



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

CINEMA EXPANDIDO: A HIPER-REALIDADE DE LILICO.MP4

**ANA CECÍLIA PEREIRA SOUSA
MARIA LUIZA STEIN APOLLO
MIGUEL ALEJANDRO MOLINA GONZÁLEZ**

Foz do Iguaçu, 2023



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

CINEMA EXPANDIDO: A HIPER-REALIDADE DE LILICO.MP4

ANA CECÍLIA PEREIRA SOUSA

MARIA LUIZA STEIN APOLLO

MIGUEL ALEJANDRO MOLINA GONZÁLEZ

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca

Co-orientador: Prof. Dra. Camila Marques

Foz do Iguaçu, 2023

ANA CECÍLIA PEREIRA SOUSA, MARIA LUIZA STEIN APOLLO, MIGUEL
ALEJANDRO MOLINA GONZÁLEZ

CINEMA EXPANDIDO: A HIPER-REALIDADE DE LILICO.MP4

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca UNILA

Co-orientadora: Prof. Dra. Camila Marques UNILA

Prof. Me. Leandro Afonso Guimarães UNILA

Prof. Dr. Fábio Allan Mendes Ramalho UNILA

Foz do Iguaçu, 25 de outubro de 2023

TERMO DE SUBMISSÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS

Nome completo do autor(a): _____

Curso: _____

	Tipo de Documento
(.....) graduação	(.....) artigo
(.....) especialização	(.....) trabalho de conclusão de curso
(.....) mestrado	(.....) monografia
(.....) doutorado	(.....) dissertação
	(.....) tese
	(.....) CD/DVD – obras audiovisuais
	(.....)

Título do trabalho acadêmico: _____

Nome do orientador(a): _____

Data da Defesa: ____/____/____

Licença não-exclusiva de Distribuição

O referido autor(a):

a) Declara que o documento entregue é seu trabalho original, e que o detém o direito de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.

b) Se o documento entregue contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à UNILA – Universidade Federal da Integração Latino-Americana os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento entregue.

Se o documento entregue é baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não a Universidade Federal da Integração Latino-Americana, declara que cumpriu quaisquer obrigações exigidas pelo respectivo contrato ou acordo.

Na qualidade de titular dos direitos do conteúdo supracitado, o autor autoriza a Biblioteca Latino-Americana – BIUNILA a disponibilizar a obra gratuitamente e de acordo com a licença pública *Creative Commons* **Licença 3.0 Unported**.

Foz do Iguaçu, ____ de _____ de _____.

Assinatura do Responsável

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradecemos ao professor Eduardo Dias Fonseca por nos orientar ao longo de todo o processo de maneira encorajadora, enriquecendo nossos conhecimentos e nos incentivando criativamente. Somos gratos não somente pela orientação, mas sobretudo por toda a parceria e apoio, inclusive por meio de caronas, e por acreditar em nosso potencial durante todo o curso. Muito obrigada!

Estendemos, também, nossos agradecimentos àquelas pessoas que foram imprescindíveis para a execução do projeto, e à equipe, por confiar em nosso trabalho (Lulu, Tamires, França, Sarahi, Monsi, Corsini, Higuinho, Bea, Vitória, Aurora, Milena, Angie, Godoy, Wendel, Zary e Firmino). Ao Pam, por nos conduzir propositivamente na construção de corporalidade e performance, oferecendo seus conhecimentos e seus referenciais, e preenchendo aquilo que nos faltava. Obrigada a todes pela disposição e pelo afeto que compartilharam com o projeto e conosco.

Em especial, agradecemos e performer e amigue Fadel Gutierrez que, sem esperar recompensa material, doou um pedacinho da sua caminhada de vida e seu talento para trazer a personagem Lilico à existência. Sua dedicação, energia e paixão pela arte da dança não apenas enriqueceram nossa obra de forma ímpar, mas também iluminaram nosso caminho com a beleza da colaboração sincera. Sua parceria foi um presente inestimável que tornou nosso projeto verdadeiramente cibernético. Muito obrigada por todo o empenho, dedicação, paciência e carinho aplicado mesmo nos momentos mais difíceis do processo!

Gostaríamos de expressar nossa profunda gratidão ao dedicado corpo docente do curso de Cinema e Audiovisual. Sua paixão pela arte cinematográfica foi capaz de superar os desafios que enfrentamos durante a pandemia do coronavírus, e sua generosidade ao compartilhar conhecimento, dentro e fora da sala de aula, foram fundamentais para o nosso crescimento acadêmico. Tudo isso, apesar dos desafios impostos pela escassez de professores em relação ao volume de trabalho. Sua dedicação incansável é uma verdadeira inspiração e somos profundamente gratos por ter tido a oportunidade de aprender sob a orientação de profissionais tão excepcionais!

Finalmente, dedicamos nossa gratidão às nossas famílias que, apesar de estarem fisicamente distantes, se fizeram presentes por meio do apoio emocional (e financeiro), oferecendo consolo nas tribulações, e se alegrando com nossas vitórias, mesmo quando não entendiam completamente o que é esse tal de "cinema universitário da fronteira". Somos gratos por serem nosso fundamento e por investirem em nossos sonhos. Obrigada!

RESUMO

O seguinte trabalho de conclusão de curso apresenta o processo de realização da videoarte 'A Hiper-realidade de Lilico.mp4', categorizada como videodança. A temática desta obra sintetiza-se em um comentário acerca da relação do corpo e os processos de transformação suscitados pelo excesso de informação veiculado pelas mídias, bem como o efeito da tecnologia digital ser parte intrínseca dos rituais cotidianos na era do capitalismo pós-industrial, a partir do qual se instaura a cultura da hiper-realidade, e a obra é exibida via plataforma virtual. O seguinte texto é disposto em duas partes: a concepção estética e as bases teóricas nas quais se assenta a premissa da obra, e o relato crítico sobre o processo de realização, ambas as partes são divididas pelas áreas de defesa, Direção, Direção de fotografia e Montagem.

Palavras-chave: videoarte, videodança, cinema expandido, hiper-realidade, cinema experimental.

RESUMEN

El siguiente trabajo de fin de curso presenta el proceso de creación del videoarte 'A Hiper-realidade de Lilico.mp4', categorizado como videodanza. La temática de esta obra se resume en un comentario sobre la relación entre el cuerpo y los procesos de transformación generados por el exceso de información transmitida por los medios de comunicación, al igual que al efecto de la tecnología digital como parte intrínseca de las rutinas diarias en la era del capitalismo postindustrial, estableciendo la cultura de la hiperrealidad. La obra se exhibe a través de una plataforma virtual. El siguiente texto se divide en dos partes: concepción estética y bases teóricas en la premisa de la obra; y la crónica crítica del proceso de realización. Ambas partes se dividen en las áreas de dirección, dirección de fotografía y montaje.

Palabras-clave: videoarte, videodanza, cine expandido, hiperrealidad, cine experimental.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Alice em último plano.....	16
Figura 2 - Alice em ambiente híbrido.....	17
Figura 3 - Dança suave.....	17
Figura 4 - Fogueira.....	19
Figura 5 - Corpo e Lixo.....	20
Figura 6 - Escavação.....	20
Figura 7 - Luz amarela com <i>lens flare</i>	21
Figura 8 - Efeito do filtro estrela.....	22
Figura 9 - Enquadramento do fogo.....	23
Figura 10 - Projeção de fogo.....	24
Figura 11 - Modelo de disposição dos tecidos.....	24
Figura 12 - Glitch e movimentação da personagem	29
Figura 13 - Referência del <i>Swipe Up</i> Instagram y reels	30
Figura 14 - Referência múltiples formatos 9:16.....	32
Figura 15 - Referência cuadro dentro de cuadro aspecto de pantalla 4:3	33
Figura 16 - Site de apresentação da obra.....	34
Figura 17 - Diagrama de Ambientes	35
Figura 18 - Proposta de Arte.....	36
Figura 19 - TV Garden (1974) - Nam June Paik.....	36
Figura 20 - Decoupage.....	37
Figura 21 - Storyboard.....	38
Figura 22 - Arte da vaquinha para redes sociais.....	39
Figura 23 - Foto da equipe no último dia de gravações.....	40
Figura 24 - Esquema de planejamento de instalação.	40
Figura 25 - Plantas no estúdio.....	42
Figura 26 - Café da Manhã na Lixotec.....	43
Figura 27 - Direção na LIXOTEC.....	44
Figura 28 - Experimentação relação ao corpo e a câmara.....	48
Figura 29 - Mapas de iluminação.....	49
Figura 30 - False Color.	51
Figura 31 - Equipe na chuva.....	51
Figura 32 - Frames do trailer de <i>Vers Mathilde</i> (2005).	52

Figura 33 - Planos livres: Metamorfose.	52
Figura 34 - Partitura de movimentos Ritual.	53
Figura 35 - Avatar com e sem efeitos de cor.	54
Figura 36 - Luz radial e efeito estrela.	55
Figura 37 - Proyección durante ambiente Ritual.	57
Figura 38 - Equipo de rodaje en Lixotec.	57
Figura 39 - Anotaciones del montador después de las observaciones.	59
Figura 40 - Lilico contaminándose en el ambiente Ciborgue.	59
Figura 41 - Efeitos de distorção e glitch.	60
Figura 42 - Flashes durante acción de Lilico.	61
Figura 43 - Ambiente Lixão formato 9x16(vertical).	61
Figura 44 - Comienzo de Ambiente Lixão.	62
Figura 45 - Tabela equipe e função.	64
Figura 46 - Cronograma.	65
Figura 47 - Tabela de equipamentos.	65
Figura 48 - Autorização de Uso de Imagem.	66

ÍNDICE

1. APRESENTAÇÃO.....	10
2. DESCRIÇÃO DETALHADA DA OBRA.....	11
2.1 Argumento:.....	11
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA.....	12
3.1 DIREÇÃO.....	15
3.1.1 Ambiente Ciborgue.....	16
3.1.2 Ambiente Ritual.....	18
3.1.3 Ambiente Hiper-Realidade.....	20
3.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	21
3.2.1 Ambiente Ciborgue.....	21
3.2.2 Ambiente Ritual.....	22
3.2.3 Ambiente Hiper-Realidade.....	25
3.2.4 Outras Considerações Técnicas.....	25
3.3 MONTAGEM.....	26
3.3.1 Ambiente Ciborgue.....	27
3.3.2 Ambiente Ritual.....	28
3.3.3 Ambiente Hiper-Realidade.....	28
4. RELATÓRIO CRÍTICO.....	34
4.1 DIREÇÃO.....	41
4.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	47
4.2.1 Videodança e processo conjunto.....	47
4.2.2 Pré-produção equipe de fotografia.....	49
4.2.3 Construção Prática.....	50
4.2.4 Considerações finais.....	56
4.3 MONTAJE.....	57
4.3.1 Visión y Propuesta Inicial.....	57
4.3.2 Administración del tiempo.....	58
4.3.3 Ambiente Ciborgue, Lixão e Ritual.....	59
4.3.4 Consideraciones Finales.....	62
5. DOCUMENTOS DE PRODUÇÃO.....	64
5.1 Autorizações judiciais de instituições e pessoas quando cabíveis.....	64
5.2 Lista de equipe detalhada.....	64
5.3 Cronograma detalhado.....	64
5.4 Captação de recursos.....	65
5.5 Lista de equipamentos utilizados.....	65
11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
12. REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS.....	68

1. APRESENTAÇÃO

A cultura das mídias contemporânea permite uma dissolução das barreiras que delimitam o que se compreende como cinema. Ao se utilizar do suporte tecnológico cinematográfico, as expressões artísticas estabeleceram com esses dispositivos uma relação metamorfa que implicou na liquidez das fronteiras que balizam o que é ou não cinema, e é nessas margens que o conceito continua se expandindo.

O advento do vídeo nesse contexto acentua esse espaço de limites indefinidos, propiciando um terreno fértil para experimentação de forma e conteúdo. O conceito de cinema experimental compreende, como aponta Machado:

[...] só pôde ser conceituado por sua exclusão, por aquilo que ele tem de atípico ou de não-padronizado, por aquilo, enfim, que não se define nem como documentário, nem como ficção, situando-se fora dos modelos, formatos e gêneros protocolares do audiovisual. (MACHADO, 2010, p.25)

Ainda observado por Machado (2010), o trajeto percorrido pelo *experimental* na América Latina se deu, em diferentes países, através da videoarte, ao registrar o gesto performático do realizador, o que propõe uma relação de confronto da câmera com o corpo do artista. Situado nesse panorama, o projeto em questão se propõe a explorar o terreno de disputa midiático (KELLNER, 2001), em diálogo com o desafio aos limites das formas e modelos canônicos.

O projeto *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* é uma videoarte de caráter híbrido situada no campo da videodança, que tem como mote criativo o ato experimental em si mesmo, e pretende trabalhar, plasticamente, a temática dicotômica entre a tecnologia digital e a natureza orgânica, o virtual, a máquina e o factual tangível, mediante um comentário sobre as transformações que esse atrito suscita. O mundo está começando a refletir a internet cada vez mais; o indivíduo pós-moderno passa uma expressiva parte de seu tempo imerso em seu aparelho celular, em um plano virtual, e suas expectativas e interesses na vida agora são moldados por algoritmos e inteligência artificial. A expansão do individualismo como norma de estilo de vida do ser contemporâneo ocidental endossa o valor da subjetividade e da fragmentação, a partir da alta exposição às mídias digitais, e salienta o hiper-realismo, a idealização da realidade a partir do mundo virtual, e a distinção entre aquilo que é significativo do real e o que é de fato real se torna um obstáculo para quem está inserido na vigência da hiper-realidade.

O projeto apresentado diz respeito à realização do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA) dos discentes Cecília Pereira, diretora, Maria Luiza Apollo, diretora de fotografia, e Miguel Molina, montador. Cabe pontuar que, no princípio, foi desenvolvido com uma proposta de videoclipe musical para uma artista baseada na parceria, mas por motivos de força maior, a parceria não se solidificou, e a proposta foi repensada para uma videoarte performática que, durante o processo, se aproximou de uma videodança.

Os capítulos estão organizados de forma a expor do que se trata a obra, seguido da base teórica em que é construída e a visão estética planejada, a qual é seccionada pelos departamentos de direção, direção de fotografia e montagem. Posteriormente, há o capítulo de relatório crítico, em que é destrinchado como se deu o processo de produção da obra, também contendo subdivisões dedicadas a cada departamento supracitado.

2. DESCRIÇÃO DETALHADA DA OBRA

A obra audiovisual em questão constitui-se de uma videoarte dentro do campo da videodança separada em três partes, com duração aproximada de cinco minutos cada uma, disponibilizadas para exibição por meio de um *site* interativo em que o espectador detém autonomia para decidir a ordem em que assiste. Os arquivos são renderizados em formato *full HD* (1920x1080p), com *aspect ratio* 16:9 e codec mp4.

No que tange o conteúdo, a obra é resultante de um processo experimental em que uma partitura de movimentos executada pelo performer Fadel Gutierrez é repetida em três ambientes que tensionam a relação do corpo com a tecnologia em diferentes esferas. O excesso de informação e de dispositivos tecnológicos que se tornaram parte intrínseca dos rituais cotidianos é o mote que conduz a coreografia.

Em suma, a videoarte é um comentário acerca da vida do indivíduo que vive debaixo do regime capitalista pós-industrial, cujo cotidiano midiático é tomado pela hiper-realidade, e sua relação com o mundo que o cerca, valendo-se da forma videográfica expandida e a potência sinestésica de sua plasticidade.

2.1 Argumento:

A personagem inicia sua gradativa contaminação tecnológica por um impulso hipnótico motivado pela demasia de informação e estímulos visuais aos quais é exposta; seu corpo orgânico, puro, começa a incorporar aspectos mecânicos em seus gestos. Na tentativa de compreender a revolução de forma e

conteúdo pela qual passa, a personagem se volta para si através do ritual em frente a uma das primeiras tecnologias dominadas pelo ser humano: o ato de fazer fogo. Ao perceber seu corpo através da dança, ela toma conta não apenas de si, mas também de como a cibernética havia se mesclado à natureza em esfera global.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA

Youngblood (1970) sugere que a humanidade está vivendo a Era Paleocibernética – um período de transição da Era Industrial para a Era Cibernética ou Pós-Industrial pautado pela evolução tecnológica com integridades transcendentais de um “utopismo prático” associados com a Cibernética, combinada ao potencial humano primitivo, refinador e revolucionário, tal como no período Paleolítico. A junção desses dois elementos determina um momento em que a tecnologia e as mídias tomam um lugar central no mundo formando uma rede de comunicação entre as pessoas, de modo a naturalizar-se como parte da vida, tal como um sistema nervoso da humanidade. (SALVADORI, 2020, p.3)

O trecho supracitado, ao abordar as considerações de Youngblood (1970) sobre o mundo pós-industrial, serve como premissa para a criação do universo que embasa a obra a ser realizada. O autor destrincha, em 1970, sobre uma era cibernética, em que os avanços tecnológicos proporcionam mudanças na percepção humana sobre si mesma e na forma de estabelecer interações com o que a circunda; um panorama perceptivelmente acentuado na contemporaneidade. Alicerçando-se nessa cosmovisão, a diegêse e a forma estética da videoarte é construída.

O cotidiano do indivíduo pós-moderno é tomado pela sua relação exponencialmente mais íntima com a máquina; se desloca por meio de automóveis, utiliza eletrodomésticos para auxiliar suas tarefas, se relaciona por meio de dispositivos digitais de comunicação, e, sobretudo, navega no universo virtual da internet, um ambiente que proporciona a produção frenética de signos irreais e idealizados que moldam as expectativas que se formam sobre a realidade. No imaginário coletivo, esses signos se sobrepõem à realidade tangível, gerando o hiper-real, aquilo que é "produzido com a pretensão de ser mais real do que a própria realidade, que já não o é." (CASTRO, 2018, p.103). Esse fenômeno pode ser sintetizado pelo termo "hiper-realidade", o qual, nesse trabalho, assumimos a descrição de acordo com Baudrillard: "o modo como a nossa percepção do mundo é cada vez mais dependente de simulações de realidade, à medida que nos tornamos numa sociedade da informação." (CASTRO, 2018, p.104)

À medida que a hiper-realidade firma suas raízes no modo de pensar do ser humano sobre si e sobre o mundo que o cerca, as linhas que delimitavam as definições entre o que é

real e aquilo que é significativo do real se tornam cada vez mais turvas e subjetivas, tornando o hibridismo a nova norma, uma vez que o virtual possibilita o alcance das noções idealizadas impedidas na realidade física, mediante a modulação codificada. A criação de perfis nas redes sociais, utilização de programas de edição de imagem, e o simples fato do poder de escolha sobre o que é, ou não, revelado, são recursos não só disponibilizados na realidade virtual, como também ações promovidas para a construção do "eu" na sociedade capitalista pós-moderna cuja importância é elevada a um critério de formação identitária voltada ao indivíduo.

O ciborgue e sua indissociável condição híbrida entre organismo vivo e máquina é um sujeito epítome para abordar o cenário que se estabelece baseado nessa cultura pós-moderna, que salienta o hibridismo já existente na constituição do ser humano, inclusive em âmbitos pré-virtualidade, a exemplo de cirurgias, hormonização e outras formas de acoplar tecnologias aos seus corpos ou valer-se delas para se modificar. Nesse sentido, a categoria ciborguiana de Donna Haraway (1985) auxilia no processo de associação da imagem fictícia do ciborgue à compreensão do ser humano observado na contemporaneidade, e a partir desse conceito é que construímos a personagem Lilico, a qual passa por um processo de transformação a nível psicológico e fisiológico, suscitado pelo seu contato com dispositivos de tecnologia digital, e sua tomada de consciência de tal fenômeno.

A videoarte em questão não pretende narrar o arco da personagem de forma dramática, ou seja, a mimese como artifício para contar histórias não é aplicada no cinema expandido, divergindo do formato de narrativa clássica, e abordando a criação de imagens a partir de outro mote: a experiência em si, o ato e o processo de ver, não o conteúdo aparente, mas a variedade de sensações que as imagens podem evocar no espectador. Partindo da premissa de composição de imagem do vídeo, como explicado por Dubois (2004), em que o espaço é multiplicável e heterogêneo, a fragmentação é parte intrínseca da estética do vídeo e, devido a isso, a estrutura dos ambientes permite a decomposição e recomposição figural, gerando uma justaposição de imagens que convocam o espectador a assumir uma posição de co-criador como um sujeito ativo ao invés de passivo.

[...] o cinema expandido proporciona uma experiência estética que lança o ser humano a novas compreensões que ultrapassam os formatos de gênero do drama. Pois o cinema expandido, para além de mostrar em tela a projeção da consciência do cineasta, requer a participação do espectador como forma de dar sentido à obra feita para interpretação e intermédio entre público e artista. (SALVADORI, 2020, p. 2)

A estrutura base na qual o fluxo de imagens se assenta, a nível organizacional, é seccionada em três ambientes: Ciborgue, Ritual, e Hiper-realidade. Em cada ambiente é

performada uma mesma partitura de movimentos que expressam, através de suas diferentes intensidades e forças, o estado de transformação de Lilico. A concepção da coreografia, realizada pelas realizadoras e o performer de forma conjunta, trouxe à tona o caráter interdisciplinar do projeto, aproximando-o da categoria da videodança.

Filmar a dança implica o processo de adequação de um meio para o outro, ou seja, da dança no palco para a dança na tela, fomentando reflexões quanto às possibilidades de criação coreográfica, do corpo e da imagem. Nesta passagem da dança para outros suportes, o corpo e o movimento são resignificados. Não se trata de uma simples transposição, como a aproximação entre dança e vídeo foi muitas vezes pensada, mas de um processo de criação em conjunto, em que os fazeres não são pensados em separado e sim em conjunto. (CERBINO e LEANDRO, 2011, p.351)

O encontro com o performer, Fadel Gutierrez, prepara o terreno para o caminho que atinge a videodança, uma vez que ele estabelece sua pesquisa corporal no campo da dança e da performance e contribui com a adição da subjetividade desse corpo à personagem. Sua vivência como um corpo dissidente cuja identidade de gênero é não-binária automaticamente se mescla à personagem, uma vez que o trabalho é realizado no campo da performance e não da atuação. A relação de intimidade entre as realizadoras e o performer que se estabelece no processo permite que Fadel adicione sua narrativa ao desenvolvimento da personagem, em um ato de autofabulação.

A visão estética da obra é concebida a partir da intenção de cada ambiente proposto. O ambiente *Ciborgue* é o espaço em que a personagem é introduzida como corpo pré-contaminação e é submetida ao processo de ciborguização ao entrar em contato com a dicotomia de um mundo em que natureza e máquina interagem em uma simbiose. O acúmulo de informação característico da sociedade pós-moderna é expressado por meio da arte; numerosos dispositivos tecnológicos se misturam com objetos orgânicos, metais manipulados pelo ser humano se mesclam com plantas, a luz do Sol banha este corpo que ocupa o cenário. Esse espaço evoca o processo de metamorfose do corpo, a confusão mental e frenesi da incorporação do ser ciborgue.

O ambiente *Ritual*, por sua vez, no qual o fogo é o âmago das imagens, é onde a personagem passa por um processo cognitivo de compreensão desse ser transformado que se tornou. Performa a coreografia em frente às chamas projetadas sob seu corpo; a atribuição de sentido, característica do que é hiper-real, é o que dá significado à ação, o psicológico humano é o denominador comum que define a sensação do ritual, independente dos aparatos que intermediam o ato. Sintetizamos esse espaço na ideia de que o fogo está para a era paleolítica, como instrumento essencial, tal qual os dispositivos digitais estão para a era paleocibernética (YOUNGBLOOD, 1970).

O terceiro ambiente, *Hiper-realidade*, pauta acerca dos efeitos gerados não apenas na personagem, mas também no mundo que a cerca. A relação simbiótica estabelecida pela existência massiva de máquinas e dispositivos eletrônicos em um ambiente natural é evidenciada na paisagem e no corpo, pois a estrutura essencial da natureza é mutável e se permite ser alterada, portanto, se modifica à medida que interage com esses aparatos. A personagem toma conta de que a hiper-realidade infiltrou a realidade tátil e que as fronteiras que as separavam são cada vez menos perceptíveis. Nesse ambiente, a forma videográfica reitera o uso dos dispositivos digitais contemporâneos ao assumir a câmera de um *smartphone* para gerar imagens que dizem respeito direto às imagens produzidas na vida cotidiana de um indivíduo debaixo da era vigente.

As teorias tratadas até aqui dialogam com os aspectos desenvolvidos pelos departamentos de direção, direção de fotografia e montagem, em suas respectivas propostas estéticas, cujo cerne habita na utilização de uma linguagem alternativa, descentralizada, em detrimento das convenções estruturais do vídeo e, em contrapartida, propõe um fluir de relações (MELLO, 2008), que conversa com as tecnologias digitais emergentes da era pós-moderna.

Abaixo apresentamos as visões estéticas de cada área elaboradas para a primeira etapa do projeto, defendida no mês de junho de 2023, a qual serviu como base para o desenvolvimento prático realizado ao longo do segundo semestre do mesmo ano.

3.1 DIREÇÃO

A visão estética da direção deste projeto pretende estender um convite ao espectador para que construa ativamente os significados paralelamente ao fluxo de imagens, e não entregar uma decupagem que não deixe espaço para subjetividade de quem assiste. A ordem dos planos não é estrita, uma vez que as imagens não se comprometem com uma linearidade narrativa e a montagem não pretende ser invisível, permitindo a possibilidade de teste de diferentes organizações entre os planos. Além disso, é importante esclarecer que o ritmo dos planos será experimentado na montagem para que faça sentido com a sonoridade, não estabelecida previamente, ou seja, apenas alguns direcionamentos sobre o ritmo serão apontados em cada ambiente, porém as sugestões não passam disso, *sugestões*, e não determinam definitivamente o que resultará no produto final, a fim de não contrariar o objetivo de experimentação proposto pelo projeto.

Em relação à direção do corpo em cena, a movimentação da personagem no espaço é ancorada nas concepções de Rudolf Laban (1978), dançarino que analisava as ações corporais

e o esforço exercido para tais a partir do peso, do espaço e do tempo, uma vez que o impulso que inicia o movimento humano é "caracterizado pela execução de uma função de efeito concreto no espaço e no tempo, por intermédio do uso da energia ou força muscular" (LABAN, p. 112).

Para fins logísticos, a seção é dividida entre os três ambientes que compõem o vídeo e os detalhes das escolhas estéticas feitas para cada um são destrinchados a partir deles.

3.1.1 Ambiente Ciborgue

Nesse ambiente, a escolha de planos serve o propósito de fazer aparente a relação da performer com o cenário, uma vez que as ações da personagem e os objetos de cena são significativos para justificar a existência do espaço. Para isso, planos estáticos de valor conjunto e médio, majoritariamente, estruturam imagetivamente esse local, e são justapostos para ambientar o espectador no universo ciborgue.

Na composição dos quadros, juntamente com técnicas de fotografia que colaborem para tal, a personagem é posicionada de forma que sua figura aparente ser proporcionalmente menor que os dispositivos tecnológicos ao seu entorno, a fim de salientar o enorme espaço que o acúmulo de tecnologias e mídias digitais ocupam na vida do indivíduo ocidental contemporâneo. Também para servir esse mesmo objetivo, o *zoom out* é aplicado em um primeiro plano para se tornar plano conjunto, com o objetivo de revelar, aos poucos, dispositivos digitais no entorno da personagem, reiterando a ideia impressa no ambiente. A referência parte da imagem abaixo que representa o uso do *travelling* para revelar objetos em primeiro plano e deixa a personagem em último plano. No entanto, no caso desse projeto, os objetos estão dispostos ao lado da personagem, e são revelados com *zoom out*, porque os mesmos não têm relevância maior que o corpo em cena, mas a ideia a ser transmitida, nesse plano, é que são equivalentes em valor.

Figura 1 - Alice em último plano



(fonte: videoclipe musical WEDNESDAY CAMPANELLA - Alice)

Em um plano geral estático¹, a personagem está localizada no centro de uma sala, e os objetos de cena estão dispostos atrás de si, à sua direita e à sua esquerda; ela aparenta ser fisicamente pequena em relação a eles. A imagem abaixo ilustra uma referência de disposição de objetos e do corpo no espaço:

Figura 2 - Alice em ambiente híbrido



Fonte: WEDNESDAY CAMPANELLA - Himiko

Ela inicia uma caminhada pelo espaço e se dirige aos objetos a passos vagarosos e delicados, com movimentos circulares suaves², sustentados³ e flexíveis⁴; corporalidade que tem como referência a direção retratada na figura

Figura 3 - Dança suave



Fonte: Maya Deren - Meditation on Violence (1948)

Ela se aproxima das plantas, das TVs, e toca os objetos. À medida em que interage com os dispositivos digitais, ela começa a ser infectada e gradativamente se torna um ciborgue. Essa ideia é transmitida através de planos detalhes dos aparatos rapidamente justapostos, em ritmo frenético, com *close ups*⁵ da feição da personagem, quebrando a

¹ Um quadro estático é um proscênio (a parte frontal do palco). A ação da cena é apresentada como um espetáculo teatral: somos um observador em terceira pessoa. [...] Ele pode ser uma ferramenta útil que carrega sua própria bagagem, implicações de PV e visão de mundo. (BROWN, 2012, p. 15)

² O elemento "toque suave" ou "leve" do esforço consiste de uma resistência fraca ao peso e de uma sensação de movimento leve, ou ausência de peso. (LABAN, 1978, p. 120)

³ O elemento de esforço "sustentado" consiste de uma velocidade lenta e de uma sensação de movimento de longa duração, ou sensação sem fim. (LABAN, 1978, p. 120)

⁴ O elemento de esforço "flexível" consiste de uma linha ondulante quanto à direção e da sensação de movimento de uma extensão flexível no espaço, ou sensação de estar em toda parte. (LABAN, 1978, p. 121)

⁵ Um grande close-up (GCU), ou primeiríssimo plano (PPP) [...]. A terminologia para close-ups inclui: [...] GCU: varia, mas normalmente retrata apenas a boca e os olhos. (BROWN, 2012, p. 21)

calmaria estabelecida pelo plano estático anterior e adicionando uma camada dinâmica de ritmo.

Após "infectada", há a inserção de planos subjetivos da visão da personagem observando o ambiente à sua volta para revelar a interação dela com as peças que compõem o cenário e para facilitar a imersão do espectador na mente da mesma, levando-o a acompanhar a transformação ciborgue interior e não somente exteriormente.

[...] a câmera é o "olho" do público; a maneira como a câmera capta a cena é a forma como o público irá percebê-la. Em grande medida, a cinematografia consiste em mostrar ao público o que queremos que ele conheça sobre a história; planos PV tendem a envolver mais os espectadores na história pela simples razão de que aquilo que eles veem e aquilo que o personagem vê tornam-se momentaneamente a mesma coisa - [...]. (BROWN, 2012, p. 10)

Alguns desses planos possuem angulação em contra *plongée* para reiterar a percepção de inferioridade em relação às máquinas que a personagem tem de si mesma, e outros em que os dispositivos à sua volta aparentam no mesmo nível de seus próprios olhos, à medida em que ela se torna "igual" a eles durante seu processo de ciborguização. A ordem precisa em que esses planos aparecem permanece indeterminada, e será testada na montagem.

Ademais, há um plano que replica a proporção da figura retratada no quadro *Abaporu* (1928), Tarsila do Amaral, através de enquadramento, alteração da dimensão do quadro e uso de distorção de lente. Nesse plano, é aplicado o movimento de câmera *travelling* vertical de baixo para cima a fim de modificar as proporções da figura; as pernas e braços iniciam ocupando mais espaço, mas, após o movimento, a cabeça se torna proporcionalmente maior que o restante do corpo da figura. Esse plano é seccionado e não roda de forma contínua na linha de tempo do projeto, mas fragmentos dele são dispostos através do vídeo. O objetivo desse plano é incitar questionamentos sobre a modernidade e colocar em xeque suas consequências e relevância na contemporaneidade, uma vez que a sociedade pós-moderna vigente se manifesta através da hiper-realidade.

3.1.2 Ambiente Ritual

O ambiente ritual é um local de intimidade e a conexão da personagem consigo mesma, um espaço de acesso às suas raízes; diz respeito à tentativa de resgate da sua essência humana na íntegra e as fronteiras entre ritualizar de forma tradicional ou por intermédio de um aparato tecnológico. A proposta de direção nesse ambiente é aproximar o espectador da personagem, adentrando o mesmo processo cognitivo pelo qual ela passa. Há uma fogueira no centro do local, e planos americanos em que a personagem se posiciona à frente, atrás e aos lados direito e esquerdo da fogueira são intercalados, enquanto ela performa uma dança

envolta do fogo. Os movimentos dessa coreografia são mais precisos e firmes⁶, no que tange o peso, súbitos⁷, no que tange a velocidade, e diretos⁸, no que tange o espaço; baseados nos elementos de esforço cunhados por LABAN (1978). A figura 5 ilustra uma referência de cenário e posição do corpo, mas na obra a proposta seria de um quadro mais fechado e com o teste de diferentes organizações espaciais da personagem em relação à fogueira.

Figura 4 - Fogueira



Fonte: Fonte: YEIDRY - Barrio, Official Video (2020).

Além da interação da performer com a fogueira, há também planos em que imagens de fogo são projetadas em seu corpo. Nesse cenário, a direção propõe quadros mais fechados; planos detalhes (PD) e primeiros planos (PP e PPP) de seções do corpo da personagem tocado pela iluminação da projeção, enquadramentos cuja ação principal são os mesmos movimentos performados à volta da fogueira, porém vistos de perto. Quanto à sobreposição desses planos, é proposta a experimentação com a multiplicidade rítmica, intercalando entre cortes abruptos e cortes fluidos, e com tempos diversos, uma vez que planos detalhes e planos mais abertos, como o americano, transmitem diferentes impressões de passagem de tempo, configurando a experimentação rítmica como uma potencial geradora de variadas sensações simultâneas.

⁶ O elemento "firme" do esforço consiste de uma resistência forte ao peso e de uma sensação de movimento, *pesada*, ou sensação de peso. (LABAN, 1978, p. 120)

⁷ O elemento "súbito" consiste de uma velocidade rápida e de uma sensação de movimento, de um espaço *curto* de tempo, ou sensação de instantaneidade. (LABAN, 1978, p. 120)

⁸ O elemento "direto" consiste de uma linha reta quanto à direção e da sensação do movimento como uma linha estendida no *espaço*, ou sentimento de estreiteza. (LABAN, 1978, p. 120 - 121)

3.1.3 Ambiente Hiper-Realidade

Nesse ambiente, a direção opta por planos abertos⁹ que revelem a geografia espacial a fim de expor a metamorfose entre natureza orgânica e as máquinas, e também como reflexo do processo de expansão de consciência da personagem, que agora compreende a dimensão geográfica em que a hiper-realidade se alastrou. Ademais, há a inserção de novos corpos nesse espaço, o que demanda quadros abertos para a composição e organização deles. A figura 6 serve como referência para ilustrar a arte na cena, com acúmulo de lixo ao fundo do plano, e os corpos em primeiro plano, mas o valor de plano, na obra, seria mais aberto.

Figura 5 - Corpo e Lixo



Fonte: 萬妮達 Vinida Weng - Run This 場上稱霸

Por fim, há um plano zenital da personagem ajoelhada na terra desenterrando um objeto que não é revelado. Em um contra-plano, ela repete a ação, porém em contra *plongée*, e é revelado que o objeto desenterrado é um rádio. Esses planos não necessariamente aparecem em ordem, mas dizem respeito ao mesmo momento, e o lugar exato da linha do tempo que ocupam ainda não foi determinado, mas é certo que não se pretende organizá-los de forma linear, em que o espectador os perceba como continuidade narrativa. A figura 6 ilustra as referências de enquadramento e ângulo de câmera respectivos aos planos mencionados.

Figura 6 - Escavação



Fonte: SORRY NOT SORRY - Tyler, The Creator

⁹ Estabelecer a geografia é útil para que o público conheça o "estado das coisas" dentro de uma cena. [...] Em outras palavras, precisamos dar ao público alguma ideia de onde eles estão, que tipo de lugar é, em que ponto os objetos e as pessoas estão em relação uns aos outros.

3.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

As escolhas técnicas-criativas da direção de fotografia visam incorporar as ideias propostas pela direção e contribuir na construção de visualidades que estruturam os ambientes cênicos. A fotografia dessa videoarte, em sua premissa, não tem a intenção de replicar a realidade ou trabalhar com conceitos miméticos, mas sim de evocar sensações e estimular os sentidos; com esse fim, ao invés de perpetuar a transparência, enfatizar o dispositivo e sua expressividade. A partir dessa perspectiva, e compreendendo a plasticidade dos aspectos que compõem a imagem, propomos a experimentação como guia da realização prática, na pesquisa da produção de materialidade a partir de fontes de luzes alternativas, bem como de movimentos de câmera e ângulos inusuais, que buscam implicar na percepção ativa do espectador.

4.2.1 Ambiente Ciborgue

A concepção estética desse ambiente busca sublinhar os aspectos que estruturam o conceito visual e sensível deste espaço. O principal recurso narrativo será a utilização da iluminação majoritariamente em cor amarela, na manifestação da presença do sol de maneira não realista, mas simbólica e sensorial, através do que a cor e seu efeito remetem. Serão empregados em sua maioria luzes diretas, que mesmo filtradas por gelatina¹⁰ colorida irá produzir uma relação de luz e sombra com contrastes mais elevados, mas ainda com preenchimento das sombras. As luzes diretas permitirão produzir, quando desejado, o efeito de *lens flare*¹¹ visualidade que caracteriza a luz direta emitida pelo sol. A imagem abaixo serve como referência para o que foi discorrido.

Figura 7 - Luz amarela com *lens flare*.



Fonte: Lucas de Oliveira, site oficial (2022).

¹⁰ O termo *filtro gel* (também chamado apenas de gelatina) se refere ao material colorido posicionado sobre luzes, janelas ou outras fontes na cena. (BROWN, 2012, p.41)

¹¹ *Lens flare* é uma aberração óptica causada quando os raios de luz incidem diretamente na objetiva atingindo o sensor e produzindo um efeito de dispersão, normalmente em formato circular ou hexagonal.

Somando às características particulares deste espaço, os aspectos metálicos trazidos pelo cenário e pelos objetos de cena serão realçados pela iluminação à medida que a luz direta é rebatida nestes aparatos, produzindo reflexos expressivos. Utilizando de maneira criativa a textura¹² produzida na interação da luz com as superfícies metálicas, e a fim de ressaltar esse aspecto, escolhe-se empregar um filtro estrela para lentes. Esse acessório produz o efeito visual com formato semelhante ao de estrelas hexagonais, como pode ser observado nos frames retirados do videoclipe *Get Lucky* (2013).

Figura 8 - Efeito do filtro estrela.



Fonte: Get Lucky, Daft Punk - feat. Pharrell Williams and Nile Rodgers (2013).

Atrelado aos aspectos experimentais do projeto, se escolhe trabalhar a partir das sensações que o emprego de objetivas grandes angulares podem evocar pela alteração de perspectiva de profundidade de campo; característica inerente deste tipo de lente.

Com uma objetiva grande-angular, a percepção de profundidade é exagerada: os objetos parecem estar mais distantes do que na realidade estão. Esse sentido exagerado de profundidade tem implicações psicológicas. A percepção do movimento é aumentada; o espaço se expande e os objetos distantes tornam-se muito menores. Tudo isso pode dar ao espectador maior sensação de presença [...]. À medida que a objetiva se abre, ocorre a distorção dos objetos, especialmente aqueles mais próximos da câmera. (BROWN, 2012, p.55)

Essa alteração na percepção espacial aproxima o espectador das impressões corporais do processo de metamorfose atravessado pela personagem, e a distorção de lente salienta o estranhamento cognitivo dessa transformação.

3.2.2 Ambiente Ritual

Esse ambiente tem sua centralidade na relação do corpo performático com o fogo, onde em ambos os espaços o elemento será a principal iluminação da cena, ora orgânico mediante uma fogueira, ora virtual projetado em um aparato. A relação desses dois locais de

¹² Com base nas nossas associações com objetos físicos e fatores culturais, a textura fornece pistas perceptuais. A textura pode ser uma função dos próprios objetos, mas geralmente requer iluminação para destacá-la. (BROWN, 2012, p.41)

cena se dá em como a luz desse elemento toca e se mescla a pele do performer, e caminhando com essa ideia, a fotografia propõe uma relação de planos mais fechados, e assim, escolhe trabalhar com objetivas longas entre 75mm e 85mm, dando ênfase ao gesto e aproximando a personagem do elemento cenográfico.

A figura 9 elencadas abaixo, auxiliam a direcionar visualmente a estética a ser experimentada nestas cenas. No frame retirados do vídeoclipe "YEИDR"(2020), a fogueira preenche parte expressiva do quadro e cria composições randômicas devido à fluidez e organicidade do movimento das chamas, valorizadas pela captura dentro de planos mais fechados.

Figura 9 - Enquadramento do fogo.



Fonte: YEИDRY - Barrio, Official Video (2020).

A iluminação dessa cena se dá na busca de enfatizar a luminosidade da fogueira, e auxiliar no balanço da exposição do quadro em relação ao corpo da personagem. Buscamos compreender outras experiências na iluminação de cena a partir do fogo para melhor resolver os desafios que se colocam a partir dessa proposta. No filme *Mato Seco em Chamas* (2022), a diretora de fotografia Adirley Queirós pesquisa alguns métodos para trabalhar com esse elemento, relatando brevemente em uma entrevista concedida à revista *IRIS* (2022):

Fiz uma pesquisa sobre como iluminar o fogo. Várias vezes, a gente colocava três projetores de LED movidos a bateria por trás do fogo para regular as chamas, dar um recorte maior e permitir também uma melhor leitura da câmera. (...) elas estão a ajudar a leitura do fogo na câmera. (...) Não é fogo de cena, então todos temos que estar muito atentos. (PIMENTA, 2020)

A justaposição de imagens realizada posteriormente na montagem vincula os planos deste fogo vivo à registros de videoprojeção, atribuindo unidade na composição desse ambiente. Assim como a fogueira, a projeção terá um espaço fundamental na construção da visualidade e na atribuição do efeito de sinestesia que se quer promover. Nesse ponto, é pretendido evidenciar o dispositivo cinematográfico que executa as imagens, e experimentar a partir de questionamentos acerca da (i)materialidade da imagem filmica, provocando o pensar

do espectador. Assim, colocamos a imagem produzida em pesquisa com inquietações pensadas também por Dubois (2004), quando esse coloca que:

Com efeito, a imagem cinematográfica pode ser considerada duplamente imaterial: de um lado, enquanto imagem refletida[para a câmera]; de outro, enquanto imagem projetada. [...] Este reflexo que se oferece em espetáculo (movimento, tamanho etc.) é literalmente impalpável. Nenhum espectador pode tocar essa imagem. Podemos eventualmente tocar a tela, mas nunca a imagem. (DUBOIS, 2004, p.61)

As palavras do autor ainda abrem espaço para pensar esse toque no aparato sobre o qual a imagem é projetada. O corpo que se coloca a ritualizar em frente ao projetor intrinsecamente produzirá uma sobre que toca o aparato e acrescenta outra camada à visualidade (figura 10).

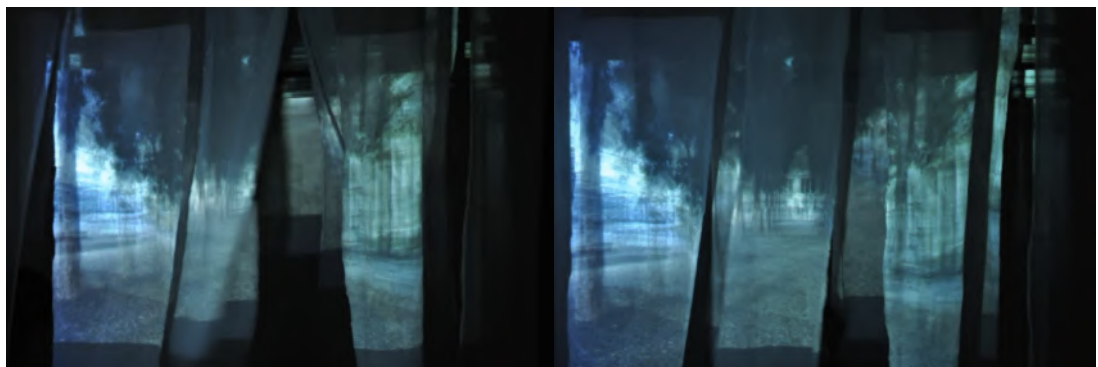
Figura 10 - Projeção de fogo.



Fonte: Hijo de La Rebeldía, Ana Tijoux (2021).

A superfície de projeção se estrutura em uma instalação de tecidos brancos com transparência, que serão dispostos sucessivamente formando camadas de uma mesma tela, como no exemplo da figura 11. A composição de tecidos corrobora para instaurar uma conformação com aspectos de fluidez e oscilação, característica pertinentes à materialidade do fogo. A posição, distância e quantidade de projetores serão experimentadas a partir de testes e a projeção será realizada com imagens de arquivo de posse dos realizadores, captadas anteriormente às gravações.

Figura 11 - Modelo de disposição dos tecidos.



Fonte: Fabric Projection.wmv (2013).

3.2.3 Ambiente Hiper-Realidade

Como trazido pela direção, o ambiente em questão conta majoritariamente com maiores valores de planos, nos quais corpos e cenário dividem o quadro em graus semelhantes de importância. Esquemas compositivos¹³, herdados das artes visuais, se tornam relevantes para pensar as relações de forma e disposição de elementos dentro do quadro, e assim, orientar os posicionamentos de câmera na elaboração visual junto às escolhas de direção. A obra de Thompson (1965), serve como referência de composição na distribuição dos corpos e em sua relação de proporção com a paisagem que os envolve, compreendendo a importância dos espaços vazios e das diferentes camadas de profundidade.

As personagens em dança junto ao ambiente serão fotografadas em sua maioria por objetivas de distância focal longa, o que aproxima a distância entre os corpos e os objetos devido a mudança de perspectiva. Em alguns momentos serão empregues lentes zoom que irão modificar a percepção do espectador e evidenciar detalhes, nos apropriando dos efeitos visuais gerados por este movimento consequente da

[...] mudança óptica na distância focal. O zoom aproxima ou afasta o ponto de vista sem mover a câmera. [...] um zoom chama a atenção para si mesmo e torna o público ciente de que está assistindo a um filme. (BROWN, 2012, p.213)

A cena ocorre em ambiente externo durante o dia e será banhada por luz natural, o que requer a observação do comportamento da luz solar na locação durante a época do ano que será gravada, para compreender seus ângulos de incidência e intensidade. Por se tratar de uma luz de propriedade dura, será filtrada e difundida, para produzir sombras com baixo nível de contraste.

3.2.4 Outras Considerações Técnicas

As escolhas conceituais criativas do processo de direção de fotografia estão intrinsecamente relacionadas às possibilidades técnicas e ao domínio dos equipamentos a serem utilizados na realização. A seguir serão destrinchadas algumas considerações relevantes acerca das ferramentas utilizadas.

Essa videoarte se realiza exclusivamente com a câmera Sony NEX-FS700, a qual compreende efetiva capacidade de processamento de imagem, gravando na resolução FullHD 1080p, em 24fps, e na relação de aspecto de quadro em 16:9. Seu sensor digital Super 35 opera um fator de crop de 1,5 em relação ao padrão Full Frame, e assim, influencia na

¹³ São esquemas de linguagem plástica que organizam os elementos visuais (ponto, linhas, formas) no espaço, para criar um efeito de unidade e ordem nas proporções do quadro.

escolha das objetivas, visto que diminui o campo de visão do quadro final. O corpo da câmera dispõe de uma série de filtros ND¹⁴ que auxiliam na correção de exposições realizadas em altas luzes, como nos ambientes externos, devido a sua capacidade de diminuir os f/stops¹⁵ de luz de maneira gradativa e controlável sem a necessidade de mudança no triângulo de exposição da imagem. A câmera FS700 ainda permite, através de seus *picture profiles*, a captura de imagens em outros espaços de cor que apresentam maior amplitude de informação de exposição de luz e níveis de matiz. O vídeo, em nosso caso, será captado em S-Log2, curva logarítmica que proporciona ampliação da sensibilidade do sensor, expandido a latitude expressiva entre os claros e escuros, e dando flexibilidade ao tratamento de cor na pós-produção de imagem.

3.3 MONTAGEM

La propuesta principal en el montaje es trabajar con los tres ambientes de manera independiente pero interligados, es decir, que cada ambiente tendrá características propias, una forma específica de ser montada, siendo utilizadas herramientas propias para cada uno de estos ambientes, además serán usados diferentes recursos en cada uno los cuales tienen la finalidad para de generar sensaciones y emociones en el espectador.

El elemento principal y sobre el cual parte la idea del montaje de la obra es la circularidad, se pretende comenzar en el ambiente Ciborg para luego de pasar por los otros (Ritual y Hiperrealidad) al final se vuelve al ambiente Ciborg, en ese sentido, no es necesaria una línea temporal clásica es decir no tiene un orden de comienzo, desenlace y final, la propuesta es transitar a través de los ambientes pero intentando siempre alejarse de una narrativa linear.

A partir del montaje los ambientes están diseñados para trabajar en conjunto, y relacionarse entre sí, pero cada uno de estos siendo partes diferentes de la obra, es decir piezas que por sí solas tienen significados propios y en conjunto generan un mensaje más enriquecido al espectador. Se requiere una interacción y un trabajo entre las áreas de dirección y fotografía para lograr estos aspectos, sean movimientos específicos de la performer en cada uno de los ambientes y también movimientos de cámara para que el montaje sea desarrollado

¹⁴ Filtro ND (*neutral density*), são utilizados para reduzir a exposição geral sem afetar a reprodução de cores. Eles podem ser utilizados em situações de iluminação extremamente altas ou em que a exposição reduzida é desejada para diminuir a profundidade de campo.

¹⁵ Um stop é uma unidade de medida de luz. Um aumento na quantidade de luz de um stop significa que há o dobro de luz. Uma diminuição de um stop significa que há metade da luz. (BROWN, 2012, p.187)

y tenga elementos que permitan generar códigos y momentos de interacción entre ambientes los cuales tendrán repeticiones y servirán de conexión.

El objetivo del montaje será trabajar con los planos, su duración, cortes, transiciones, y otros elementos que ayuden a crear una estética y que generen sensaciones al espectador como confusión, rabia, tristeza o alegría. Es decir que estas sensaciones trascienden el material físico del audiovisual.

O filme, então, torna-se mais que um rolo de película exposto e montado, com uma história, um enredo. Uma vez em contato com a pessoa que o vê, o filme se separa do autor, começa a viver a sua própria vida, passa por mudanças de forma e significado. (TARKOVSKY, 1998, p. 140) .

Es decir, la obra después de finalizada se separa de su autor, y comienza a tener diferentes formas y obtiene nuevos significados, sin embargo el montaje se apoyará en los planos para delimitarlos en su duración y darles un significado que a su vez será resignificado por el espectador cuando el proyecto esté completo. Se trata de una invitación al espectador a participar en la obra.

Asimismo, el montaje se basa en la experimentación, utilizando diversos métodos los cuales serían cortes abruptos, un montaje más rápido según sea la musicalidad de la obra, efectos de glitch, crear cuadros de pantalla con diferentes aspectos (pantalla dentro de pantalla), transiciones de disolución cruzada apoyándose en la proyección durante la grabación entre otros métodos los cuales serán profundizados más adelante, y estos servirán para potenciar esta comprensión final. El proceso de montaje no solo busca cohesionar los elementos visuales, sino también provocar una respuesta emocional y cognitiva en el espectador, enriqueciendo la experiencia cinematográfica.

3.3.1 Ambiente Ciborgue

El ambiente ciborgue será el ambiente principal y este sirve como un base o esqueleto general para toda la obra, siendo un ambiente al que el volver sea la parte principal, y es el que tendrá mayor relación con los ambientes Ritual y Hiperrealidad, en este ambiente es propuesta la relación entre lo tecnológico y lo orgánico y desde el montaje se aborda como un ambiente de guía, el cual trabajará en conjunto con la dirección de fotografía para tener movimientos de cámara, y características como uniformidad en la luz entre los ambientes que permitan luego en la postproducción el trabajo de cortes y juntar planos del mismo ambiente y entre otros ambientes. Es decir estas técnicas tanto por parte de la actriz como movimientos de cuerpo y repetición de estos durante todo el rodaje para permitir transitar entre los otros ambientes, y también movimientos de cámara son pensados desde la etapa del desglose técnico, y asimismo establecer códigos tanto del cuerpo como por parte de la cámara, los

cuales serán aprovechados en el montaje para relacionar entre el ambiente Ritual y Hiperrealidad.

3.3.2 Ambiente Ritual

El segundo ambiente más que un lugar específico será un ritual en el cual se trabajará con el elemento del fuego y en el cual el montaje se ancla en la utilización de transparencia entre imágenes de lo que fue filmado en una diaria externa y lo que será grabado en el estudio y donde entrarán esas primeras grabaciones para ser proyectado, y este servirá para conectar y relacionar el ambiente *Ciborgue* gracias a el calor y los colores, lo cual en el montaje servirá como aparato conductor. Ya que en el ambiente Ritual este fuego además de proyectado entrará de manera directa en la pantalla. Usando transiciones de fundido que sumado a la proyección será la principal forma de conectar este ambiente con los otros, aun así no se busca que esta sea el único instrumento a través del cual sea trabajado, sino que será un camino usado para llegar al mensaje de ese cuerpo que está acostumbrado a la relación con la tecnología pero mantiene una relación orgánica con el mundo y la naturaleza, no obstante hay abertura para usar diferentes mecanismos para alcanzar este lugar.

3.3.3 Ambiente Hiper-Realidade

Y por último viene el ambiente Hiper-realidade en el cual existirán muchos elementos tanto en la parte escénica como en el montaje, y en esta se aborda el tema de la obsolescencia programada y la relación del ser humano con los aparatos seguido de la relación entre este y la naturaleza con la propia tierra. Como propuesta de montaje se busca trabajar con distintas pantallas y sus aspectos, transición de tipo *glitch*¹⁶ y también en algunos momentos llenar la pantalla con distintas imágenes sobrepuestas y que estas funcionen como un video-collage para crear esa sensación de acumulo de cosas.

¹⁶ *Glitch* se refiere a un error o fallo en un sistema o dispositivo electrónico que provoca un comportamiento inesperado o defectuoso. En el caso de la tecnología puede manifestarse como una distorsión visual

Figura 12: Glitch y movimiento de la personaje



(Fuente: Videoclip musical Arca - Ritual)

Algunos de estos implementos a ser usados en el montaje de la obra serán descritos y se basan en las experiencias actuales y propias con la tecnología haciendo hincapié en la dependencia de ésta, es decir la utilización de el aspecto de pantalla de 9x16 lo cual sería lo opuesto al *aspect ratio*¹⁷ en el cual será grabada la obra, y este interés parte debido al avance de la tecnología y la utilización de celulares en formato vertical que hacen más sencillo consumir contenido audiovisual de esa forma. Por lo tanto se van a usar transiciones de la imagen subiendo y otra apareciendo justo debajo, para llevar al espectador a la experiencia familiar que se tiene cuando se interactúa con redes sociales y así denotar lo cotidiano que se vuelve ese gesto de *Swipe Up*¹⁸.

¹⁷ *Aspect Ratio*: Se refiere a la relación de aspecto es decir a la proporción entre el ancho y la altura de una imagen o pantalla

¹⁸ *Swipe up*: Es una acción realizada deslizando el dedo hacia arriba en la pantalla táctil de un dispositivo. Se utiliza para acceder a más contenido o seguir un enlace en plataformas como redes sociales.

Figura 13: Referencia del *Swipe Up* Instagram y reels



(Fuente: Imagen creada por el autor)

3.3.4 Transiciones y cortes entre ambientes y planos.

El montaje en la obra va a determinar la duración de los planos, los cortes y la yuxtaposición de planos para crear una obra de manera sucinta y con un contenido que haga pensar experimentando con estos cortes intentando alejarse de un montaje narrativo.

En esta familia de casos, la duración supuestamente continua del plano está en realidad constituida por varios fragmentos de tiempo puestos en sucesión. El «truco de la manivela» al que tan a menudo recurrió Georges Méliès consiste en interrumpir el movimiento de la película dentro de la cámara durante el tiempo de escamotear un cuerpo, cambiar de vestuario, reemplazar un objeto. Aunque el corte temporal produce un leve salto, en el régimen de ficción instaurado por Méliès dicho salto es atribuido a los cuerpos y a los objetos: son ellos los que aparecen, desaparecen y se transforman por otro, etc dentro de un espacio-tiempo pretendidamente continuo. Cuando estas soldaduras temporales se efectúan digitalmente, resultan imposibles de detectar (SIETY, 2004, p 14).

La dirección de fotografía y el montaje tienen la labor de encajar para filmar y crear planos que al momento de ser llevados a la isla de montaje puedan ser usados como un rompecabezas y trabajar con cortes que generen cambios temporales, una discontinuidad en el tiempo de la obra para así generar cambios de ambientes y también en la personaje o en el mismo ambiente como los objetos, y para producir transiciones con un *raccord* en movimiento. Esta discontinuidad conversa con la estética propuesta para la obra, ya que se busca experimentar con la circularidad del tiempo, de la misma forma esta discontinuidad temporal será realizada con cuidado para no abarrotar al espectador y confundirlo, de tal manera que resulte en una obra sin sentido, o sin mensaje, por lo contrario se propone tener coherencia sin dejar lo experimental de lado.

Estos cortes también serán trabajados en el ambiente Ciborg, ya que al ser el ambiente donde el universo diegético es centralizado y como se menciona en la fundamentación teórica del proyecto, la personaje comienza un proceso de ciborguización al ir acercándose y tocando las plantas y las TVs y serán usados unos cortes más bruscos sin necesidad de generar un

raccord es decir cortes más visibles y un método de montaje que evidencie que existen cortes y que no se están tratando de esconder, pero estos cortes se irán amenizando a medida que transcurra la videoarte y a medida que la personaje comienza a ser parte de ese cuerpo y de la tecnología, y vaya aceptando e identificándose como un cuerpo que está fuera de los cánones estéticos o del padrón. Por lo tanto se volverán más sutiles y dejarán de tener tanta visibilidad y a su vez serán usados *raccord*¹⁹ de movimiento, y con la ayuda de los *lens flare* que serán usados por parte del área de dirección de fotografía. Toda esta relación entre la personaje y los cortes se dará dentro de esta relación con los otros ambientes Ritual e Hiperrealidad.

3.3.5 La relación de aspectos de pantalla, el cuadro dentro de cuadro como evocador de temporalidades y diferentes aparatos tecnológicos.

Ao se inserirem socialmente, as novas mídias traçaram novos caminhos para o desenvolvimento das relações entre indivíduos e os meios, desenhando novos alicerces e promovendo aberturas para reinvenções nos processos de criação das mensagens. Na contemporaneidade, a participação da recepção configura novas artimanhas, pois as contribuições espontâneas das pessoas interferem na construção das novas narrativas. (BIDARRA; SEVERO, 2020, p 185)

El formato vertical 9:16 en los medios de comunicación refleja las transformaciones de los nuevos medios y redes sociales. Permite una interacción innovadora entre individuos y redefine la creación y transmisión de mensajes. En la contemporaneidad, la participación activa del público desempeña un papel fundamental, ya que las contribuciones espontáneas de las personas interfieren directamente en la construcción de las narrativas. Así, el formato vertical en los medios de comunicación refleja no solo un cambio estético, sino también un cambio en los procesos de producción y recepción, permitiendo una mayor diversidad de voces y perspectivas en la construcción de los mensajes.

Os novos conceitos de espectadorialidade distanciam os indivíduos que produzem conteúdo audiovisual com seus próprios aparatos tecnológicos do consumidor passivo de conteúdo audiovisual ainda preso a conceitos tecnoestéticos vigentes há décadas. Em A tela global Gilles Lipovestky e Jean Serroy registram o que batizam do fenômeno do “Cine-eu”, decorrente do que chamam de “hipermodernidade globalizada”, que inclui a possibilidade de realizar obras audiovisuais para si e para seu universo de relações sociais num tempo onde “o individualismo entrou em uma nova fase de sua aventura histórica” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009 apud BIDARRA; SEVERO, 2020, p 188)

La popularidad del formato de grabación de vídeo en vertical puede entenderse dentro del contexto de la "*hipermodernidade globalizada*" término usado Gilles Lipovestky y Jean Serroy usan este término para referirse a los tiempos actuales donde los valores y las formas

¹⁹ *Raccord*: se refiere a la continuidad visual entre diferentes tomas o escenas de una película

de vida se transmutan de manera intensa. En esta era marcada por la interconexión y rápida difusión de información a través de las redes sociales y plataformas digitales, el acceso a la tecnología se ha vuelto prácticamente omnipresente. Como resultado, las personas constantemente buscan formas de crear y compartir contenido de manera rápida y conveniente, adaptándose a las demandas de la sociedad actual. El formato de vídeo en vertical se ha vuelto ampliamente popular debido a su compatibilidad con dispositivos, como los teléfonos inteligentes, que son los principales medios de acceso a internet y consumo de contenido en la actualidad. Al grabar videos en este formato, los individuos pueden capturar momentos y compartirlos instantáneamente en las redes sociales, donde son fácilmente visualizados y compartidos por una audiencia global.

Además, el formato vertical se considera más inmersivo e íntimo cuando se visualiza en dispositivos móviles, ya que llena toda la pantalla del teléfono, permitiendo que el espectador se involucre por completo con el contenido. Este tipo de experiencia inmersiva es altamente valorada en la sociedad actual, donde la atención es cada vez más escasa y las demandas de estímulos visuales rápidos y envolventes son constantes. Por lo tanto, la popularidad del formato de vídeo en vertical puede entenderse como una respuesta a las demandas de esta sociedad, donde la accesibilidad, la practicidad y la experiencia inmersiva desempeñan un papel fundamental en el consumo y compartición de contenido audiovisual.

La obra se establece y describe con un *aspect ratio* 16:9, full HD (1920x1080p), no obstante durante el proceso de montaje será trabajado el cuadro dentro de cuadro con *aspect ratio* diferentes ya sea la relación de aspecto de 9:16 como también la 1,33:1 (es decir un aspecto de pantalla 4:3) y estos formatos serán usados en diferentes momentos de la obra, una de estas proporción será 9:16 la cual pretende tener de referencia los reels de Instagram y nuevos formatos de grabación de video, así conversar con los seres humanos y la relación con las redes sociales y la contemporaneidad.

Figura 14: Referencia múltiples formatos 9:16



(Fuente: Sintonía - Temporada 1 - Episódio 1 - Pegaram a Cacau)

Y el otro aspecto de pantalla será el 4:3 el cual se popularizó gracias al cine del cual después surgen otros aspectos diferentes, y en este caso será usado el *aspect ratio* 4:3 que busca dar una apariencia más analógica, y se usa de referencia a la televisión clásica. Para dialogar con el uso del formato anterior; entre una modernidad y algo menos moderno o quizás hoy en día obsoleto. Una referencia de la utilización de esto sería el videoclip Plástico de Edgar.

Figura 15: Referencia cuadro dentro de cuadro aspecto de pantalla 4:3



(Fuente: Videoclip musical Edgar - Plástico)

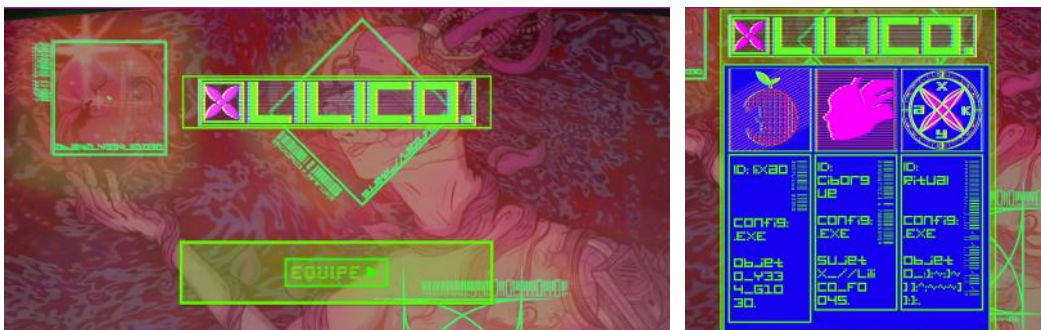
En conclusión, el montaje se basará en las técnicas y propuestas previamente mencionadas, buscando establecer un diálogo con la dirección y la dirección de fotografía. El objetivo es crear una propuesta experimental que aporte sentido y una experiencia sensorial al espectador. Es importante destacar que estas propuestas no serán reglas estrictas ni limitantes para la creatividad en el ámbito cinematográfico. Por el contrario, se utilizarán todas las herramientas y fundamentos teóricos como una guía para lograr el resultado deseado. Dado que se trata de un proyecto experimental, el enfoque será flexible y se buscará explorar nuevas posibilidades para enriquecer la experiencia cinematográfica.

4. RELATÓRIO CRÍTICO

Iniciamos o projeto com o intuito de realizar um videoclipe de caráter experimental não narrativo, e firmamos uma parceria com uma artista que havia gostado da nossa proposta estética. Como grupo, compartilhamos e reunimos nossos referenciais, majoritariamente no repertório do videoclipe, para elaborarmos uma ideia que servia aos propósitos do nosso trabalho e as expectativas da artista. No entanto, por motivos logísticos, não foi possível efetivar a colaboração e tivemos que redirecionar o projeto para outro rumo, tornando-se uma proposta de videoarte performática.

Devido à dissolução da parceria, pensamos em uma proposta de exibição em formato de instalação, tanto para suprir a falta do som, por poderíamos utilizar uma trilha de ambiência, quanto porque se encaixava nas nossas intenções formais. Convidamos Lulu Fernandes, amigo da equipe que já era experiente em desenvolvimento de trilha sonora, para compor uma atmosfera musical que complementasse as imagens idealizadas. Esse processo se deu concomitante à pré-produção, mediante reuniões online para alinhar as concepções a partir das sensações que gostaríamos de evocar em cada ambiente. Lulu realizou todo o processo a 850 km de distância, e nos enviava demos do seu processo criativo. Nesse novo caminho, com o intuito de realizar uma instalação interativa, solicitamos ao artista digital, Gabriel Godoy, que fabricasse uma página virtual em que os espectadores pudessem eleger a ordem de visualização dos clips. A ambos os artistas permitimos e incentivamos que usassem de sua liberdade criativa para imprimir sua autenticidade em suas criações, pois tínhamos em vista justamente o potencial da diversidade de um projeto criado em conjunto em detrimento do controle criativo absoluto.

Figura 16 - Site de apresentação da obra



Fonte: imagens do site e arte de Gabriel Godoy.

Fadel Gutierrez, o performer de Lilico.mp4, também já era um amigo da equipe que, inclusive, havia acompanhado grande parte do desenvolvimento do nosso projeto e contribuído para tal indicando referências. Lhe estendemos um convite para que construísse juntamente conosco nessa nova etapa do projeto, uma vez que sua pesquisa também se relacionava com nossa proposta e a parceria seria benéfica para ambos os lados. Decidimos elaborar uma partitura de movimentos, cujo processo se deu da seguinte forma: trocamos referenciais para nos orientar, convidamos Pan Fogaça, mestre em performance, para propor exercícios corporais cujos motes cumpriam visualidades que faziam sentido com os processos cognitivos de Lilico, e realizamos ensaios duas vezes por semana durante um mês antes da rodagem. Ficamos satisfeitos com os aprendizados adquiridos durante o processo e com resultado expresso em tão curto período. A partir dessa parceria também adicionamos novas partes na composição do arco de Lilico, o que surgiu, exclusivamente, da vontade de Gutierrez em propor a adição de sua subjetividade à personagem. Uma visão do que se passava dentro da cabeça da personagem ao assumir sua nova personalidade, composta de um fundo infinito e uma luz direcional, em que Lilico queima sua antiga identidade e modifica seu nome no SIGAA²⁰, recusando as determinações institucionais impostas.

Os demais ambientes não sofreram mudanças drásticas em sua essência estabelecida na concepção estética primordial, passando apenas por pequenas alterações logísticas que serão destrinchadas mais adiante no relatório de cada área.

Figura 17 - Diagrama de Ambientes



Fonte: as autoras.

²⁰ Sistema Integrado de Gestão de Atividades. Site utilizado pela instituição UNILA para gestionar os processos da graduação.

A concepção imagética desse projeto demandava um trabalho de arte minucioso, já que muitas nuances da transformação de Lilico seriam expressas por meio de objetos de cena, cenário e figurino. Confiámos em Sarahi Vivas e Maria Alejandra Marquez para direcionar o departamento de arte, e houve uma relação de troca com a direção para construir o universo de Lilico. Enviamos nosso *moodboard* de referências, pedimos que lessem O Manifesto Ciborgue (1985), além do nosso projeto com a proposta da obra, e que visualizassem a arte *TV Garden* (1974) de Nam June Paik, para que usassem como base de inspiração e criassem a partir disso.

Figura 18 - Proposta de Arte



Fonte: diretoras de arte do projeto
Figura 19 - TV Garden (1974) - Nam June Paik



Fonte: Tate Modern Exhibition.

Disponível em: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik>

Ainda durante a pré-produção, desenvolvemos a decupagem e um *storyboard* em conjunto entre direção e direção de fotografia a partir das ideias partilhadas e motivadas pelo argumento e pelo esquema de ambientes previamente propostos. Tivemos a intenção de sugerir planos necessários para o desencadeamento de imagens, e para direcionar os diálogos

entre os departamentos, mas ainda deixando espaço para possíveis experimentações durante o processo de filmagens.

Figura 20 - Decoupage

A	B	C	D	E	F	G	H		I
SEQ	PLANO	ESPAÇO	QUADRO	ANGULO	LENTE	MOVIMENTO	DECUPAGEM DIREÇÃO E FOTOGRAFIA		Obs
							DESCRİÇÃO		
1	Ciborgue	PG	PG	Reto	24mm	Estático	Partitura de movimentos completa + cenário sem Lilico		
2	Ciborgue	PM	PM	45	50 mm	Estático	Partitura de movimentos PARTE		
3	Ciborgue	PM	PM	Variado	50 mm	Câmera na mão	Câmera acompanha a Partitura de movimentos completa		
4	Ciborgue	PD	PD	-	50 mm +	Câmera na mão	Lilico caminha pelo espaço (pés)	Filtro estrela	
5	Ciborgue	PD	PD	-	50 mm +	Câmera na mão	Lilico caminha pelo espaço e interage com objetos(braços / rosto)	Filtro estrela	
6	Ciborgue	PD - pov	PD	-	35mm	Câmera na mão	Objetos do espaço	Filtro estrela	
7	Ciborgue	PD - pov	PD	-	35mm	Câmera na mão	Globo de luz	Filtro estrela	
8	Ciborgue	PP	PP	Contra picado	14 mm	Câmera na mão	Lilico encosta nos cabos pendurados (inicia metamorfose)	Filtro estrela (testar)	
9	Ciborgue	-	-	VERTIGO	SONY	Trípé	Vertigo do rosto de Lilico		
10	Ciborgue	2x PD	PD	Reto	14mm e 85mm	Estático	Olhos de lilico vendo o entorno		
11	Ciborgue	PP	PP	Picado - ots	50mm	Estático	Lilico olha para sua mão com estranheza		
12	Ciborgue	PD	PD	Picado - pov	24mm	Estático	Mão de lilico sem nada		
13	Ciborgue	PD	PD	Picado - pov	24mm	Estático	Mão de lilico com elementos ciborgue		
14	Ciborgue	PP	PP	Contra picado	24mm	Estático	Movimento de luz variável circular	Bastão de luz	
15	Ciborgue	PG	PG	Picado	14mm ou 24mm	Estático	Abaperu		
16	Ciborgue	PG	PG	Contra picado	14mm ou 24mm	Estático	Abaporut		
17	Ciborgue	PG	PG	Planos de calhes do espaço	-	Experimentação (85,100mm)	Experimentação		
18	Fundo infinito	PP	PP	Contra picado	24mm	Estático	Movimento de luz variável circular	Bastão de luz	
19	Fundo infinito	PD	PD	Reto	50mm	Câmera na mão	Metamorfose - partes do corpo de lilico enquadrados		
20	Fundo infinito	PP	PP	Zenital -)	50mm	Trípé	Metamorfose - partes do corpo de lilico enquadrados		
21	Fundo infinito (PC)	PM	PM	Reto - perfil	50mm	Trípé	Lilico no Pc	Bastão de luz	
22	Fundo infinito (PC)	PPP	PPP	Reto	85mm	Trípé	Olhos com o Pc no fundo		
23	Fundo infinito (PC)	PPP	PPP	Reto	24mm	Trípé	Olhos com o Pc no fundo		
24	Fundo infinito (PC)	PPP	PPP	Reto	24mm	Trípé	Olhos com vela no fundo		
25	Fundo infinito (PC)	PM	PM	45	50mm	Trípé	Lilico pega a ID da mesa e observa as velas com intenção de queimar		
26	Fundo infinito (PC)	PP	PP	-	50mm	Câmera na mão	Lilico queima a ID		
27	Fundo infinito (PC)	PD	PD	-	85mm	Câmera na mão	ID queimando		
28	Fundo infinito (PC)	PP	PP	Contra picado	24mm	Câmera na mão	Lilico triunfando iluminado pela luz de velas	Bastão com luz de vela oscilante	
29	Fundo infinito (PC)	PG	PG	Reto	24mm	Trípé	Varição de roupa 1	Luz diferente, mais lavada, como se fosse no programa	
30	Fundo infinito (PC)	PG	PG	Reto	24mm	Trípé	Varição de roupa 2	Luz diferente, mais lavada, como se fosse no programa	
31	Fundo infinito (PC)	PG	PG	Reto	24mm	Trípé	Varição de roupa 3	Luz diferente, mais lavada, como se fosse no programa	
32	Fundo infinito (PC)	PG	PG	Reto	24mm	Trípé	Varição de roupa 4	Luz diferente, mais lavada, como se fosse no programa	
33	Fundo infinito (PC)								
34	Fundo infinito (PC)						Fadel falando a intro - reto e perfil		
35	Fundo infinito (PC)						mov repetitivo para deixar na tv do mapping		escolher plano pronto
36	Ritual	PG	PG	Reto	24mm	Trípé-master	Lilico performa toda a partitura de dança		
37	Ritual	PP	PP	Reto	50mm	Trípé	Partitura de mov		
38	Ritual	PD	PD	Variável	50mm	Câmera na mão	Partitura de mov		
39	Ritual	PM	PM	Reto	Sony	Trípé	Câmera acompanha o mov		
40	Ritual						Vertigo de rosto de Lilico		
41	Ritual								
42	Lixão	com celular	com celular	sequencia	-	Celular na mão	Lilico filma o ambiente (céu, lixos etc) com celular. Caminha até o espelho se olha. Pode abaixar e deixar o celular em frente, filmando a si - faz a dança		
43	Lixão	PC	PC	sequencia	35mm	Trípé	Câmera filma Lilico fazendo essas ações		
44	Lixão	PC	PC	-	35mm	Trípé (?)	Câmera filma Lilico dançando		
45	Lixão	Com celular	Com celular	self	-	Celular na mão	Lilico se filma em self pegando o celular depois de dançar, caminha se filmando. Abaixa e enterra o celular.		
46	Lixão	PP	PP	Zenital	35mm	Câmera na mão	Celular sendo enterrado		
47	Lixão	PP	PP	Zenital	35mm	Câmera na mão	Celular sendo enterrado		

Fonte: as autoras

Fonte: as autoras.

Como forma de captação de recursos para produção, criamos uma conta no Instagram dedicada ao projeto e fizemos uma vaquinha para que nossos amigos e conhecidos pudessem apoiar o projeto enviando dinheiro por meio de transferência pix. Tamires Souza, cabeça do departamento de produção, ficou responsável pelo gerenciamento do perfil na rede social e a conta que recebia o pix era gerenciada pela diretora, Cecília Pereira. As postagens de divulgação do pix foram feitas pela diretora de foto, Maria Luiza Apollo, que utilizou imagens geradas por inteligência artificial pelo montador, Miguel Molina. Todos nós tivemos de realizar algumas funções na produção, uma vez que não havia um membro defendendo o departamento desde o início do projeto. Ainda na pré-produção foi realizada uma visita técnica à locação em que iríamos gravar, último passo a ser concluído antes que pudessemos iniciar a produção.

Figura 22 - Arte da vaquinha para redes sociais



Fonte: as autoras.

A etapa de produção foi realizada no período de 04/09/2023 a 09/09/2023, sendo a primeira diária na locação da empresa Lixotec, para gravar o ambiente hiper-realidade, e as demais no estúdio da universidade. No final de semana anterior ao início da rodagem realizamos uma última reunião geral de equipe²¹, para alinhar como a semana se organizaria

²¹ Membros da equipe listados da esquerda para a direita: Wendel Ribeiro (logger), Milena Tranoulis (ass. de arte), Sarahi Vivas (Dir. de arte), Alejandra "Monisi" Marquez (Dir. de arte), Cecília Pereira (Direção), Gabriel França (ass. de direção), Aurora Lima (ass. de arte), Angi (ass. de arte) Fadel Gutierrez (performer), Zary Wong (still), Maria Luiza Apollo (Dir. de fotografia), Tamires de Souza (Dir. de Produção), Firmino (ass. de produção), Miguel Molina (Montagem e projeção), Vitoria Junqueira (ass. de fotografia), Ana Beatriz (ass. de fotografia) e Higor "Higuinho" Rocha (ass. de câmera e iluminação).

com horários, transporte, alimentação e quais planos realizamos em cada diária. Os dias se organizaram entre filmagens e montagem de cenário, uma vez que o Fundo Infinito, o Ritual e o Ciborgue foram produzidos para o desenvolvimento da obra, sem se valer de locações já existentes.

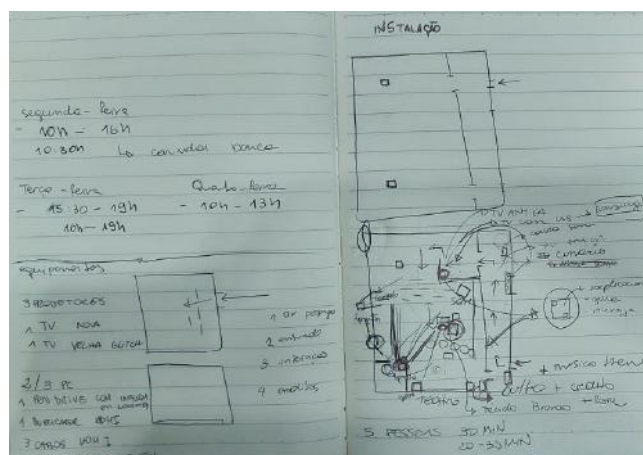
Figura 23 - foto da equipe no último dia de gravações



Fonte: os autores.

Durante o período de montagem, os realizadores se reuniram para estabelecer as especificidades da instalação, elaborando um possível circuito a ser percorrido. Iniciando na parte externa do estúdio, o espectador iria receber informações através de QR codes que o indicariam por onde percorrer e posteriormente como interagir com o computador que estaria apresentando os vídeos. Adentrando o estúdio, algumas recomposições do cenário estariam expostas, uma televisão apresentaria parte fragmentada de Lilico, seguido do cenário do ambiente Ritual, no qual haveria projeção de fogo sobre os tecidos em pendurados pelo qual o espectador atravessaria até chegar na exibição das videoperformances. No entanto, de última hora, esse planejamento não pôde ser efetivado devido à impossibilidade de utilização dos espaços como consequência da paralisação estudantil que ocorreu nas semanas em que faríamos a montagem e execução da instalação.

Figura 24 - Esquema de planejamento de instalação.



Fonte: os autores.

Concluindo o relato geral do processo, a seguinte seção contém os relatos específicos dos departamentos de direção, direção de fotografia e montagem, áreas cujos autores do presente TCC executaram.

4.1 DIREÇÃO

A primeira tarefa da direção após a definição da estética do projeto foi esquematizar um *storyboard* (vide imagem 21), juntamente com a direção de foto. Pesquisei e tentei utilizar programas específicos de criação de *storyboard*, mas no fim decidimos por desenhar à mão, devido à praticidade. O processo se deu da seguinte ordem: eu descrevia o que tinha em mente para cada plano, e Maria desenhava, contribuindo também com as sugestões de plano que ela tinha, e decidíamos juntas quais lentes seriam utilizadas. Esse documento facilitou minha comunicação com o restante da equipe, servindo de apoio visual para quando minha descrição não se fazia suficiente para que captassem o que eu tinha em mente e conseguissem me auxiliar na execução de cada ideia. Analisando esse processo, eu diria que sempre optaria por fazer um *storyboard* antes mesmo de esquematizar a lista de planos em uma *decoupage*, pois seu aspecto visual aproxima a equipe da visão e imaginação da mente da direção, tornando mais fácil a previsão de obstáculos e a sugestão de alternativas para a execução mais eficaz daquilo que se pretende realizar.

A partir disso, a outra tarefa mais urgente era a composição da coreografia que seria performada por Fadel Gutierrez. Durante o mês de agosto de 2023, Gutierrez comparecia ao nosso campus, Jardim Universitário, duas vezes por semana e ensaiava por duas horas os exercícios corporais que Pan, nosso preparador de elenco, enviava. Esses exercícios eram personalizados para desenvolver partes do corpo que seriam utilizadas para evocar as visualidades que eu tinha em mente para cada ambiente. Eu, Cecília, e a diretora de foto, Maria, revezamos os dias da semana em que iríamos acompanhar Fadel nos ensaios, dando

apontamentos, revendo referências e determinando quais movimentos iríamos adotar na coreografia e também os tempos de cada movimento. Adentrando a prática realizada e a exemplo da necessidade de estabelecer um novo referencial para as trocas com e performer, mas não deixando o conceito cinematográfico de lado dentro dos diálogos entre os departamentos e entre as diretoras, termo *plano*, a exemplo, passou a ser compreendido dentro de seu contexto de dança para nomear os planos *baixo*, *médio* e *alto* na coreografia e situar em qual região cartesiana vertical o corpo se encontra; enquanto o termo *plano* cinematográfico (*primeiro plano*, *plano médio*, *plano geral*, etc) foi trazido posteriormente junto à ideia de qual a proporção do corpo estaria em quadro (corpo inteiro, tronco, rosto, etc).

Em um dos ensaios levamos a câmera e simulamos o enquadramento de *mastershot* que realizaríamos para determinar o espaço em que a performance seria feita, uma vez que não ensaiamos no próprio espaço onde gravaríamos. A cada semana de ensaio era notória a evolução da coreografia, pude ver a personagem Lilico tomar forma consistente e cumprir com as minhas expectativas. Na terceira semana de ensaio já tínhamos a partitura pronta e continuamos os encontros para refinar detalhes de expressão, tempos e espaço. O processo de criação conjunta da performance como um todo foi muito proveitoso; a troca interdisciplinar enriqueceu de forma ímpar e a comunicação de qualidade tornou o caminhar eficiente, o que refletiu diretamente no resultado que considero mais que satisfatório, sobretudo no curto período de tempo em que esse trabalho se deu.

Paralelamente à criação da performance, os elementos que compunham a arte que daria vida ao universo de Lilico também eram confeccionados. Acompanhei de perto o trabalho de arte, continuamente trocando referenciais e construindo juntas a estética desejada. A sintonia que havia entre a direção e a direção de arte revela seus frutos no resultado, que superou as expectativas do que poderia ser alcançado em tão curto período de tempo. Acabamos por produzir objetos em conjunto, buscamos plantas e estruturas para compor o cenário e, sempre que eu tinha tempo disponível, me dispus a auxiliar nos dias de montagem do cenário e manutenção do mesmo durante as diárias de gravação. Foi gratificante trabalhar com uma equipe que entendia minha visão e tinha a capacidade de pensar criativamente para executá-la, além de contribuir para enriquecê-la.

Figura 25 - Plantas no estúdio

Fonte: as autoras.

Aproximando a chegada do mês de setembro de 2023, reunimos a equipe de arte, de direção e o performer para preparar o estúdio e ensaiar a performance. Montamos a estrutura com tecidos pretos para simular o fundo infinito e a equipe assistiu, pela primeira vez, a dança de Lilico. A reação foi extremamente positiva e isso me animou para o início das gravações.

A primeira diária de gravações seria na segunda-feira, dia 04/09/2023, então reunimos toda a equipe no *Google Meet* durante o final de semana anterior para repassar informações importantes sobre como seria a rotina e as ordens do dia no decorrer da semana. Chegando na locação, Lixotec, organizamos nossos equipamentos, a produção preparou o café da manhã e nos reunimos em roda para fazer exercícios de concentração e harmonia para centralizar cada membro no mesmo foco; ter um dia tranquilo de rodagem.

Figura 26 - Café da Manhã na Lixotec

Fonte: as autoras.

Logo nesse dia surgiu nosso primeiro obstáculo; a gravação seria em ambiente externo e a previsão do tempo indicava chuva, mas aquele era o único dia em que teríamos a disponibilidade daquele espaço. Discutimos nossas alternativas e, dentre gravar externamente e correr o risco de que tudo molhasse, ou gravar no ambiente interno e perder a única característica que dava sentido ao ambiente, optamos por nos molhar. Tomei essa decisão após conversar com meu assistente de direção explicar como não faria sentido deslocar toda a equipe até aquela locação justamente pela sua área externa e no fim não utilizar, e também após conversar com a equipe de arte e o performer se todos estavam dispostos a correr o risco, e todos toparam manter o plano. Passamos a manhã organizando o cenário, enquanto o performer era produzido, e durante a tarde demos início às gravações. Houve momentos nublados, ensolarados e de garoa, mas nada nos impediu de captar todos os planos programados para o dia.

Nesse dia, o plano mais importante era uma sequência que seria gravada com um smartphone operado pela personagem Lilico. Eu mesma reproduzi o plano algumas vezes para exemplificar para o performer e também separamos um tempo para que ele testasse o circuito que percorreria e as ações que deveria executar. Felizmente, nossa comunicação era muito efetiva e rapidamente ele conseguiu reproduzir o que fora instruído. Paralelamente à gravação feita pela câmera do celular, a diretora de fotografia também operava uma câmera em tripé, captando um *mastershot*. Minha função principal era visualizar as imagens entre takes, dar direcionamentos para o performer, ouvir as opiniões do meu assistente e da direção de foto. Tudo ocorreu muito bem e finalizamos a diária no tempo planejado, apesar de alguns atrasos durante o dia.

Figura 27 - Direção na Lixotec



Fonte: as autoras.

A segunda diária seria na terça-feira, 05/09/2023. O cenário havia sido montado no dia anterior, então as primeiras horas do dia eram dedicadas a ajustes de detalhes do cenário juntamente com a iluminação feita pela fotografia, e eu utilizava esse tempo para preparar o performer para o dia. A equipe estava cansada nesse dia, um pouco distraída, e nos esquecemos de fazer os exercícios de foco antes de dar início à diária, o que foi um erro de principiante; no desenrolar do dia houve comunicações não eficazes entre membros da equipe, falta de foco, muito atraso e estresse intensificado. Não conseguimos realizar todos os planos programados, então cortamos alguns da lista e outros passamos para outra diária. Todas essas decisões eram tomadas com o conselho do assistente de direção e permeadas por conversas e negociações com a diretora de fotografia, uma vez que eu sempre queria me certificar de que todos pudessem executar seu trabalho da melhor forma possível e se sentissem ouvidos e contemplados no processo.

Felizmente, meu assistente era paciente e sabia quais brigas comprar comigo, porque ele entendia as demandas do projeto e sempre tentava defender a visão da direção. Marcamos uma reunião entre direção e fotografia para discutir a reorganização do que não havia sido realizado no dia e para pensar em como melhorar o processo da próxima diária. Foi importante que essa conversa entre diárias acontecesse para analisarmos onde havíamos sido faltosos e como melhorar nos próximos dias após expormos nossas frustrações. Rapidamente chegamos em um consenso sobre controlar melhor a entrada e saída de pessoas no *set*, minimizar a quantidade de pessoas durante as gravações e não negligenciarmos a importância dos exercícios de foco no início de cada diária. Também fiz questão de ouvir todas as questões e *feedback* do performer de como poderíamos melhorar a experiência de *set* para que ele pudesse executar sua função da forma mais tranquila que o tempo e o espaço permitissem. Após essa reunião as demais diárias deram resultados melhores; mesmo com atrasos e imprevistos, fomos capazes de manter a ordem, a tranquilidade e o respeito.

As diárias seguintes, 07/09/2023 e 09/09/2023, ocorreram, sobretudo, conforme o previsto. Mantivemos a rotina estabelecida; reunião da equipe ao chegar no *set*, com exercícios de foco e repasse da organização do dia, seguido por café da manhã coletivo e depois cada um seguia para suas funções. Na terceira diária eu já havia entendido quais funções eu precisava delegar para meu assistente para que eu canalizasse minha energia em verificar e aprovar a qualidade dos elementos visuais e garantir que minha comunicação com o performer era eficaz, e qual o nível de flexibilidade mental e emocional eu precisava exercer

para equilibrar entre aquilo que eu podia abrir mão e o que eu absolutamente precisava defender para manter a coesão do projeto.

No momento da montagem, eu tentei me distanciar o quanto pude para que o montador tivesse liberdade de expressar sua própria visão através de suas escolhas e não que apenas executasse o que eu tinha em mente. Acredito no trabalho colaborativo e não queria ter controle criativo absoluto, então o pedi que levasse seu tempo assistindo e contemplando às imagens, antes de tudo, e que depois analisasse o *storyboard*, para depois ouvir as minhas ideias e sugestões, para que eu não contaminasse sua mente com minha visão e o bloqueasse criativamente. Durante as quatro semanas posteriores às gravações, eu comparecia à ilha de montagem uma vez por semana para verificar o progresso e dar apontamentos e sugestões que fizessem sentido. A cada semana a montagem se aproximava mais da visão original, por um lado, mas também me surpreendia em novas ideias que surgiram da criatividade do montador ao passar tanto tempo moldando as imagens.

Em suma, meu trabalho de direção foi baseado no esforço mental de não me deixar levar pela opinião da equipe e perder de vista as pretensões do projeto que idealizei, mas também não ser resistente às sugestões que pudessem contribuir. Era importante que eu me lembrasse constantemente de qual era a intenção de cada sequência e cada plano, e quais elementos desafiavam ou colaboravam para que o propósito de cada plano fosse mantido. É um jogo de balanceamento entre apego e desapego. Várias ideias foram alteradas ou descartadas por questões logísticas de tempo ou impossibilidade de execução devido à falha de equipamentos, mas isso deu espaço para que novas ideias e alternativas surgissem, e acredito que todo desafio é uma oportunidade de aperfeiçoamento e aprendizado.

No fim, ainda tenho várias ideias e projeções do que esse projeto pode se tornar, mas me dei por satisfeita com o caminho percorrido até o momento de apresentação para a banca. Sou grata por ter tido uma equipe que compreendeu minha visão e teve paciência, dedicação e paixão para construirmos juntos essa obra.

4.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Este capítulo apresenta a discussão acerca da concepção criativa e do desenvolvimento prático da direção de fotografia da videoarte, alguns de seus vetores poéticos e desdobramentos técnicos. O pensamento da criação fotográfica, nesse projeto, aproximou-se a conceitos que atravessam o campo da videodança e da videoarte à medida que encontrou cinematografias e videografias referenciais que dialogam com a obra e motivam percepções acerca do processo. No início do relato, realizo um breve diálogo com autores que encontramos a partir de inquietações que emergiram durante o processo de ensaio e construção coreográfica, e, posteriormente, realizo uma descrição cronológica do processo de pré-produção e filmagem.

4.2.1 Videodança e processo conjunto

Compreender o desenvolvimento da videodança como um processo interdisciplinar foi fundamental para a pesquisa, uma vez que a associação de diferentes linguagens estabeleceu novos referenciais para a elaboração da obra, expandindo os possíveis direcionamentos práticos e realocando conceitos partilhados entre os realizadores. A direção de fotografia enxergou no diálogo com o cinema de dança a necessidade de pensar a operação da câmera e os direcionamentos visuais da área atrelados à concepção criativa da obra desde seu princípio, em consonância com a direção. Esse acercamento se motiva também na compreensão de que a câmera constrói o registro dos movimentos mutuamente ao corpo que performa, manipula a coreografia a medida que a reenquadra, que conduz o percurso do olhar e distorce a perspectiva espacial. No encontro com autores que abordam a videodança, percebemos que essa perspectiva de ordem colaborativa do processo de criação é um dos princípios da realização audiovisual nesse campo. Estudos videográficos de Maya Deren, uma das precursoras quando se aborda a relação entre dança e cinema, vão apontar para essa interdisciplinaridade através da proposição do conceito de *choreocinema*, uma abordagem cinematográfica que emerge do encontro entre câmera/tela e coreografia; os efeitos da interação entre a disposição dos corpos e recortes de quadro operados pela utilização de close-ups e dos movimentos de câmera (SANTOS e PAIXÃO, 2020)

O encontro com essas teorias, em meio ao desenvolvimento prático, ajudaram a localizar o processo no espaço da videodança e perceber seus atravessamentos na elaboração da coreografia realizada de maneira conjunta entre diretora, diretora de fotografia e performer nos primeiros meses de processo de pré-produção. O que interessa para nosso trabalho no

diálogo com estudos e cinematografias nesse campo está na possibilidade de coletar referências de processos, que impulsionaram criativamente os direcionamentos da obra. Para mais, permitiram visualizar possíveis caminhos da operação de câmera, pois, diferente de outros processos realizados durante a graduação, os movimentos, ângulos e ritmos produzidos pela câmera, se instauraram a partir da experimentação com caráter improvisatório durante o registro coreográfico em alguns planos que se estabeleceram na decupagem sem enquadramentos pré-definidos.

Ao pensar a partir do desenvolvimento prático realizado nesse período, percebemos que o cinema e a dança se mesclam a nível comunicacional estabelecendo intercâmbios de saberes essenciais para aproximar os referenciais e horizontalizar os diálogos propositivos sobre os movimentos. Foi pertinente à etapa de construção coreográfica, nesse cenário, compreender o espaço de cena limitado pelo campo de visão da câmera, e os percursos que se desdobraram entre performer e diretora de fotografia a partir dessa percepção. Essa percepção compartilhada foi essencial, uma vez que, tradicionalmente, a dança é desenvolvida dentro da lógica espacial do palco, o qual é amplo e majoritariamente frontalizado; diferente da câmera que, por sua vez, recorta e delimita o espaço do quadro, angula o ponto referencial do olhar, enfatiza e modifica a perspectiva de profundidade. A partir dessa reflexão, foram direcionados pontos mais próximos ou afastados da câmera, para cada parte específica da partitura de movimentos, na intenção de investigar conjuntamente seus efeitos.

Figura 28 - Experimentação dos efeitos das diferentes distâncias em relação ao corpo e a câmera.



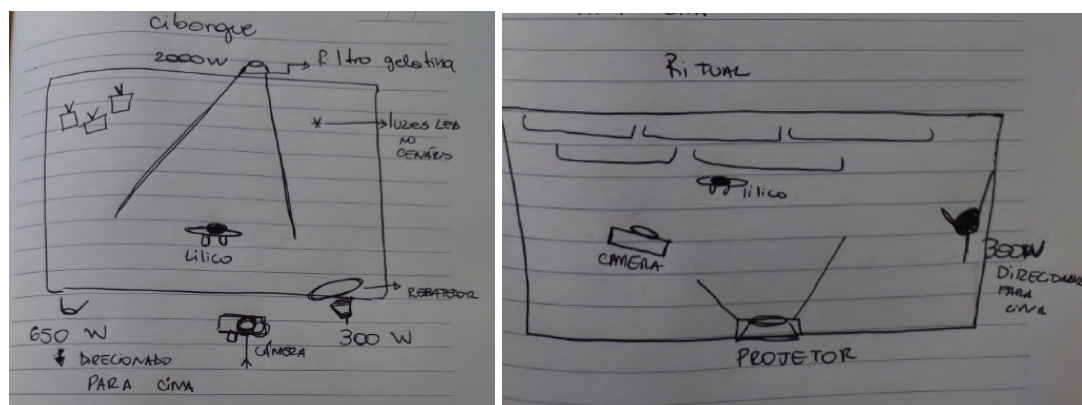
fonte: as autoras.

A etapa de construção coreográfica e ensaios foi realizada durante o período de 5 semanas, período no qual também realizamos a decupagem e o storyboard, propondo duas categorias de planos para a gravação da partitura de movimentos: um plano geral em lente 24mm (intencionado para ter a segurança do registro coreográfico na totalidade) e outros dois planos de valor variável entre médio e plano detalhe, utilizando lente fixa de 50mm, estabelecendo um acompanhamento de caráter mais livre e intuitivo no momento de gravação.

4.2.2 Pré-produção equipe de fotografia

Para pensar as imagens a serem construídas, a direção de fotografia iniciou seu período de pré-produção a partir do agrupamento das referências visuais, para guiar as discussões entre os membros da equipe de foto na identificação das possíveis abordagens técnicas para a execução; nesses encontros, também apresentamos ideias acerca das visões estáticas e criativas da área. A equipe de fotografia foi composta pelos assistentes: Higor Rocha, Ana Beatriz e Vitória Junqueira; que desempenharam um excelente trabalho em colaboração durante a rodagem, tanto na estrutura da iluminação quanto na relação dos equipamentos e acessórios de câmera. Ainda nas reuniões do departamento, observamos as possibilidades técnicas do espaço do estúdio (sala 304-2), locação onde realizamos a grande maioria das cenas. Observamos suas saídas de energia, e seus espaços praticáveis para instalar os equipamentos de luz, a partir disso, elaboramos os primeiros mapas de luz para as cenas internas e elencamos os equipamentos e suas especificidades técnicas para a etapa de gravação. Decidimos, então, pela utilização da câmera SonyFS100 gravando Full HD, iluminação com os refletores Fresnel de 650W, 1000W e 2000W, lâmpadas LED e dois projetores (EPSON W28+ e NEC Ve282). O laboratório de equipamentos da universidade não contava com lâmpadas de 1000W, as quais foram adquiridas com a verba da equipe. Para as objetivas utilizamos Rokinnon 24mm, 35mm, 135mm, lente kit da Sony e duas lentes *vintages*²² (50mm e 70-125mm) com adaptador. A escolha das lentes *vintages* foi feita a partir da possibilidade de seu empréstimo sem custos à equipe, e por produzirem imagens com uma textura mais opaca que se relacionava com a visualidade indicada pela direção, e o desejo de experimentar seus efeitos.

Figura 29 - Mapas de iluminação



fonte: as autoras.

²² Utilizamos este termo para lentes manuais sem sistema eletrônico embutido, utilizadas majoritariamente em câmeras fotográficas analógicas.

Após a retirada de equipamentos, realizamos testes de funcionalidade dos dispositivos e montagem prévia das luzes. Nesse momento nos deparamos com a impossibilidade de utilizar o fresnel de 2000W devido ao refletor apresentar defeitos de funcionalidade. No planejamento do esquema de iluminação, essas seriam as principais luzes de ataque dos cenários internos, que então necessitaram ser substituída pelo único refletor de 1000W que tínhamos disponível. Outra escolha realizada a partir desse momento foi a utilização do projetor EPSON W28+ como iluminação, na busca de uma luz pontual que simulasse um refletor de estilo elipsoidal o qual não tínhamos acesso.

4.2.3 Construção Prática

Pautamos a experimentação como guia da realização prática, e, orientamos a construção da materialidade visual na intenção de enfatizar a natureza plástica e manipulável da luz e de outros aspectos que compõem a imagem. Ao longo dos ambientes que compõem o trabalho, utilizamos diferentes fontes de iluminação: refletores fresnel, luzes led, imagens projetadas, velas e luz natural; com as quais pudemos obter textura, cores, intensidade e dureza de diferentes qualidade, o que conversou com o caráter híbrido e experimental da obra e do processo. O relato é feito em ordem cronológica, e aborda os conceitos estéticos previamente planejados e os desdobramentos práticos pertinentes ao relato crítico.

Iniciamos as gravações em ambiente externo com luz natural; um dia de céu nublado com períodos de chuva, o que nos forneceu uma luz instável com nível de exposição variável. O sol é uma fonte de luz dura, porém essa natureza se modifica à medida que seus raios refletem nas partículas de água das nuvens, característica que nos resultou uma iluminação branda e com baixo contraste, o que contribuiu positivamente para a visualidade desejada, mas nos desafiou no controle de exposição da cena. Neste dia, realizamos o ambiente Hiper-realidade na locação externa da empresa de Lixotec, onde já havíamos realizado uma visita técnica que nos permitiu identificar as saídas de energia e elaborar uma primeira ideia de posicionamentos de luzes e de câmera. Devido à chuva, optamos por não utilizar as fontes de luz artificiais, evitando o risco de avaria nos equipamentos; e nessa mesma ideia, a câmera e o vídeo-assist plugados nas tomadas, foram encapados por filme plástico. O controle da luz da cena se deu através das ferramentas de medida de exposição, principalmente o *False Color*²³ que nos permitiu perceber os valores de luminância nas diferentes zonas da imagem e suas variações à medida que a luz do sol incidia mais ou menos no local. A regulação da exposição foi feita, principalmente, pela utilização dos filtros ND, que, neste caso, são

²³ Ferramenta de representação gráfica dos níveis de luminância da imagem por meio de uma escala de cores.

embutidos no corpo da câmera SonyFS100, e diminuem gradativamente os f/stop da entrada de luz no sensor sem a necessidade de mudança na abertura do diafragma, colaborando com a constância do aspecto final da imagem entre as tomadas.

Figura 30 - False Color.



Figura 31 - Equipe na chuva

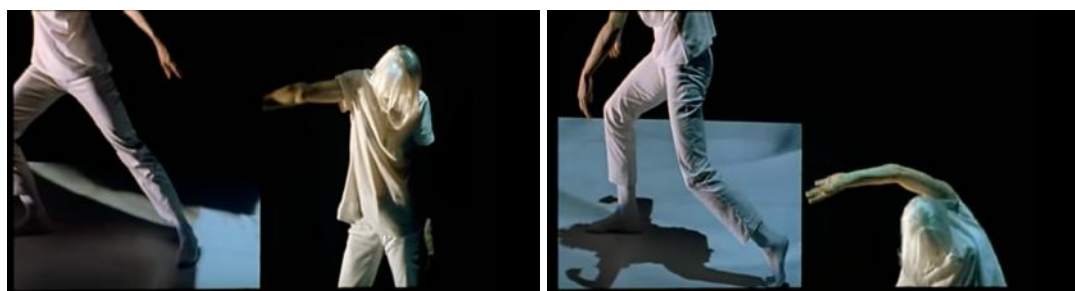


Fonte: as autoras.

Essa cena foi gravada majoritariamente pela câmera do celular smartphone, em uma proporção 9:16, e operada pelo próprio performer, que varia entre as lentes frontal e traseira do aparelho. Utilizamos para isso o celular *Samsung S20fe* em sua modalidade de gravação de 24fps, neste dispositivo a câmera regula seus níveis de exposição e foco de forma automática. Gravamos um plano geral da cena com a câmera *SonyFS100* concomitante ao registro em primeira pessoa feito no smartphone, na busca de construir mais de um ponto de vista do mesmo acontecimento. A dança, por sua vez, também foi registrada com a câmera cinematográfica para garantir que o foco estaria correto e acompanhando os movimentos do performer. As imagens realizadas de forma híbrida foram mescladas posteriormente na montagem e coloridas sem a intenção de simular o mesmo dispositivo.

O segundo dia de rotação foi dedicado ao registro das cenas do Fundo Infinito, uma simulação de espaço vazio, constituído de uma caixa preta com iluminação específica, com a intenção de simular uma profundidade sem fim do cenário. Este ambiente foi adicionado durante a elaboração da decupagem com o intuito de criar uma cena que simulasse acontecimentos que se passam dentro da mente da personagem. A captura dos movimentos de dança desta cena foram guiadas pela ideia de metamorfose e o registro fragmentado do corpo, e em parte inspirados na referência da cena de *Vers Mathilde* (Claire Denis, 2005), encontrada durante o processo.

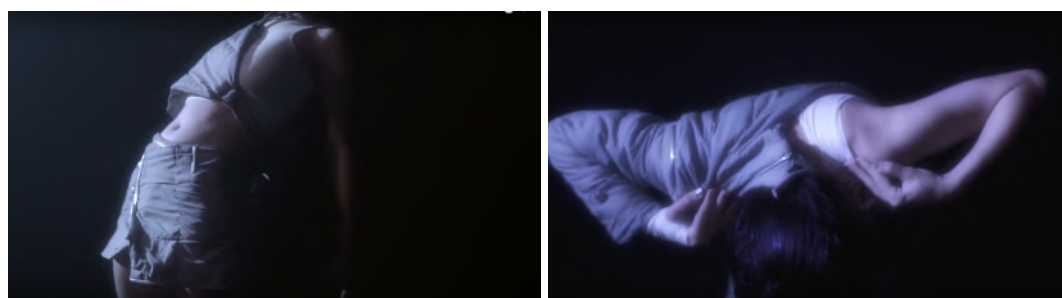
Figura 32 - Frames do trailer de *Vers Mathilde* (2005).



Fonte:trailer de *Vers Mathilde* no youtube. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=8LekqvN9p0g&t=328s>

Figura 33 - Planos livres: Metamorfose.



Fonte: Frames de *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023) .

Tínhamos como objetivo de iluminação executar um feixe de luz único e direcionado nesse local onde não existe nada, apenas o que a personagem sente e imagina de si mesma, na profundidade de sua subjetividade. Essa luz é normalmente executada com refletores elipsoidais, dos quais não tínhamos acesso, após alguns testes, decidimos utilizar o projetor EPSON W28+ como luz principal, projetando a imagem de um círculo que simulava o foco de luz. Tivemos um resultado com baixa exposição devido à potência do projetor ser expressivamente menor que a de um refletor.

A utilização de projeção como fonte de luz principal foi uma característica que se estendeu a outro ambiente da videoarte, denominado Ritual. Essa cena teve sua centralidade na relação do corpo performático com o fogo, e em como a imagem projetada toca e se mescla a pele do performer. Nessa ideia, demos espaço para o registro de planos mais fechados, que enquadram e acompanham livremente o corpo que dança, e a relação que se constrói com as chamas que se movimentam. É nesse momento que se instaura algo próximo a uma sinergia entre performer e operadora de câmera, que intuem sua relação de construção conjunta a partir das trocas realizadas durante o processo de ensaio e construção coreográfica. Os planos realizados nesse momento tiveram uma visualidade muito satisfatória, aprovadas pela direção e pela fotografia, porém não foram muito utilizados no primeiro corte da montagem; acredito que por necessitar de mais esmero e tempo para encaixar estes planos

durante a coreografia, sendo mais fácil utilizar o plano geral fixo que havia sido feito apenas como suporte e segurança de registro da coreografia como um todo, escolha consequente do curto tempo disponível para montagem.

Desde o princípio, a partir da relação que iniciamos com o videoclipe, tivemos as cenas de dança de *Hijos de la Rebeldía* (2021) como principal referência visual desse ambiente. Previamente, havíamos proposto registrar as chamas de uma fogueira, que seria posteriormente projetada, porém, devido principalmente ao tempo de pré-produção, optamos por utilizar imagens de arquivo objetivas por banco de imagens de acesso livre. O projetor foi disposto a cerca de três metros de distância do aparato, sendo ajustado a partir do software de videomapping Isadora.

Figura 34 - Partitura de movimentos Ritual.



Fonte: Frames de *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023) .

Ainda neste dia, gravamos o "Avatar", nome que utilizamos para uma cena acrescentada durante a decupagem na qual simulamos a troca de roupa da personagem em um espaço que se assemelha a um fundo infinito branco. Devido a alguns contratempos a estrutura e a iluminação não ficou como gostaríamos, pois neste dia já havíamos passado da

hora prevista de finalização do set e tivemos que realizar essa estrutura às pressas; nesse momento, tanto os assistentes de fotografia como membros de outros departamentos se empenharam juntos para construir e iluminar a estrutura em um curto tempo. Na etapa de finalização, adicionei alguns efeitos de correção de cor que nos levou a um resultado mais agradável.

Figura 35 - Avatar com e sem efeito de cor.



Fonte: Frames de *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023).

Seguindo a ordem cronológica, o quarto e último dia de filmagens foi dedicado ao que chamamos de ambiente Ciborgue; cena com maior número de planos e maior complexidade de montagem de luzes. A concepção estética teve em vista sublinhar os aspectos que estruturam o conceito previamente pensado para serem expressos nesse espaço: seu caráter híbrido e sua mescla de texturas presentes nos objetos e no cenário que o compõem, junto à artificialidade da luz que banha o espaço. O principal recurso visual da iluminação desse ambiente foi a utilização da luz dura direcional, manifestando a presença do sol, sua característica radial e a consequente produção de efeitos de *lens flare* quando em contato com a lente da câmera; buscando uma visualidade artificializada, não realista, mas simbólica e sensorial, através da emulação de seus aspectos. Tivemos a intenção, também, de enfatizar a sua presença e plasticidade preenchendo o ambiente de fumaça, o que permitiu que a medida que o performer se movimentava pelo espaço, interagira diretamente com a luz a partir das partículas de fumaça que a refletiam.

Somando às características particulares deste espaço, utilizamos um filtro estrela que produz efeito de feixes hexagonais a partir dos reflexos e de raios de luz que incidem diretamente na lente da objetiva. Para enfatizar seu efeito, penduramos no cenário alguns

celulares com a lanterna ligada e também direcionamos a luz do projetor para o globo de espelhos, com a imagem de um círculo colorido, na intenção de produzir reflexos aleatórios à medida que o globo se mexia.

Figura 36 - Luz radial e efeito estrela.



Fonte: Frames de *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023) .

Ainda sobre a iluminação, utilizamos o fresnel de 650W como luz de ataque e o de 300W como preenchimento, para além do fresnel de 1000W empregado para o contraluz; também painéis LED que se mesclavam com o cenário para produzir profundidade e destacar alguns objetos. Mesmo com o preenchimento do ambiente, tivemos baixos níveis de exposição, algo que se estende a todos os ambientes internos por serem construídos sobre fundo de paredes pretas. Devido a isso, utilizando majoritariamente aberturas de diafragma entre $f5.6$ e $f2.8$; O que gerou uma maior entrada de luz, mas uma menor distância focal, sendo um desafio para a realização do foco no registro da partitura de dança, que ocorrem de maneira rápida e um pouco imprecisa. No entanto, realizando o foco com bastante atenção e pensando a partir da distância média de um metro entre lente e objeto, o resultado foi satisfatório, tanto do foco como da iluminação da cena na totalidade.

Para expressar a confusão mental do processo de metamorfose da personagem, esse ambiente contava com a realização de um efeito vertigo, técnica obtida quando o zoom é realizado em sentido oposto ao movimento de afastamento da câmera. Pela ausência de um Dolly, realizamos a movimentação em cima de uma cadeira de escritório puxada por Higor, enquanto eu operava o zoom da lente. Usamos nesse caso a lente da própria Sony, devido a sua interação eletrônica com a câmera e a possibilidade de conduzir o zoom de forma mais assertiva. Tivemos de repetir a tomada diversas vezes até obter um resultado satisfatório, uma vez que a cadeira realizava movimentos imprecisos pela ausência de um trilho. Mas como somos persistentes, conseguimos uma tomada que satisfizesse a equipe.

4.2.4 Considerações finais

O resultado da obra satisfaz os conceitos que construímos previamente, e prevalece a importância do caráter processual com a qual essa se deu, crescendo e se modificando a medida que encontrávamos possibilidades criativas de desenvolver os objetivos, e pessoas que adicionavam suas ideias, referenciais e subjetividades. Esse caráter exigiu um alto nível de abstração, o que se somou, principalmente, para a dificuldade de pré-definir as estruturas de iluminação devido ao cenário ser completamente construídos, diferentes de trabalhos realizados com locações que apresentam planta baixa já estabelecida. Acredito que pelo tempo de processo, atingimos bons encaminhamentos.

Realizar a operação de câmera da obra foi uma oportunidade desafiadora e que me permitiu desdobrar inquietações e anseios que nutrem a continuidade da minha formação profissional na área. Durante o processo, gestamos um ambiente propício para experimentar e explorar a criatividade, conseqüente da relação de respeito e de trabalho conjunto entre diretora e diretora de fotografia, como também com os demais membros da equipe que vieram a se somar durante o processo. É indispensável abordar a importância da sintonia entre a equipe no período de gravações, o que propiciou uma prática fluida e profissional que não minimizava a qualidade de um ambiente próspero para o aprendizado e para colocar em prática conhecimentos adquiridos no decorrer da graduação.

A realização da Hiper-realidade de Lilico.mp4 foi, particularmente, uma experiência bastante gratificante, desde o princípio elaboramos os conceitos de maneira compartilhada a partir da troca referências, e foi de extrema satisfação poder partilhar cinematografias e videografias que caminharam comigo durante o período de graduação nesse intercâmbio de perspectivas visuais, ao passo que também adquiri outros repertórios.

4.3 MONTAJE

4.3.1 Visión y Propuesta Inicial

Desde las etapas iniciales del proyecto, se sabía que tendríamos un equipo reducido debido a las condiciones del trabajo. Por lo tanto, además de mi función principal como montador en la etapa de producción, me dispuse a ayudar en las áreas que lo necesitaran, como asistente. También desempeñé el papel de operador de proyección y *video jockey*²⁴ para el ambiente Ritual, en el cual se requería una proyección de fuego. Para ello fue necesario montar estructuras para instalar el proyector y fue realizado gracias a las estructuras y materiales del estudio. Esta tarea requirió una buena comunicación y colaboración con la Directora de Fotografía para lograr un resultado estéticamente agradable para todos. También fui asistente en la captación del sonido, actuando como operador de sonido directo en la primera diaria de rodaje el 04/09/2023.

Figura 37 - Proyección durante ambiente Ritual



Fonte: Foto Still del Rodaje *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

Figura 38 - Equipo de rodaje en Lixotec



Fonte: Foto Still del Rodaje *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

²⁴ *video jockey*: se aplica a aquellos creadores que generan sesiones visuales mezclando en directo loops de video

4.3.2 Administración del tiempo

Gracias a esta interacción inicial con el material captado durante la filmación, pude empezar a familiarizarme con el, lo cual influyó positivamente durante todo el proceso de montaje. El trabajo de postproducción se llevó a cabo en la sala de edición C 202-2, utilizando el software Davinci Resolve Studio versión 16.2. Debido a la falta de un asistente de montaje, mi primera tarea consistió en renombrar y organizar los archivos y sus metadatos y tener otro contacto con las imágenes, ya que el primer acercamiento real con las imágenes ocurrió durante la filmación.

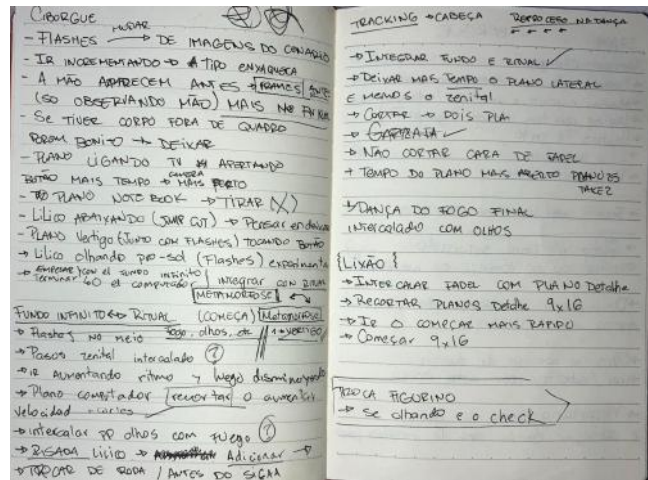
Fue necesario una inmersión temprana en el proceso de montaje para aprovechar al máximo el tiempo disponible. Fue esencial revisar y repasar el material muchas veces con el fin de tener nuevas ideas y lograr un trabajo de calidad que tuviera conexión con la visión de la Dirección. También fue necesario ajustar mis ideas previas del semestre pasado para adaptarlas a la realidad de lo que fue posible filmar, sin abandonarlas por completo y siempre en sintonía con lo propuesto para *A Hiper-realidade de Lilico.mp4*.

El objetivo desde el semestre anterior era que, durante el rodaje y tan pronto como fuera posible, comenzar el montaje para aprovechar al máximo el tiempo disponible y cumplir con el calendario académico, ya que como se mencionó antes, era más limitado que en períodos anteriores para la realización del TCC III. Sin embargo, logramos completar todos los objetivos a tiempo para entregar el primer corte y luego refinar los detalles necesarios para la presentación de nuestro videoarte.

Durante el proceso de montaje, fue necesario visitar el *storyboard* y el *decoupage* como guía, pero también fue esencial tomar distancia para permitir un proceso creativo adecuado para un proyecto experimental. Agradezco a la Dirección por darme la libertad necesaria para montar el material y utilizar técnicas que permitieran explotar su potencial experimental para crear una experiencia sensorial diversa para los espectadores. Uno de los diálogos clave entre la Dirección y el montaje durante la postproducción consistió en pedirle a la directora que expusiera su visión como si el montador no hubiera formado parte del proyecto previamente. Esto me permitió tomar notas sobre las expectativas actuales de la dirección y lo que se esperaba de mi área.

Después de crear un primer corte y recibir las observaciones de la Dirección, tomé notas y apuntes para alinear mejor el proyecto con la visión de la directora. Este proceso se desarrolló de manera respetuosa y con un diálogo constante para lograr un resultado con el que todos estuvieran satisfechos. Fue gratificante ver cómo el montaje avanzó y cómo características únicas surgieron como resultado de una colaboración en equipo.

Figura 39 - Anotaciones del Montador después de las observaciones

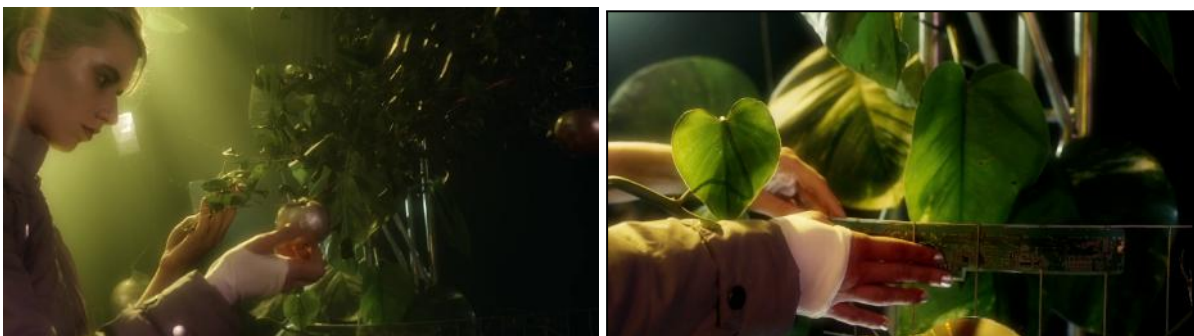


Fuente: Cuaderno del autor

4.3.3 Ambiente Ciborgue, Lixão e Ritual

A pesar de que la grabación de los ambientes siguió un orden que comenzó con Lixão, siguió con Ritual y terminó con Ciborgue, fue necesario comenzar con el montaje de Ciborgue porque este ambiente fue más cautivante hasta el punto de querer abordarlo casi de inmediato y también por ser el más reciente en ser filmado y de esta forma tener mayor contacto e ideas para trabajarlo. Además, en el storyboard, Ciborgue era el primero, lo que permitió dar inicio al proceso creativo que vendría después.

Figura 40: Lilico contaminándose en el ambiente Ciborgue



Fuente: Frames *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

Los otros dos ambientes se montaron de manera simultánea, mientras era refinado el montaje de Ciborgue. En algunos casos, durante el proceso de edición, fue necesario enfocarse en cada ambiente como un producto único sin relación a los otros, lo que permitió avanzar más rápido y darles individualidad a cada uno. Sin embargo, gracias a la práctica y la danza coreografiada, se logró que estuvieran interconectados y así posibilitar formar un producto con características similares.

En cada uno de los diferentes ambientes, se utilizaron herramientas como efectos de glitch, que se crearon repitiendo frames y aplicando efectos que simulan el movimiento de la cámara y la sobreposición de capas de videos con interferencia. Se emplearon métodos de fusión entre estas capas para lograr una apariencia de material dañado, lo cual encajaba con la idea de obsolescencia que se planteó desde el principio. También fueron usadas técnicas de ralentización, y aceleración para dar dinamismo y distorsionar la percepción del tiempo del espectador.

Figura 41 - Efeitos de distorção e glitch



Fuente: Frames A *Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

Durante todos los ambientes también fueron usados repetidamente flashes que eran rápidos y que iban incrementando la cantidad, experimentando con estos flashes cada uno de los ambientes se iban conectando, pero al mismo tiempo estos ayudaban a crear un ritmo al montaje y la cadencia de los flashes va aumentando conforme avanza cada uno de los ambientes, creando un preámbulo a la danza.

Figura 42: Flashes durante acción de Lilico



Fuente: Frames *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

Además, en el ambiente Lixão, se implementó un formato de 9x16 (vertical), diferente al formato de 16x9 (horizontal) comúnmente utilizado en cortometrajes y proyectos audiovisuales en la universidad. Esta elección se hizo desde el principio para destacar y asemejarse más a los formatos utilizados en las redes sociales.

Figura 43: Ambiente Lixão formato 9x16 (vertical)

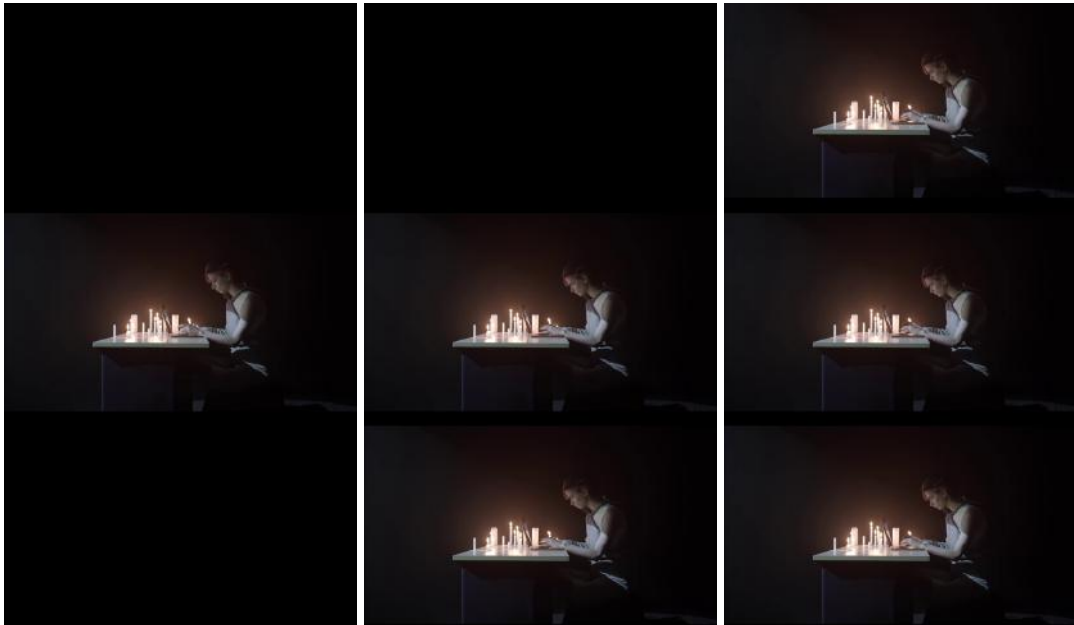


Fuente: Frames *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

Gracias al trabajo en conjunto con la Directora de Fotografía fue posible pensar en esto desde la preproducción y grabar en un teléfono, lo que facilitó la aplicación en el montaje del aspecto vertical el cual fue defendido desde el TCC II. Aunque se grabaron varios planos en formato horizontal, hubo la libertad de recortarlos para simular que todo se había grabado en el mismo formato vertical, logrando así una apariencia uniforme de 9x16.

El uso de este formato fue una de las características positivas del proceso de experimentación, ya que nos permitió combinar tres planos horizontales de los otros dos ambientes para crear un solo plano vertical al comienzo del ambiente, lo que suavizó la transición entre los ambientes Ritual y Ciborgue y creó una conexión entre ellos.

Figura 44: Comienzo de Ambiente Lixão



Fuente: Frames *A Hiper-realidade de Lilico.mp4* (2023)

4.3.4 Consideraciones Finales

En conclusión, tras completar el corte final con color y sonido, es interesante reflexionar sobre el proceso de construcción de nuestro proyecto. Desde la perspectiva del área de montaje, aunque siempre es posible seguir refinando y mejorando, mirar el proyecto en su totalidad, desde el inicio del proceso creativo hasta las etapas finales, deja un sentimiento de satisfacción. En retrospectiva, el proyecto ha experimentado una evolución hermosa y única.

A pesar de las diversas dificultades que enfrentamos a lo largo del semestre, como la falta de herramientas o problemas técnicos de equipamientos, mantuvimos una actitud positiva y decidida para superar los obstáculos y lograr un producto de calidad.. La creatividad y el apoyo en equipo desempeñaron un papel fundamental, y la comunicación constante garantizó que el proyecto se mantuviera fiel a su visión original.

En resumen, "**A Hiper-realidade de Lilico.mp4**" es el resultado de la colaboración y el apoyo de un equipo muy competente, se basa en el conocimiento adquirido a lo largo de nuestro curso de cine y audiovisual sumado el apoyo de la UNILA.

5. DOCUMENTOS DE PRODUÇÃO

5.2 Lista de equipe detalhada

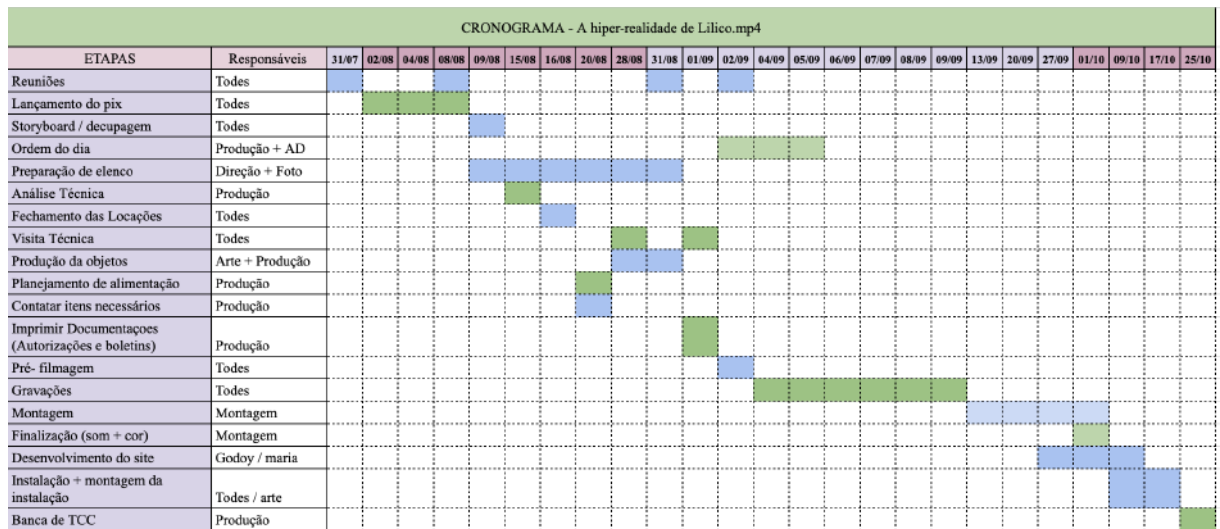
Figura 45 - Tabela equipe e função

NOME	FUNÇÃO
Cecilia	Direção
França	Assistência de Direção
Maria	Direção de Fotografia
Higor	Assistente Foto
Bia	Assistente Foto
Victoria	Assistente Foto
Zary	Foto Still
Alejandra	Direção de Arte
Sarahi	Direção de Arte
Milena	Assistência de Arte
Aurora	Assistente de Arte
Angie	Assistente de Arte
Tamires	Produção
Firmino	Assistente de Produção
Miguel	Montagem
Corsini	Som
Hellen	Assistente de Som
Lulu	Desenvolvimento de Trilha Sonora
Wendel	Foto still e Logger
Fadel	Performer
Pan	Preparação de ator

Fonte: Autoras.

5.3 Cronograma detalhado

Figura 46 - Cronograma



Fonte: Autoras.

5.4 Lista de equipamentos utilizados

Figura 47 - Tabela equipamentos

EQUIPAMENTO	UNIDADE	QUANTIDADE	VALOR UNIDADE R\$	R\$ TOTAL
2 - Câmera Sony FS700	DIÁRIAS	5	350	3500
1 - Lente Rokinson 14mm	DIÁRIAS	5	159	795
1 - Lente Rokinson 24 mm	DIÁRIAS	5	200	1.000
1 - Lente Rokinson 35 mm	DIÁRIAS	5	198	990
1 - Rokinson 85mm	DIÁRIAS	5	198	990
1 - Fresnel 2000 W	DIÁRIAS	5	180	900
1 - Fresnel 1000W	DIÁRIAS	5	200	500
2 - Fresnel 650W	DIÁRIAS	5	360	1.440
2 - Fresnel 300W	DIÁRIAS	5	252	1.260

2 - Pares de LEDs	DIÁRIAS	5	376	1.880
1 - Tripé Manfrotto 504HD	DIÁRIAS	5	54	270
2 - Tripés Manfrotto 055	DIÁRIAS	5	172	860
1 - TV 42"	DIÁRIAS	5	170	850
1 - Kit Vídeo Assist	DIÁRIAS	5	140	700
3 - Rebatedores 7 em 1	DIÁRIAS	5	40	200
1 - Kit Slider	DIÁRIAS	5	60	300
3 - Cartão SD 32GB	DIÁRIAS	5	20	100
1 - HD Externo 2TB	DIÁRIAS	5	150	750
1 - Kit Gravador Zoom H6	DIÁRIAS	5	147	735
2 - Cartão SD 64GB	DIÁRIAS	5	27	135
1 - Kit Boom Sennheiser MKE600	DIÁRIAS	5	106	530
3 - Cabos XLR (M-F)	DIÁRIAS	5	9	45
2 - Fones de Ouvido Sony MDR 7506	DIÁRIAS	5	30	150
24 - Pilhas Recarregáveis	-	-	-	219
2 - Carregadores de Pilhas	-	-	-	131
1 Filtro estrela	-	-	35	35
TOTAL	-	-	-	16.985

Fonte: Autores.

5.5 Autorizações

Figura 48 - Autorização de Uso de Imagem



Curso de Cinema e Audiovisual
www.unila.edu.br

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E SOM

Eu, **Fadel Gutierrez**, brasileiro, solteiro, estudante, portador da carteira de identidade nº **16.607.813-0** expedida pelo órgão **SSP/PR**, inscrito no CPF sob o nº **487.293.418-09**, residente e domiciliado em Rua tarobá - Centro, Foz do Iguaçu-PR, autorizo, através desta licença, a utilização e a reprodução de minhas imagens e sons da voz para o produto audiovisual **LILICO.MP4** do Curso de Cinema e Audiovisual da UNILA, doravante denominado PRODUTO AUDIOVISUAL, dirigido por **Ana Cecilia Pereira Sousa**, brasileira, solteira, residente e domiciliada em Rua padre Bernardo Plate, Centro, Foz do Iguaçu-PR, portadora da cédula de identidade nº **16.805.372** expedida pelo órgão SSP/MG e inscrita no CPF sob o nº **129.560.026-96**.

Autorizo também a utilização de referidas imagens e sons nas reproduções do PRODUTO AUDIOVISUAL para todas as modalidades de reprodução audiovisual atualmente existentes, além de todo e qualquer meio de veiculação destinado à divulgação do PRODUTO AUDIOVISUAL, tais como folders, propagandas impressas, cartazes, entre outros.

A presente autorização é irrevogável, irretroatável, concedida a título gratuito, pelo prazo máximo permitido pela legislação brasileira e tem validade no Brasil e no exterior.

Por esta expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos relativos à minha imagem, som da voz, ou a qualquer outro, e assino a presente autorização em 02 (duas) vias de igual teor na presença de 02 (duas) testemunhas.

Foz do Iguaçu-PR, 13 de outubro de 2023.

Fadel Gutierrez

TESTEMUNHAS: Documento assinado digitalmente
TAMIRES DE SOUZA
Data: 16/10/2023 21:19:37-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Documento assinado digitalmente
LEONARDO DAMAS FIRMINO
Data: 16/10/2023 21:13:02-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Nome: Tamires de Souza

CPF: 067.178.131-64

Nome: Leonardo Damas Firmino

CPF: 420.242.358-59

Essa autorização deverá ser acompanhada por uma cópia do documento original do titular.

Fonte: equipe de produção.

11. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUSBAUM, Sergio. **Sinestesia e Percepção Digital**. 2012. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/teccogs/article/view/52891/34703>>. Acesso em: 04/05/2023.
- BIDARRA, José.; SEVERO, Luis Fernando. **A espacialidade da tela vertical nas narrativas digitais contemporâneas e as reconfigurações do aspect ratio no audiovisual**. 2020. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/10400.2/10350>> Acesso em: 04/06/2023
- BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz**. Campinas: Papirus Editora, 2009.
- BROWN, Blain. **Cinematografia, teoria e prática**. São Paulo: Elsevier, 2012.
- CASTRO, Paulo Alexandre. **Desafios presentes no futuro**. Fénix Editores, 2018. Disponível em:<<https://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/6354/1/Paulo%20Barroso%20-%20Massificac%3%a7%c3%a3o%20e%20hiper-realidade%20-%20mudan%c3%a7a%20ou%20continuidade.pdf>> Acessado em: 25/09/2023.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. 1ª edição. São Paulo: COSAC & NAIFY, 2004.
- HARAWAY, Donna. **O Manifesto Ciborgue**. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. Cidade: Mentos Necessários, 1985.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: EDUSC, 200.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009
- MACHADO, Arlindo. **Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina**. 2010. Disponível em:<<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/68102>>. Acesso em: 13/04/2023.
- MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Editora Senac, 2008.
- MARTINS, Eduardo e VIANA, Rodrigo. **Por Uma Visão De Linguagem Ciborgue E Coletiva**. Campinas. 2019. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/tla/a/QmPjMxDh9WqvMMZTcbxzfz/?lang=pt>>. Acesso em: 28/09/2023.

PIMENTA, Joana. Ficção Documental, **Mato Seco em Chamas**. Revista IRIS. ED.04 . 2020. Disponível em: <<https://iriscine.com/ed04/project/mato-seco-em-chamas/>>. Acesso em: 16/05/2023.

SALVADORI, Theo. **Um Olhar Sobre O Cinema Expandido De Gene Youngblood**. 2020. Disponível:<<https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-1579-1.pdf>> . Acesso em: 13/04/2023.

SANTOS e PAIXÃO. **Entrelaçamentos Entre Filme-Vídeo-Documentário-Dança- Teatro: um diálogo entre a obra de Pina Bausch e a de Wim Wenders** - e-ISSN: 2317-675X | Comun. & Inf., Goiânia, GO, v. 23, p. 1-24, 2020. Universidade federal do rio grande do norte. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwj5j6K68_iBAxViNrKGHc_XB8IQFnoECAgQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistas.ufg.br%2Fci%2Farticle%2Fview%2F66248&usg=AOvVaw1WZnik5bfImKaxKztKV9mi&opi=89978449> Acesso em: 20/09/2023.

SIETY, Emmanuel. **El plano en el origen del cine**. Barcelona: Editora Paidós Iberica, 2004.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1998.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

12. REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

Ana Tijoux - Hijo de La Rebeldía. 2021. 1 vídeo (5 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HB49jxJPaw>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

Arca - Ritual, 2023. 1 vídeo (1 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yBZx5thOlOs>. Acesso em: 4 Junho, 2023

Daft Punk - Get Lucky (Official Video) feat. Pharrell Williams and Nile Rogers. 2013. 1 vídeo (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CCHdMIEGaaM>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

Edgar - Plástico (Videoclipe Oficial). 2018. 1 vídeo (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=j4CJ6OVFceY>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

NICKI NICOLE - PARTE DE MI. 2022. 1 vídeo (3 min). Disponível em: <https://www.lucasdoliveira.com/nicki>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

SINTONÍA, Direção Johnny Araújo, Brasil, 2019.

SORRY NOT SORRY. 2022. 1 vídeo (3 min). Disponível em:

<https://youtu.be/LSIOcCcEVaE>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

The POV Sequence (Robocop). 2012. 1 vídeo (3 min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ORddlMjfSfk&t=76s>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

WEDNESDAY CAMPANELLA - Alice. 2022. 1 vídeo (4 min). Disponível em:

<https://youtu.be/nBwT2Sgb1yY>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

WEDNESDAY CAMPANELLA - Himiko. 2022. 1 vídeo (3 min). Disponível em:

<https://youtu.be/feiToPhrzcl>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

YEENDRY - Barrio (Official Video). 2020. 1 vídeo (4 min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=7c3jl0DEUWs>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.

Vers Mathilde [Claire Denis] - trailer. 2005. 1 vídeo (7min e 10s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=8LekqvN9p0g&t=138s>. Acesso em: 15 de Agosto, 2023.

萬妮達 **Vinida Weng - Run This 場上稱霸 (prod. DJ Mustard) [Official Music Video]**.

2017. 1 vídeo (3 min). Disponível em: <https://youtu.be/XJjy56DoTQ>. Acesso em: 4 de Junho, 2023.