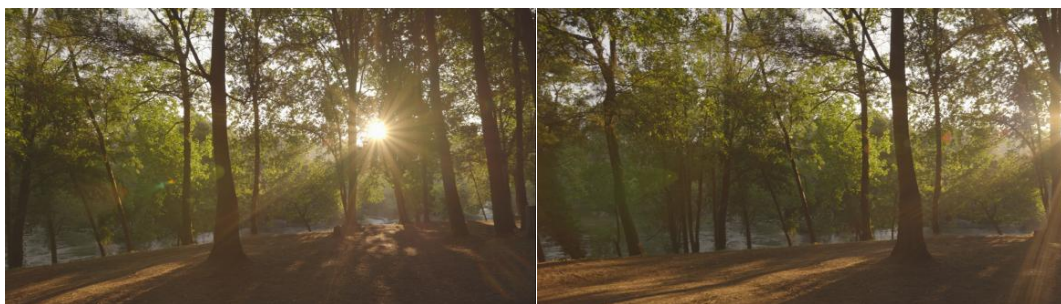


Imagem 77: Exemplo de PAN em *Oda*.

- **Pedestal ou traveling vertical** – câmara fixa no tripé mas move-se no Eixo Y.

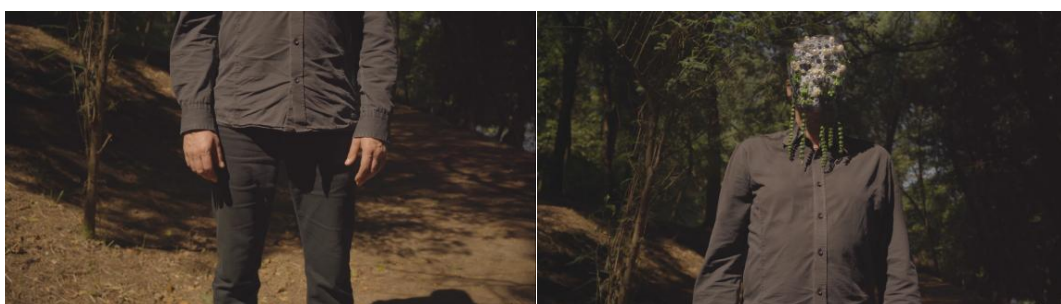


Imagem 78: Exemplo de pedestal em *Oda*.

- **Inception** – câmara roda no eixo de X em 360°.

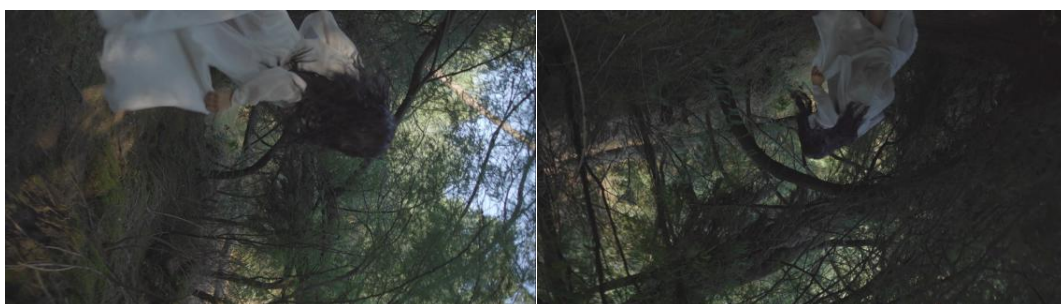


Imagem 79: Exemplo de *Inception* em *Oda*.

- **Vertigo ou traveling+zoom** – a câmara realiza um movimento de *dolly in* ao mesmo tempo que o operador faz *zoom out* na lente, ou a câmara realiza um movimento de *dolly out* ao mesmo tempo que o operador faz *zoom in* na lente. Este movimento cria uma sensação de distorção dos

elementos fora do primeiro plano. Este movimento/efeito foi utilizado pela primeira vez no filme *Vertigo* (Hitchcock, 1958).



Imagem 80: Exemplo de *Vertigo* em *Oda*.

### Principais Ângulos de câmara utilizados no videoclipe *Oda*



**Ângulo Frontal** – câmara posicionada ao mesmo nível daquilo que está a ser filmado.



**Ângulo Picado** – a câmara encontra-se acima do sujeito filmado, apontando de cima para baixo.



**Ângulo Contrapicado** – a câmara encontra-se mais baixa que o sujeito filmado, apontando de baixo para cima. Este ângulo foi sobretudo utilizado nas cenas da Mother Nature, pois, como este é suposto ser um ser divino, o facto da câmara estar nesta perspetiva faz com que a personagem pareça maior.



**Ângulo holandês** – a câmara está ligeiramente na diagonal, provocando uma sensação de desequilíbrio.

Tabela 4: Principais Ângulos de câmara utilizados no videoclipe *Oda*.

### 2.2.2. Equipamento de Captação de Vídeo e Iluminação

A tabela seguinte apresenta a lista de equipamentos utilizados no âmbito da Direção de Fotografia para o videoclipe *Oda*. A escolha do equipamento teve por base as necessidades e exigências do projeto sendo que a utilização das ferramentas corretas é fundamental para chegar aos resultados desejados.

## Equipamento

---

A câmara principal utilizada foi a Sony a7iii. As características que levaram à escolha desta câmara foram o seu sensor full-frame<sup>49</sup> e a sua resolução máxima de 4K que permitem captar imagens com uma qualidade superior. O facto de ter também uma focagem automática rápida foi também uma característica extremamente importante pois este fator é essencial para conseguir escolher a zona focal durante a gravação do vídeo.



Imagem 81: Sony a7iii

No que toca às lentes, a escolha foi para a Sony FE 35mm F1.8 e Sigma 24mm / f 1.4 DG HSM Art Sony FE MILC/SLR. A lente de 35mm foi escolhida por ser uma das que melhor replica o olho humano, sendo uma boa escolha para planos mais aproximados por não criar distorção na imagem. Esta lente de 35mm em específico tem uma abertura de F1.8 ideal para locais com iluminação reduzida. Para além disso a sua focagem automática rápida e silenciosa é ideal para gravação de vídeo.



Imagem 82: Sony FE 35mm F1.8

A lente de 24mm é uma lente grande angular, ideal para planos mais abertos. A abertura de F1.4 permite também gravação de vídeo em condições de pouca iluminação. À semelhança da primeira



Imagem 83: Sigma 24mm / f 1.4 DG HSM Art Sony FE

---

<sup>49</sup> Sensor com as dimensões de 35,6 × 23,8 mm

lente referida, também esta tem focagem automática rápida e silenciosa.

---

Para a realização deste videoclipe foi necessário a utilização de uma câmara secundária. A câmara escolhida foi a Insta360 One R com lente 4K Wide-Angle, uma câmara de ação com resolução de imagem até 4K. Esta câmara foi utilizada para a gravação de vídeo subaquáticos.



Imagem 84: Insta360 One R com lente 4K Wide-Angle

---

Neste videoclipe foram gravados alguns planos de sequência e para isso foi necessário um estabilizador para que os movimentos de câmara se tornassem mais suaves e fluidos. O equipamento usado foi o Feiyu-tech ak2000s por ser um estabilizador eletrónico que permite uma rotação em 3 eixos com ângulo de rotação de 360°.



Imagem 85: Feiyu-tech ak2000s

Para os planos fixos e alguns movimentos de câmara como *PAN* e *TILT* foi utilizado o tripé Cullman Nanomax 450 por ser um tripé leve, apenas com 1.21kg, o que facilita o seu transporte e o torna prático para gravação em exteriores. Este é também um tripé firme e que permite movimentos muito suaves.

Sendo que muitas das cenas do videoclipe foram gravadas durante a noite, foi necessário ter equipamento de iluminação artificial. O equipamento escolhido foram os painéis LED Neewer 660 RGB e Neewer 480, práticos pela sua facilidade de transporte e pela possibilidade de utilização de baterias, o que permite a utilização desta iluminação em exterior.



Imagem 86: Cullman Nanomax 450



Imagem 87: Neewer 660 RGB



Imagem 88: Neewer 480

Tanto para as cenas noturnas como diurnas foram também utilizados os painéis Godox painel refletor + difusor, um painel 5 em 1: difusor, refletores prateado, dourado e branco e painel negro para bloquear a luz.



Imagem 89: Godox painel refletor + difusor

Tabela 5: Equipamento de Captação de Vídeo e Iluminação utilizado em Oda.



### 2.2.3. Repérage<sup>50</sup>

#### Praia Fluvial do Cavadinho



Imagem 90: Praia do Cavadinho — Fotografias de Produção. Créditos: João Vilares.

A Praia Fluvial do Cavadinho foi o cenário principal usado nas filmagens deste videoclipe, pois esta continha diversos elementos favoráveis à concretização do guião. O principal elemento era a água que teria uma grande importância em termos da narrativa, sendo, assim, um elemento essencial. Nesta praia, o rio forma pequenas lagoas, o que permitiu fazer algumas gravações dentro de água com a necessária segurança. Para além do rio, existe também uma zona de floresta que permitiu gravar grande parte das cenas fora de água. Toda a envolvência deste cenário se enquadrava bastante bem naquilo que era pretendido. Por ser uma praia relativamente desconhecida, longe do centro urbano e afastada da estrada principal, esta é visitada por poucos banhistas e também não tem elementos urbanos que “poluam” o cenário natural.

Para além disto, esta praia encontra-se apenas a 20 minutos de carro do centro da cidade de Braga.

---

<sup>50</sup> Na tradução literal significa “localização” e no contexto da produção cinematográfica representa a procura por locais de filmagem

## Praia Fluvial de Adaúfe



Imagem 91: Praia Fluvial de Adaúfe. Créditos: Sara Pestana.

A praia fluvial de Adaúfe serviu de cenário secundário. Esta praia, apesar de bastante próxima do centro de Braga (a cerca de 5 minutos) é uma praia que recebe bastantes banhistas, pelo que seria quase impossível realizar qualquer tipo de filmagens durante o dia sem os incluir no enquadramento. Ainda assim esta praia apresenta elementos cenográficos extremamente interessantes como é o caso dos moinhos de água abandonados. Durante a visita a esta praia, foi também notado um grande campo de milho, sendo que desde logo surgiu a vontade de gravar aí algumas cenas.

Os elementos desta praia pareciam transmitir uma energia de mistério, o que acabou por encaixar muito bem no contexto da Mãe Natureza. Neste cenário não foram gravadas cenas que estavam no guião, mas sim algumas cenas extra desta personagem, mais concretamente alguns planos em que Jennifer fez *lip sink*<sup>51</sup> da música, algumas cenas da Mãe Natureza a dançar e também desta a caminhar por entre as espigas de milho.

---

<sup>51</sup> Técnica de sincronização dos lábio com o som

## Midtones — Estúdio de Fotografia e Vídeo



Imagem 92: Estúdio de fotografia e vídeo Midtones - Fotografia de Produção. Créditos: João Vilares.

Quando foram criadas as cenas para a Marioneta, foi também definido que estas seriam gravadas num estúdio por se pretender criar um ambiente teatral. O Estúdio Midtones foi o espaço escolhido pelos recursos oferecidos, desde a estrutura de fundos — permitindo um fundo negro — aos recursos de iluminação e máquina de fumo.

### 2.2.4. O Papel do Guarda Roupas na Fotografia

O guarda roupa pode ser um elemento embelezador, caracterizador e transformador de uma personagem. Este departamento pode fazer muita diferença na construção e concretização de uma personagem. A apresentação visual de uma personagem pode demonstrar estados de espírito, estratos sociais e traços da sua personalidade.

A nível da fotografia, o guarda roupa pode ter também um papel importante como, por exemplo, na escolha de uma determinada cor que se destaca na composição fotográfica, ou na escolha dos tecidos que podem acrescentar características interessantes como o movimento, as sombras e as transparências. Esta foi, portanto, uma área onde acabou por ser necessário haver um investimento natural durante esta produção.

Sendo que as personagens centrais deste videoclipe são três mulheres distintas, que no fundo são como que personalidades da mesma mulher, era importante reforçar esta diferença e adaptar o seu estilo àquilo que estas representavam.

### **Personagem Principal**

Como referido anteriormente, a personagem principal representa um nascimento metafórico caracterizado pela ingenuidade e pela pureza. Este foi o ponto de partida para a procura daquilo que seria o figurino.

Analisando as características desta personagem, considerou-se que esta deveria usar uma cor clara ou pastel. O guião refere que a personagem usa um vestido. Sendo que ela irá percorrer um caminho, o mais interessante seria ela usar um vestido num tecido leve e fluído, o que lhe acabaria dar um carácter mais leve à sua caminhada. O vestido escolhido foi uma camisa de noite dos anos 70, intemporal, comprida, com transparência e com a fluidez necessária para conferir movimentos leves e delicados aos passos da personagem.



Imagem 93: *Frame* sequência de dança de *Oda*.



Imagem 94: *Frame* Cena 2 de *Oda*.

## **Mãe Natureza**

A Mãe Natureza representa a força e poder absoluto e estas características deveriam também ser refletidas no seu guarda roupa. Desde o início do projeto, a banda tinha vontade de manifestar aspetos da cultura portuguesa na sua identidade visual. Assim, esta Mãe Natureza acabou por ser a oportunidade para explorar este aspeto ao vestir o traje de noiva minhota, embora não no seu modo mais tradicional. O traje da Mãe Natureza é então uma desconstrução do traje de noiva minhota. A Mãe Natureza veste o colete, saia e avental, mas não envereda a camisa branca nem o típico xaile.



Imagem 95: Traje de noiva minhota.

Era também necessário apresentar a Mãe Natureza enquanto ser metafísico e místico, um ser de luz e uma presença graciosa. Ao procurar imaginar de que forma isto se traduziria em imagem, foi sugerido que esta personagem utilizasse um véu de tule, pois é um tecido com uma fluidez que resultaria em movimentos leves que acompanhariam os movimentos desta personagem. Assim, esta personagem utiliza um véu de cor azul, cor escolhida por ser a cor da noite. Devido à sua cor e transparência, este tecido teve um efeito interessante em câmara ao refletir a luz azul dos projetores, o que acabou por simular uma aura em volta da personagem. Este é um exemplo claro do papel relevante do guarda roupa na fotografia de um filme.

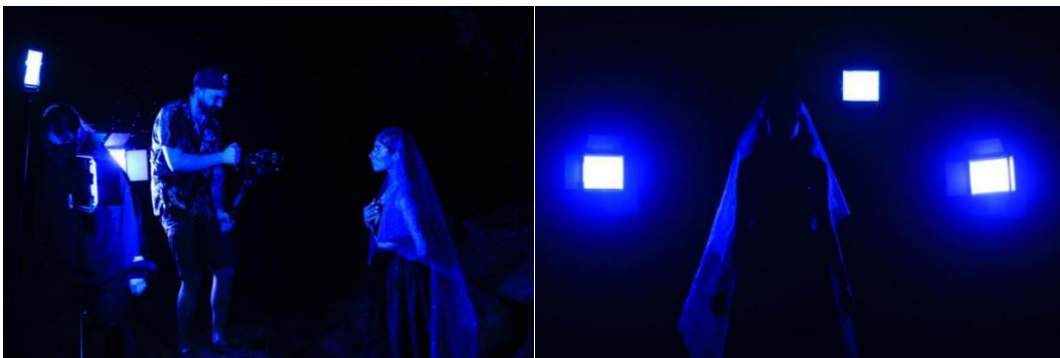


Imagem 96: Fotografia *behind the scenes*. Créditos: João Vilares.



Imagem 97: Fotografia *behind the scenes* e *Frame Cena 12*. Créditos: João Vilares.

## **Marionete**

A Marionete é uma personagem que representa a fragilidade da infância. Ela faz movimentos mecânicos e inumanos, como se não tivesse controlo sobre o próprio corpo. Ao idealizar esta personagem, sabia-se que era um ser teatral, como se fosse uma bailarina fechada, dentro de uma caixa de música. Uma das características que foi proposta pela banda, foi a de esta personagem

apresentar algum pormenor ligado às outras duas personagens. Essa ligação foi feita através de elementos da natureza presentes tanto no seu guarda roupa como no cenário.

As peças para a Marioneta foram elaboradas à mão. Esta foi a única personagem para a qual foram desenvolvidas peças quase de raiz, com base nos desenhos de Jennifer, que depois foram executados.



Imagem 98: Desenho de Jennifer Gomes.

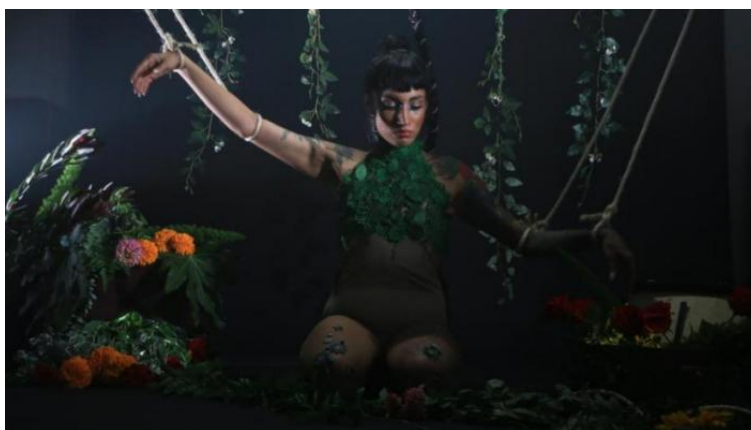




Imagem 99: Execução Sara Pestana. Créditos: João Vilares.

O guarda roupa da Marioneta acabou por resultar bem no cenário de estúdio, onde a cor verde presente, tanto na roupa como na cenografia, atribuiu um contraste que, a nível de fotografia, obteve o resultado desejado.

Explorar o guarda roupa no desenvolvimento deste videoclipe foi uma tarefa importante, pois foi desenvolvida através da perspetiva da Direção de Fotografia. Apesar de todos os departamentos serem importantes no que toca à execução de um produto audiovisual, estas são duas áreas às quais aparentemente não é costume atribuir-se uma relação de proximidade direta, por isso, explorá-las em conjunto, permitiu uma perceção mais clara sobre o potencial de cada uma das áreas e da complementaridade que pode existir entre ambas, tratando-se de algo até a aprofundar em projetos futuros.

### **2.2.5. Desenho/Esquema de luz**

Os desenhos apresentados foram executados com recurso ao programa Celtx<sup>52</sup>.

Neste capítulo serão apresentados os esquemas de luz que foram pensados e executados para um conjunto de cenas relevantes deste videoclipe, no que ao trabalho de iluminação diz respeito.

---

<sup>52</sup> Software utilizado para produzir projetos como guiões, apresentações, programas de rádio, entre outros.



## Cena 5

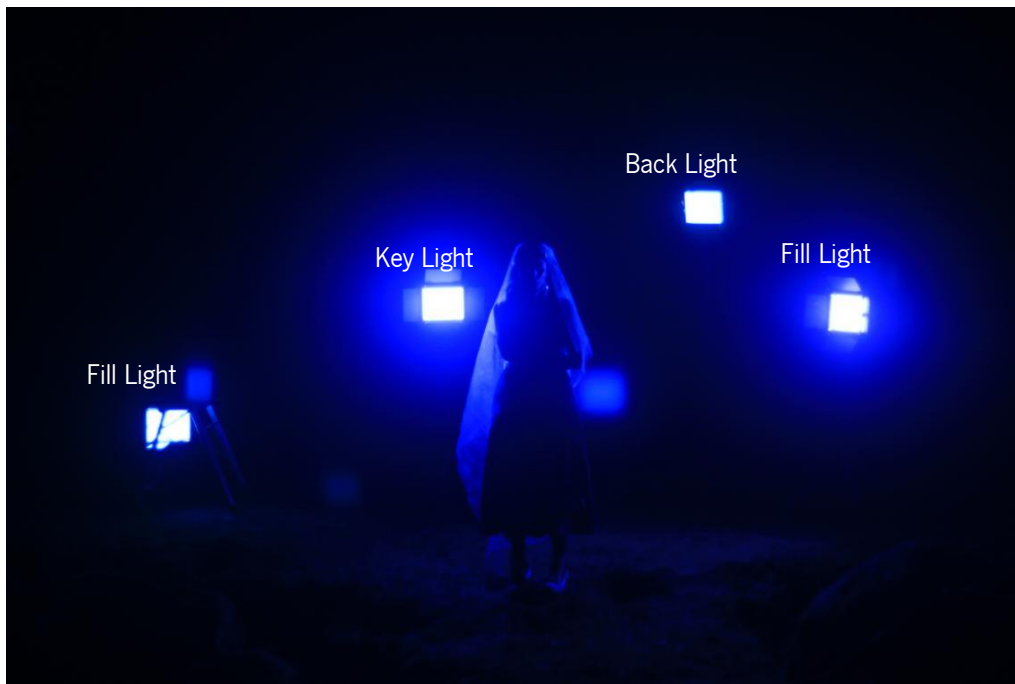


Imagem 100: Fotografia *behind the scenes*. Créditos: João Vilares.

As cenas que protagonizam a personagem Mãe Natureza são cenas com uma grande carga de misticismo. Sendo que estas se desenrolam no período da noite, e considerando a iluminação natural desta fase do dia, o azul foi a tonalidade escolhida para iluminar esta personagem.

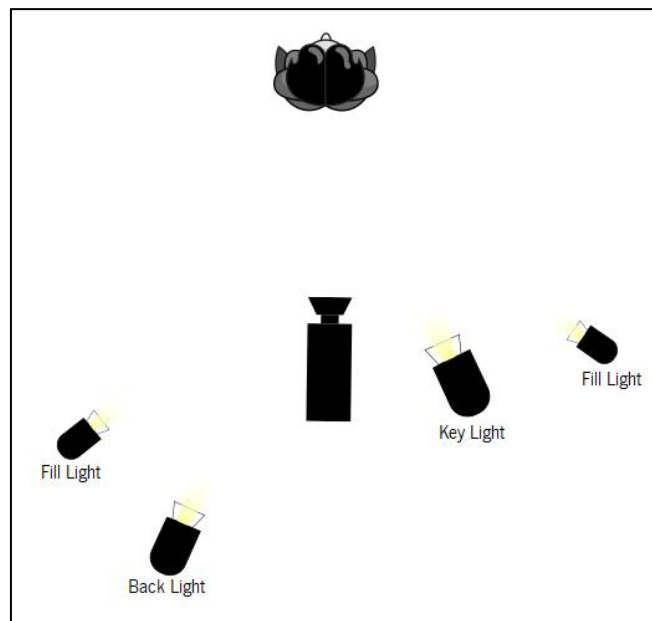
Na cena 5, utilizada como exemplo ilustrativo, a personagem está de costas voltadas para a câmara. A câmara começa a aproximar-se e a Mãe Natureza olha para trás.

Nestes planos, o assunto mais importante a iluminar era a personagem. Deste modo, a *key light* foi colocada do lado direito da câmara, direcionada diretamente para as costas da atriz, à altura dos seus olhos. Optou-se por escolher o painel LED Neewer 660 para a *key light* por ser o mais potente que havia à disposição. Por ser RGB, este painel permitiu a escolha da tonalidade azul que se pretendia, sem ter de se utilizar um filtro de cor e, por isso, mantendo a sua intensidade máxima.

O segundo assunto mais importante a iluminar era o cenário. Era extremamente importante situar a personagem no espaço. Por se filmar à noite, se não houvesse nenhum tipo de luz de preenchimento a iluminar o *set*, iria dar a sensação de que a atriz estava num estúdio, sendo que tudo à sua volta seria negro. Assim, optou-se por utilizar o segundo painel LED Neewer 660 para produzir a *fill light*, posicionando-o do lado esquerdo da câmara e direcionando-o para as árvores e muros de pedra que se

encontravam à frente da atriz. Para além deste, foi também utilizado um painel bicolor LED Neewer 480 com iluminação branca. Por não ser RGB, foi utilizado um filtro de cor azul de forma a conseguir o tom desejado. Esta segunda luz de preenchimento foi colocada do lado direito da câmara e teve também a função de cortar possíveis sombras.

Nesta cena foi ainda adicionada uma *backlight* com um objetivo de conferir maior tridimensionalidade à figura. Para isto foi utilizado um painel bicolor LED Neewer 480 com iluminação branca e um filtro de cor azul.



Esquema 1: Luz e câmara da Cena 5.



Imagem 101: *Frame* Cena 5.

## Cena 12

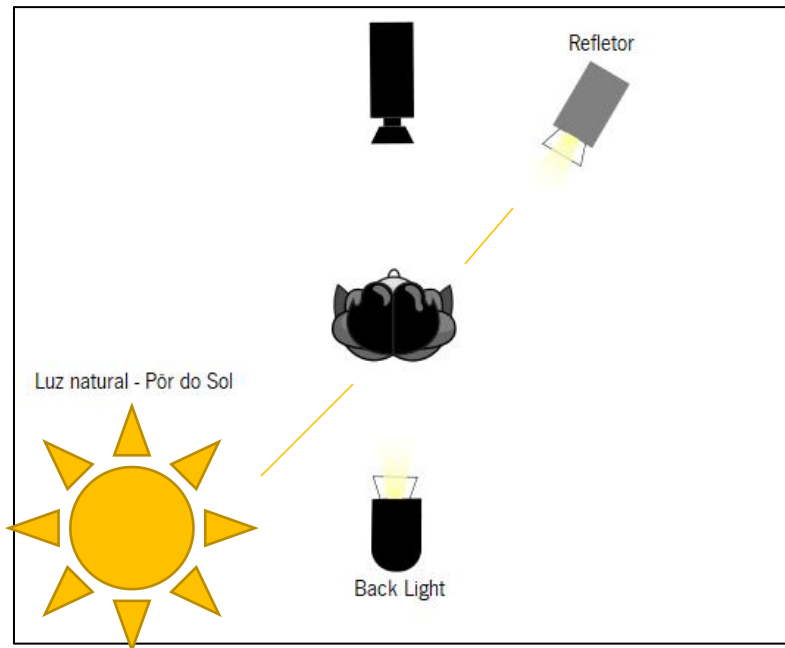


Imagem 102: Fotografia *behind the scenes*. Créditos: João Vilares.

Na cena 12 acontece a chegada do HOMEM 1 ao universo da Mãe Natureza. Esta cena acontece durante o pôr do Sol, quando o céu está dourado. Neste plano, a personagem Mãe Natureza senta-se numa pedra, como se estivesse no seu trono.

Nesta cena a *key light* é natural, ou seja, é o sol a principal fonte de luz da cena. Apesar da luz principal ser natural, ainda assim, considerou-se importante recuperar um pouco da tonalidade azul presente nas cenas noturnas. Assim, foi adicionada uma *backlight* atrás da atriz, com recurso a um painel LED Neewer 660 RGB, no mesmo tom de azul utilizado nas cenas noturnas. Para além de conferir maior tridimensionalidade à figura, esta iluminação potenciou o tom de azul do véu da personagem, fazendo com que este se tornasse tão elétrico que acabou por atribuir uma atmosfera de fantasia, que ajudou a complementar o misticismo desta cena.

Sendo que o sol se estava a pôr nas costas da atriz, colocando-a em contraluz, era necessário iluminá-la frontalmente. Para este efeito, foi utilizado um refletor de cor dourada que espelhou a iluminação solar, permitindo que toda a personagem tivesse a claridade desejada.



Esquema 2: Luz e câmara da Cena 12.



Imagem 103: *Frame* da Cena 12.

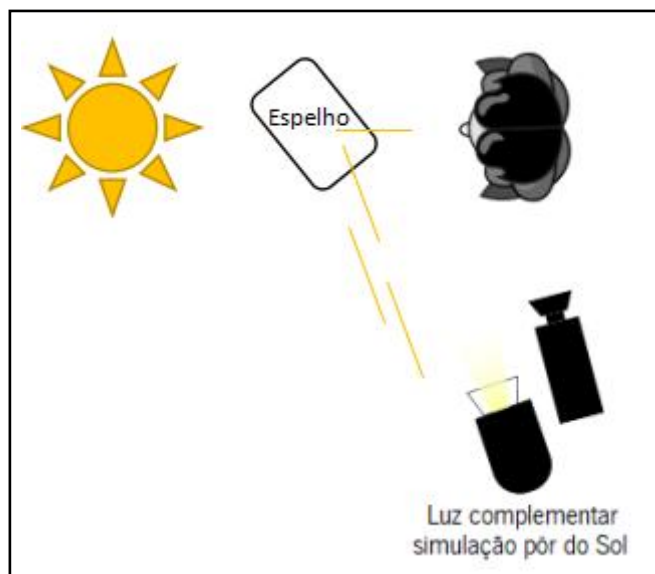
## Cena 10



Imagem 104: Fotografia *behind the scenes*. Créditos: João Vilares.

Na cena 10, a Mulher avista pela primeira vez o HOMEM 2. Esta cena acontece durante o pôr do Sol, quando o céu está dourado.

Nesta cena, a luz principal é natural, ou seja, é o sol que ilumina a cena, no entanto, neste dia, não foi possível ter o céu na tonalidade dourada desejada. Trabalhar com iluminação natural é bastante imprevisível. Ainda assim, a solução encontrada, neste caso, foi a utilização de um painel LED Neewer RGB, numa tonalidade laranja, de modo a simular e intensificar a luz de pôr do sol. Este painel foi direcionado para o espelho que a atriz segura, de modo a iluminar a face desta.



Esquema 3: Luz e câmara da Cena 10.



Imagem 105: *Frame* da Cena 10.

## Cena 8



Imagem 106: Fotografia *behind the scenes*. Créditos: João Vilares.

Na cena 8 a personagem Marioneta ganha vida e uma das características que demonstra esta mudança é a mudança de luz, que deixa de ser branca a passar a assumir uma tonalidade cor de rosa.

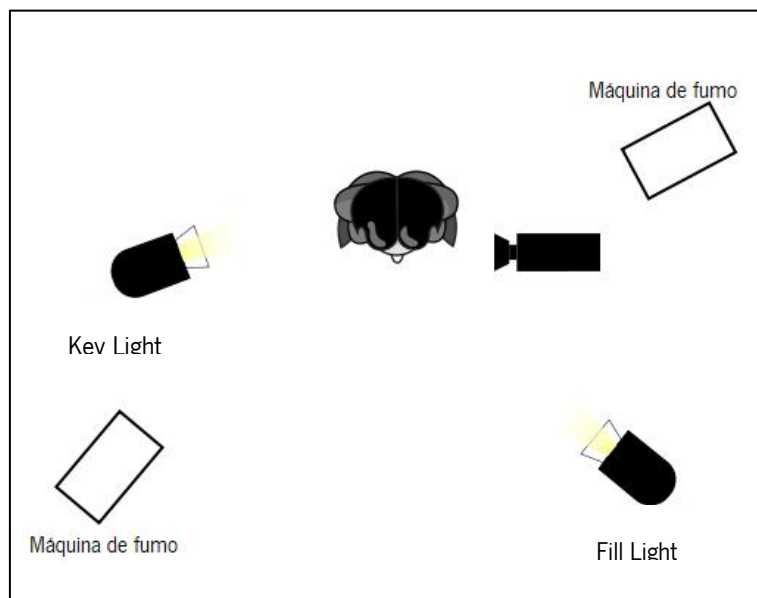
Esta personagem representa a inocência da infância, pelo que os tons rosas se tornam bastante ilustrativos.

No plano apresentado na imagem107, a personagem canta em contraluz. Para estas cenas foi idealizada uma iluminação muito teatral. Aqui pretendia-se utilizar as sombras, a contraluz e o fumo como elementos da narrativa na medida em que acrescentassem carga dramática à ação.

Nesta cena, o objetivo era colocar a atriz em contraluz. Deste modo, a *key light* foi colocada atrás, à altura dos seus ombros. A iluminação utilizada foi um projetor LED Godox 60wts de luz branca com um filtro de cor rosa na intensidade máxima permitida pelo equipamento, de forma a obter uma luz dura que resultou no recorte da silhueta da atriz.

No plano apresentado como exemplo na imagem 107, a *fill light* encontra-se posicionada a menos de um metro da atriz, do lado esquerdo da câmara. Para o efeito, foi utilizado um projetor LED Godox 60wts de luz branca com um filtro de cor rosa. O projetor utilizado como luz de preenchimento foi regulado para uma intensidade baixa, com o objetivo de conferir alguma definição à cara da atriz sem se perder a contraluz causada pela luz principal.

Com o objetivo de atingir uma imagem fantasiosa e melancólica, foram utilizadas duas máquinas de fumo que, para além de atribuírem uma maior densidade ao ar, conseguiram também potencializar a iluminação através do reflexo criado nas camadas de fumo e ainda criar o efeito de raios de luz que atravessavam a atriz consoante os seus movimentos.



Esquema 4: Luz e câmara da Cena 8.

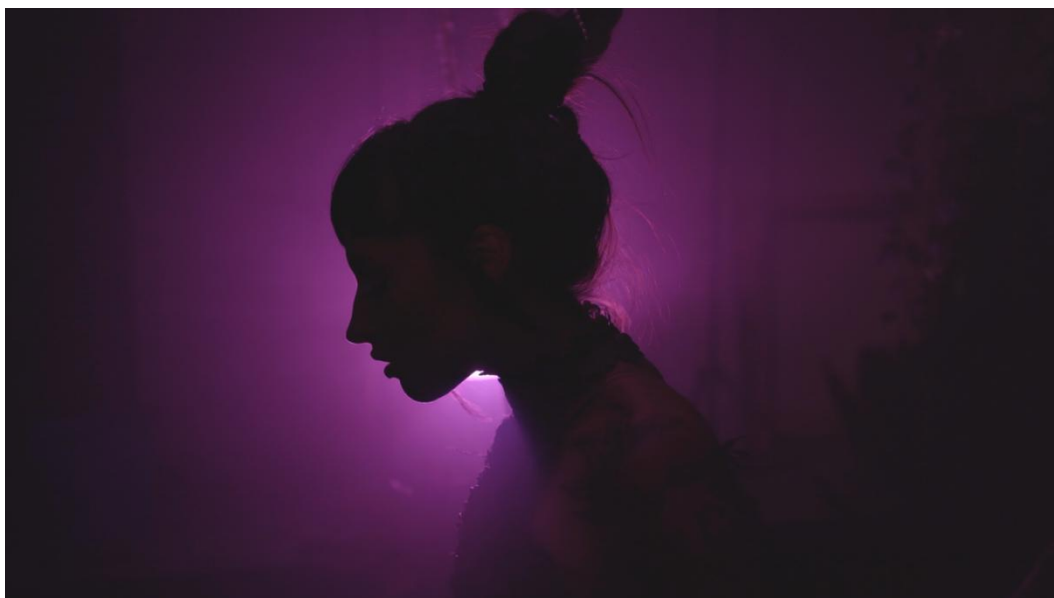


Imagem 107: *Frame* Cena 10.



### **2.2.6. Tarefas de produção**

Pelo facto de se tratar de uma equipa de produção reduzida, várias tarefas foram acumuladas numa só pessoa. O trabalho de produtor é, provavelmente, um dos mais ingratos no mundo de cinema. O produtor é quem faz acontecer aquilo que o realizador idealiza e, por isso, este é um cargo que exige capacidade de organização e forte sentido de responsabilidade, aliados a uma dose grande de criatividade, de modo a encontrar soluções pertinentes para cada situação em específico. A organização é precisamente a chave da produção. O produtor tem nas suas mãos funções de coordenação e logística vitais para o bom desenvolvimento do filme. Contudo, por muito bem planeada que seja a rodagem, por muita preparação e ensaio que existam, há sempre algo que não corre consoante as expectativas iniciais, seja pelo facto de se gravar ao ar livre, num ambiente que não é controlado, seja por falhas técnicas no equipamento, entre todos os outros pormenores que podem correr menos bem. Por vezes, perante as adversidades, há a tendência em lamentar-se. Por isto, é extremamente importante dentro de uma equipa de produção haver uma atitude pro ativa de procura de soluções. Há que partir do princípio que nem tudo irá correr como o esperado e, por isso, há que estar preparado para enfrentar e contornar cada adversidade.

Dentro das várias tarefas de produção realizadas, destacam-se as seguintes:

- Elaboração de um dossier de produção
- Procura e contacto do estúdio de fotografia e vídeo – Midtones
- *Repérage* de um dos locais de filmagem: Praia Fluvial de Adaúfe
- Procura de materiais necessários para a construção de adereços e cenários
- Elaboração do mapa de rodagens (disponível no Anexo III)

As gravações das cenas não foram feitas por ordem cronológica, como acontece em qualquer filme. A construção do mapa de rodagens guiou-se por diversos critérios, sendo o principal as condições de iluminação natural. Como havia a necessidade de captar os momentos de nascer e por do sol, o horário de gravação era extremamente limitado. Uma vez que as condições de iluminação natural, nestes períodos do dia, duram apenas alguns minutos, é crucial haver um bom planeamento e uma boa gestão do tempo. Havia planos chave em que esta iluminação de crepúsculo era mais importante, pelo que o mapa foi construído a partir destes planos. Por exemplo, nos planos abertos era importante que a luz fosse a desejada, enquanto que nos planos fechados não havia uma necessidade tão grande de o fazer, uma vez que mais facilmente se poderia trabalhar a coesão cromática na

pós-produção, caso não existissem certos elementos como o céu, por exemplo, que denuncia rapidamente a hora do dia.

### **2.3. Pós-Produção de Vídeo**

O software utilizado para editar este vídeo foi o Adobe Premiere Pro CC 2017. A razão pela qual foi escolhido este programa deve-se ao facto de ter sido utilizado em outros projetos anteriores, nomeadamente no ano curricular do Mestrado em Ciências da Comunicação, e de possuir as ferramentas necessárias ao trabalho de montagem e colorização do videoclipe. Este trabalho de edição foi partilhado entre Sara Pestana e Jennifer Gomes.

O primeiro passo a executar foi o da montagem dos clipes. Para tal foram tidos como ponto de partida o guião literário escrito pela Jennifer e a planificação da fotografia desenvolvida pela Sara. No entanto, foram algumas as vezes em que a edição se afastou desses dois documentos, pois, à medida que se foram juntando os clipes, verificou-se que haviam sequências que poderiam ter um maior sentido e atribuir um maior ritmo ao vídeo.

#### **2.3.1. Proporção do Ecrã**

Depois de se obter a uma sequência que satisfazia os objetivos, o passo seguinte foi implementar algumas experiências na proporção do ecrã das imagens. Por haverem três universos distintos neste projeto, já havia sido discutida na pré-produção a possibilidade de refletir a diferença destes cenários através de uma mudança na proporção da tela. Assim, para os universos da Marioneta e Mãe Natureza definiu-se que esta proporção seria a de 4:3 (ou 1.33:1), que significa quatro unidade de largura para três unidades de altura (Hwung,2010). Este tipo de formato é considerado o formato clássico pois, desde o advento da televisão nos anos 1940 até aos anos 1990, este era o padrão para a proporção da imagem (Aldredge, 2021). A partir dos anos 90, os ecrãs televisivos evoluíram nas suas proporções transformando o 4:3 num formato do passado e ao qual vários realizadores continuam a recorrer quando pretendem criar um estilo *vintage* (Pais, 2016).

Neste projeto o formato 4:3 tem dois significados e motivações específicas. No caso das cenas 3 e 8 protagonizadas pela personagem Marioneta, estas proporções reduzidas têm o objetivo de fechar a personagem num mundo apertado e claustrofóbico, como se esta vivesse numa caixa de música onde

não tem liberdade. O significado disto é o facto desta proporção abrir ao minuto 05:34 quando esta personagem ganha vida no ambiente cor de rosa.



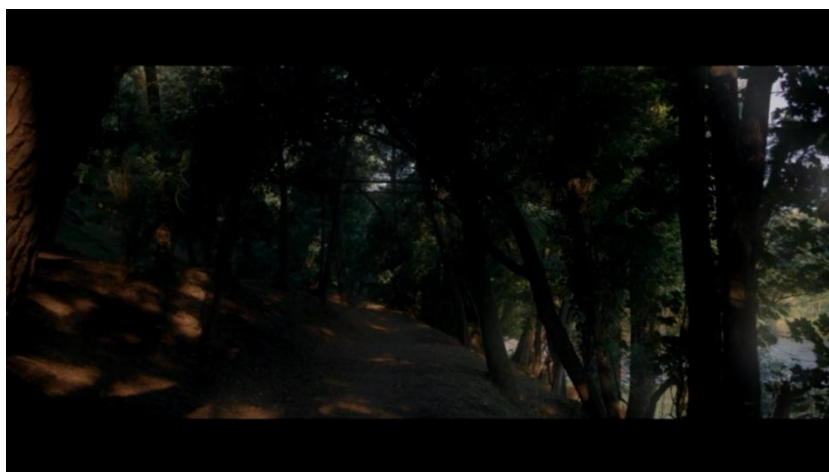
Imagem 108: Utilização da proporção 4:3 nas cenas com a Marionete em *Oda*.

No caso do cenário azul da Mãe Natureza, a proporção de 4:3 foi utilizada como uma estratégia para colocar a personagem no passado, como se esta fosse um ser antigo que sempre existiu. Este formato procura, assim, ter um efeito emocional de nostalgia no espectador, aliado ao azul, uma tonalidade cromática igualmente nostálgica e melancólica.



Imagem 109: Utilização da proporção 4:3 nas cenas com a Mãe Natureza em *Oda*.

A narrativa principal foi a única que manteve o formato em que o vídeo foi gravado, o 16:9 (ou 1.78:1), que é, hoje em dia, o formato padrão mais utilizado. Ainda assim, de forma a destacar os episódios de maior tensão dramática, foi aplicado a proporção do ecrã de 7:3 (ou 2.35:1), também chamado de formato *Cinemascope* ou *Panavision*. Este formato é mais panorâmico por aumentar horizontalmente a imagem criando, no espectador, uma maior imersão por aumentar a sua amplitude de visões e por isso este foi o formato escolhido para todas as situações em que a nossa protagonista está em contacto com um homem, seja na sequência de sonho da cena 2, como nas cenas 6 e 12. No minuto 05:01, quando Jennifer foge do primeiro homem que encontra, as barras abrem até desaparecer, refletindo na imagem a ideia de que a personagem se está a libertar.



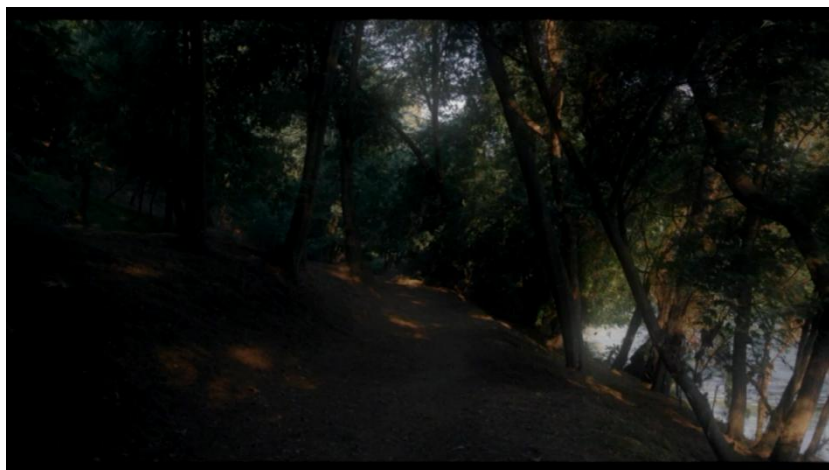


Imagem 110: Utilização da proporção 7:3 na cena da fuga da protagonista em *Oda*.

De modo a concretizar as mudanças de proporção do ecrã, foi necessário criar barras pretas no Adobe Photoshop<sup>53</sup> para depois importar para o Premiere Pro. Como haviam dúvidas em relação a este processo foi consultado um tutorial de Jordan Dueck (2017). Os passos seguidos neste processo podem ser consultados no Anexo IV.

#### **2.3.4. Colorização**

##### **Mudança dia/noite**

O trabalho de colorização neste projeto foi bastante importante na medida em que era necessário haver harmonia e coesão entre as imagens. Por terem sido gravadas no exterior, as cenas noturnas tornavam-se bastante limitadas em termos de cenário pois com os projetores que havia à disposição apenas se conseguiu iluminar alguns elementos o que, inevitavelmente, fez com que fosse perdido muito do detalhe do ambiente circundante.

De modo a tentar contornar esta situação, algumas das cenas da Mãe Natureza foram gravadas durante o pôr do sol e crepúsculo. No entanto, estas gravações revelaram-se demasiado iluminadas, tendo em conta que esta personagem tinha a característica de viver no cenário noturno.

Um exemplo destas gravações, foram os planos gravados nos moinhos de água da Praia Fluvial de Adaúfe.

---

<sup>53</sup> Software de edição de imagem



Imagem 111: Frame do videoclipe Oda demonstrativo da colorização de mudança dia/noite.

Como se pode ver na imagem 111, a cena em questão foi gravada em horário diurno, no entanto só por isso foi possível captar o rio e árvores no plano mais afastado. Assim, de modo a tornar esta imagem mais ajustada a um ambiente noturno, foi tido como base o tutorial de Jordy Vandeput (Cinecom.net, 2017) para a implementar um processo de correção de cor secundário, utilizando uma máscara dinâmica. No Anexo V encontra-se o tutorial dos passos seguidos neste processo.

### **Filtro *Pro Mist***

Durante a planificação deste projeto foram procuradas várias formas de conferir ao vídeo final um estilo mais sonhador, principalmente, no que diz respeito às imagens gravadas durante o dia. Para este efeito, foi encontrado o filtro *pro mist*. Este filtro cria um efeito pastel e uma sensação de névoa, onde as luzes altas ganham características mais diluídas e a sensação de que estão mais arrastadas e difusas. Este filtro é também muitas vezes utilizado para conferir um estilo *vintage* às gravações.

Sendo que este é um filtro bastante dispendioso e pouco fácil de encontrar, acabou por ser abandonada esta ideia. No entanto, foram procuradas outras formas de replicar os seus efeitos em pós-produção. Assim, foi encontrado o tutorial de Camilo Castañeda (2020) e com base nos passos demonstrados no Anexo VI conseguiu-se chegar até a um resultado satisfatório.



Imagem 112: *Frame* do videoclipe *Oda* demonstrativo da aplicação do filtro digital *Pro Mist*.

#### **2.4. Balanço final da Direção de Fotografia no videoclipe de *Oda***

Neste capítulo mostrou-se todo o trabalho desenvolvido pelo departamento de Direção de Fotografia no videoclipe de *Oda*. Tendo esta sido a primeira experiência da autora neste departamento, foi necessário perceber quais as necessidades do processo de trabalho, principalmente qual o ponto de partida para o desenvolvimento conceptual deste trabalho.

A organização e planificação foi essencial para construir uma base visual coesa e que fosse representativa da história que se pretendia contar. Assim, no momento de filmar, as ideias do que se pretendia captar estavam bem definidas e claras para toda a equipa. Ainda assim, houve liberdade e abertura para por vezes sair do que estava planeado, havendo espaço para a criatividade e imprevisto.

Por fim, na fase de pós-produção foi possível aplicar algumas ideias de modo a reforçar o conceito visual e também indo ao encontro dos objetivos narrativos.

O resultado deste videoclipe pode ser consultado no Anexo VII.

No capítulo seguinte, este videoclipe será partilhado com um grupo de pessoas, de modo a compreender qual a sua relação com este tipo de entretenimento e de que forma estas reconhecem o papel da Direção de Fotografia neste género de vídeo.

### **3. Análise da receção do público – Entrevista**

O universo do videoclipe pode ser muito vasto e dá-nos oportunidade de estudar diversos aspetos tanto artísticos, como comunicacionais. Apesar de cedo terem sido definidos os objetivos de pesquisa, várias vezes existiu a tentação de explorar várias das temáticas que o videoclipe proporciona e trabalhar neste vídeo serviu também para continuar a cultivar o gosto pessoal e curiosidade por este género cinematográfico.

Este projeto procurou perceber se o videoclipe continua a ser um objeto de entretenimento atrativo e se este pode ser fundamental no que toca à tendência para gostar mais de uma música, partindo da premissa que um videoclipe eficaz, enquanto objeto promocional, pode plantar um gosto especial pela música que ilustra.

Desde o início deste projeto que se optou por não explorar metodologias quantitativas e técnicas de inquérito de resposta fechada, por se considerar que estes não são adequados ao objeto de estudo em questão por limitarem a resposta da amostra.

Inicialmente, o plano era fazer a análise e avaliação do videoclipe produzido, seguindo a metodologia de Grupo de Foco, pois seria mais interessante observar a conversa que se poderia gerar entre um grupo de espectadores, assumindo a investigadora o papel de guia dessa conversa. O Grupo de Foco é uma boa plataforma para criar uma conversa onde os participantes podem ser mais espontâneos e sinceros.

Devido aos constrangimentos causados pela pandemia da Covid-19, a altura em que foi planeado realizar a análise referida, acabou por ser um período de grande contágio, pelo que a ideia de reunir um grupo de foco acabou inevitavelmente por ter de ser repensada.

Assim, dentro dos métodos qualitativos conhecidos, optou-se pela entrevista individual por ser uma forma de poder desenvolver uma conversa descontraída com cada participante, com uma suficiente intervenção da investigadora para obter respostas mais concretas em relação ao que procurava conhecer. O objetivo foi compreender qual o real relacionamento entre os entrevistados e o videoclipe, procurando perceber se este era um elemento presente nas suas vidas e quais os significados a ele atribuídos. Num segundo momento, procurou-se compreender a eficácia comunicacional do videoclipe produzido.

Segundo Duarte (2004, p.216), uma boa entrevista exige o cumprimento de determinados passos e o investigador deve:



### **1. Ter os seus objetivos muito bem definidos**

Relativamente a este ponto, o principal objetivo da pesquisa realizada foi compreender o papel do videoclipe nos dias de hoje, de que forma o público se relaciona com este meio de comunicação visual e musical, e aprofundar o papel da Direção de Fotografia enquanto elemento impactante no contexto do videoclipe.

### **2. Conhecer com alguma profundidade o contexto em que pretende realizar a sua investigação**

O interesse por videoclipe foi algo constante no percurso pessoal e académico da investigadora que, enquanto consumidora, compreende as suas linguagens nas mais diversas formas. Ao desenvolver um trabalho sobre este género conseguiu aprofundar o conhecimento teórico, na medida em que reuniu e estudou uma vasta bibliografia especializada no tema, e técnico-prático, na medida em que conseguiu estudar, através do processo de criação, as diferentes componentes técnicas associadas à realização e produção deste tipo de conteúdo audiovisual.

### **3. Conseguir libertar-se do guião. Ainda que este seja essencial para preparar e conduzir a entrevista, o entrevistado deverá ter a liberdade de desenvolver a conversa de uma forma desprendida dos limites das questões colocadas no guião.**

Tal como a própria palavra o diz, o guião de perguntas serviu apenas de guia condutor das entrevistas, entrevistas essas que se transformaram em conversas de onde surgiram outras perguntas, em função do desenvolvimento das respostas. Algo que se procurou reforçar junto dos entrevistados foi o facto de não haver respostas certas, que tudo o que estes diziam era bem-vindo e não seria objeto de qualquer tipo de julgamento. Como será mostrado mais adiante, as perguntas não tinham qualquer posicionamento técnico nem procuravam apurar nenhum tipo de conhecimento literário na área do audiovisual. As questões colocadas procuraram perceber, sobretudo, o que os entrevistados sentiam ao ver as imagens e de que forma as interpretavam.

### **4. Ter e demonstrar segurança e autoconfiança**

Para executar esta fase da investigação a investigadora foi obrigada a colocar-se fora da sua zona de conforto e enfrentar algumas inseguranças. Porém, acredita-se que foi adotada uma posição de segurança e confiança por estar a abordar um tema que lhe era familiar e que nos últimos meses passou a conhecer de forma mais aprofundada.

## **5. Ser informal sem nunca esquecer não só os seus objetivos como as razões que o levaram a escolher aquele sujeito para a sua amostra**

Como referido anteriormente, procurou-se desenvolver conversas informais e descontraídas, de modo a colocar os entrevistados confortáveis e sem pressões, no entanto, esteve sempre presente qual o foco e objetivos daquela discussão. Assim, foi desenvolvido um guião de perguntas que permitiu conduzir entrevistas semiestruturadas onde foram colocadas uma série de questões de igual modo a cada entrevistado, enquanto elemento constituinte da amostra, mas que também permitiu colocar questões espontâneas consoante o rumo das conversas e as características, interesses e conhecimentos de cada entrevistado.

O método utilizado para a seleção da amostra foi o da amostra por conveniência. Optou-se por esta técnica de seleção por permitir escolher uma população mais acessível, seja pela sua disponibilidade, seja pela facilidade de contacto. Este tipo de amostra insere-se no tipo não probabilístico e, por essa razão, não é possível generalizar os resultados com precisão estatística (Ochoa, 2015). No entanto, os resultados são relevantes na medida em que podem oferecer uma boa imagem do universo estudado (Ochoa, 2015).

No âmbito desta investigação optou-se por não entrevistar pessoas que fizessem parte do núcleo próximo de amigos e familiares da investigadora. No entanto, foram entrevistadas pessoas conhecidas com os quais não havia uma relação próxima, como é o caso de colegas de trabalho, e amigos de amigos. Um dos principais critérios de seleção foi o de os entrevistados não terem nenhum tipo de relação direta e afetiva com a investigadora, pois considerou-se que dessa forma, garantir-se-ia que as suas respostas não fossem enviesadas por algum tipo de questão emocional.

A amostra foi constituída por indivíduos que se inseriam na faixa etária entre os 12 e os 59 anos. A idade mínima de 12 anos foi definida tendo em conta o público alvo da MTV, ou seja, a idade em que, aparentemente se começa a ter interesse por ver videoclipes, a idade do início do terceiro ciclo de escolaridade, que coincide com o início da adolescência. A idade máxima de 59 anos foi definida de modo a incluir pessoas que viram MTV na sua adolescência/juventude.

O público alvo da MTV era dos 12 aos 34 anos, com particular ênfase nos adolescentes e jovens adultos. A MTV era também o canal televisivo número um para espectadores dos 18

aos 34 anos, o melhor indicador demográfico para publicitários. O canal demonstrava que o seu claro foco no público alvo foi uma parte integral do seu sucesso. (Lane, n.d.)

Tendo como critério base as idades entre os 12 e os 59 anos, foi decidido que o número total de entrevistados seriam cinco, um por cada um dos seguintes intervalos etários:

- Um indivíduo que tivesse entre 12 e 19 anos
- Um indivíduo que tivesse entre 20 e 29 anos
- Um indivíduo que tivesse entre 30 e 39 anos
- Um indivíduo que tivesse entre 40 e 49 anos
- Um indivíduo que tivesse entre 50 e 59 anos

O género não foi um critério tido em conta aquando da seleção da amostra sendo que esta investigação não pretendia focar diferenças de opinião por género.

<b>Intervalo de idade</b>	<b>Idade do entrevistado</b>	<b>Situação Profissional</b>	<b>Género</b>	<b>Escolaridade</b>
12 - 19	17	Estudante	Feminino	11º ano
20 - 29	23	Produtor audiovisual	Masculino	Licenciatura
30 - 39	37	Operadora informática - Nível II	Feminino	Licenciatura
40 - 49	46	Gestora de equipas	Feminino	Licenciatura
50 - 59	57	Desempregado	Masculino	12º ano

Depois de perceber quem seriam os entrevistados, cada um deles foi contactado através das redes sociais, onde, após uma breve apresentação pessoal, de um modo informal, procurou-se perceber qual a disponibilidade para a realização da entrevista. Posteriormente, foi enviado um email

no qual seguiu anexado um pequeno folheto informativo com uma breve explicação do projeto (Anexo VIII), a Declaração de Consentimento e o link para download do videoclipe.

### **3.1. Entrevista piloto**

Antes de iniciar as entrevistas com a amostra selecionada, foi realizada uma entrevista piloto de modo a experimentar a primeira versão do guião que era constituída pelas seguintes perguntas:

1. Qual a sua relação com o videoclipe? (antes de mostrar o vídeo)
2. O que interpreta daquilo que viu? Conte-me a história deste videoclipe.
3. Existe algum momento em que sinta que a fotografia (enquadramentos, luz, cor, movimentos de câmara) colocou a música em destaque? De que forma lhe parece que a fotografia (imagem) se relacionou com a música?
4. Qual a importância que acha que a direção de fotografia tem atualmente na produção de videoclipes e na produção cinematográfica em geral, perante a facilidade que temos agora de filmar com boa qualidade, editar e partilhar?

Ao realizar a entrevista experimental foram percecionados vários problemas com este guião que se traduziram numa dificuldade do entrevistado em compreender as questões e construir a posterior resposta às mesmas. Estas perguntas revelaram-se pouco claras, bastante vagas e pouco diretas. Concluiu-se também que a quantidade de questões definidas conduzia a uma visão muito limitada tendo em conta aquilo que se procurava apurar, não deixando espaço para reflexão.

Assim, todo o guião da entrevista acabou por ser alterado, mantendo apenas a primeira questão que procura perceber a relação dos intervenientes com este género audiovisual. Esta questão foi a única que, depois de testado o guião, pareceu pertinente e um bom ponto de partida.

Houve alguma dificuldade na conceção destas questões pois era necessário que estas fossem claras, numa linguagem simples, direta e acessível e que, ainda assim, não limitassem as respostas dos entrevistados estimulando-os a dar a sua opinião sem qualquer receio e que houvesse um desenvolvimento natural das suas ideias.

Outro aspeto que teve de ser melhorado foi o do foco no tema de pesquisa. Sendo o tema do videoclipe bastante vasto, considerou-se que as perguntas deveriam ser direcionadas para os temas mais específicos desta investigação, mais em concreto a Direção de Fotografia.

### 3.2. Guião da entrevista

As entrevistas foram realizadas via Zoom<sup>54</sup> e foram gravadas com o consentimento dos entrevistados que foram informados que essas gravações tinham apenas o objetivo de, posteriormente, serem realizadas transcrições para motivos exclusivos de investigação. As entrevistas foram realizadas com a câmara do computador ligada, de modo a tornar o ambiente mais pessoal e haver um maior envolvimento por parte dos intervenientes, e foram divididas em duas partes: uma primeira ronda de perguntas, seguida de uma pausa na sessão de videoconferência para visualização do videoclipe, e uma segunda ronda de questões relacionadas com as imagens visualizadas. As últimas três questões estavam diretamente relacionadas com a análise de algumas imagens e, por isso, foi feita uma partilha de ecrã através do computador da investigadora, para mostrar as imagens necessárias.

Esta entrevista tinha dois objetivos principais, pois, por um lado, pretendia perceber o posicionamento dos entrevistados em relação ao videoclipe e, por outro lado, pretendia perceber se a Direção de Fotografia contribuiu para uma eficaz representação visual da música.

As questões colocadas na primeira parte foram as seguintes:

1. Qual a sua relação com o videoclipe?

Com esta questão procurou-se perceber se os entrevistados tinham por hábito ver videoclipes e, se sim, com que regularidade, qual a faixa etária em que consideram ter dedicado mais tempo a este género audiovisual e qual a importância que lhe atribuíam no seu quotidiano e nas suas experiências enquanto consumidores de música.

2. O que é que diferencia, na sua opinião, um videoclipe de uma curta metragem?

Esta é uma questão que pretendia promover a reflexão por parte dos intervenientes, procurando perceber quais os conceitos atribuídos aos termos “videoclipe” e “curta-metragem” e se, nalguma medida, os entrevistados conseguiam inserir o videoclipe dentro daquilo que é a curta-metragem<sup>55</sup>, ou se, pelo contrário, consideravam dois conceitos completamente distintos.

3. Considerando características ligadas à Direção de Fotografia (cor, enquadramento, iluminação, movimentos de câmara), indique uma imagem forte num videoclipe que conheça e justifique o porquê dessa escolha.

---

<sup>54</sup> Aplicação que permite a realização de conferências online

<sup>55</sup> Filme com duração até 30 minutos

Esta questão pretendia perceber quais as imagens mais marcantes para os entrevistados no universo do videoclipe de modo a posteriormente proceder à análise das mesmas e realizar um levantamento das suas características ao nível da direção de fotografia, bem como perceber se existiam elementos em comum entre estas.

Respondidas as primeiras três questões, foi feita uma pausa na videoconferência para visualização do videoclipe, sendo que as questões seguintes estavam diretamente relacionadas com este produto e, devido à natureza das questões, era importante que o vídeo não fosse visto com antecedência mas sim durante o decorrer da entrevista para que este estivesse mais facilmente presente na memória dos entrevistados.

4. Considera que existe coesão entre a imagem e a música?

Esta questão procurou apurar em que medida os entrevistados tinham encontrado relação entre a música e as imagens do videoclipe e se encontravam equilíbrio no encadeamento destes dois fatores.

5. Considerando características ligadas à Direção de Fotografia (cor, enquadramento, iluminação, movimentos de câmara), quais as imagens que lhe ficaram na memória?

Esta questão é bastante semelhante à questão número 3, com a diferença de que procura esta questão perceber quais as imagens mais marcantes para os entrevistados no videoclipe visualizado de modo a posteriormente proceder à análise das mesmas e realizar um levantamento das suas características, ao nível da direção de fotografia, e perceber se existem elementos em comum entre estas.

As últimas questões desta entrevista estavam diretamente relacionadas com algumas imagens (*frames* retirados do videoclipe).

6. As seguintes imagens mostram a mesma personagem no mesmo cenário. Que significado retira da mudança na iluminação?

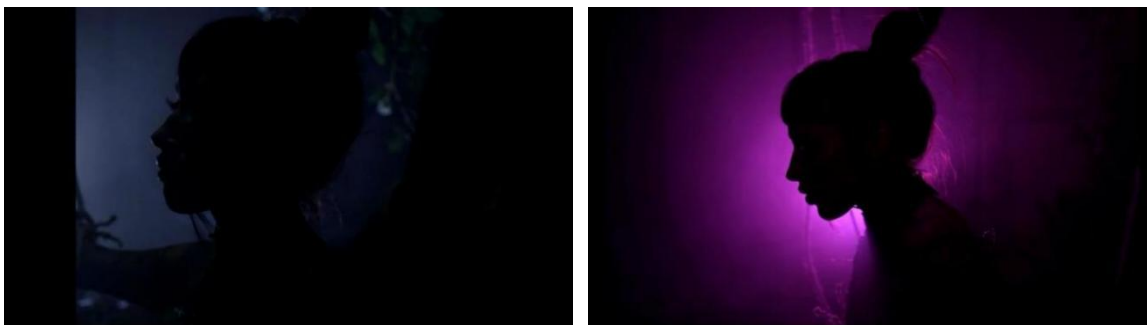


Imagem 113: *Frames* retirados do videoclipe *Oda*.

Nesta questão procurou-se perceber que significado os entrevistados atribuem às tonalidades cromáticas presentes em ambas as imagens e de que forma a transformação das cores pode ser traduzida em sentimentos e sensações.

7. Como descreve a personagem apresentada nas imagens? De que modo considera que a iluminação e os enquadramentos caracterizam esta personagem?

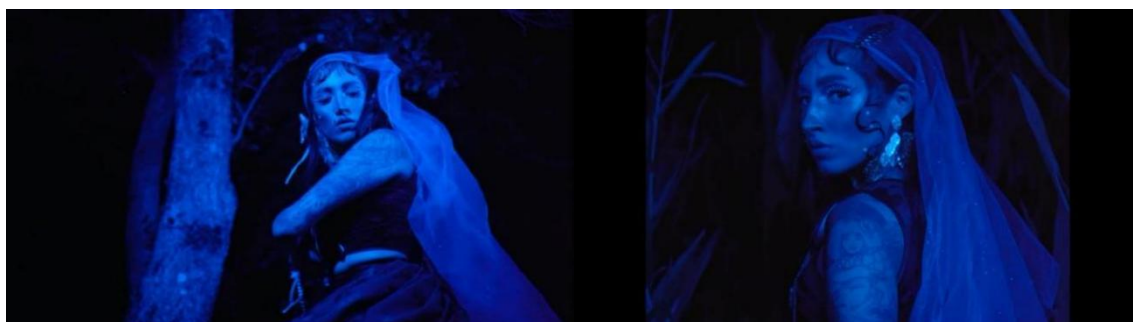


Imagem 114: *Frames* retirados do videoclipe *Oda*.

Esta questão teve o objetivo de aprofundar a importância da iluminação e da cor na caracterização de uma personagem e de perceber junto dos entrevistados que adjetivos atribuem à figura nas imagens exibidas.

8. As imagens apresentadas têm características muito diferentes das anteriores. Na sua opinião, o que as distingue e que interpretação faz dessas diferenças?



Imagem 115: *Frames* retirados do videoclipe *Oda*.

A última questão procurou perceber o papel da iluminação natural na interpretação dos entrevistados e quais as simbologias que lhe associam. Procurou também compreender qual a leitura que é feita desta personagem no contexto do cenário em que se insere.

Após a realização das entrevistas, foi realizada uma transcrição total das mesmas.

### 3.3. Análise das entrevistas

As seguintes tabelas disponibilizam um resumo das respostas de todos os entrevistados às questões que integraram o guião das entrevistas, com os pontos-chave apontados por cada um. No final de cada tabela é apresentada uma breve análise a todas essas respostas colocando-as em comparação e procurando relações e paralelismos.

#### 1. Qual a sua relação com o videoclipe?

<b>Idade</b>	<b>Respostas - as seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados</b>
17	Utiliza com frequência plataformas onde só é disponibilizada a música (sem vídeo) como é o caso do Spotify <sup>56</sup> . Considera que via mais videoclipes quando tinha 14/15 anos, mas hoje apenas vê videoclipes por recomendação.

<sup>56</sup> Serviço de *streaming* de música



23	<p>Considera-se um espectador de videoclipes, mas revela mais interesse por este género quando o vídeo se apresenta como uma forma de arte seja pelo seu conceito, execução do ponto de vista da fotografia, da operação de câmara, da luz e sobretudo da história. Não tem interesse quando o videoclipe é apenas uma gravação do concerto.</p>
37	<p>Considera que seguiu mais este género quando tinha 14/15 anos por ser o período em que começou a associar a música aos seus estados de espírito. Faz referência à MTV afirmando que gostava de imitar os passos de dança e estilo dos músicos. Hoje em dia confessa já não seguir tanto por falta de tempo e porque acredita haver uma exagerada sexualização do corpo feminino neste género de vídeo.</p>
46	<p>Começou a acompanhar os videoclipes com 13/14 anos considerando-se uma assídua espectadora da MTV. Aos 16 anos começou a fazer rádio pelo que a presença do videoclipe deixou de ser uma constante apenas em casa para ser também no estúdio radiofónico onde estava uma televisão sempre ligada na MTV. Confessa que nos últimos 10 anos já não acompanha tanto por falta de tempo e devido a mudanças nas suas rotinas laboral e familiar.</p>
57	<p>Considera que consumia muito videoclipes entre os 14 e os 22 anos. Sempre foi músico e por isso sempre teve interesse neste género desde que surgiu nos anos 80. Refere que pertence a uma geração que não tinha Youtube e que acompanhava os videoclipes no programa de televisão nacional o Top+<sup>57</sup>. Considera que o videoclipe é uma forma de comunicação visual por parte dos projetos musicais e que, hoje em dia, o consumo que faz destes é mais seletivo. Acredita que hoje em dia os videoclipes têm uma linguagem estética diferente que procura cruzar a imagem com o próprio poema/letra.</p>

<sup>57</sup> Top+ foi um programa semanal do género magazine exibido semanalmente na RTP 1 entre 1990 e 2012. O objetivo deste programa era divulgar o Top Nacional de Vendas musicais e também os principais videoclipes.

- Relativamente à idade, 4 dos 5 entrevistados referiram que visualizavam mais videoclipes no período da adolescência e que o seu interesse por este género se iniciou aos 14 anos. O único entrevistado que não fez este tipo de referência foi o representante da faixa etária 20-29 anos.

- Os entrevistados de 37 e 46 anos foram os únicos a referir o canal de televisão MTV, salientando a constante presença deste nos seus períodos de adolescência e reforçando o papel social e cultural desta estação durante as décadas de 1980 e 1990.

- Também os entrevistados de 37 e 46 anos referem uma quebra no seu interesse por videoclipes e relacionam essa quebra com as suas mudanças de rotina e responsabilidades familiares e laborais.

- O entrevistado de 57 anos foi o único a referenciar o programa de televisão português Top+ como plataforma que utilizava para assistir a videoclipes.

- Os entrevistados de 23 e 57 anos apontam o gosto para videoclipes com histórias cativantes e referem a importância do videoclipe enquanto instrumento da comunicação visual de um projeto musical.

- O entrevistado de 23 anos foi o único a fazer referência aos aspetos técnicos audiovisuais no videoclipe e a forma como estes são fundamentais para si quando assiste a este género de conteúdo audiovisual.

- O entrevistado representante da faixa etária mais jovem, com 17 anos, foi o que menos demonstrou interesse no videoclipe, reforçando que procura plataformas onde apenas a música está disponível.

2. O que é que diferencia, na sua opinião, um videoclipe de uma curta metragem?

<b>Idade</b>	<b>Respostas - as seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados</b>
17	Diferencia o videoclipe de curta metragem, não considerando que o videoclipe é um género cinematográfico que se insere na categoria de curta metragem devido à sua curta duração. Acredita que a curta metragem não tem diretamente a ver com a música e que o videoclipe se foca mais na relação da

	<p>música com o vídeo, procurando que a imagem acompanhe o ritmo da música dando o exemplo de que quando existe um clímax na música, também o vídeo procura atingir esse momento na imagem.</p>
23	<p>Considera que no videoclipe a música acaba por ser uma extensão do que está a ser contado e que o videoclipe é uma curta metragem.</p>
37	<p>Diferencia o videoclipe de curta metragem. Em comparação, considera que a curta metragem tem um princípio, meio e fim, seguindo os três atos característicos de uma narrativa tradicional. Em contraste, afirma que o videoclipe está apenas associado a um momento musical.</p>
46	<p>Diferencia o videoclipe de curta metragem. Considera que o videoclipe só é uma curta metragem quando ultrapassa os limites temporais da música, dando como exemplo os videoclipes de Michael Jackson. Associa totalmente o videoclipe a música e aponta-o como sendo a história da música ou uma mensagem que passa mais rapidamente. Relativamente à curta metragem, associa-a à linguagem do cinema que considera mais densa. Considera que o videoclipe e a curta metragem têm estruturas muito distintas e demonstra preferência pelo videoclipe.</p>
57	<p>Diferencia o videoclipe de curta metragem. Considera que o videoclipe é uma forma de comunicar um projeto musical e que normalmente acompanha o tempo e duração da música, procurando nesse espaço de tempo provocar o maior impacto possível, ou seja, para quem assiste ficar mais impressionado com a banda do que com o videoclipe em si. Em comparação, afirma que a curta metragem tem a ver com uma mensagem que se quer transmitir e que apresenta um conteúdo de história e de identidade.</p>

- Exceto o entrevistado de 23 anos, todos os entrevistados diferenciam o videoclipe de curta metragem, não considerando que o videoclipe é um género cinematográfico que se insere na categoria de curta metragem devido à sua curta duração. Aparentemente, esta exceção deve-se ao facto deste entrevistado trabalhar na área da produção audiovisual e por isso tem um maior

conhecimento teórico deste meio e por isso percebe que videoclipe é um género cinematográfico mas é também uma curta metragem devido à sua duração.

- Os entrevistados com 17 e 37 anos mostraram nas suas respostas que não fazem uma associação direta nem uma correlação entre a curta metragem e o videoclipe.

- O entrevistado de 17 anos é o único a fazer referência à montagem, mencionando os ritmos sonoro e visual e apontando que estes se devem acompanhar no caso do videoclipe.

- O entrevistado de 37 anos define a curta metragem enquanto uma estrutura que segue os parâmetros de uma narrativa tradicional em três atos onde existe um começo, meio e um fim.

- Os entrevistados com 46 e 57 anos apontam para a duração do videoclipe e que estes podem ou não ser delimitados pela duração da música.

- O entrevistado com 57 anos faz uma referência muito interessante ao facto de que o objetivo do videoclipe é causar um interesse na música ou no artista musical, sendo ele uma banda ou artista individual, do que no vídeo em si. Esta afirmação é interessante na medida em que nos alerta para o maior objetivo do videoclipe: a promoção da música que se traduz na sua comercialização e angariação de público.

3. Considerando características ligadas à Direção de Fotografia (cor, enquadramento, iluminação, movimentos de câmara), indique uma imagem forte num videoclipe que conheça e justifique o porquê dessa escolha.

**Idade    Imagens Referência e Respostas - as seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados**

17



Imagem 116: *All I want* de Kodaline (2013).

A imagem referida pelo entrevistado mostra o reencontro do dono com o cão que havia perdido. O entrevistado mostra uma relação afetiva com a imagem e estabelece uma relação entre este reencontro e o clímax da música.

Esta imagem caracteriza-se por ser um plano geral que coloca os protagonistas da ação no centro do enquadramento. A iluminação é natural, característica de final de tarde. Os tons são predominantemente o azul, cinza e verde e existe uma baixa saturação dando o aspeto de uma imagem mais lavada.

23



Imagem 117: *Bad day* de Daniel Powter (2009).

O entrevistado aponta esta imagem como marcante referindo a composição torna a história interessante ao colocar duas imagens lado a lado e onde uma faz parte do fundo da outra. Do lado esquerdo vemos uma mulher a levantar-se e do lado direito vemos a mesma mulher a levantar-se no fundo da imagem.

Ambas as imagens mostram planos médios. A iluminação é natural e as cores esbatidas, ou seja, com baixa saturação.

37



Imagem 118: *Stay* de Rihanna (2013).

A entrevistada escolhe este vídeo por ser simples mas que transmite uma imagem de tristeza e permite ter uma maior compreensão da música.

A imagem referida mostra um plano médio onde a protagonista é colocada no canto superior esquerdo (num dos pontos definidos pela regra dos terços). A iluminação parece artificial, quase uma iluminação de estúdio. O maior destaque nesta imagem vai para a escolha de cores, os tons terra que se fundem com a predominância de azul da água numa imagem pouco saturada e com baixo contraste.

46



Imagem 119: *The Universal* de Blur (1995).

Na imagem escolhida pelo entrevistado, este salienta o enquadramento, a cor e toda a semiótica que tem a ver com a música.

Neste *frame* o plano apresentado é um plano geral em ângulo ligeiramente contrapicado onde os músicos são colocados no centro do enquadramento. A iluminação é artificial e cria um ambiente futurista. A cor predominante é o branco, com pequenos pontos de cor de laranja. A imagem apresenta um baixo contraste.



Imagem 120: *Sleeping Sun* de Nightwish (1999).

O entrevistado refere que o que considera mais atraente neste videoclipe é o foco na paisagem e refere que há uma certa obscuridade acompanhada da presença de cores fortes que considera fugir aos padrões habituais da fotografia no videoclipe.

Esta imagem mostra um plano geral num ângulo ligeiramente picado que coloca a protagonista da ação no centro do enquadramento. A iluminação é natural, no entanto apresenta uma textura, como um filtro, que a torna mais escura. As cores mais presentes são os tons terra com destaque para o ponto vermelho no vestido da protagonista e a imagem apresenta um forte contraste de cores.

- Segundo a recolha anterior, 4 dos 5 entrevistados mostraram preferência por imagens com baixa saturação exceto o entrevistado de 57 anos que escolheu uma imagem com cores fortes e alto contraste.
- No que diz respeito ao enquadramento, 4 dos 5 entrevistados apontaram imagens com planos mais abertos (planos gerais), exceto o entrevistado de 23 anos que escolheu planos mais fechados (plano médio).
- Dois dos entrevistados (de 17 e 23 anos) referiram a história do vídeo como razão para a escolha da imagem, enquanto que os restantes apontaram imagens que os marcaram pelos aspetos visuais como a cor e os cenários.
- A nível cromático as cores mais comuns entre as imagens escolhidas pelos entrevistados foram os tons terra e os azuis.

Para responder às questões 4 a 9, foi feita uma pausa nas entrevistas durante a qual os entrevistados visionaram o videoclipe *Oda*. As respostas que se seguem são relacionadas com este mesmo vídeo.

4. Considera que existe coesão entre a imagem e a música?

<b>Idade As seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados</b>	
17	Considera que há coesão entre o vídeo e a música sendo que a música ia ao encontro dos momentos de ação no vídeo. Quando as imagens eram de maior suspense e tensão, a música também era.
23	Consideram que existe coesão pois os cortes do vídeo estão bem coordenados com a batida da música e os seus crescendos. Considera caótico o uso das imagens, o que é algo que acredita estar a par com a música.
37	Considera que há coesão entre o som e a imagem apesar de apontar o espanhol como uma barreira linguística.
46	Considera que há coesão entre o vídeo e a música devido ao subtítulo <i>El Nacimiento</i> pois afirma que consegue perceber a mensagem de nascimento em várias imagens como é o caso da presença constante da água e o vestido branco da personagem principal que associa à pureza e inocência.
57	Considera que há uma harmonia engraçada entre a música e a imagem. Revela que tem pena de não perceber espanhol e considera que essa barreira linguística o impede de fazer um maior paralelismo entre música e imagem, mas que ainda assim consegue encontrar ligações entre a sonoridade e o vídeo.

- Os entrevistados de 17 e 23 anos foram os únicos a fazer referência à montagem do vídeo ao apontar os encontros entre os cortes e o ritmo da música.



- Relativamente à língua espanhola, idioma em que é cantada a música neste videoclipe, os entrevistados de 37 e 57 anos referiram este detalhe como sendo uma barreira linguística que os impediu de fazer uma leitura mais detalhada do vídeo.

- O entrevistado de 46 anos foi o único a fazer referência às várias simbologias presentes no videoclipe, como é o caso da água e do vestido branco que associou ao nascimento e à pureza, encontrando paralelismos entre estes símbolos e a música.

5. Considerando características ligadas à Direção de Fotografia (cor, enquadramento, iluminação, movimentos de câmara), quais as imagens que lhe ficaram na memória?

**Idade** As seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados

17



Imagem 121: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: Grande Plano

Iluminação: Natural

Cor: Branco

A primeira imagem referida foi a imagem que mostra o primeiro homem a tocar no corpo da mulher onde o entrevistado referiu ter sentido desconforto.



Imagem 122: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: Grande Plano

Iluminação: Natural

Cor: Azul

A segunda imagem referida foi a imagem final onde as mãos se tocam de baixo de água e o entrevistado refere que esta imagem foi marcante na medida em que mostra uma relação natureza-homem e também pela própria beleza da imagem.

23



Imagem 123: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: *Over the Shoulder*

Iluminação: Natural

Cor: Verde, tons terra

A escolha deste entrevistado foi a da imagem onde a protagonista se olha ao espelho e conseguimos ver um segundo sujeito nesse reflexo. A escolha desta imagem foi justificada pelo entrevistado com o facto deste considerar que se insere no género de horror e que por isso causa suspense no espectador e, conseqüentemente, curiosidade pelo que se vai passar de seguida.

37



Imagem 124: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: Grande Plano

Iluminação: Natural

Cor: Verde

Para este entrevistado a imagem mais marcante foi a gravação da natureza de baixo de água pois considera essa imagem assustadora, mas ao mesmo tempo encontra nela uma beleza que considera marcante.

46

O entrevistado não conseguiu apontar apenas uma imagem referindo três que considerou marcantes. A escolha deveu-se apenas à beleza das imagens.



Imagem 125: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: Plano Medio

Iluminação: Artificial, iluminação de estúdio

Cor: Rosa



Imagem 126: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*.

Plano: Plano Geral

Iluminação: Natural

Cor: Branco, verde, tons terra



Imagem 127: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*

Plano: Grande Plano

Iluminação: Natural

Cor: Azul

57



Imagem 128: *Frame* retirado do videoclipe *Oda*

Plano: Grande Médio

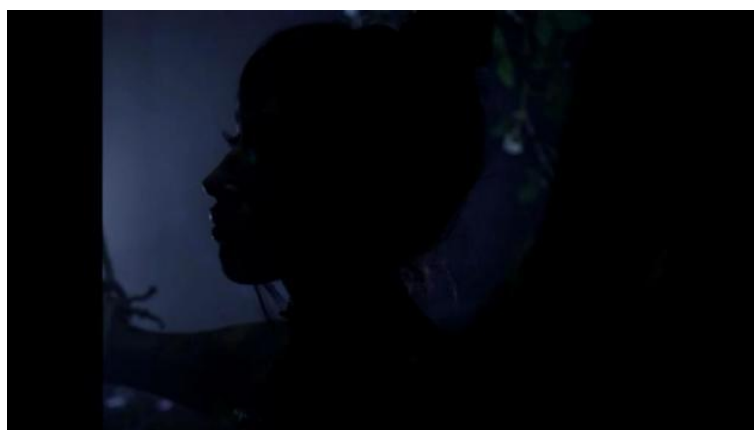
Iluminação: Artificial, de estúdio

Cor: Verde, tons terra

A escolha deste entrevistado foi para a marioneta pois considera que existe uma rutura visual com os típicos videoclipes de música da América Latina que tendem a ser altamente romantizados.

- Os entrevistados com 17 e 46 anos revelaram dificuldade em escolher apenas uma imagem, pelo que apontaram mais que um *frame* que consideraram marcante.
- Apenas os entrevistados com 17 e 23 anos escolheram imagens onde a personagem principal está acompanhada de uma personagem secundária.
- Na sua generalidade, não houve uma repetição das imagens escolhidas à exceção apenas da imagem das mãos dadas de baixo de água que foi apontada como favorita pelos entrevistados de 17 e 46 anos. Estas foram também as referências feitas às gravações subaquáticas às quais se juntam a imagem da natureza de baixo de água escolhida pelo entrevistado de 36 anos.
- Relativamente à cor, metade das imagens selecionadas apresentam a cor verde e tons terra, sendo que em 4 das 8 imagens referidas estas são as cores predominantes.
- No que diz respeito à iluminação, houve uma forte preferência pela iluminação natural sendo que 6 das 8 imagens apresentam esta característica.
- Nenhuma imagem da personagem Mãe Natureza foi escolhida como a favorita pelos entrevistados.

6. As seguintes imagens mostram a mesma personagem no mesmo cenário. Que significado retira da mudança na iluminação?



**A. Imagem Marioneta Cinza**



## B. Imagem Marioneta Rosa

**Idade** As seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados

17 Considera a imagem A mais sombria, escura e fechada, como se a personagem não se encontrasse num sítio seguro, como se esta estivesse num lugar sinistro, e afirma que esta imagem lhe causa desconforto e medo por ter pouca luz.

Relativamente à imagem B, afirma que esta lhe transmite um sentimento de proteção, dando a sensação de que a personagem está num sítio onde esta pertence. Relaciona a luz rosa com o feminismo.

23 Considera que a mudança de cor na iluminação da imagem A para a imagem B representa um empoderamento da personagem ou a ativação de algo. Na imagem B, considera que a personagem assume uma perspetiva ativa em vez de passiva comparativamente à imagem A.

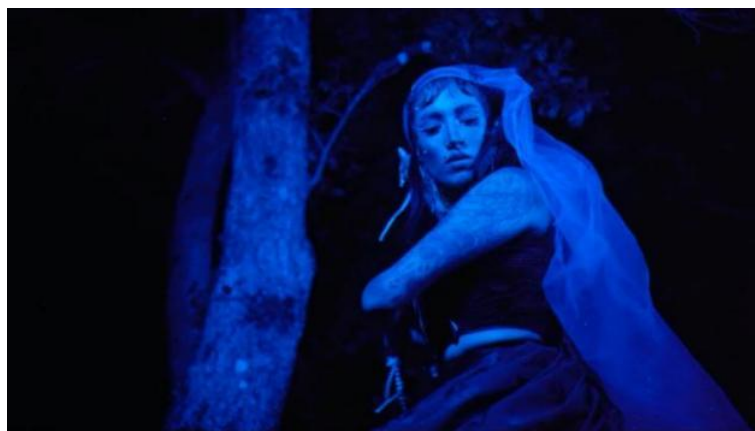
37 Considera a imagem A mais sombria e fechada e que existe uma mudança no estado de espírito da personagem quando há a transformação na iluminação. Acredita que o rosa representa que algo está a mudar e a melhorar e que o cenário se torna mais alegre, com mais luz, cor e vida.

46 Descreve a imagem A como sendo mais crua e real, enquanto que na imagem B associa a cor rosa aos conceitos de sonho, utopia, desejo, proteção.

57 Descreve a imagem A como sendo mais escura e fria num cenário deprimente e com menos emoção. Considera a imagem B mais quente, com mais luz e onde é possível ver uma silhueta mais nítida da personagem. O entrevistado considera que o que difere estas duas imagens é uma questão de temperatura.

- Todos os entrevistados associam a cor rosa da imagem B a sentimentos e sensações mais positivos e agradáveis, em oposição à imagem A, que é considerada sombria e obscura.
- Os entrevistados de 17 e 23 anos foram os únicos a fazer referência aos temas do feminismo e empoderamento feminino, associando a cor rosa a esta transformação.
- O entrevistado de 46 anos é o único a considerar que a imagem A apresenta mais realismo comparativamente à imagem B.
- Os entrevistados de 23 e 37 anos associam a mudança de iluminação de um tom mais cinzento para cor de rosa à representação de uma mudança interior no modo de estar da personagem.
- O entrevistado de 57 anos reforça que o que difere as duas imagens é uma questão de temperatura.

7. Como descreve a personagem apresentada nas imagens? De que modo considera que a iluminação e os enquadramentos caracterizam esta personagem?







### C. Imagens da personagem Mãe Natureza

<b>Idade</b>	<b>As seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados</b>
17	Considera esta personagem poderosa, dominante, que tem presença e sabedoria. Associa a cor azul ao mar e ao planeta Terra e relaciona com uma sensação forte de poder.
23	Considera esta personagem misteriosa e que a iluminação dá uma camada extra por cima de toda a caracterização e interpretação.
37	Caracteriza esta personagem como sombria, alguém que guarda segredos e esconde algo. Afirma ainda que a cor azul realça brilho na personagem, colocando-a em destaque no meio do ambiente escuro em que se insere.
46	Associa esta personagem à figura da cigana e que esta representa a busca pelo destino. Considera que a cor azul ajuda a construir a imagem de senhora do destino. No fundo, descreve esta personagem como sendo alguém poderoso.
57	Os adjetivos que utilizou para descrever esta personagem foram mística, medieval, cigana e excêntrica.

- O adjetivo “poderosa” foi utilizado pelos entrevistados de 17 e 46 anos, enquanto uma das características que descreve esta personagem.

- Os entrevistados de 46 e 57 anos referiram que esta personagem lhes recorda a ideia de procura pelo destino representada pela personagem da cigana, geralmente associada a algumas práticas mais esotéricas como a leitura do futuro, a leitura da sina, a leitura do *tarot*.
- Os entrevistados de 23, 37 e 57 anos descrevem também esta personagem como sendo um ser misterioso e místico.
- Relativamente à cor, o entrevistado de 17 anos não faz nenhuma associação desta cor à personagem, relacionando o azul com as cores do planeta Terra, enquanto que os entrevistados de 23, 37 e 46 anos consideram que a cor utilizada na iluminação reforça os adjetivos e características escolhidos para descrever a personagem. O entrevistado de 57 anos não fez qualquer tipo de referência à cor.

8. As imagens apresentadas têm características muito diferentes das anteriores. Na sua opinião, o que as distingue e que interpretação faz dessas diferenças?



#### **D. Imagens da personagem principal**

**Idade As seguintes respostas não são citações, mas sim um resumo do que foi respondido pelos entrevistados**

17 O entrevistado afirma que estas imagens lhe dão uma sensação de conforto em comparação com os outros cenários que lhe transmitem falta de segurança. Refere novamente que reconhece uma relação natureza-homem e a beleza entre a mulher e a natureza.

Considera também que a personagem está a viver um momento de reencontro ou de auto reencontro.

23 Acredita que a personagem está mais confortável na própria pele, e mais corajosa e à vontade para enfrentar e interagir com o mundo exterior.

37 Considera estas imagens mais naturais quando comparadas com as das questões anteriores, afirmando que a imagem mostra a natureza com luz própria, e mais real. Descreve a personagem como sendo mais simples, amigável e pura. Considera os outros cenários mais sombrios devido à caracterização da personagem e à utilização da iluminação artificial cor de rosa e azul.

46 Relaciona este cenário com a inocência, a virgindade e a pureza devido à presença da água, à luz natural e sob um Sol muito brilhante.

57 Considera uma fotografia normal. Ainda assim, continua a considerar a personagem excêntrica e mística como referiu ao descrever a Mãe Natureza.

- O entrevistado de 17 anos refere que estas imagens mostram uma relação entre a natureza e a personagem principal. Também os entrevistados de 37 e 46 anos referem aspetos da natureza como elementos importantes e marcantes nas imagens apresentadas.
- Todos os entrevistados consideraram a personagem nesta imagem diferente das personagens apresentadas nas imagens A, B e C, à exceção do entrevistado de 57 anos que

atribui a esta personagem os mesmos adjetivos que atribuiu no conjunto de imagens C à Mãe Natureza ao considerar que ambas apresentam misticismo e excentricidade.

- Os entrevistados de 37 e 46 anos referem o adjetivo pureza enquanto algo que consideram representar esta personagem.

### **3.4. Aspectos conclusivos após a análise das entrevistas**

Os entrevistados associaram o hábito de visualizar vídeos com um determinado período das suas vidas, mais especificamente no início da adolescência com foco na faixa etária dos 14 anos. Esta contextualização temporal do hábito de ver vídeo é relevante na medida em que este é inserido numa rotina juvenil, e por se inserir na adolescência, um período onde a personalidade se molda de forma mais vinculada e onde os gostos pessoais são formados.

Os entrevistados relacionam a sua decrescente procura pelo vídeo não como uma perda de gosto mas sim com a evolução das suas próprias rotinas pessoais e profissionais. Embora o entrevistado de 23 anos não tenha referido ter tido um hábito mais regular na visualização de vídeos numa determinada idade, acredita-se que, no seu caso, por trabalhar na área da produção audiovisual, faça sentido que o consumo deste tipo de conteúdo seja algo habitual no seu contexto profissional.

No capítulo 1.2. deste relatório foi apresentada uma reflexão teórica sobre o vídeo onde, entre outras coisas, se abordou a criação do canal de televisão MTV enquanto um elemento crucial na divulgação e consumo deste género de vídeo. No decorrer das entrevistas efetuadas, verificou-se que este canal foi referido pelos entrevistados de 37 e 46 anos. Ambos os entrevistados referiram ter sido grandes consumidores do canal MTV que, para eles, assumiu o papel de uma rádio com imagens. Se considerarmos que os anos áureos da MTV duraram desde o seu início, em 1989, até à primeira década dos anos 2000, percebemos que os entrevistados de 37 e 46 anos viveram este período no início da sua adolescência, ou seja, na fase que anteriormente se concluiu ser aquela onde o consumo deste tipo de vídeo é mais frequente. Desta forma, é também possível compreender o porquê de não haver referência a este canal por parte do entrevistado mais jovem (17 anos), sendo que, durante o período de maior consumo de vídeo, o canal MTV já não estava dedicado à transmissão deste género de produção audiovisual.

Hoje em dia, a visualização do videoclipe apenas é associada à MTV enquanto algo do passado, sendo que outras plataformas tomaram o lugar deste canal, como é o caso do YouTube. Curiosamente, o entrevistado de 57 anos foi o único a referir esta plataforma, acreditando que esta lhe dá a oportunidade de fazer um consumo seletivo, algo que não podia fazer quando era mais jovem pois estes recursos não existiam.

Para os entrevistados, o videoclipe não é considerado uma curta metragem. A maioria dos entrevistados (4 em 5) associa o formato da curta metragem a uma linguagem audiovisual mais narrativa e cinematográfica, num sentido tradicional.

Na realidade, o videoclipe é, de facto, uma curta metragem, na medida em que é um vídeo de curta duração, da mesma forma que um anúncio publicitário também é uma curta metragem, por exemplo. A curta metragem pode ter uma estrutura narrativa tradicional, em três atos, mas também pode ter um final aberto, pode ser de género experimental, drama, horror, comédia, pode ser apenas um monólogo, entre outros géneros, como é o caso do videoclipe. Ainda assim, apesar de haver uma dissociação geral do videoclipe do conceito de curta metragem, os entrevistados parecem compreender que o videoclipe é um vídeo de curta duração que pode estar limitado à extensão temporal da música que ilustra, como pode também transpor estes limites. Ainda assim, importa salientar que os entrevistados consideram que o videoclipe é um género totalmente ligado à música, não havendo qualquer dúvida quanto a este aspeto.

Quando questionados acerca de imagens que fossem para eles marcantes em videoclipes, os entrevistados tiveram pouca atenção às características ligadas à direção de fotografia, apesar da questão colocada na pergunta número três estar diretamente ligada a este aspeto. Na sua generalidade, as imagens escolhidas pelos entrevistados são marcantes no contexto da história contada no videoclipe. Com isto não se pode concluir que a fotografia não tenha tido qualquer influência nas escolhas dos entrevistados, parecendo isto indicar que o trabalho de Direção de Fotografia seja quase “silencioso”, embora importante, ainda que os entrevistados não o refiram. De facto, analisando as imagens escolhidas nas respostas à questão três, conclui-se que todas elas são interessantes visualmente, principalmente no que toca à composição, iluminação e cor. Existe uma predominância de imagens iluminadas naturalmente, no exterior, em cenários naturais. Os planos preferidos são os gerais, planos abertos, que revelam mais informação sobre os cenários. Relativamente à cor, existe uma inclinação para os azuis e tons terra, tonalidades presentes em todas as imagens escolhidas.

As primeiras três questões desta entrevista foram introdutórias aos temas videoclipe e direção de fotografia, com o objetivo de preparar os entrevistados para a visualização e interpretação do videoclipe produzido no âmbito deste projeto. Desta forma, antes da visualização do videoclipe produzido, os entrevistados já tinham sido levados a refletir acerca deste gênero de vídeo. Esta primeira reflexão permitiria, assim, um maior desenvolvimento nas respostas às questões colocadas diretamente acerca de *Oda*.

Algo comum a todos os entrevistados foi a consideração de que existe uma ligação clara entre as imagens e a música de *Oda*. Nas respostas dos entrevistados de 17 e 23 anos é possível perceber o papel da montagem na coesão entre imagem e som e como é importante as componentes visual e sonora se acompanharem e complementarem, onde a batida da música acompanha e se articula com os momentos narrativos.

Apesar da música poder ser considerada, genericamente, uma linguagem universal de expressão artística, a língua em que a letra da música é interpretada pode ser uma barreira para aqueles que procuram ter uma compreensão mais literal e objetiva das palavras que a compõem.

Podendo a interpretação da música estar ou não ligada à compreensão das palavras, existem sempre imagens que marcam mais que outras. No caso dos entrevistados, percebi quais as características mais memoráveis. De um modo geral, as imagens subaquáticas causam estranheza e curiosidade, intrigando o espectador e captando a sua atenção, reforçando a força dos cenários naturais, que parecem ser o tipo de cenário que mais atrai tanto nas suas cores (tons terra), como na sua iluminação natural.

Ainda que o cenário natural tenha sido o favorito dos entrevistados, alguns destes consideraram também marcantes as cenas que protagonizam a marioneta. Esta personagem e cenário foram idealizados não só como uma forma de cativar o público, mas também como uma oportunidade de criar imagens originais e belas através do recurso ao equipamento de estúdio e das técnicas que este permite realizar.

Quando questionados acerca das imagens mais marcantes de *Oda*, nenhuma imagem da personagem Mãe Natureza foi escolhida, algo que não era esperado. Esta personagem insere-se num cenário natural, porém noturno e pouco iluminado. O destaque das cenas que protagonizam a Mãe Natureza vai precisamente para a personagem e, apesar das imagens desta serem fortes por si só, com toda a iluminação, movimento, contraste e a própria interpretação, quando inseridas neste

videoclipe, onde existem outros dois cenários também fortes, este cenário noturno parece ter-se perdido.

A iluminação deste videoclipe foi projetada de modo a dar uma camada extra à narrativa, de modo a potenciar sentimentos e sensações no espectador, que lhe permitiriam fazer uma maior e melhor leitura das personagens. No caso da Marioneta, esta passa por dois diferentes tons cromáticos de iluminação, variando entre o cinza, que pretendia tornar o cenário mais frio e melancólico, e o cor de rosa, que tinha como objetivo mostrar uma mudança em que a personagem passa por uma metamorfose que a torna mais viva e livre, ao mesmo tempo que se mostra inocente, curiosa e infantil. Para os entrevistados, a iluminação cinza torna o cenário sombrio, fechado, sinistro e desconfortável, e a personagem é vista como estando pouco segura, amedrontada e deprimida, sem vida, passiva para com o local e situação em que se encontra. A mudança na iluminação foi vista, pelos entrevistados, como uma mudança no estado de espírito da personagem e uma forma de demonstrar o empoderamento desta. O cenário é, agora, descrito como alegre e com mais vida, proporcionando a sensação de sonho, desejo e utopia.

A penúltima questão da entrevista foi direcionada à caracterização da personagem Mãe Natureza e como a iluminação pode potenciar a forma como esta personagem é percebida pelo público. O objetivo foi o de apresentar esta personagem para além da dimensão humana, mais poderosa. Apontar os projetores diretamente para a atriz, de noite, na escuridão, fez com que a pele desta refletisse a luz dando a sensação de que era a pele da própria personagem que irradiava luz. A escolha da luz azul, para além de ser a cor do luar, pretendia fazer com que a personagem parecesse um ser frio, inacessível, etéreo e surreal. A forma como os entrevistados descreveram esta personagem mostra que o objetivo foi alcançado, visto que esta foi caracterizada como sendo poderosa, conhecedora do destino e misteriosa, e que a cor azul foi o elemento que a conectou ao seu domínio sobre o planeta Terra.

A última questão da entrevista relacionava-se com o cenário principal na floresta. Analisando as respostas dos entrevistados, pode-se concluir que este cenário se destacou pela forte presença da natureza e pela forma como esta se torna um espaço acolhedor quando iluminada pela luz do Sol, fazendo com que a personagem protagonista neste cenário seja associada aos conceitos de sonho, memória e nostalgia.

Com base nas recolhas efetuadas nas cinco entrevistas realizadas, foi possível perceber quais dos objetivos propostos inicialmente foram cumpridos e quais os aspetos que poderiam ter tido resultados mais satisfatórios. Um dos aspetos que parece não ter funcionado tão bem foi o modo como a história

foi contada. Esta história foi idealizada com um enredo aberto a interpretações e com um nível de subjetividade que permitiria ao público fazer uma leitura pouco restrita dos acontecimentos. Este tipo de narrativa apresenta um nível de dificuldade elevado no que toca à sua realização e produção, devido à necessidade de encontrar um equilíbrio entre a objetividade e subjetividade, para que a linha geral condutora da história seja percebida com clareza, deixando, ainda assim espaço para diferentes interpretações por parte de quem assista ao vídeo. Esse equilíbrio é algo fácil de se perder e, no caso do videoclipe *Oda*, a narrativa revelou-se demasiado ambígua e com sobrecarga de informação.

Os três cenários apresentados neste vídeo eram tão ricos em pormenores que acabaram por retirar valor à história em vez de o acrescentar, comprovando que este é um daqueles casos em que “menos poderia ser mais”.

Relativamente à fotografia, as respostas às diferentes perguntas colocadas parecem indicar que os entrevistados não prestam uma atenção consciente a este aspeto. Com isto, não se pode concluir que para os entrevistados a fotografia não seja importante, mas que este departamento tem um papel discreto, embora com o potencial de transformar o modo como os espaços e personagens são apresentados e, conseqüentemente, percebidos.



## Conclusões

Acabámos de ver neste documento a descrição e análise de um projeto que procurou conectar o género cinematográfico videoclipe com a área de Direção de Fotografia, ao tentar compreender a relação entre a música, a sua representação visual e a importância que esta representação tem para o público seguindo a metodologia de investigação-ação.

Para tal, começou-se por uma fase de diagnóstico onde foi realizada uma revisão de literatura com o objetivo de aprofundar o conhecimento teórico sobre o que é considerado um videoclipe e, que teve como ponto de partida, a relação entre o cinema e a música e o modo como esta relação evoluiu. Foi possível perceber-se que, ainda que no início a música fosse utilizada para ilustrar as imagens nos filmes, com o surgimento do formato do videoclipe, os papéis inverteram-se, passando a imagem a procurar corresponder e ilustrar a música.

Foram apresentados três recursos narrativos, com o objetivo de salientar características e funções que o videoclipe pode assumir. A título de exemplo, mostrou-se que os videoclipes da banda Jungle distinguem-se por funcionarem como uma “imagem de marca”, ao seguirem um padrão de vídeos não narrativos, onde a câmara acompanha um grupo de bailarinos, normalmente através de longos planos de sequência e movimentos de câmara contínuos. A análise do videoclipe *Four out of Five* da banda Arctic Monkeys revelou-se pertinente na medida em que tem como inspiração a obra cinematográfica do realizador Stanley Kubrick, contribuindo assim para reforçar a ideia de que o cinema e a música se acompanham e se influenciam mutuamente. Já o videoclipe *Shades of Blue* foi importante para o presente projeto, por apresentar várias referências gráficas daquilo que era pretendido no videoclipe Oda, como as mudanças de proporção do ecrã, a utilização da cor azul e a narrativa subjetiva.

Depois de estudada a relação entre música e cinema, foi explorada a temática da Direção de Fotografia, onde se procurou chamar a atenção para o papel artístico e criativo do DF, o responsável por este tipo de linguagem não verbal. Com recurso a vários exemplos demonstrativos foram ainda apresentadas algumas técnicas de iluminação e composição que se pretendiam utilizar neste projeto, como o *3 point lighting*, a contraluz, a sobreexposição, a *figure lighting*, o néon, a regra dos terços, o *selective focus* e o quadro dentro de quadro. Foi também explorado o uso narrativo das cores e de que forma estas podem influenciar o modo como se conta uma história.

Tendo como bases teóricas as temáticas estudadas, avançou-se para a fase de intervenção onde foi demonstrado todo o desenvolvimento do videoclipe desde a sua conceção até ao produto final no qual se aplicaram algumas das técnicas de Direção de Fotografia abordadas. Foi também apresentado

todo o processo de desenvolvimento da narrativa e da abordagem desta do ponto de vista da fotografia, com recurso a imagens de *moodboard* demonstrativas do resultado a que se pretendia chegar.

Relativamente à pré-produção e produção da fotografia de Oda, foi ainda apresentado o método de decupagem, apresentando também os tipos de planos, ângulos e enquadramentos utilizados consoante os objetivos narrativos pretendidos, os equipamentos de captação e iluminação utilizados, alguns esquemas de luz ilustrativos, e foi, ainda, demonstrado o papel importante que o guarda roupa assumiu na dimensão visual deste projeto.

Em relação à pós-produção do videoclipe, foi mostrado de que modo foram trabalhadas as mudanças de proporção do ecrã e como foi realizada a coloração de *Oda*.

Depois de finalizada a pós-produção do videoclipe, avançou-se para a terceira fase desta investigação-ação, a avaliação, onde foram realizadas entrevistas a um pequeno grupo de indivíduos de modo a compreender se se havia respondido à pergunta da investigação: **De que forma pode a fotografia contribuir para a expansão da mensagem musical, tendo como exemplo o trabalho e realização do videoclipe para a música “Oda” da banda Flaming Rose?**

Procurando perceber de que forma esta investigação contribuiu para a resposta a esta pergunta, há que recordar quais os objetivos principais da mesma e em específico desta banda. O objetivo para Flaming Rose era o de encontrar uma forma visual de representar a sua música, procurando que o espectador se pudesse conectar com as suas músicas de uma forma mais profunda. Através da articulação entre o som e as imagens, pretendia-se descobrir se o público conseguia identificar-se com as temáticas abordadas, em específico as ideias ligadas ao desenvolvimento espiritual, entrando assim numa jornada de autoconhecimento guiada pelo videoclipe.

Ao analisar os resultados das entrevistas, foi possível perceber que algumas das simbologias representadas foram percecionadas, como é o caso da busca pela espiritualidade, o misticismo, o oculto e a religião. Desafiados a escolher quais as imagens mais marcantes, os entrevistados indicaram momentos que mostram uma forte ligação das personagens com a natureza, no entanto, e apesar destas temáticas terem sido identificadas, os entrevistados não mostraram ter-se conectado com a narrativa.

Ainda assim, as escolhas de fotografia tomadas mostraram ter sido bem sucedidas, no que toca à representação das personagens e, conseqüentemente, ao modo como estas foram percecionadas. No cenário que protagoniza a Marioneta, por exemplo, os entrevistados fizeram uma leitura da iluminação que foi ao encontro do que se pretendia, ao associarem a mudança da tonalidade da luz de branco

para cor de rosa a uma evolução positiva na personagem, mostrando assim o valor da Direção de Fotografia na construção do *storytelling*.

Alguns dos objetivos propostos foram efetivamente cumpridos. Ao longo da investigação, procurou-se perceber o poder da imagem no âmbito da experiência musical e o modo como as narrativas visual e musical se complementam. Essa correlação é clara, quando se compreende que ambas as vertentes têm por base a criação de sentimentos e emoções, potenciando a experiência do consumidor.

A linguagem cinematográfica caminha a par com a linguagem musical. Ambas as linguagens contêm poesia e ritmo e é nestes aspetos que acreditamos que a Direção de Fotografia tem o potencial de conectar estes dois universos. O videoclipe é um elemento de comunicação e divulgação importante, por ter em si a capacidade para criar e sustentar a identidade visual de uma banda ou música.

No que toca a este projeto em específico, um dos aspetos que resultou melhor foi a intemporalidade das imagens captadas, um dos fatores que contribui para que este vídeo e as suas personagens tenham, em si, a carga de mistério que se desejava. Para além disto, a diversidade de planos e movimentos de câmara permitiram criar um videoclipe com um ritmo que acompanha adequadamente a música que ilustra. Também a iluminação mostrou-se coesão com a música, sendo que os momentos mais sombrios musicalmente resultaram bem coordenados com as cores e técnicas de iluminação utilizadas, como a contraluz, a sobrexposição, as sombras e o néon, enquanto estratégias para reforçar os objetivos narrativos do vídeo e criar sensações de suspense e mistério que levaram os entrevistados a sentir-se intrigados e com curiosidade em compreender a história.

Pode concluir-se assim que este videoclipe foi bem sucedido na medida em que conseguiu transmitir as simbologias principais da identidade da banda, como o mistério, o oculto, a religião e o destino. Mais uma vez é reconhecido o papel de comunicação visual deste género cinematográfico.

Outro dos objetivos deste projeto foi o de perceber quais as características visuais que mais atraem o público e, tendo em conta a amostra estudada, os entrevistados mostraram preferência por imagens onde os planos são mais abertos e onde predominam a cor azul e os tons terra. No caso de Oda, nas imagens apontadas pelo grupo de entrevistados, as preferências recaíram sobre as imagens do exterior, com iluminação natural, e também as imagens subaquáticas. Deste modo pode também perceber-se que os cenários mais sombrios são menos cativantes, sendo que, menos iluminação leva a que exista menos informação visual, o que parece ter como consequência uma menor conexão com a narrativa, por parte do público.

Ainda que, de uma forma global, os objetivos deste projeto possam ter sido cumpridos, alguns parâmetros revelaram ter ficado aquém da expectativa e, aquele que pode ser identificado como a principal falha neste projeto, foi a construção da narrativa.

A possibilidade de desenvolver um videoclipe ao mesmo tempo que também a música está a ser desenvolvida tem algumas vantagens, nomeadamente a possibilidade de perceber como se produz uma música e presenciar a sua composição e processo criativo, mas também apresenta algumas desvantagens. Trabalhar num videoclipe para uma música que não está concluída causa embaraço na produção, na medida em que as ideias estão em constante mudança, o que se torna um problema quando os projetos têm um orçamento reduzido e *deadlines* limitados.

Um dos principais problemas deste projeto foi a quantidade de ideias exploradas, como as mudanças na proporção do ecrã, as referências à mitologia grega, a metáfora para o nascimento e a quantidade de mudanças de personagens e cenários. Toda esta sobrecarga de informação tornou a história demasiado complexa, e ainda que se pretendesse uma narrativa repleta de mistério e passível de interpretações, a realidade é que partiu de um guião confuso e de uma vontade de explorar demasiadas técnicas e ideias, provando que num contexto onde se trabalha com equipas, recursos e orçamentos reduzidos, menos é mais.

Considera-se ter havido uma falha na storyline proposta com uma estrutura narrativa pouco clara e demasiado metafórica e vaga, com um grande excesso de estímulos, o que dificultou a sua compreensão. Assim, conclui-se que houve algumas falhas na forma como a história foi contada, sendo esta demasiado subjetiva. A Direção de Fotografia é responsável pela transformação do guião literário em imagens e, por esta razão, se existirem falhas na narrativa, dificilmente a fotografia conseguirá colmatar esses problemas na íntegra, ainda que uma boa escolha de enquadramentos, iluminação e movimentos de câmara possa ajudar à compreensão da história.

O balanço do trabalho de Direção de Fotografia em *Oda* é positivo, na medida em que várias composições de *frames* resultaram bem, ao cumprirem as expectativas, nomeadamente, no cenário que vemos como protagonista a Marioneta, sendo que resultou em imagens interessantes e possibilitou a experiência de trabalhar em estúdio. A utilização da cor rosa como representação da felicidade da Marioneta pode ser considerada bem sucedida, visto que todos os entrevistados associaram esta cor a sentimentos positivos e agradáveis. Alguns dos entrevistados conseguiram ainda associar a mudança na iluminação como uma representação da transformação e libertação interior da personagem, que era precisamente aquilo que se pretendia.

Ao descrever a personagem Mãe Natureza, os entrevistados caracterizaram-na como poderosa, misteriosa e mística. Foi com esta personagem o único momento em que os entrevistados mostraram identificar os conceitos de astrologia e tarot ao lerem a Mãe Natureza como sendo uma cigana que manipula o destino. Um dos fatores que levou os entrevistados a esta leitura foram os cenários com pouca iluminação e a relação da cor azul com os elementos água e terra.

A Direção de Fotografia foi eficaz enquanto elemento de comunicação multidimensional, no entanto, houve aspetos que não cumpriram com a expectativa. Um desses aspetos foi o trabalho de colorização realizado em pós-produção, pois o resultado mostrou algum desequilíbrio entre os cenários apresentados. Este desequilíbrio foi causado, por um lado, pela falta de tempo para dedicar a este aspeto do filme, e, por outro, pela falta de experiência nesta vertente. Também o software de edição Adobe Premiere Pro revelou apresentar algumas limitações no que diz respeito ao trabalho de cor, o que resultou na criação de um estilo pouco coeso e consistente. Faltou também desenvolver previamente uma paleta de cores, algo que seria um bom ponto de partida para chegar a uma utilização da cor mais equilibrada.

Ainda acerca do trabalho de pós-produção, na edição onde foi feita a mudança dia/noite, o resultado ficou também aquém do esperado, resultando numa imagem demasiado plástica e, ainda que este vídeo tivesse alguma ideia de fantasia associada, o resultado ficou demasiado irrealista e com aspeto amador. A mesma avaliação pode ser feita ao efeito de filtro *pro mist* também realizado em pós-produção, considerando-se que, neste caso, o ideal seria ter-se usado o filtro físico aquando da gravação, em vez da criação de um filtro digital.

Ainda assim, os entrevistados consideraram existir coesão entre o videoclipe e a música “Oda”, tendo contribuído também para isto a montagem na coordenação dos cortes com o ritmo da música e os movimentos de câmara.

Como referido anteriormente, a equipa que se dedicou a este projeto era bastante reduzida para as exigências do mesmo, o que acabou por resultar nalgumas limitações, como foi o caso da presença de um só realizador. A partilha da realização neste projeto não foi a melhor escolha, pois houve uma falta de hierarquia e de um líder assertivo que tomasse as rédeas das decisões mais importantes. Essa falta de hierarquia levou a falhas de comunicação dentro da equipa.

Apesar de todas as limitações, há que salientar um dos aspetos positivos do desenvolvimento deste projeto, o planeamento executado para o departamento de Direção de Fotografia, mais especificamente o documento de planificação e decupagem, tendo sido essencial durante a produção,

serviu, não só como uma desconstrução e interpretação visual do guião, mas também como um guia base para tarefas de produção, como foi o caso do mapa de rodagens. No entanto, com receio de que o vídeo pudesse não vir a apresentar o ritmo necessário, foi definido um número demasiado elevado de planos a ser gravados, o que criou uma grande sobrecarga e constrangimentos, reforçando o facto desta ser uma produção demasiado ambiciosa, tendo em conta os recursos à disposição.

De facto, o tamanho da equipa foi um fator que causou grandes limitações ao projeto, o que fez com que várias tarefas tivessem ficado sob a responsabilidade de uma só pessoa. Para além disso, a equipa teve de coordenar a produção deste videoclipe com os seus compromissos laborais.

No que refere ao departamento de fotografia, a maior limitação deste projeto foi o facto de se gravar diversas cenas com luz natural, o que constituiu um grande desafio, na medida em que a luz natural está em constante mudança ao longo do dia, o que dificulta bastante o trabalho pelas limitações de tempo e o impacto que pode ter no *raccord*<sup>58</sup>. Também a pretensão de captar a iluminação do nascer e pôr do sol, dificultou o processo, na medida em que estes são períodos do dia muito curtos e que limitam bastante o tempo de rodagem.

Esta investigação procurou perceber qual o envolvimento dos indivíduos com o videoclipe, de modo a compreender o valor e papel deste género do audiovisual para os consumidores, e perceber até que ponto a Direção de Fotografia contribui para reforçar a mensagem da música na sua representação visual.

Para além de todas as dificuldades referidas anteriormente, também a amostra em estudo teve algumas limitações. Ainda que se considere que o método de análise por entrevistas tenha sido o adequado, ficou a curiosidade em desenvolver uma investigação que estudasse uma amostra mais abrangente e um número maior de indivíduos. Ficou também a vontade por explorar a temática da fotografia no videoclipe com um grupo de foco, onde os entrevistados pudessem discutir entre si.

Uma possível abordagem para o futuro desta investigação seria explorar a perceção do público acerca de uma música apenas pela sua audição e, em comparação, a música acompanhada do seu videoclipe. Ou seja, um estudo comparativo onde os entrevistados tivessem a experiência de ouvir apenas a música e posteriormente visualizar o videoclipe da mesma, comparando a experiência e contrapondo sensações e sentimentos obtidos nas duas experiências, com o objetivo de compreender se o videoclipe suscitou outro tipo de perceção da música e das suas mensagens.

---

<sup>58</sup> Continuidade visual e diegética entre dois planos (Journot, 2015, p.162)

Nesta investigação, foi possível perceber que os hábitos de visualização do videoclipe estão vinculados ao período da adolescência, no entanto, o consumo de música, por si só, está presente durante toda a vida dos indivíduos.

O futuro deste género do audiovisual poderá passar por perceber de que modo se pode expandir a faixa etária de consumo deste tipo de vídeo, procurando aprofundar quais os hábitos de consumo de videoclipes, qual o papel que estes ainda podem ter nos hábitos de consumo musical e como podem as referências visuais potenciar este interesse.

Neste documento demonstrou-se o modo como a Direção de Fotografia é essencial na produção de videoclipes procurando perceber se o público está consciente da importância deste departamento. Esta investigação procurou assim compreender qual o tipo de imagens mais marcantes para o público e o modo como os planos, iluminação, movimentos de câmara e cor podem influenciar a leitura que o espectador faz em relação a um acontecimento ou personagem no contexto do videoclipe.

A amostra entrevistada no âmbito deste projeto revelou prestar pouca atenção consciente às características ligadas à Direção de Fotografia, o que mostra que este é um departamento com um papel “silencioso” mas ainda assim extremamente importante, visto que todos os entrevistados apontaram as suas preferências por imagens completas do ponto de vista da fotografia, alegando que as suas escolhas se baseavam no momento narrativo onde se inseriam essas imagens o que revela que a fotografia se desenvolve ao serviço da história.

O videoclipe é um género cinematográfico que não tem apenas o objetivo de entreter, mas também, e fundamentalmente, o objetivo de criar interesse e gosto por um produto ou artista musical. Se antes de realizar este projeto já se considerava o videoclipe um bom laboratório para cineastas, neste momento, pode afirmar-se isso com conhecimento de causa. Enquanto género cinematográfico, o videoclipe não tem barreiras narrativas e, por isso, é uma plataforma onde existe uma liberdade que permite deixar a criatividade e a imaginação fluir.

## Referências Bibliográficas

### Livros

- Aldredge, J. (2021, 12 de outubro). Exploring the History and Revival of the 4:3 Ratio. *The Beat*, disponível em <https://www.premiumbeat.com/blog/history-and-revival-four-three-ratio/>
- Alton, J. (1995). *Painting with Light*. University of California Press
- Brown, B. (2011). *Cinematografia: Teoria e Prática*. Focal Press
- Buhler, James (2000). Star Wars, Music and Myth. In J. Buhler, C. Flinn, & D. Neumeyer (Eds.), *Music and Cinema* (pp. 33-60) Wesleyan University Press
- Costa, A. (2015). *Direção de Fotografia: Uma forma de arte no cinema de ficção*. In D. Ribas, & M. Penafria (Eds.). *Atas do IV Encontro Anual da AIM* (pp. 271-284) AIM – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento.  
<https://aim.org.pt/atas/indice/Atas-IVEncontroAnualAIM-23.pdf>
- Coutinho, C. P. (2011). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas*. Edições Almedina
- Davi Médola, A. S. L., & Sabino Caldas, C. H. (2014). Videoclipe em ambiente de convergência midiática: regimes de sentido e interação. *Comunicação Mídia e Consumo*, 10(29), 121-141.  
<https://doi.org/10.18568/cmc.v10i29.325>
- Deleuze, G. (1983). *L'Image-Mouvement*. Les Editions de Minuit
- Duarte, R. (2004). Entrevistas em pesquisas qualitativas. *Educar em Revista*, (24), 213-225.  
<https://doi.org/10.1590/0104-4060.357>
- Goi, M. (2013). *American Cinematographer Manual*. The ASC Press
- Hodaie, A. A. (2017). *Writing With Light : An Exploration of Cinematography and Visual Storytelling* [Honors College Thesis, Oregon State University]. ScholarsArchive@OSU.  
[https://ir.library.oregonstate.edu/concern/honors\\_college\\_theses/ws859m23k](https://ir.library.oregonstate.edu/concern/honors_college_theses/ws859m23k)
- Hwung, C. (2022, 19 de outubro). What Are the Resolutions of 4:3. *Digiarty VideoProc*, disponível em <https://www.videoproc.com/video-process/4-3-resolutions.htm>
- Jacob, P. (2018, 14 de maio). 'Four out of Five', clipe de Arctic Monkeys, é inspirado em Stanley Kubrick. *Casa Vogue*, disponível em <https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2018/05/four-out-five-clipe-de-arctic-monkeys-e-inspirado-em-stanley-kubrick.html>
- Jones, S. (2005). MTV: The Medium was the Message. *Critical Studies in Media Communication*, 22(1), 83-88. <https://doi.org/10.1080/0739318042000333734>
- Journot, M. (2015). *Vocabulário de Cinema*. Edições 70
- Keating, P. (Ed.) (2014). *Cinematography*. Rutgers University Press
- Landau, D. (2014). *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image*. Bloomsbury
- Lane, M. (n.d.). Target market, MTV Networks Company. *Encyclopedia*, disponível em <https://www.encyclopedia.com/marketing/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/mtv-networks-company>



- Lehman, F. (2017). Manufacturing the Epic Score: Hans Zimmer and the Sounds of Significance. In S. Meyer, & N. Lerner (Eds.) *Music in Epic Film: Listening to Spectacle* (pp. 28-51). Routledge
- Lightman, H. A. (2018, 3 de abril). Filming 2001: A Space Odyssey. *American Cinematographer*, disponível em <https://ascmag.com/articles/filming-2001-a-space-odyssey>
- Lightman, H. A., & Petterson, R. (2020, 14 de agosto). Blade Runner: Cronenweth's Photography. *American Cinematographer*, disponível em <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>
- Lipscomb, S. D., & Tolchinsky, D. E. (2005). The role of music communication in cinema. In D. Miell, R. MacDonald, & D. J. Hargreaves (Eds.), *Musical Communication* (pp. 386-404). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198529361.003.0018>
- Marks, C., & Tannenbaum, R. (2011). *I Want My MTV, The uncensored story of the music video revolution*. Dutton Penguin
- Mazer, D., & Coruja, P. (2015, 3-7 de setembro). *Consumo musical: Youtube e Facebook como plataformas de convergência para a juventude* [Paper presentation]. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Rio de Janeiro. <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-0661-1.pdf>
- Merner, T. (2013). *A Realização Cinematográfica*. Edições 70
- Miller, A. (2020, 12 de outubro). Meet the more stylized and more cynical cousin to film noir—neon noir. *No Film School*, disponível em <https://nofilmschool.com/lets-talk-about-why-neon-noir-important-you>
- Ochoa, C. (2015, 21 de outubro). Amostragem não probabilística: Amostra por conveniência. *Netquest*, disponível em <https://www.netquest.com/blog/br/blog/br/amostra-conveniencia>
- Oliva, R., Bidarra, J., & Araújo, D. (2017, 12/29). Video and storytelling in a digital world: interactions and narratives in videoclips. *Comunicação e Sociedade*, 32(0), 459-476. [https://doi.org/10.17231/comsoc.32\(2017\).2772](https://doi.org/10.17231/comsoc.32(2017).2772)
- Pais, G. M. (2016, 10 de outubro). Relações de 'aspect ratio': o que significam?. *Comunidade Cultura e Arte*, disponível em <https://comunidadeculturaearte.com/relacoes-de-aspect-ratio-o-que-significam/>
- Paulus, I. (2009). Stanley Kubrick's Revolution in the Usage of Film Music: 2001: A Space Odyssey (1968). *International Review of the Aesthetics and Sociology of Music*, 40(1), 99-127. <http://www.jstor.org/stable/25594489>
- Prato, G. (2018). MTV Ruled the World, The Early Years of Music Video. In Cateforis, T. (Ed.) *The Rock History Reader*. Routledge
- Provost, R. (2021, 19 de dezembro). Blade Runner 2049 Cinematography — Lighting, Color & Camera. *Studio Binder*, disponível em <https://www.studiobinder.com/blog/blade-runner-2049-cinematography-analysis/>
- Risk, M. (2020, 27 de julho). How to Use Color in Film: 50+ Examples of Movie Color Palettes. *Studio Binder*, disponível em <https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>
- Straw, W. (1988). Music video in its contexts: popular music and post-modernism in the 1980s. *Popular Music*, 7(3), 247-266. <https://doi.org/10.1017/S0261143000002932>

- Vasiliauskas, M. (2019, 22 de julho) The Directing Style of Quentin Tarantino. *Studio Binder*, disponível em <https://www.studiobinder.com/blog/shot-lists-quentin-tarantino/>
- Vernallis, C. (2004). *Experiencing Music Video: Aesthetics and cultural contexto*. Columbia University Press
- Wierzbicki, J. (2009). *Film Music A History*. Routledge
- Zadie, M. (2019, 12 de dezembro). The Best Music Videos of 2019. *Vulture*, disponível em <https://www.vulture.com/article/best-music-videos-2019.html>

## Recursos Audiovisuais

### Vídeos

- Blur. (1995/2009, 15 de abril) Blur - The Universal (Official Music Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BrbxWOMpwfs>
- Castañeda, C. [Camilo Castañeda]. (2020, 3 de novembro). Pro Mist Filter Effect in Premiere Pro! + Free Preset [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=prC-Wnbs2zw>
- Celiin. (2020, 16 de janeiro). Celiin - Nasty Human [Official music video] [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=r4i8aQ1BikE>
- Cinecom.net. (2017, 25 de agosto). Cinematic Day for Night in Premiere Pro [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=5R\\_shL8B25A](https://www.youtube.com/watch?v=5R_shL8B25A)
- Daniel Powter. (2009, 27 de outubro) Daniel Powter - Bad Day (Official Music Video) [HD] [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gH476CxJxfg>
- Dueck, J. [Jordan Dueck] (2017, 3 de março) Make Custom Aspect Ratio | Black Bars in Photoshop! [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bgoKB3ZfPhg>
- Jungle4eva. (2019, 15 de janeiro). Jungle - Casio [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7nJRGARveVc&t=2s>
- Jungle4eva. (2021, 23 de março). jungle - Keep Moving (Official Video) [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7-IWzQd\\_xeQ](https://www.youtube.com/watch?v=7-IWzQd_xeQ)
- Kelsey Lu. (2018, 26 de abril). Kelsey Lu - Shades of Blue (Official Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=W0QVgeUxOjl>
- Kexp. (2021, 12 de novembro). Jungle - Full Performance (Live on KEXP) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Qu5RuOIUlhW>
- Kodaline. (2013, 4 de outubro). Kodaline - All I Want (Part 2) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RzuXZfKg2YM>
- Michael Jackson. (1982/2009, 3 de outubro). Michael Jackson - Thriller (Official 4K Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>
- Nightwish. (1999/2015, 26 de março). Nightwish - Sleeping Sun (Official Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UGfKMV5AbMI>
- Official Arctic Monkeys. (2018, 13 de maio). Arctic Monkeys - Four Out Of Five (Official Video) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=71Es-8FfATo>
- Rihanna. (2013, 12 de fevereiro) Rihanna - Stay ft. Mikky Ekko [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JF8BRvqGCNs>
- Tasos Brightside. (2017, 13 de novembro). Hans Zimmer The Dark Knight Medley : Why So Serious? / Like A Dog Chasing Cars [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xjJnWuA7-ps>

## Filmes

- Anderson, W. (Realizador). (2001). The Royal Tenenbaums [Filme]. Touchstone Pictures, American Empirical Pictures
- Anderson, W. (Realizador). (2012). Moonrise Kingdom [Filme]. American Empirical Pictures, Indian Paintbrush
- Anderson, W. (Realizador). (2014). The Grand Budapest Hotel [Filme]. Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, American Empirical Pictures
- Ayoade, R. (Realizador). (2010). Submarine [Filme]. Warp Films, Film4 Productions, UK Film Council, Wales Creative IP Fund, Film Agency for Wales, Protagonist Pictures, Red Hour Films
- Crosland, A. (Realizador). (1927). The Jazz Singer [Filme]. Warner Bros. Pictures
- Burton, T. (Realizador). (2014). Big Eyes [Filme]. Electric City Entertainment, Silverwood Films, Tim Burton Productions
- Burton, T. (Realizador). (2010). Alice in Wonderland [Filme]. Walt Disney Pictures, Roth Films, The Zanuck Company, Team Todd
- Chaplin, C. (Realizador). (1936). Modern Times [Filme]. Charlie Chaplin
- Del Toro, G. (Realizador). (2015). Crimson Peak [Filme]. Legendary Pictures, Double Dare You Productions
- Eggers, R. (Realizador). (2019). The Lighthouse [Filme]. A24, Regency Enterprises, RT Features
- Gallo, V. (Realizador). (1998). Buffalo 66 [Filme]. Cinépix Film Properties, Muse Productions
- Hitchcock, A. (Realizador). (1958). Vertigo [Filme]. Alfred J. Hitchcock Productions
- Jeunet, J. (Realizador). (2001). Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain [Filme]. Claudie Ossard Productions, Union Générale Cinématographique (UGC)
- Kolstad, D. (Realizador). (2014). John Wick [Filme]. Thunder Road Pictures, 87Eleven Productions, MJW Films, DefyNite Films
- Kubrick, S. (Realizador). (1968). 2001: A Space Odyssey [Filme]. Stanley Kubrick Productions
- Kubrick, S. (Realizador). (1971). A Clockwork Orange [Filme]. Polaris Productions, Hawk Films
- Kubrick, S. (Realizador). (1975). Barry Lyndon [Filme]. Hawk Films, Peregrine Productions
- Kubrick, S. (Realizador). (1987). Full Metal Jacket [Filme]. Natant, Harrier Films
- Kubrick, S. (Realizador). (1977). The Shining [Filme]. The Producer Circle Company, Peregrine Productions, Hawk Films
- Kubrick, S. (Realizador). (1999). Eyes Wide Shut [Filme]. Stanley Kubrick Productions, Pole Star, Hobby Films
- Lester, R. (Realizador). (1964). A Hard Day's Night [Filme]. Walter Shenson Films, Proscenium Films
- Lucas, G. (Realizador). (1977). Star Wars [Filme]. Lucasfilm Ltd.
- Nolan, C. (Realizador). (2008). The Dark Knight [Filme]. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Syncopy
- Reeves, M. (Realizador). (2022). The Batman [Filme]. DC Films, 6th & Idaho, Dylan Clark Productions
- Scorsese, M. (Realizador). (2011). Hugo [Filme]. GK Films, Infinitum Nihil

Scorsese, M. (Realizador). (1976). Taxi Driver [Filme]. Bill/Phillips Productions, Italo-Judeo Productions

Scorsese, M. (Realizador). (1972). The Godfather [Filme]. Paramount Pictures, Alfran Productions

Scott, R. (Realizador). (1982). Blade Runner [Filme]. Warner Bros.

Tarantino, Q. (Realizador). (2003). Kill Bill: Volume 1 [Filme]. A Band Apart

Tarantino, Q. (Realizador). (1994). Pulp Fiction [Filme]. A Band Apart, Jersey Films

The Wachowskis (Realizadoras). (1999). TheMatrix [Filme]. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures

Verbinski, G. (Realizador). (2016). A Cure for Wellness [Filme]. Regency Enterprises, Blind Wink Productions, New Regency Productions

Villeneuve, D. (Realizador). (2021). Dune [Filme]. Legendary Pictures

Villeneuve, D. (Realizador). (2017). Blade Runner 2049 [Filme]. Alcon Media, Group, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films, 16:14 Entertainment, Thunderbird Entertainment, Scott Free Productions

Winding Refn, N. (Realizador). (2016). The Neon Demon [Filme]. Wild Bunch, Gaumont, Space Rocket Nation, Vendian Entertainment, Bold Films, Danish Film Institute

### **Séries de Televisão**

Lynch & Frost (Produtores). (1990). Twin Peaks [Série de televisão]. CBS Television Distribution

The Duffer Brothers (Produtores). (2016). Stranger Things [Série de televisão]. Netflix

### **Música**

Arctic Monkeys (2018a). Four Out of Five [Música]. On Tranquility Base Hotel & Casino. Reino Unido: Alex Turner

Arctic Monkeys (2018b). One Point Perspective [Música]. On Tranquility Base Hotel & Casino. Alex Turner

Flaming Rose (2021). Oda [Música]. Jennifer Gomes

Flaming Rose (2020). Noche Oscura [Música]. Jennifer Gomes

Strauss II, J. (1866). An der schönen blauen Donau [Música]

Tiersen, Y. (2001). La Valse d'Amélie [Música]. On Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (Banda Sonora Original). Virgin Records

Temperton, R. (1983). Thriller [Música gravada por Michael Jackson]. On Thriller. EPIC; CBS

Williams, J. (1977). Star Wars Theme [Música gravada por London Symphony Orchestra]. On Star Wars Original Soundtrack. 20th Century Fox

Williams, J. (1980). The Imperial March [Música gravada por London Symphony Orchestra]. On The Empire Strikes Back (Original Soundtrack). Anvil Studios; EMI Studios; Artista Records; 20th Century Fox

## **Anexos**

Anexo I

### **Primeiro guião de *Oda***

#### **Nota**

O seguinte guião foi resultado de um contributo de toda a equipa que trabalhou neste projeto. Desta equipa fizeram parte membros de diferentes países pelo que a língua inglesa foi uma forma destes membros se comunicarem e por isso o guião está escrito em língua inglesa.

#### 1. EXT. BEACH - DAY

Black screen.

We listen to the wind and the sea for a few seconds...

We get to see the beach and a rope (ROPE 1) in the sand. We start following it with the camera quite closely, through the sand and the water, without seeing where it ends.

We still listen to the waves, the wind and now also we can hear a voice far away humming the rhythm of the song for "The World".

The rope 1 then tightens suddenly.

CUT TO BLACK

#### 2. EXT. BEACH - DAY

JENNIFER (25) is laying on the sand in fetal position with her eyes closed. She is wearing a long sheer dress and her hair is down.

We still listen to the sound of nature and we can also listen a bit of a humming like before, it is the same voice but it is now humming a different song as if it were a lullaby (Bolero papá?).

We see a MAN'S HAND (40s) caressing Jennifer's hair and face very delicately. She looks as if she is sleeping comfortably.

Then suddenly the hand goes away and Jennifer remains in her laying fetal position.

We can now see her completely and it is noticeable that she is barefoot and has a rope 1 tied to one of her ankles. After a few seconds, the rope 1 tightens and that pulling sensation makes her wake up abruptly.

CUT TO BLACK WITH THE FIRST NOTE OF THE SONG FOR "THE FOOL"

#### 3. EXT. BEACH - DAY

By the second note of the song we see Jennifer sitting in the sand looking baffled and confused. Her breathing is accelerated so she closes her eyes and tries to calm down.

Jennifer sees her sandy hands, give them a shake and takes them to her hair to softly comb it through with her fingers.

She sees her surroundings. We get to see the beach from her P.O.V.

Jennifer strokes a bit her ankles, where the rope 1 is tied and then she stands up.

Jennifer starts walking in the beach.

We see her walk for a few seconds. Her dress is being blown by the wind as well as her hair. Now we can notice she is more relaxed but still, she is quite confused and a bit sad.

She gets closer to the sea and walks on the wet shore, sometimes touching the sea. She turns for a moment to see her footprints in the sand along with the mark of the rope 1, now all washed away by the sea.

Jennifer stares at the horizon beyond the sea. We get to see the ocean from her P.O.V.

She sees the ocean for a few seconds then sees the water near her to see her reflection in it.

She continues walking and finds another rope (ROPE 2) in the sand, it doesn't have a beginning and an ends apparently. She looks at the rope 2 as if it was the most peculiar thing ever.

Jennifer sees the rope closely and decides to follow it.

#### 4. INT. NURSERY GARDEN - DAY (SEQUENCE SHOT)

"Y si a la vida yo rezaba..."

The music is now extradiegetic.

We see a figure of Virgin Mary with some candles just to figuratively represent the lyrics. Then we get to see JENNIFER (25) now dressed differently in a more realistic way. She is walking in this nursery garden looking for some flowers.

We get to see some flowers that have lost a few petals and we see Jennifer check those out.

We continue to walk alongside her in this nursery garden.

Now Jennifer is checking another plant but then she looks up and discovers there's a MAN (30s) looking at her in a flirty way, she looks back at him checking him out, corresponding to the flirting he initiated.

Jennifer gets out of the shot smiling at this guy and the camera stays showing a red rose (symbol for Flaming Rose) and slowly starts getting closer to the rose.

"fue a mi misma en un adios..."

#### 5. EXT. BEACH - DAY

Jennifer walks rapidly as she is eager to find the end of the rope 2.

There's a MAN 1 (30s) standing backwards, motionless, and we can see the rope 2 is tied to this man's ankle.

Jennifer looks at him up and down, inspecting him and trying to recognize him. She takes his hand, the man is still kind of frozen, as if Jennifer wasn't there.

Jennifer closes her eyes and starts caressing her face with this man's hand. She places the hand on her cheeks and hair.

The touch of this hand first is very subtle but then it turns quite rough and rude, nothing like the touch of the first hand we saw. Reacting to this Jennifer lets the hand go and walks away from this man.

By walking quickly she starts leaving that man behind.

When walking she stumbles upon another rope (ROPE 3). Without even thinking it for a second she starts following this new rope 3.

Jennifer walks and walks for a few seconds, we can see she is a bit tired now.

After walking for a while we can see another MAN 2 (30´S) standing backwards once more. It is noticeable that this is a different man to the one we saw before.

Jennifer walks towards him.

Once she is right next to this man, she doesn´t even check him out, she just replicates the same action as before: she takes one of this man´s hand and starts caressing her face and hair with it, however as soon as she starts doing this the man pulls away his hand immediately and pushes Jennifer away by hitting her chest.

We see Jennifer´s surprised face and her eyes start to be watery, like if she was about to cry soon.

Jennifer starts running to get away from this man, who starts to walk behind her. We cannot really see him, just his silhouette following Jennifer, however he is walking and Jennifer is running so she soon loses him.

When running Jennifer also spots another rope (ROPE 4) on her way so she ignores it and diverts her way.

Jennifer starts to get tired so she lowers her speed and once she is sure the man is not visible she throws herself to the sand, on her knees with her hands holding her face. She is crying.

Once Jennifer is a bit calmer she uncovers her face and looks up to the sky.

We see the blue sky and the clouds for a few seconds.

Jennifer then sees another rope (ROPE 5) and follows it. She walks for a few seconds until we can see that the rope 5 goes inside the water. She doubts for a second but then starts walking towards the water.

## 6. INT. NURSERY GARDEN - DAY (SEQUENCE SHOT)

"Yo vi tu sombra disfrazada..."

This scene is essentially the same as the previous one in the nursery garden but now we are living it from the point of view of the man instead of Jennifer´s.

The music is now extradiegetic.

We follow the shadow of the same man we saw in the previous nursery garden scene. He is walking while looking at some plants, he is looking at them quite quickly and without much dedication.

He looks up and spots Jennifer looking at some flowers. He checks her up, up and down and moves to a spot where she could see him.

He stares at Jennifer and gives her a flirty look. Jennifer realizes this man is looking at her and she looks back at him corresponding to the flirting he initiated.



The man gets out of the shot smiling at Jennifer and the camera stays showing a cactus and slowly starts getting closer to it.

"Para no entender..." (2nd time)

7. EXT. BEACH - DAY

"Para no entender que te fuiste sin decir adios"

Jennifer is inside the water and suddenly a few hands appear and start trying to touch Jennifer and eventually these hands try to pull her down to the water. She fights and tries to get rid of the hands but she is unable to and once she is defeated she is submerged in the water.

The song ends.

CREDITS START TO SHOW WHILE LISTENING TO THE SOUNDS OF NATURE

POST-CREDITS SCENE

We see the water, it is all very calm and we cannot see Jennifer. Then a man's hand (MARCILIO) appears offering itself to help Jennifer. We see Jennifer's hand to start to show, takes Marcilio's hand and cut.

CUT TO BLACK

### **Guião final de *Oda***

#### 1. EXT. RIVER - DAY

Black screen.

We listen to the wind and the water for a few seconds...

We get to see the beach and a rope (ROPE 1) in the sand. We start following it along with the camera quite closely, through the sand and the water, without seeing where it ends.

The rope 1 then tightens suddenly.

CUT TO BLACK

#### 2. EXT. RIVER - DAY

JENNIFER (25) is laying on the sand in fetal position with her eyes closed. She is wearing a long sheer dress and her hair is down.

We still hear the sound of nature and we can also hear a voice humming a song as if it were a lullaby (Bolero papá).

We see a MAN'S HAND (40s) caressing Jennifer's hair and face very delicately. She looks as if she is sleeping comfortably.

Then suddenly the hand goes away and Jennifer remains in her laying fetal position.

We can now see her completely and it is noticeable that she is barefoot and has a rope 1 tied to one of her ankles. After a few seconds, the rope 1 tightens and that pulling sensation makes her wake up abruptly.

#### MONTAGE 1

- We follow the rope 1 quickly
- P.O.V Jennifer submerged in the water
- Dark room following ropes.

CUT TO

#### 3. INT. DARK ROOM

We get to see many ropes hanging in a room where everything is black. We follow them and we see JENNIFER 2, dressed up in a different attire. She is surrounded by darkness. The ropes are tied to her arms, hands and feet. She is sitting on the floor like as if she had fainted.

Then Jennifer 2 starts being pulled by the ropes suddenly, so she starts moving her arms and legs as if the ropes were being pulled. We don't get to see who is pulling them. We see her being controlled as if she had no control of her own body.

The ropes are being pulled abruptly in the last few seconds and then we see her standing up with her head down, like gravity is pulling her face. The bass drop at the start symbolizes this gravity being broken and then she lifts her face and we capture in a blink, her eyes being open very closely.

We see Jennifer 2 doing mechanical movements, her body moves dramatically and she only manages to be carried away by the movements of the strings in the shadow room. The camera tries to capture the moment closely until it travels inside her right eye.

CUT TO BLACK

#### 4. EXT. RIVER- DAY.

"Y si a la vida yo rezaba..."

We continue the transition from Jennifer's right eye to the beach and she starts walking in the sand.

We see her walking for a few seconds. Her dress is being blown by the wind as well as her hair. We notice that she is quite confused and a bit sad.

She gets closer to the river and walks on the wet shore, sometimes touching the sand and plants. She turns for a moment to see her footprints in the sand along with the marks of the rope 1.

Jennifer stares at the horizon beyond the river. We get to see the magnificence of nature around from her P.O.V.

She sees the river for a few seconds then notices a strange mirror next to the water, so she approaches it to see her reflection.

CUT TO

#### 5. EXT. DARK RIVER - NIGHT

We notice the river is submerged in the blue light of the night. We see Jennifer 3 from the back looking a little cold and with a certain divine feeling to her. We proceed to see her from the front, she looks like she is facing nature as if she were as powerful as nature itself whilst she sings the lyrics of the song.

#### 6. EXT. RIVER - DAY

Jennifer walks rapidly as she is eager to find the end of the rope 2.

There's a MAN 1 (30s) standing backwards, motionless, and we can see the rope 2 is tied to this man's ankle.

Jennifer looks at him up and down, inspecting him and trying to recognize him. She takes his hand, the man is still kind of frozen, as if Jennifer wasn't there.

Jennifer closes her eyes and starts caressing her face with this man's hand. She places the hand on her cheeks and hair.

The touch of this hand first is very subtle but then it turns quite rough and rude, nothing like the touch of the first hand we saw. Reacting to this Jennifer lets the hand go and walks away from this man.

By walking quickly she starts leaving that man behind.

"...fue a mi misma en un adios..."

## 7. EXT. RIVER - NIGHT

We feel a kind of electric aura in the air just like as if the waves of sound in this river are traveling in this space, this gives more surreal taste to the scene.

We still see her stading like mother nature, she is standing facing the shadows.

The nature is dreaming in the shadows, when the river is still flowing and the water is crashing into the rocks, we can hear the aura and the noise of fears materializing and trying to touch her.

### POETIC DIALOGUE.

A few senconds later, we can hear something coming very slowly from the water, trying to get close to her. Next, we see JENNIFER 3 P.O.V and there he is, the MAN 1 standing in front of her as if he is attracted to her aura.

## 8. INT. SHADOWS ROOM - NIGHT

Suddenly we hear far away a dreammy lullaby coming from a music box on the shadows.

JENNIFER 2 is laying on her knees like a fragile doll, little by little the melody gains volume, and it seems to be closer and closer to her. We see her looking very nostalgic about this music. The hard light is burning her face, starting to change the tone to a soft pink and for the first time we can see life in her eyes. She tries to stand on her feet and we notice that she is controlling the ropes that tightens around her body. Just like as a child takes its first steps, she finally stands up and starts to sing like she can remember what it is to be alive.

"Puedo escuchar esa voz en mi cabeza..."

The Portuguese guitar begins to sing in her ears, penetrating her heart and giving her the life she has never had. She start dancing submersed in the melody.

When the melody reaches the end, the shadows are back and the ropes on her body are pushing her back so hard that she seems to be broken.

## 9.EXT. RIVER - NIGHT

"Yo vi tu sombra disfrazada..."

She sings directly to the camera without feelings.

## 10. EXT. RIVER - DAY

After walking for a while we can see another MAN 2 (30 ´S) standing backwards once more. It is noticeable that this is a different man from the one we saw before.

Jennifer walks towards him.

Once she is right next to this man, she doesn ´t even check him out, she just replicates the same action as before: she takes one of this man ´s hand and starts caressing her face and hair with it, however as

soon as she starts doing this the man pulls away his hand immediately and pushes Jennifer away by hitting her chest.

We see Jennifer 's surprised face and her eyes start to become watery, like if she is about to cry soon.

Jennifer starts running to get away from this man, who startsto walk behind her. We cannot really see him, just his silhouette following Jennifer, however he is walking and Jennifer is running so she soon loses him.

"Les puse tu piel para no entender..."

#### 11. EXT. RIVER - DUSK

Jennifer starts to get tired so she lowers her speed and once she is sure the man is not visible she throws herself to she sand, on her knees with her hands holding her face. She is crying.

Once Jennifer is a bit calmer she uncovers her face and looks up to the sky.

We see the blue sky and the clouds for a few seconds.

#### 12. EXT. RIVER - NIGHT

We listen someone coming from the river carefully and the noise is louder than before. Than we see the MAN 2 arriving from the shadow river attacked by her.

Suddenly in the echo of the nature, we listen to someone crying deeply. JENNIFER 3 listens carefully and looks to the side where the sound is coming from. She sees these men in front of her for a second, she snaps her fingers and the men are immediately fall into the water.

#### 13. EX. RIVER - DUSK

"TRAP"

Jennifer then sees another rope (ROPE 4) and follows it. She walks for a few seconds until we can see that the rope 4 goes inside the water. She doubts for a second but then starts walking towards the water.

Jennifer is inside the water and suddenly a few hands appear and start trying to touch Jennifer and eventually these hands try to pull her down to the water. She fights and tries to get rid of the hands but she is unable to and once she is defeated she is submerged in the water.

The song ends.

CREDITS START TO SHOW WHILE LISTENING TO THE SOUNDS OF NATURE

#### POST-CREDITS SCENE

We see the water, it is all very calm and we cannot see Jennifer. Then a man 's hand (MARCILIO) appears offering itself to help Jennifer. We see Jennifer 's hand to start to show, takes Marcilio 's hand and cut.

CUT TO BLACK

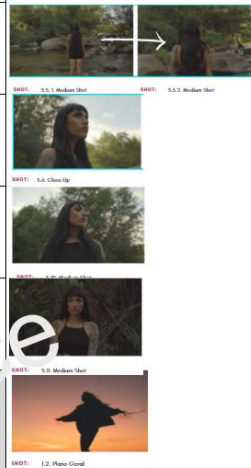
Anexo III

Mapa de Rodagens

26 de Julho

Corda			Filtros ND			Sony a7iii			Zoom HN4 + microfone		
Crepúsculo dia	Golden Hour	Crepúsculo noite	Gimbal	Tripé	Insta360 + dive case + stick	Neewer RGB + baterias	Neewer RGB + baterias	Neewer RGB + baterias	Refletor	Refletor	Escadote
5:11 - 6:23	20:19 - 20:57	21:02 - 21:30									

Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guarda Roupas	Props	Crew	Localização
5:11 - 6:23	Cena 1 Completa	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Insta360 + dive case + stick</li> <li>Tripé</li> <li>2 x Neewer RGB + baterias</li> </ul>	N/A	N/A	Card - Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara</li> <li>Marcilio</li> <li>Jennifer</li> </ul>	N/A
16:00 - 17:00	Refeição						
17:00 - 18:00	Cabelo e maquilhagem MOTHER NATURE						
18:00 - 18:20	Ida para o set						
18:30 - 19:15	Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 drone set						
19:30 (ensaio) 20:30 - 20:40	Cena 5.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>LED + baterias + tripés</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Mother Nature	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.; assistente câmara)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Beatriz (refletor)</li> <li>João (som)</li> </ul>	Vemos a Mother Nature pela primeira vez
20:40 - 20:50	Cena 5.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>LED + baterias + tripés</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Mother Nature	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.; assistente câmara)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Beatriz (refletor)</li> <li>João (refletor)</li> </ul>	Vemos a Mother Nature pela primeira vez
20:50 - 21:00	Cena 5.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>LED + baterias + tripés</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Mother Nature	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.; assistente câmara)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Beatriz (refletor)</li> <li>João (som)</li> </ul>	Jennifer canta a música
21:00 - 21:10	Cena 5.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>LED + baterias + tripés</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Mother Nature	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.; assistente câmara)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Beatriz (refletor)</li> <li>João (som)</li> </ul>	Jennifer canta a música
21:20 - 21:40	Inserts dança MOTHER NATURE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>Refletor</li> <li>Insta 360 + drone set</li> <li>Escadote</li> <li>LED</li> </ul>	Jennifer	Mother Nature	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.; Insta360 - câmara)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Beatriz (refletor)</li> <li>João (assistente câmara)</li> </ul>	Jennifer dança (slowmotion)
22:00 - 22:30	Refeição						
22:30 - 23:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>Backup ficheiros (Marcilio)</li> <li>Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED)</li> <li>Formatar cartões de memória (Marcilio)</li> </ul>						



# 27 de Julho

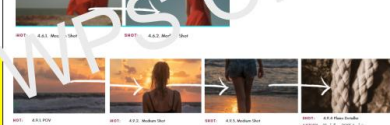
Crepúsculo dia	Golden Hour	Crepúsculo noite
5:13	20:17	20:55
7:03	20:55	21:27

Lente 24mm  
Gimbal  
Tripé  
Insta360 + drone set

Lente 50mm  
Sony a7iii  
Neweer RGB + baterias  
Lente 35mm

Zoom HN4 + microfone  
Refletor  
Filtros ND

Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guardar roupa	Props	Crew	Ação
4:00 - 4:45		Cabelo e maquiagem RIVER-DAY		Guardar equipamento			
4:45 - 5:05		Ida para o set					
5:20 - 5:40		Montagem equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 drone set, LED					
5:40 (ensaio)	Cena 2.2 + 2.7.	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	MAN (João) Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
6:00 - 6:20							MAN toca no braço e cabelo da Jennifer
6:20 - 6:30	Cena 2.3	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	MAN (João) Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
6:20 - 6:30							MAN toca no braço e cabelo da Jennifer
6:30 - 6:40	Cena 2.1	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
6:30 - 6:40							Jennifer deitada em posição fetal
6:40 - 6:50	Cena 4.1	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
6:40 - 6:50							Jennifer acorda e senta-se
6:50 - 7:00	Cena 2.10	Sony a7iii Lente 35mm Tripé Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
6:50 - 7:00							Corda puxa o pé da Jennifer
7:10 - 7:15	Cena 2.5	Sony a7iii Lente 35mm Tripé Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
7:10 - 7:15							Peito da Jennifer a respirar
07:15 - 07:25	Cena 2.6	Sony a7iii Lente 35mm Tripé Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
07:15 - 07:25							Mãos da Jennifer na areia
07:25 - 07:35	Cena 2.9	Insta 360 + drone set	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara)
07:25 - 07:35							Jennifer deitada em posição fetal
07:35 - 07:45	Cena 4.3	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
07:35 - 07:45							Câmara segue corda. Jennifer toca no pé que tem a corda
07:45 - 08:00	Cena 4.2	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
07:45 - 08:00							Jennifer senta-se
08:00 - 08:15	Cena 4.4	Sony a7iii Lente 24mm Tripé Refletor Filtro ND Zoom HN4 + microfone	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Som)
08:00 - 08:15							Jennifer levanta-se e começa a caminhar
08:15 - 08:35	Cena 4.5 + 4.8 + 4.10 + 4.12	Sony a7iii Lente 24mm Gimbal Refletor Filtro ND Zoom HN4 + microfone	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Som)
08:15 - 08:35							Jennifer caminha até encontrar o espelho
08:35 - 08:45	Cena 4.6	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
08:35 - 08:45							Jennifer caminha.
08:45 - 09:00	Cena 4.9	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
08:45 - 09:00							Jennifer vê o espaço à sua volta
09:00 - 09:20	Cena 4.14	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	MAN 1 (João) Jennifer	Vestido Branco Máscara e figurino MAN 1		Espelho	Sara (D.F.) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor)
09:00 - 09:20							Jennifer pega no espelho e vemos o MAN 1 no espelho
09:20 - 09:25	Cena 4.11	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND	N/A	N/A		Espelho	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
09:20 - 09:25							Espelho
09:25 - 09:35	Cena 4.13 + 6.1 + 6.4	Sony a7iii Lente 24mm Tripé Refletor Filtro ND	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer Espelho MAN 1	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Refletor)
09:25 - 09:35							Jennifer caminha até ao espelho Jennifer caminha até à Corda 2, pega nela e segue-a
09:35 - 09:50	Cena 4.7 + 6.6	Insta 360 + drone set	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer Espelho MAN 1	Sara (D.F.) Marcílio (Câmara)
09:35 - 09:50							Jennifer caminha até ao espelho Jennifer segue corda 2
09:50 - 10:05	Cena 6.2	Sony a7iii Lente 35mm Gimbal Refletor Filtro ND Zoom HN4 + microfone	Jennifer	Vestido Branco		Corda Jennifer Espelho MAN 1	Sara (D.F., assistente câmara) Marcílio (Câmara) Beatriz (Refletor) João (Som)
09:50 - 10:05							Jennifer pega na corda 2





















10:05 - 10:15	Cena 6.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> <li>● Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> <li>● João (Som)</li> </ul>	Jennifer caminha até ao espelho Jennifer segue corda 2	
10:05 - 10:15	Cena 6.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> <li>● João (Refletor)</li> </ul>	Jennifer segue corda 2	
10:15 - 10:25	Cena 6.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> <li>● João (Refletor)</li> </ul>	Jennifer segue corda 2	
10:25 - 10:35	Cena 6.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F.)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer segue corda 2 até chegar ao MAN 1 (olha-o dos pés à cabeça)	
10:35 - 10:50	Cena 6.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer leva a mão do MAN 1 à sua cara. Primeiro ele faz festas, depois ele aperta-lhe o pescoço	
10:50 - 11:00	Cena 6.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	A mão da Jennifer percorre o braço do MAN 1	
11:00 - 11:15	Cena 6.9 + 6.13 + 6.18	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Tripé</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Cena 6 completa	
11:15 - 11:30	Cena 6.10 6.14 + 6.17	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Tripé</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer leva a mão do MAN 1 à sua cara. Primeiro ele faz festas, depois ele aperta-lhe o pescoço	
11:30 - 11:40	Cena 6.16	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Tripé</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Cena 6 completa	
11:40 - 12:00	Cena 6.19	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 35mm</li> <li>● Gimbal</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer foge do MAN 1	
12:00 - 12:10	Cena 6.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sony a7iii</li> <li>● Lente 50mm</li> <li>● Tripé</li> <li>● Refletor</li> <li>● Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● MAN 1 (João)</li> <li>● Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vestido Branco</li> <li>● Máscara e figurino MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Corda Jennifer</li> <li>● Corda Jennifer MAN 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sara (D.F., assistente câmara)</li> <li>● Márcilio (Câmara)</li> <li>● Beatriz (Refletor)</li> </ul>	A mão da Jennifer percorre o braço do MAN 1	
13:30 - 14:30	Refeição							
14:30 - 15:30	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Backup ficheiros (Márcilio)</li> <li>● Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED)</li> <li>● Formatar cartões de memória (Márcilio)</li> </ul>							













# 28 de Julho

Cordas 2 homens			Lente 24mm	Lente 50mm	Zoom HN4 + microfone
Crepúsculo dia	Golden Hour	Crepúsculo noite	Gimbal	Sony a7iii	Refletor
5:30	20:18	20:56	Tripé	Novo RGB + baterias	Filtros ND
7:02	20:56	21:28	Insta360 + dive case + stick	Lente 37mm	

Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guarda Roupa	Props	Crew	Ação
4:00 - 4:45							Cabelo e maquiagem MOTHER NATURE - Carregar equipamento no carro
4:45 - 5:05							Ida para o set
5:20 - 5:40							Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 drone set - LED
5:40 - 5:55	Cena 7.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• LED + baterias + tripés</li> <li>• Filtro</li> <li>• Refletor</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• Jennifer	• Traje MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	Jennifer stands in the nature 
5:55 - 6:05	Cena 7.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• LED + baterias + tripés</li> <li>• Filtro</li> <li>• Refletor</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• Jennifer	• Traje MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	Jennifer looks calm and careless 
6:05 - 6:15	Cena 7.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• LED + baterias + tripés</li> <li>• Filtro</li> <li>• Refletor</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• Jennifer	• Traje MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	Jennifer looks at something 
6:15 - 6:25	Cena 7.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• LED + baterias + tripés</li> <li>• Filtro</li> <li>• Refletor</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• Jennifer	• Traje MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	Jennifer stands in the nature  
6:35 - 7:00	Cena 7.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• LED + baterias + tripés</li> <li>• Filtro</li> <li>• Refletor</li> </ul>	• MAN 1 (João) • Jennifer	• Vestido Branco • Máscara de figura - MAN 1	• Microfone • MAN 1	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	MAN 1 stands in front of her 
08:00 - 09:00							• Backup ficheiros (Marclio) • Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED) • Formatar cartões de memória (Marclio)
16:00 - 17:00							Refeição
17:00 - 18:00							Cabelo e maquiagem RIVER-DAY
18:00 - 18:20							Ida para o set
18:30 - 19:00							Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 drone set
19:00 (ensaião)	Cena 12.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• MAN 2 (Francisco)	• Figurino MAN 2	• Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	MAN 2 sai da água 
18:50 - 19:10	Cena 12.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• MAN 1 (João) • MAN 2 (Francisco) • Jennifer	• Figurino MAN 1 • Figurino MAN 2 • Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	MAN 2 arrives from the shadow river. He is crying. 
19:10 - 19:25	Cena 12.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• MAN 1 (João) • MAN 2 (Francisco) • Jennifer	• Figurino MAN 1 • Figurino MAN 2 • Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	JENNIFER dá a sua primeira reação aos homens ao ar 
19:25 - 19:40	Cena 12.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	Jennifer baixa-se para pegar nas cordas  
19:20 - 19:40	Cena 12.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• MAN 1 (João) • MAN 2 (Francisco) • Jennifer	• Figurino MAN 1 • Figurino MAN 2 • Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	Peito da Jennifer a respirar  
19:40 - 19:50	Cena 12.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	Jennifer pega as duas cordas nas mãos 
19:50 - 20:00	Cena 12.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	The MEN fall in the water 
20:00 - 20:30	Cena 12.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• MAN 1 (João) • MAN 2 (Francisco) • Jennifer	• Figurino MAN 1 • Figurino MAN 2 • Vestido MOTHER NATURE	• Corda MAN 1 • Corda MAN 2	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Refletor) • Beatriz (Refletor)	Jennifer puxa as cordas. The MEN fall in the water. 
20:30 - 21:30	Cena 9.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Iluminação LED</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido MOTHER NATURE	N/A	• Sara (D.F.) • Marclio (Câmara) • Silvana (Assistente câmara) • João (Som) • Beatriz (Refletor)	Mother Nature canta para a câmara  
22:00 - 23:00							• Backup ficheiros (Marclio) • Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED) • Formatar cartões de memória (Marclio)

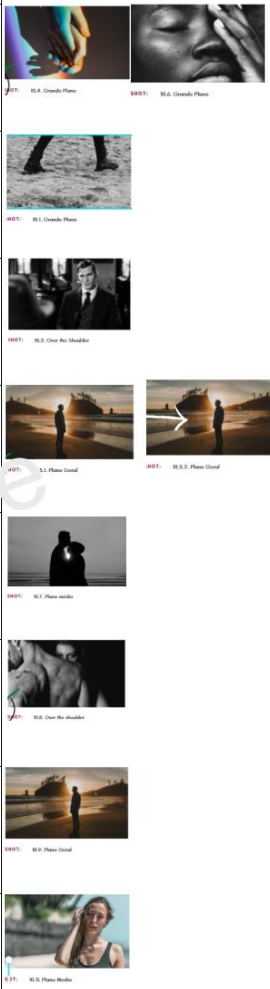
# 29 de Julho

Crepúsculo dia 5:15 - 7:03		Golden Hour 20:16 - 20:54	Crepúsculo noite 20:54 - 21:26	Lente 24mm Gimbal Tripé Insta360 + dive case + stick	Lente 50mm Sony a7iii Neeewer RGB + baterias Lente 35mm	Zoom HN4 + microfone Refletor Filtros ND	
Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guarda Roupa	Props	Crew	Veçã
16:00-17:00	Refeição						
17:00 - 18:00	Cabelo e maquiagem RIVER-DAY						
18:00 - 18:20	Ida para o set						
18:30 - 19:00	Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 dive set						
19:00 (ensaio) 19:50 - 20:00	Cena 11.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER corre - 360º round - alicé falling shot 
20:00 - 20:15	Cena 11.4 + 11.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER throws herself in the sand. JENNIFER uncovers her face and looks up to the sky.  
20:15 - 20:25	Cena 11.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER starts to get tired and lowers her speed and throws herself in the sand 
20:25 - 20:40	Cena 11.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Escadote</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER looks up to the sky  
20:40 - 20:50	Cena 11.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER starts to get reo... 
20:50 - 21:00	Cena 11.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	• Jennifer	• Vestido branco	• Corda Jennifer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcilio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER is crying 
22:00 - 23:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Backup ficheiros (Marcilio)</li> <li>• Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED)</li> <li>• Formatar cartões de memória (Marcilio)</li> </ul>						

# 30 de Julho

Crepúsculo dia 5:16 7:04	Golden Hour 20:15 20:53	Crepúsculo noite 20:53 21:24	Lente 24mm Gimbal Tripé Insta360 + dive case + stick	Lente 50mm Sony a7iii Newer RGB + baterias Lente 35mm	Zoom HN4 + microfone Refletor Filtros ND
--------------------------------	-------------------------------	------------------------------------	---	--	--

Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guarda Roupas	Props	Crew	Ação
16:00-17:00	Refeição						
17:00-18:00	Cabelo e maquiagem MOTHER NATURE						
18:00-18:20	Ida para o set						
18:30-19:00	Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, insta 360 e dive set						
19:00 (ensaio) 19:30 - 19:45	Cena 10.4 + 10.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Refletor)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer pega na mão do MAN 2 e leva-a à sua face
19:00 (ensaio) 19:45 - 20:00	Cena 10.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Som)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer segue corda 3
20:00 - 20:15	Cena 10.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Refletor)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Vemos MAN 2
20:15 - 20:25	Cena 10.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Refletor)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer caminha até ao MAN 2
20:25 - 20:40	Cena 10.5 + 10.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Refletor)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Cena 10 completa
20:40 - 20:50	Cena 10.8 + 10.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Refletor)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Cena 10 completa
20:50 - 21:00	Cena 10.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 24mm</li> <li>• Tripé</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Som)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer foge do MAN 2.
21:00 - 21:15	Cena 10.11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sony a7iii</li> <li>• Lente 35mm</li> <li>• Gimbal</li> <li>• Refletor</li> <li>• Filtro ND</li> <li>• Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAN 2 (Fracisco)</li> <li>• Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Figurino MAN 2</li> <li>• Vestido Branco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Corda MAN 2</li> <li>• Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sara (D.F.)</li> <li>• Marcílio (Câmara)</li> <li>• Silvana (Assistente câmara)</li> <li>• João (Som)</li> <li>• Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer foge do MAN 2. Câmara termina na corda.
22:15 - 23:15	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Backup ficheiros (Marcílio)</li> <li>• Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED)</li> <li>• Formatar cartões de memória (Marcílio)</li> </ul>						



# 31 de Julho

Corda

Crepúsculo dia  
5:17 -  
7:05

Golden Hour  
20:14  
20:52

Crepúsculo noite  
20:52  
21:23

Lente 24mm






Gimbal  
Tripé  
Insta360 + dive case + stick

Lente 50mm

Sony a7iii  
Neewer RGB + baterias  
Lente 35mm

Zoom HN4 + microfone

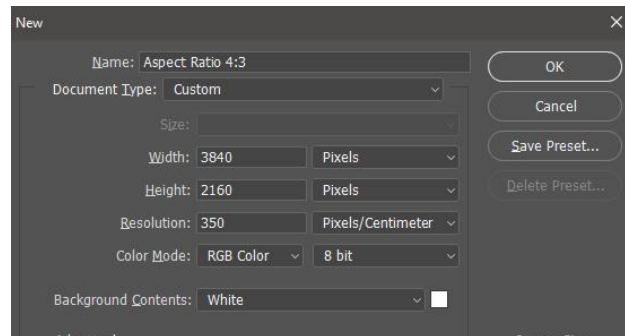
Refletor  
Filtros ND

Hora	Cena	Equipamento	Atores	Guarda Roupa	Props	Crew	Ar	
4:00 - 4:45	Cabelo e maquiagem RIVER-DAY - Carregar equipamento no carro							
4:45 - 5:05	Ida para o set							
5:20 - 5:40	Montar equipamento: Gimbal, tripé, refletor, LED							
06:00 (ensaio) 06:20 - 06:25	Cena 13.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Tripé</li> <li>Refletor</li> <li>Filtro ND</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda 4</li> <li>Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER sees ROPE 4	
06:25 - 06:30	Cena 13.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Tripé</li> <li>Refletor</li> <li>Filtro ND</li> </ul>	N/A	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER sees ROPE 4	
06:30 - 06:40	Cena 13.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>Refletor</li> <li>Filtro ND</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda 4</li> <li>Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Som)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER follows ROPE 4 to the water	
06:40 - 06:50	Cena 13.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>Refletor</li> <li>Filtro ND</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda 4</li> <li>Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Som)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER follows ROPE 4 to the water	
06:50 - 07:05	Cena 13.5 + 13.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>Refletor</li> <li>Filtro ND</li> <li>Zoom HN4 + microfone</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Som)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER falls into the water	
09:45 - 10:15	Cena 13.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Insta360 + selfie stick</li> <li>Refletor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jennifer</li> <li>Mãos</li> </ul>	Vestido Branco	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	2 pairs of hands try to pull JENNIFER down	
10:15 - 11:00	Cena 13.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Insta360 + selfie stick</li> <li>Refletor</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda 4</li> <li>Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	JENNIFER is underwater	
11:00 - 11:30	Post credits scene	<ul style="list-style-type: none"> <li>Insta360 + selfie stick</li> <li>Refletor</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Marcilio</li> <li>Jennifer</li> </ul>	N/A	N/A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	MARCILIO's hand appears to offer help to JENNIFER. She takes his hand.	
20:00 - 20:30	Insert Dança dia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sony a7iii</li> <li>Lente 35mm</li> <li>Gimbal</li> <li>Refletor</li> <li>Insta 360 + drone set</li> <li>Escadote</li> </ul>	Jennifer	Vestido Branco	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corda Jennifer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sara (D.F.)</li> <li>Marcilio (Câmara)</li> <li>Silvana (Assistente câmara)</li> <li>João (Refletor)</li> <li>Beatriz (Refletor)</li> </ul>	Jennifer dança com o espelho - slowmotion	
21:30 - 22:30	<ul style="list-style-type: none"> <li>Backup ficheiros (Marcilio)</li> <li>Carregar baterias (Jennifer - câmara e gimbal; Sara - LED)</li> <li>Formatar cartões de memória (Marcilio)</li> </ul>							

x

## Tutorial seguido para colocar barras pretas

1. Foi criado um novo documento com as dimensões de 3840 x 2160, formato 4K, no qual foi gravado o nosso vídeo.



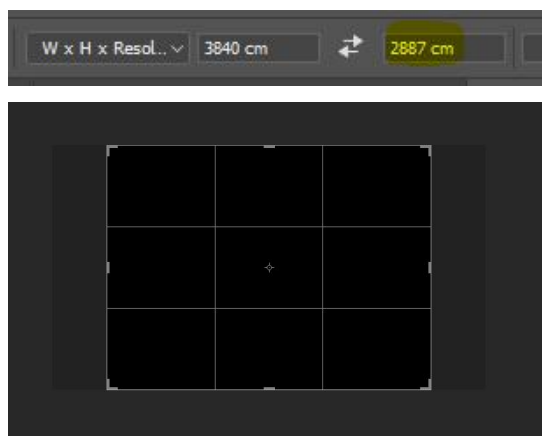
2. Foi utilizada a ferramenta *Paint Bucket Tool* para pintar a imagem de preto.



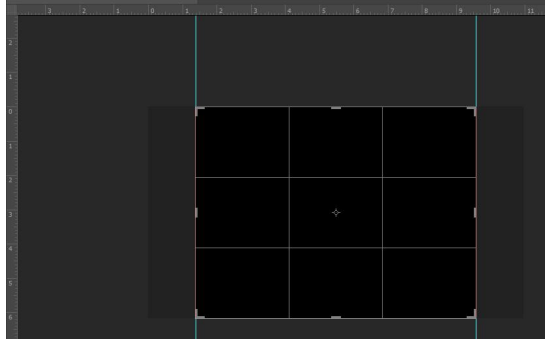
3. Com a *layer* desbloqueada, foi utilizada a ferramenta *crop*



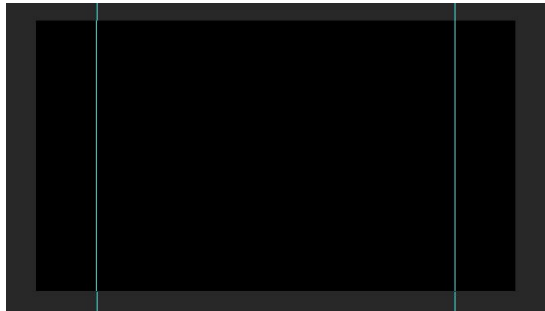
4. Foi calculada a medida que iríamos utilizar para cortar as barras. Para isto foi necessário dividir o tamanho da largura do vídeo (3840) pelo tamanho de proporção do ecrã desejado (1.33) o que deu um resultado de 2887 — este resultado corresponde à altura que iria ter o vídeo depois de aplicadas as barras.



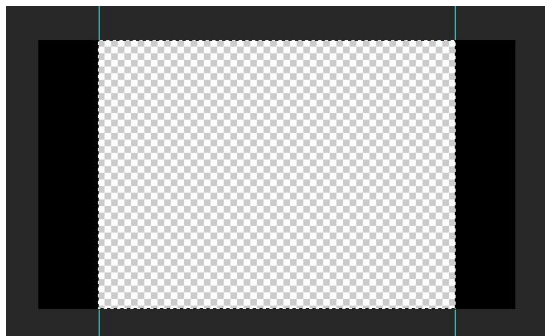
5. Arrastou-se as régulas para as linhas que iriam limitar as barra



6. Removeu-se o *crop*



7. Utilizando a *rectangular marquee tool* seleccionou-se o retângulo que se encontra dentro das linhas azuis (que foi definido no passo 5) e, no teclado, pressionou-se a tecla *back* (delete) para remover esse retângulo, ficando apenas com as barras pretas.



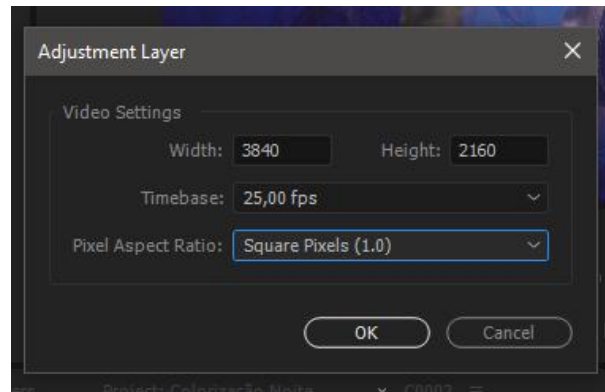
8. Exportou-se em ficheiro PNG

9. Posteriormente, o ficheiro PNG foi importado para o Premiere Pro e arrastado para a *timeline* de modo a ficar numa pista de edição superior à do vídeo sobre o qual pretendia-se aplicar as barras.

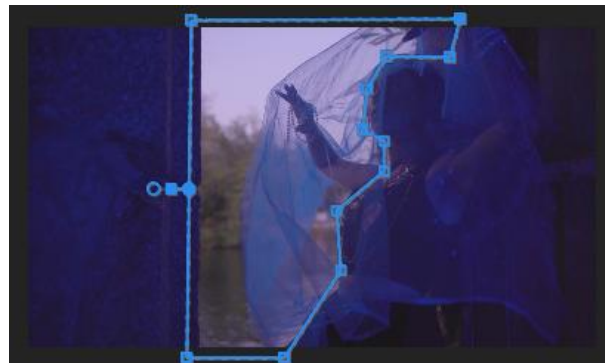
Para o formato 2.35:1, foi utilizado o mesmo processo, alterando somente o cálculo para  $3840/2.35 = 1634$ .

## Tutorial seguido para colorização – mudança dia noite

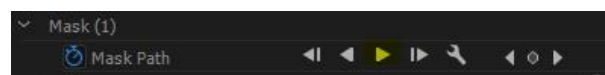
1. Foi criada uma adjustment layer que foi posteriormente arrastada para a timeline, para uma faixa de vídeo acima da do vídeo sobre o qual esta nova camada seria aplicada.



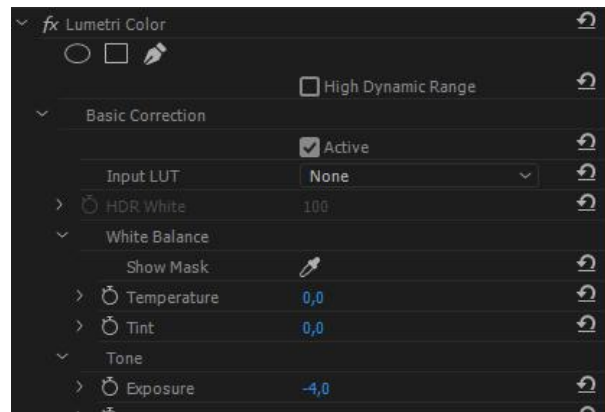
2. Em *Effect Controls*, na opção *Opacity*, selecionou-se a ferramenta de seleção (*Free Draw Bezier*) e desenhou-se uma máscara à volta da área que se pretendia escurecer.



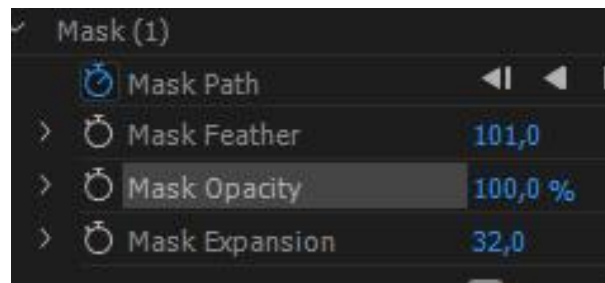
3. Selecionou-se a opção *Track selected mask forward*.



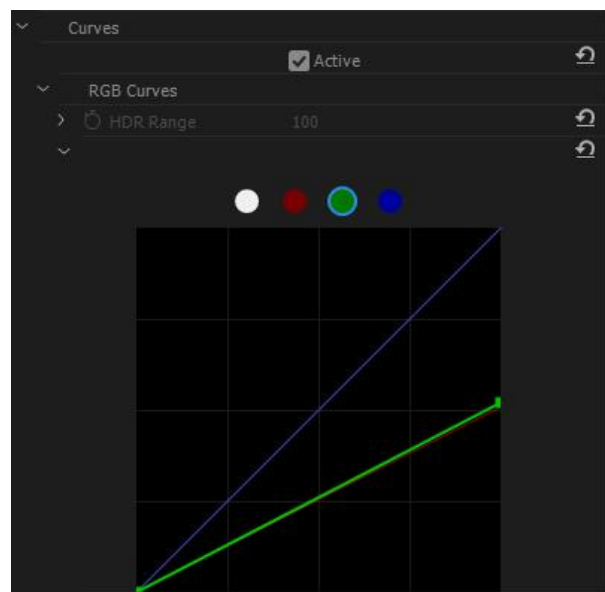
4. Adicionou-se efeito *Lumetri Color* e diminuiu-se o valor da exposição de modo a escurecer o céu.



5. Aumentou-se a *Mask Feather* de modo a remover as arestas e aumentar a *Mask Extension*.



6. No vídeo original foi adicionado também o efeito *Lumetri Color*. Reduziu-se a exposição, aumentou-se o contraste, reduziu-se as sombras e os pretos. Na opção *curves*, foram diminuídos os valores de vermelho e verde.





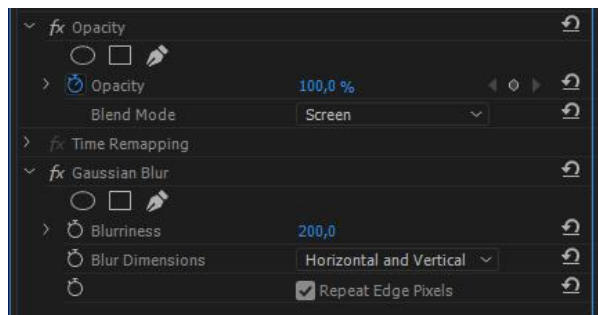


*Frame do videoclipe Oda demonstrativo da colorização de mudança dia/noite*

## Tutorial seguido para colorização – Filtro Pro Mist

1. O clipe de vídeo foi duplicado na *timeline*

2. Sobre o clipe duplicado, aplicou-se o efeito *Gaussian blur*, que serviu para criar desfoque na imagem. Nas opções do efeito, foi ativada a opção *Repeat Edge Pixels* e o *Blend Mode* foi alterado para a opção *screen*.



3. Sobre o mesmo clipe, aplicou-se o efeito *Luma Key*, que serviu para trabalhar a luminosidade da imagem. Nas opções do efeito, ajustou-se o valor do *Cutoff*



Frame sequência de dança sem efeito



*Frame* sequência de dança com efeito

Anexo VII

**Videoclipe Oda disponível em:**

[https://www.youtube.com/watch?v=rP\\_Id6-sWAY](https://www.youtube.com/watch?v=rP_Id6-sWAY)

## **Folheto informativo para os entrevistados**

Folheto Informativo

A fotografia no videoclipe: a importância da imagem enquanto  
expansão da mensagem musical para a banda Flaming Rose

Mestrado em Ciências da Comunicação da Universidade do Minho

### **Dados da Investigadora**

**Nome:** Sara Diana Nunes Pestana

**Email:** sarapanika@gmail.com

**Contacto:** 917099034

**Professor Orientador:** Daniel Brandão

### **Acerca da entrevista:**

- Entrevista individual.
- Realizada na plataforma Zoom.
- A entrevista será gravada para que possa ser transcrita e analisada com maior rigor. Apenas a investigadora terá acesso ao vídeo gravado.
- Nenhum nome será citado, garantindo o anonimato dos participantes.

Anexo IX

**Videoclipe *Noche Oscura* disponível em**

<https://vimeo.com/446509159>