

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes
Curso de Comunicação e Multimeios

RAQUEL HISSE MACHADO
(RA00274589)

MNEMOSINE

Memorial de produto apresentado para a disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II, do Curso de Comunicação e Multimeios, da Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes - PUCSP.

Orientadora: PROFA. DRA. ANE SHYRLEI DE ARAÚJO

São Paulo
2023

"Pertencer não vem apenas de ser fraca e precisar unir-se a algo ou a alguém mais forte. Muitas vezes a vontade intensa de pertencer vem em mim de minha própria força - eu quero pertencer para que minha força não seja inútil e fortifique uma pessoa ou uma coisa."

Clarice Lispector

DEDICATÓRIA

Dedico este projeto primeiramente à minha mãe, Cristina Hisse e ao meu pai, Sergio Machado. As suas trajetórias e ensinamentos me serviram de inspiração para construir esse projeto.

Segundamente, dedico ao coletivo de artistas que me ajudaram a tornar esse projeto realidade. Agradeço à Luanna Sampaio, por ter dirigido a fotografia e contribuído para a direção criativa, à Mila Braz pela assistência de direção impecável, à Marcella Carneiro e Lara Wanderley pelo comprometimento quanto à produção, à Giovanna Marinho pela produção executiva, à Marina Franco por ter dado vida de forma tão sensível e autêntica à personagem Jasmin. Sou extremamente agradecida aos(as) colaboradores(as), Rafael Tardin pela dedicação acerca da coreografia de *Sueño*, atuação e dança. Ao Henrique Barsali pela performance e pelo direcionamento da performance de *Altar*. Às amigas e ao amigo, de notáveis sensibilidades, Brenda Mie, Mari Saty, Nick Spada, Joana Melão, Andrea Teles e Amanda Zonaro pela poética direção de arte; Beatriz Gonçalves e Milton Zan pela fotografia e entrega; Roger Fagan pela maquiagem minuciosa e profissional.

Obrigada a todo elenco: Ieda Paula, Manuella Batista, Pitágoras Lemos, Alê Baruanna e a todos os dançarinos que colaboraram com uma linda performance: Vine Walker, Antonia Fortes, Rafael Custódio, Pedro Henrique Dantas e Georgos Jurobola. Felipe Lacerda e Beatriz Galhardo pela ajuda em set de produção. Assim como, todos que contribuíram com as doações.

Por fim, obrigada ao corpo docente do curso de Comunicação e Mídias, em especial a orientadora Ane Shirley, que me concedeu os maiores ensinamentos acerca dos estudos da imagem e principalmente da importância da pesquisa e da não-censura quanto a nossa expressão artística. Ao professor Norval Baitello Jr. por essa disciplina de fundamental relevância, que me repassou conhecimento a respeito da multidisciplinaridade e a importância de integrar as diferentes áreas do conhecimento. Ao professor Carlos Eduardo de Souza, pelos ensinamentos e as referências excepcionais que foram inspiração para esse projeto e para minha construção como artista.

Ademais, obrigada a todos os outros professores e alunos da PUC SP que contribuíram por esses anos de graduação.

RESUMO

Neste trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido um EP Visual, também chamado de *videoclipe estendido*, que abrange 3 faixas sonoras do EP musical *Mnemosine* da artista Raquel Hisse. O diferencial deste trabalho foi estabelecer uma correspondência entre a composição de imagens do Atlas Mnemosyne, obra do historiador da arte alemão Aby Warburg (1866-1929), e a composição da linguagem do videoclipe. Pretende-se experimentar a linguagem do videoclipe, incluindo uma dimensão ficcional, numa montagem por aproximação de rastros e pistas dos pathos. Assim, o objetivo deste trabalho foi realizar um produto que consiga interagir com o espectador de forma a que ele perceba uma pós-vida das imagens através da "fórmula de pathos", dando continuidade e movimento ao produto.

PALAVRAS-CHAVE: videoclipe, pathosformel, interatividade:

In this course completion work, a Visual EP was developed, also called an extended music video, which covers 3 soundtracks from the musical EP *Mnemosine* by artist Raquel Hisse. The difference in this work was to establish a correspondence between the composition of images from the Atlas Mnemosyne, a work by the German art historian Aby Warburg (1866-1929), and the composition of the music video language. The aim is to experiment with the language of the music video, including a fictional dimension, in an approximation montage of traces and clues of pathos. Thus, the objective of this work was to create a product that can interact with the viewer in such a way that they perceive an afterlife of the images through the "pathos formula", giving continuity and movement to the product.

KEYWORDS: music video, pathosformel, interactivity:

SUMÁRIO

1 – TEMA E INTRODUÇÃO.....	6
2 – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	9
3 – CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO	11
3.1. O Conceito de Álbum.....	12
3.2. O Álbum Visual.....	12
3.3. Composição Mnemosyne no Videoclipe.....	15
4 – ELEMENTOS PROJETUAIS	16
4.1. Título da Obra.....	16
4.2. Composição Musical.....	18
4.3. Roteiro (trecho).....	19
4.4. Cenários.....	19
4.5. Ritmo.....	21
4.6. Composição ensaística.....	22
5 – PÓS-PRODUÇÃO.....	22
6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
6 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

1. TEMA E INTRODUÇÃO

O conjunto vídeo mais música surgiu com o cinema sonoro, nos anos 20. A música, inicialmente, era tocada ao vivo junto às projeções, com até mesmo orquestras completas. Em 1925, aparecem os primeiros fonógrafos com ampliações e o cinema incorpora definitivamente o som. Com o desenvolvimento tecnológico, surge o sistema de *Sound-on-Disc*¹, da *Vitaphone*². A companhia se expande e produz diversos filmes sonoros, inclusive cinco peças de jazz bands. Em 1927 ocorreu uma das mais memoráveis sessões sonoras da Vitaphone; a apresentação de Don Juan, com direito à apresentação da Orquestra Filarmônica de Nova York e diversos outros artistas.

O formato amadurece e se consolida entre o final da década de 1920 e meados de 1940, se popularizando por apresentar performances de big bands de jazz: um vídeo de mais ou menos dez minutos, apresentando duas ou mais músicas, interligadas com um tênue fio narrativo. Na década de 1930 também surgem os soundies, jukebox onde eram passados, pequenos videoclipes. Mas é a partir das performances das jazz bands estadunidenses da década de 1940, que foi possível experimentar a composição da linguagem do videoclipe.

A transmissão ao vivo pela televisão se popularizou nos anos 1960, em continuidade à ideia de videoclipe. Na década de 1970, vídeos promocionais para venda de discos começaram a ganhar força. Mas, com o advento da MTV nos anos 1980, houve uma explosão na produção de videoclipes. E em 1982 com o lançamento do álbum *Thriller*, de Michael Jackson, os clipes se profissionalizam. Em 1985, os britânicos do Dire Straits lançam *Money For Nothing*, no qual dois bonecos de animação foram criados a partir de computação gráfica para protagonizarem o clipe criado por Steve Barron. No mesmo ano, a banda a-ha lança *Take On Me*, um videoclipe com ilustrações inspiradas em quadrinhos feitas por Mike Patterson.

¹ Traduzido do inglês-Sound-on-disc é uma classe de processos de filmes sonoros usando um fonógrafo ou outro disco para gravar ou reproduzir som em sincronia com um filme. Os primeiros sistemas de som em disco usavam um intertravamento mecânico com o projetor de filme, enquanto os sistemas mais recentes usam código de tempo.

² Traduzido do inglês-Vitaphone era um sistema de som usado para longas-metragens e quase 1.000 curtas-metragens feitos pela Warner Bros. e seu estúdio irmão First National de 1926 a 1931.

Porém, nasceu uma vertente mais experimental dos videoclipes, como continuidade do cinema de vanguarda, do cinema experimental e da videoarte, onde a criatividade e a expressão artística ganharam um novo espaço. Um exemplo é o videoclipe *Blue Monday* (1988), realizado em parceria com o artista plástico William Wegman, para a banda New Order, e *Bizarre Love Triangle*, feito por um dos mais influentes artistas plásticos do movimento pós-moderno dos anos 80, Robert Longo.

No Brasil, em 1997, os Racionais Mc's trazem *Diário de um Detento*, dirigido por Mauricio Eça, e Arnaldo Antunes com *Silêncio*, dirigido por Tadeu Jungle. Dois videoclipes com diferentes propostas, mas que somam com as experimentações do videoclipe.

Dessas experimentações, resultou um formato audiovisual integrativo, onde artistas de diversas áreas deste gênero puderam complementar de forma experimental o produto em questão. Artistas plásticos, artistas da dança, da performance, da arte digital, puderam colaborar com a produção de videoclipes, dando reconhecimento a esses artistas e às suas diferentes expressões.

Houve uma reinvenção na música, nos artistas e nos vídeos, ultrapassando limites, trazendo uma linguagem desconcertante, com novos matizes e saberes da arte audiovisual. A imagem do artista, por exemplo, foi dispensada em alguns videoclipes, como também o compromisso de traduzir a canção.

Hoje em dia, a internet permite um amplo acesso a esse tipo de produção audiovisual. Divulgado no YouTube, se espalha pelas redes sociais. Há também canais exclusivos de música na TV fechada, com VH1 e MTV. É comum produzir videoclipes para promover músicas e singles, mas há artistas que utilizam dessa linguagem para criar peças artísticas conceituais e híbridas, como é o caso do álbum visual *Lemonade* (2013) de Beyoncé, *Bluesman* (2018) do cantor Baco Exu do Blues, e *Três* da cantora IZA, intitulado como "curta-metragem", contempla às 3 faixas musicais do EP de mesmo nome. Esse tipo de composição já havia sido feito antes, pela banda The Beatles com o álbum *A Hard Day's Night* (1964), acompanhando o lançamento do filme

homônimo. Assim como, The Smiths com *The Queen Is Dead* (1986), um filme de 13 minutos que conta com 3 faixas musicais do álbum.

O videoclipe conseguiu criar uma realidade sinestésica para o espectador, que se passa na imagem em movimento e na experiência da música, que evocam emoções e sentimentos sobretudo com a audição. É comum assistir a videoclipes em situações em que ele se encontra em segundo plano. Em reuniões de amigos, em propagandas televisivas, ou no telão de uma festa. Pois, mesmo que o espectador olhe para o vídeo por alguns segundos, retorna ao plano, o suficiente para gerar efeito.

Por fim, foi realizado um **Videoclipe Estendido** como trabalho final de conclusão de curso. Com o título de "Mnemosine", compõe-se um videoclipe estendido que abrange 3 faixas sonoras de um *Extended Play* (EP)³. As 3 músicas foram compostas pela artista Raquel Hisse e interpretadas pela mesma. Abrangendo diferentes gêneros, sendo a primeira faixa com o título de *Nascimento* um Folk/Pop; a segunda, *Sueño*, um Pop-Reggaeton, com mistura de Bossa Nova; e a terceira, *Altar*, um Alternative/Indie, Soft rock, Pop.

A proposta foi trabalhar através da Teoria da Imagem, com recorte para os estudos de Aby Warburg, estabelecendo uma correspondência entre a composição de imagens do Atlas Mnemosyne, em semelhança com a linguagem de videoclipe. Experimentamos gestos, sons, imagens em movimento, fotografias e a montagem, para compor uma composição ficcional que através da pathosformel induz a interatividade do telespectador com a obra audiovisual.

Será organizado um evento de inauguração do produto, também chamado de Listening Party. Onde será projetado para o público o produto visual, que contará com uma apresentação inédita da artista, eu, a autora. O produto será disponibilizado na plataforma YouTube. Além disso, serão produzidos teasers que serão postados nas redes sociais com a divulgação do link do vídeo no YouTube. O álbum fonográfico será disponibilizado nas plataformas de streaming de música como Spotify, Deezer, Apple Music, para que o projeto tenha um maior alcance.

³ Extended play é uma gravação em disco de vinil, formato digital ou CD que é longa demais para ser considerada um single e muito curta para ser classificada como um álbum musical.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Abraham Moritz Warburg, mais conhecido como Aby Warburg, foi um historiador de arte alemão. Warburg serviu de base para muitos estudiosos, até chegar na publicação do Atlas Mnemosyne, este que será analisado mais à frente neste texto. Os estudos de Warburg deram vida à palavra "Pathosformel", uma definição que abriu mais espaço ainda para os estudos das emoções humanas e sua ligação com a imagem. Como explica Norval Baitello em seu livro *Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento*:

"Se há uma propriedade inerente às imagens, em todas as suas formas e manifestações, é sua capacidade de condensar e carregar sentidos, vale dizer, energia, vale dizer, emoções e sentimentos, histórias e estórias, memórias do passado e memórias do futuro como anseios, sonhos e projetos. Tal qual diagnosticou Aby Warburg, imagens carregam uma 'pós-vida' (Nachleben) de camadas profundas da história e atuam como um dínamo que gera energia ao amplificar sentidos e sentimentos soterrados. Nesse sentido, as imagens são uma "Pathosformel", "fórmula de pathos" (que em grego significa paixão, emoção). Daí emerge o poder de captura e o poder de mobilização das imagens." (BAITELLO, 2014)

Dentre as funções na ordem da representação do **Atlas Mnemosyne**, destaco a da montagem, sobre fundo preto. Trata-se, para Warburg, de expandir o Atlas para intensidades, excessos, sintomas, que nascem da espacialização das imagens usando a superfície tabular como um equivalente sincrônico da sucessão diacrônica das imagens na fita cinematográfica.



Figura 1: Painel 8 do Atlas Mnemosyne de Aby Warburg

Segundo Philippe-Alain Michaud em seu livro ***Aby Warburg e a imagem em movimento***:

"Para pôr em movimento a história da arte, o pensamento de Warburg teve de fazer nele mesmo a experiência ou o teste dessa mobilização. Exceder o quadro epistemológico da disciplina tradicional era aceder a um mundo aberto de relações múltiplas, inéditas e até perigosas de se experimentar: a ninfa com a serpente (feminilidade, animalidade), a pintura com a dança (movimento representado, movimento executado), a Florença dos Medici com o Novo México indígena (passado histórico, origem no presente) etc. Há no excesso, não menos que no acesso, algo da ordem do perigo, algo da ordem do sintoma. Perigo para a própria história, para sua prática e seus modelos de temporalidade, pois o sintoma difrata a história, desmonta-a, em certo sentido, sendo, ele mesmo, uma conjunção, uma colisão de temporalidades heterogêneas (tempo da estrutura e tempo da ferida causada na estrutura). " (MICHAUD, 2013, p. 21)

O Videoclipe Estendido *Mnemosine* carrega características de uma estética da saturação, do excesso e da instabilidade. Por adotar uma montagem por aproximação rítmica, a sequência imagética não é determinada pela narrativa, muito menos pela lógica ou pela linearidade. Essa composição acaba por misturar sons, fotografias, imagens em movimento, tipografia e texturas, que carregam pathosformel.

Trata-se de um campo ilimitado para experimentações - imagem granulada, mal focada, riscada, mal iluminada, suja, trêmula. O que vale dentro do videoclipe, é a energia que ele carrega, que o atravessa. Da mesma forma que as imagens no Mnemosyne também são atravessadas e montadas por uma mesma "atração", nos dois casos, o que costura as imagens (planos) é o *pathos*, é a paixão.

Na videoaula ***A Reinvenção do Videoclipe***, apresentada por Arlindo Machado, ele ressalta:

"Não pode ter continuidade no videoclipe. Tudo **salta** completamente de um plano para outro. E é por isso que o videoclipe pode dar livre margem para a sua imaginação, Uma vez que não há regras para serem cumpridas, tudo é válido. O clipe é o lugar onde qualquer coisa pode ser feita, desde que com inteligência e talento. Não há motivo para ter continuidade no videoclipe pois ele não é nem descritivo nem narrativo. Ele está contando uma história mesmo quando ele simula uma ficção. Nos clipes narrativos eles funcionam como se fosse um

trailer de um filme. É uma história que nunca vai acontecer inteira. É como se fosse uma história contada por **fragmentos**. Só pelos fragmentos importantes." (MACHADO, 2000).

O excesso warburgiano deu origem a uma perigosa "montagem de atrações". Para ler tal montagem, precisamos entender o que Philippe-Alain Michaud propõe em seu livro *Aby Warburg e a imagem em movimento*: "tal "movimento" não é uma simples translação ou narração de um ponto a outro. Esse movimento são **saltos**, cortes, montagens, estabelecimentos de relações dilacerantes." (MICHAUD, 2013, p. 24).

Assim como, vemos no videoclipe uma montagem muito peculiar. Os planos possuem certa autonomia, uma total descontinuidade. Tudo muda de um plano para outro, o lugar onde se ambientam, os atores, as roupas, a iluminação, etc. Há um abandono das ideias tradicionais de sucessão e de linearidade como determinantes, substituídas por conceitos mais flutuantes, como os de fragmento e dispersão.

Logo, por ser um produto audiovisual que contempla o EP musical completo, diferente da maioria dos videoclipes que é feito para uma só faixa musical, excedem-se os conceitos tradicionais da linguagem do videoclipe. Acrescentando os conceitos Warburgianos de *pós vida* e da *pathosformel*, é esperado que o espectador expanda sua experiência com o produto para exageros, intensidades, indícios, que nascem dos "saltos" que são dados de um plano a outro. Nesses intervalos do próprio processo mental que o espectador tem ao experienciar o produto, surgem traços, fragmentos - é a pós-vida da imagem ganhando corpo.

3. CONCEITUAÇÃO DO PRODUTO

3.1. O Conceito de Álbum

Nas décadas de 1960 a 1980, a estética do álbum surgiu, unificando músicas em torno de um tema, tornando álbuns narrativos e promovendo a escuta atenta, transmitindo a personalidade do artista e ensinando habilidades musicais aos ouvintes. Isso agregava valor ao coletar músicas de maneira significativa.

3.2. Produtos Análogos

Beyoncé foi a pioneira a trazer o conceito de **álbum visual** para a esfera *mainstream* com *Self-Titled*⁴ em 2013. O produto foi separado em 5 vídeos e divulgado na sua conta do YouTube. A cantora trouxe um discurso de uma certa perda de experiência sonora em sua totalidade. Ao lamentar a diluição do conceito de álbum e do artista, que era substituído pelo "hype" de um single⁵.

Anos depois, em 2020, a multiartista lançou seu segundo álbum visual *Black Is King*, que se tornou uma das maiores referências desse tipo de formato - inclusive é um dos produtos análogos do projeto *Mnemosine*. Com 1 hora e 25 minutos de duração, a obra reinterpreta lições de "O Rei Leão", que narra um conto sobre a jornada de um jovem rei pela traição, amor e auto-identidade. Beyoncé explora através de ritos das culturas africanas, as etnias, os arquétipos, o feminino, o colorismo. Mantendo uma montagem por aproximação, e um ritmo que conversa com a canção em questão naquele momento.



Figura 2 - Início do ritual de iniciação (*Black Is King*)



Figura 3 - Performance de "Spirit" (*Black Is King*)

⁴ Self-Titled: Part 1 - The Visual Album. Disponível em: <<https://youtu.be/lcN6Ke2V-rQ>> Acesso em 07/04/2023.

⁵ Música de trabalho e música de divulgação (em inglês: **single**) são termos para se referir a uma canção considerada viável comercialmente o suficiente pelo artista e pela companhia gravadora para ser lançada individualmente. É a canção considerada uma das mais comerciais de um já lançado ou futuro álbum, para ser lançada em rádios e outros veículos de divulgação.

texturas (Figura 5 e 6). É possível acompanharmos a narrativa construída no videoclipe pela junção da música com as imagens. É como se elas juntassem fragmentos que, de forma sinestésica, o espectador absorve.



Figura 7 e 8: Lana Del Rey - *Chemtrails Over The Country Club*

"Chemtrails Over The Country Club" (2021) de Lana Del Rey inspirou o videoclipe estendido *Mnemosine*, que apresenta uma descontinuidade exagerada, com imagens intercaladas como flashes representando pensamentos. O videoclipe incorpora sons ausentes na música original e pausas na música, além de incluir ruídos de câmeras analógicas e elementos metalinguísticos que fazem parte da proposta do projeto.

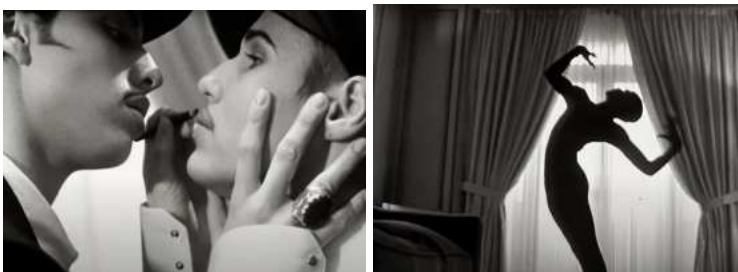


Figura 9 e 10: Madonna - *Justify My Love*

Justify My Love de Madonna (2009) inspirou a fotografia, os enquadramentos e gestos (Figura 9 e 10) contidos nas performances apresentadas no videoclipe. O Ato 3: *Altar* do EP aqui apresentado, conta com uma performance sensual e provocadora. Além disso, a direção de arte, e o método de câmera na mão para filmar foram aspectos análogos.



Figura 11 e 12: Kendrick Lamar - Count Me Out

Em "Count me Out" (2022) de Kendrick Lamar, o videoclipe começa com uma cena de terapia em preto e branco. A música começa aos 1m22s, acompanhada por imagens em movimento e estáticas que não seguem uma lógica linear, mas sim um jogo de associações. As imagens aparecem em um formato 1:1, com Kendrick à direita e a psicóloga à esquerda, criando a sensação de que Kendrick está narrando seus pensamentos para a terapeuta no centro da tela.

3.3. Composição Mnemosyne no Videoclipe

O álbum visual pode então ser caracterizado como um produto híbrido entre o álbum fonográfico (nesse caso um EP de 3 faixas), o *videoclipe estendido* e recursos da linguagem cinematográfica, afastando-se das produções comuns de videoclipes, que contam com um produto para uma única canção com objetivos comerciais.

Retomando o conceito de que o formato do videoclipe é o espaço mais propício para a invenção e a experiência (MACHADO, 2000), esta proposta carrega a **singularidade** de experimentar uma composição Mnemosyne, no formato de um videoclipe. Foi feita uma composição guiada pelo pathos, pelo gesto, pela paixão da imagem, fazendo analogia ao processo de recordar memórias. Vale ressaltar que não podemos ignorar o papel do som nessa composição, tanto as canções, como outras inserções sonoras, carregam *pathos*. Já dizia Norval Baitello: "uma imagem não se esgota apenas no sentido da visão: há imagens olfativas, auditivas, táteis, gustativas e proprioceptivas."

Para a **interatividade** do produto, foi adotada uma "montagem de expansão" seguida da "montagem por aproximação". Tal aproximação é assegurada pelo *pathos* que conversam. As imagens contendo gestos, rastros,

fragmentos, foram montadas de forma que se expandem para o interior de cada espectador através das emoções (*pathos*). A partir daí, o espectador se torna participante ativo da construção de sentido da obra, inflamado pelo ambíguo e abstrato que a própria linguagem do vídeo carrega.

"Reunindo tanta potência condensada, muitas vezes em uma simples configuração como uma cor, um traço ou um esboço, tantas vezes em um único elemento evocador, um gesto, um olhar, sua presença na história do homem foi sempre a presença de uma ferramenta ou arma essencial, com grande poder de síntese e com grande poder de impacto, por seu potencial de captura emocional, por sua "fórmula de pathos" (Pathosformel)." (BAITELLO, 2014)

Para enriquecer ainda mais a interatividade, foram usados recursos ensaísticos, que são os "elementos evocadores", como comentou Baitello. Esses recursos se assemelham às imagens postas no mapa Mnemosyne, e a superfície preta tabular da prancha é a dúvida, o salto, os fragmentos faltantes, é o pós-vida das imagens. Além de recursos ensaísticos que fortalecem

4. ELEMENTOS PROJETUAIS

4.1. Título da Obra

Mnemosine ou Mnemósine era uma titânide que personificava a memória, segundo a mitologia grega. Famosa por criar a memória, a deusa deu origem ao nome deste produto: "Mnemosine". Justamente por ele trabalhar com a imagem e a memória, se é que podemos tratar de um sem o outro.

Os três atos do Videoclipe Estendido abordaram a jornada de Jasmin em busca do sentimento de pertencimento. Esse sentimento é definido como um fator que oferece acolhimento, identidade coletiva e equilíbrio psicológico, enquanto sua falta implica desenraizamento, exclusão, rejeição e isolamento. Este tema é relevante em vários contextos, como o de e/imigrantes e exilados ao longo da história da humanidade, e sua importância remonta aos primórdios da evolução humana, quando a pertença a um grupo social era crucial para a sobrevivência. Carl Gustav Jung apresenta o conceito de individuação como a busca da integração das dimensões do ser, resultando no "pertencimento" a si mesmo e ao mundo em constante expansão.



Figura 14: Mapa do Ato II - Sueño



Figura 15: Mapa do Ato III - Altar

4.2. Composição Musical

O produto é dividido em três atos, contendo, cada um deles, uma faixa musical de mesmo nome, que são, respectivamente, Ato I: *Nascimento*, Ato II: *Sueño* e Ato III: *Altar*.

Nascimento é um Pop/Folk, com ambientação melancólica, guiada por um piano. *Sueño* é uma mistura da musicalidade latina, um Pop-Reggaeton incorporando características da Bossa Nova. E *Altar* é um Alternative/Indie, Soft rock, Pop com uma ambientação psicodélica.

As músicas possuem uma natureza emotiva que irão afetar sensorialmente o espectador. Por mais que as imagens não estejam necessariamente representando o que é dito na letra das músicas, esta tem total influência no ritmo do videoclipe. Portanto, esse ritmo é modificado ao longo do produto.

Além dos fonogramas, foram adicionados diálogos, sons ambientes, ruídos, arranjos instrumentais e inserção de áudio da diretora num gesto ensaístico, a fim de suscitar no espectador diversas percepções ao decorrer da experiência.

4.3. Roteiro (trecho)

CENA 11: JASMIN CONHECE JOVEM (JARDIM DIA)

Sentada no mesmo degrau, agora vista de frente, Jasmin está sentada de forma relaxada com feição de alívio. Ouve-se uma inspiração e expiração lenta. Boca de Jasmin.

Um garoto surge em frente a Jasmin, que cobre seus olhos com a mão para o enxergar melhor.

O garoto estende a mão para Jasmin

GAROTO

"Você precisa de ajuda?"

Jasmin olha para ele por alguns segundos. Segura rápido sua mão e ele se senta ao lado dela. Ele a abraça com o braço direito e com o esquerdo tampa os olhos de Jasmin.

CENA 12: DANÇA (CAMPO DIA/NOITE)

MÚSICA 2 começa

As mãos do jovem estão sob os olhos de Jasmin.

Ele retira sua mão e ela se depara com uma linda vista.

COREOGRAFIA de Sueño em uma gramado.

CENA 13: SHIBARI (ESTÚDIO)

Em um estúdio há velas derretendo, pele molhada, coisas gosmentas.

Os dois usam a técnica shibari em ambos.

Mostra o jovem amarrado, suspenso.

4.4. Cenários

Foram utilizados cenários da esfera figurativa, fantástica e poética. Para representar o lar e a infância de Jasmin, no Ato I, foi feita uma ambientação doméstica, acolhedora e com muitas referências à Igreja Católica (Figuras 16 e 17). Em contraposição com a intérprete, que foi gravada na rua e no mesmo quarto do lar de Jasmin, porém em P&B (Figuras 18 e 19). Criando narrativas paralelas que se entrelaçam posteriormente.

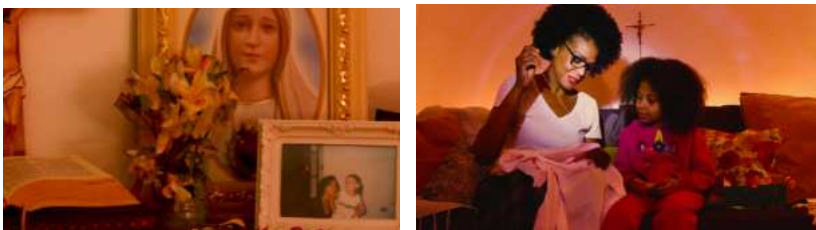


Figura 16 e 17: Cenário (Sala de jantar/estar)



Figura 18 e 19: Cenário (Rua)

No Ato II, Jasmin foge de casa por uma passagem secreta em seu quarto e se transporta para um sonho. Para retratar isso, gravamos em uma praça com muita natureza (Figuras 20 e 21), também utilizado para criar o ambiente onírico da cena 1, onde mãe e filha conversam sobre o destino das mães após a morte. Um cenário verde e espaçoso, que carrega a emoção de amor e acolhimento, análogo ao inconsciente. Lá foi performada a coreografia da música *Sueño*. Em contraposição, temos a intérprete em um estúdio com velas e tecidos ao vento (Figuras 22 e 23).



Figura 20 e 21: Cenário (Praça)

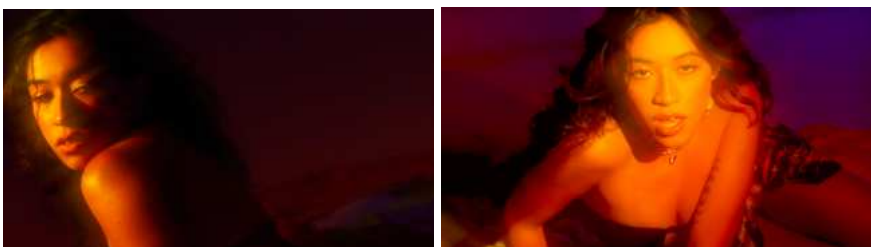


Figura 22 e 23: Cenário (Estúdio)

Para o Ato III, Jasmin finalmente encontra um grupo social/ambiente onde se sente representada. Gravamos em um Cabaret (Figuras 24 e 25), com

ambientação sensual, escura, e com gestos que remetem a comunidade LGBTQIA+, público desse tipo de estabelecimento. Esse ambiente, diferente do cenário familiar presente no Ato I, contém um *pathos* carregado de provocação e sensualidade.



Figura 24 e 25: Cenário (Cabaret)

Ao final do videoclipe, foram inseridas imagens captadas sobrepostas em imagens de arquivo através de edição *chroma key*. As imagens mostram o interior de uma igreja católica e Jasmin levitando sob o altar.

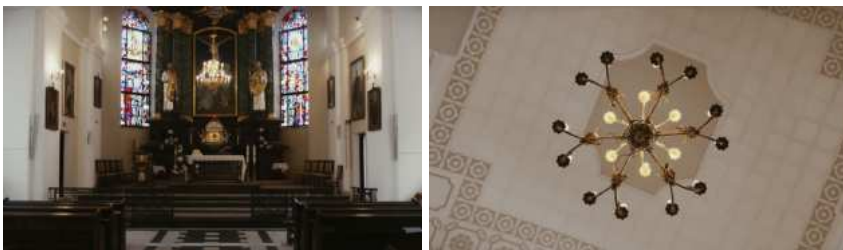


Figura 26: Cenário - Igreja (Imagem de Arquivo)

4.5. Ritmo

O ritmo desempenha um papel fundamental no videoclipe, influenciando a montagem na pós-produção. No Ato I, a melancolia é acompanhada por transições suaves, usando *fade in/fade out* que seguem as mudanças dos acordes do piano. No Ato II, as transições ocorrem de forma mais rápida, com cortes secos sincronizados com os acordes do violão, complementados por zoom e efeitos visuais alinhados com a música e coreografia. Na última música, "Altar," a bateria orienta as imagens e planos, resultando em cortes secos, mudanças na proporção da tela, uso de grafismos, efeitos visuais e ruídos para enfatizar o ritmo de forma sinestésica.

Em um álbum visual, é essencial estabelecer conexões entre as músicas, o que também influencia o ritmo. Foi criado um fluxo desconstrutivo e

descontínuo, com pausas abruptas nas músicas para inserir imagens, ruídos, arranjos instrumentais e diálogos que contribuem para a narrativa.

4.6 Composição ensaística

Recursos poéticos, técnicas de montagem e elementos sonoros foram empregados para transmitir a subjetividade da diretora. No que concerne às inserções poéticas na composição do videoclipe, a opção por imagens fantásticas e oníricas, inspiradas nos pesadelos pessoais da diretora, revelou-se como um dos pilares fundamentais para a experiência audiovisual, escolhido como a intervenção da artista.

Nesse contexto, o fragmento de áudio no intervalo entre o Ato II para o Ato III foi cuidadosamente interpretado pela própria diretora, retirado de seus diários pessoais, o que contribuiu para um fluxo audiovisual desconstrutivo. Foi por meio desse fragmento que se acentuou a dimensão ensaística do videoclipe.

5. PÓS-PRODUÇÃO

A montagem priorizou aspectos experimentais, guiados principalmente pelo ritmo e pela pathosformel. A edição desempenhou um papel fundamental na definição de uma relação entre gestos, simbolismo e música. Recursos metalinguísticos destacaram-se ao longo do projeto, incluindo a inserção de fotografias, ruídos, filmes antigos queimando e alterações na proporção da tela.

O uso de grafismos, tipografias, distorção e sobreposição de imagens, imagens de arquivo e efeitos especiais foi primordial na construção de um sentido simbólico figurativo. A intenção era representar sensorialmente a memória, que transita entre imagem, som e associações.



Figura 27, 28 e 29: Recursos de sobreposição, efeitos especiais e imagem de arquivo. (Ato I "Nascimento")

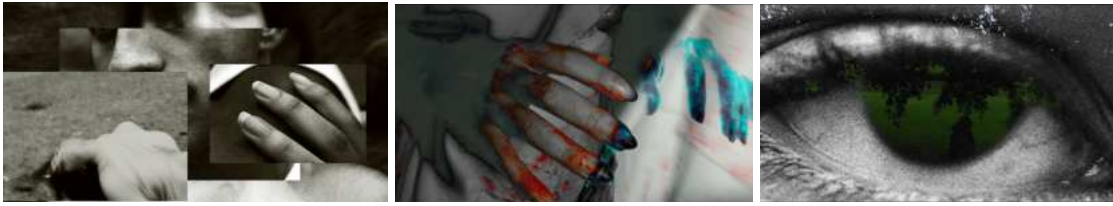


Figura 30, 31, 32: Recursos de fotografias e sobreposições. (Ato II "Sueño")



Figura 33, 34 e 35: Recursos de grafismos, distorção e sobreposição. (Ato III "Altar")

Foi adotada a montagem por aproximação, ou seja, pelo gesto e pela emoção, fazendo uma associação com o Atlas Mnemosyne de Aby Warburg. Esse tipo de montagem foi essencial para representar a memória no contexto audiovisual, além de dar mais liberdade para experimentações, uma das principais características do vídeo.

Ainda na pré-produção é preciso pensar em uma variedade de transições entre os planos. Resgatando a citação de Philippe-Alain Michaud na fundamentação teórica, esse movimento são saltos, cortes, montagens, trocas de planos frenéticas, do qual cada plano tem sua individualidade.

Por fim, a inclusão de ruídos, sons ambiente, diálogos, trechos de áudio e trilhas sonoras assumiu um papel de grande importância para a experiência sinestésica. A maneira como todos os recursos da pós-produção foi articulada resultou em um projeto repleto de ambiguidades, transformando-o em uma obra menos expositiva e mais interativa, uma vez que o espectador também desempenha um papel na construção de sentido.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização desse projeto audiovisual se tornou algo grandioso, com a pré-produção iniciando em janeiro de 2023, incluindo composição musical, roteiro e estética. A produção das faixas musicais levou três meses, seguida de gravações ao longo de oito dias em sete locações de agosto a novembro. O projeto contou com a colaboração de um coletivo de artistas independentes e representou um marco na minha carreira como uma artista multimídia.

A experiência de produção foi enriquecedora principalmente pela troca com artistas de diferentes esferas da arte e multimídia, assim como para a influência do conceito de pathosformel em minha formação acadêmica e na realização do projeto. Expresso minha eterna gratidão à formação na Pontifícia Universidade de São Paulo e ao corpo docente do curso de Comunicação e Múltiplos Meios.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Ana Beatriz. Black is king: Uma análise decolonial. **SP ARTE**, v. 365, 2020. Disponível em <https://www.premiopipa.com/wp-content/uploads/2021/05/Black-is-King_-Uma-analise-decolonial-Editorial-SP-Arte-Ana-Beatriz-Almeida.pdf>

BAITELLO JR, Norval; WULF, Cristoph. (Orgs.). **Emoção e Imaginação: Os Sentidos e as Imagens em Movimento**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

DALLA VECCHIA, Leonam. **O álbum visual e a reconfiguração de formatos audiovisuais na cultura digital**. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

MACHADO, Arlindo. *O Fonógrafo Visual*. In: **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, Arlindo. *A Reinvenção do videoclipe*. In: **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Aby Warburg e a imagem em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

Black Is King. Direção: Beyoncé. Produção: Blitz the Ambassador. Disney+, 2020. 1h 25m.

O Espelho. Direção: Andrei Tarkóvski. Produção: Erik Waisberg. URSS, 1975. .

MADONNA. **Justify My Love.** YouTube, 27 de out. de 2009. Disponível em: https://youtu.be/Np_Y740aReI. Acesso em: 25 de mai de 2023.

LAMAR, Kendrick. **Count Me Out.** YouTube, 16 de dez. de 2022. Disponível em: https://youtu.be/5GhhVHpPR_M. Acesso em: 25 de mai de 2023.

DEL REY, Lana. **Chemtrails Over the Country Club.** YouTube, 11 de jan. de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/vBHild0PiTE>. Acesso em: 25 de mai de 2023.

RACIONAIS. **Diário de um Detento.** YouTube, 12 de ago. de 2013. Disponível em: https://youtu.be/_CZunqkl_r4. Acesso em: 26 de jun de 2023.

THE SMITHS. **The Queen Is Dead - A Film By Derek Jarman.** YouTube, 6 de fev de 2014. Disponível em: <https://youtu.be/YS3UMjNUqFM>. Acesso em: 28 de jun de 2023.