



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

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**EP VISUAL: LOVE BUG**

**ALANA MIRANDA NASCIMENTO  
LEONARDO DAMAS FIRMINO  
PEDRO HENRIQUE SILVA RODRIGUES  
PRISCILA NATALIA NICARETTA**

Foz do Iguaçu, 2025



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

**CINEMA E AUDIOVISUAL**

**EP VISUAL: LOVE BUG**

**ALANA MIRANDA NASCIMENTO**

**LEONARDO DAMAS FIRMINO**

**PEDRO HENRIQUE SILVA RODRIGUES**

**PRISCILA NATALIA NICARETTA**

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, 2025

ALANA MIRANDA NASCIMENTO, LEONARDO DAMAS FIRMINO, PEDRO HENRIQUE  
SILVA RODRIGUES E PRISCILA NATALIA NICARETTA

**EP VISUAL: LOVE BUG**

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. Dra. Virginia Osório Flores UNILA

---

Prof. Dra. Carla Daniela Rabelo Rodrigues UNILA

Foz do Iguaçu, 12 de Março de 2025

## 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

## RESUMO

A crescente presença dos videoclipes e álbuns visuais na cultura contemporânea tem transformado a maneira como as narrativas audiovisuais são consumidas, especialmente entre o público jovem. Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta a criação de um EP Visual da artista independente Sofi Frozza, que busca explorar a interseção entre música e narrativa visual, inspirando-se em projetos como Beyoncé, de Beyoncé (2013) e TRÊS, de IZA (2022). O projeto visa trabalhar de forma inovadora para criar uma experiência imersiva e sensorial no espectador, abordando temas como obsessão e toxicidade nas relações amorosas. Composto por três videoclipes interligados – "*Love Machine*", "Interlúdio", e "*ILY*" – o EP Visual constrói uma narrativa centrada na trajetória de Sofi, uma jovem que desenvolve uma obsessão por Nathália, uma artista gótica, mergulhando o espectador em uma alternância entre o real e o lúdico. A obra também aprofunda as áreas de direção, direção de fotografia, direção de arte e direção de produção. O projeto tem como objetivo discutir questões relevantes para a contemporaneidade, como a romantização da obsessão e do stalking em relações afetivas, que é cada vez mais presente nas narrativas midiáticas. O EP Visual propõe uma reflexão crítica sobre esses temas, enquanto explora a convergência entre música e imagem, oferecendo uma experiência audiovisual impactante e significativa. Ao unir o potencial expressivo do cinema e da música, o projeto convida o espectador a uma jornada sensorial e emocional, despertando uma nova compreensão sobre as dinâmicas do amor obsessivo e seu impacto na vida moderna.

**Palavras-chave:** EP Visual, artista independente, videoclipes, obsessão, stalking, representatividade.

## **ABSTRACT**

The increasing presence of music videos and visual albums in contemporary culture has transformed the way audiovisual narratives are consumed, especially among young audiences. This final thesis presents the creation of a Visual EP by independent artist Sofi Frozza, which seeks to explore the intersection between music and visual narrative, drawing inspiration from projects like Beyoncé by Beyoncé (2013) and TRÊS by IZA (2022). The project aims to work innovatively to create an immersive and sensory experience for the viewer, addressing themes such as obsession and toxicity in romantic relationships. Composed of three interconnected music videos – "Love Machine," "Interlude," and "ILY" – the Visual EP constructs a narrative centered on the journey of Sofi, a young woman who develops an obsession for Nathália, a gothic artist, immersing the viewer in an interplay between the real and the playful. The work also delves into the areas of direction, cinematography, art direction, and production direction. The project aims to discuss relevant issues for contemporary society, such as the romanticization of obsession and stalking in affective relationships, which are increasingly present in media narratives. The Visual EP proposes a critical reflection on these themes while exploring the convergence between music and image, offering an impactful and meaningful audiovisual experience. By uniting the expressive potential of cinema and music, the project invites the viewer on a sensory and emotional journey, awakening a new understanding of the dynamics of obsessive love and its impact on modern life.

**Key-words:** Visual EP, independent artist, videoclip, obsession, stalking, representation.

## ÍNDICE

1.	APRESENTAÇÃO .....	11
2.	JUSTIFICATIVA.....	13
2.1	VIDEOCLÍPE E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA.....	17
2.2	O ÁLBUM VISUAL E SEU DERIVADO: EP VISUAL .....	19
3.	DESCRIÇÃO DA OBRA.....	21
3.1	ROTEIROS .....	22
4.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA .....	27
4.1	DIREÇÃO.....	27
4.1.1	CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO .....	30
4.1.1.1	LOVE MACHINE.....	31
4.1.1.2	INTERLÚDIO .....	34
4.1.1.3	ILY .....	34
4.2	DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA .....	36
4.2.1	LOVE MACHINE .....	36
4.2.1.1	AMBIENTE TEATRO.....	36
4.2.1.2	AMBIENTE QUARTO .....	38
4.2.1.3	AMBIENTE JARDIM.....	40
4.2.1.4	AMBIENTE CAFETERIA.....	41
4.2.1.5	AMBIENTE CEMITÉRIO.....	43
4.2.2	INTERLÚDIO .....	44
4.2.2.1	AMBIENTE QUARTO .....	44
4.2.3	ILY.....	45
4.2.3.1	AMBIENTE ESTÚDIO .....	45
4.2.4	ASPECTOS TÉCNICOS .....	47
4.3	DIREÇÃO DE ARTE.....	49
4.3.1	LOVE MACHINE .....	50
4.3.1.1	CARACTERIZAÇÃO SOFI FROZZA.....	51
4.3.1.2	CARACTERIZAÇÃO NATHÁLIA .....	51
4.3.1.3	FIGURANTES TEATRO.....	52
4.3.1.4	FIGURANTES CAFETERIA .....	52
4.3.1.5	CENOGRAFIA TEATRO.....	53
4.3.1.6	CENOGRAFIA QUARTO.....	54
4.3.1.7	CENOGRAFIA JARDIM.....	54
4.3.1.8	CENOGRAFIA CEMITÉRIO.....	56
4.3.1.9	CENOGRAFIA CAFETERIA .....	56
4.3.2	INTERLÚDIO .....	57
4.3.2.1	SOFI FROZZA .....	58
4.3.2.2	NATHÁLIA .....	58
4.3.2.3	CENOGRAFIA QUARTO.....	58
4.3.3	ILY.....	58
4.3.3.1	CARACTERIZAÇÃO SOFI FROZZA.....	59
4.3.3.2	CARACTERIZAÇÃO NATHÁLIA .....	60

## ÍNDICE

4.3.3.3	CARACTERIZAÇÃO DANÇARINOS.....	60
4.3.3.4	CENOGRAFIA QUARTO.....	61
4.3.3.5	CENOGRAFIA ESTÚDIO.....	61
4.3.3.6	CENOGRAFIA ESCADARIA.....	61
4.4	PRODUÇÃO.....	63
4.4.1	LOCAÇÕES E EQUIPAMENTOS.....	63
4.4.2	EQUIPE.....	65
4.4.3	AUTORIZAÇÕES.....	66
4.4.4	CRONOGRAMA.....	66
4.4.5	ORÇAMENTO E PLANO DE FINANCIAMENTO.....	67
5	RELATÓRIOS POR ÁREA.....	71
5.1	DIREÇÃO.....	71
5.1.1	PRÉ-PRODUÇÃO.....	71
5.1.1.1	DIÁRIA 0 – <i>PHOTOSHOOT</i> .....	71
5.1.1.2	DIÁRIA 1 – JARDIM: LÚDICO E FANTASIOSO SONHO.....	72
5.1.1.3	DIÁRIA 2 – CAFETERIA: VISÃO DO MUNDO EXTERNO.....	74
5.1.1.4	DIÁRIA 3 – ESTÚDIO: AMPLITUDE DA MENTE E A CLAUSTROFOBIA DO SENTIMENTO.....	75
5.1.1.5	DIÁRIA 4 – ESCADA: A RELIGIÃO.....	76
5.1.1.6	DIÁRIA 5 – QUARTO: PROTAGONISTA.....	77
5.1.1.7	DIÁRIA 6 – INTERLÚDIO: CONSTRUÇÃO E DECLÍNIO DE UMA RELAÇÃO.....	77
5.1.1.8	DIÁRIA 7 – TEATRO: VOCÊ É REAL?.....	78
5.1.2	PÓS-PRODUÇÃO.....	78
5.1.3	CONSIDERAÇÕES FINAIS DO DIRETOR.....	79
5.2	DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	81
5.2.1	DECUPAGEM, EQUIPAMENTOS E MAPA DE LUZES.....	82
5.2.1.1	DECUPAGEM.....	83
5.2.1.2	LISTA DE EQUIPAMENTOS FINAL DE FOTOGRAFIA PARA AS FILMAGENS.....	84
5.2.1.3	LISTA DA EQUIPE FINAL DE FOTOGRAFIA.....	84
5.2.2	PRODUÇÃO.....	85
5.2.2.1	DIÁRIA 0 – <i>PHOTOSHOOT</i> .....	85
5.2.2.2	DIÁRIA 1 – JARDIM.....	86
5.2.2.3	DIÁRIA 1 – CEMITÉRIO.....	87
5.2.2.4	DIÁRIA 2 – CAFETERIA.....	88
5.2.2.5	DIÁRIAS 5 E 6 – QUARTO.....	90
5.2.2.6	DIÁRIA 7 – TEATRO.....	91
5.2.2.7	ESTÚDIO.....	92
5.2.2.8	ESCADARIA.....	93
5.2.3	CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DIRETORA DE FOTOGRAFIA.....	94
5.3	DIREÇÃO DE ARTE.....	96
5.3.1	PRÉ-PRODUÇÃO.....	98
5.3.1.1	CARACTERIZAÇÃO: FIGURINO, MAQUIAGEM E CABELO.....	98
5.3.1.1.1	SOFI FROZZA.....	98

## ÍNDICE

5.3.1.1.2	NATHÁLIA BRUNETTO – RHUBI .....	101
5.3.1.1.3	FIGURANTES .....	102
5.3.1.2	CENÁRIOS .....	103
5.3.1.2.1	<i>LOVE MACHINE</i> .....	103
5.3.1.2.2	INTERLÚDIO.....	106
5.3.1.2.3	<i>ILY</i> .....	106
5.3.1.2.4	<i>PHOTOSHOOT</i> .....	107
5.3.2	PRODUÇÃO .....	109
5.3.2.1	DIÁRIA 1 – JARDIM E CEMITÉRIO .....	109
5.3.2.1.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO.....	110
5.3.2.2	DIÁRIA 2 - CAFETERIA.....	111
5.3.2.2.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO.....	112
5.3.2.2.1.1	FIGURANTES .....	113
5.2.2.3	DIÁRIA 3 – ESTÚDIO.....	113
5.2.2.3.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO .....	114
5.2.2.3.1.1	DANÇARINOS .....	115
5.2.2.4	DIÁRIA 4 – ESCADARIA.....	116
5.2.2.4.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO .....	117
5.2.2.5	DIÁRIA 5 – QUARTO.....	118
5.2.2.5.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO .....	118
5.2.2.6	DIÁRIA 6 – QUARTO (INTERLÚDIO) .....	119
5.2.2.6.1	FIGURINO E CARACTERIZAÇÃO.....	119
5.2.2.7	DIÁRIA 7 – TEATRO .....	120
5.2.2.7.1	FIGURINO E CARATERIZAÇÃO .....	120
5.3.3	PÓS-PRODUÇÃO.....	121
5.3.4	CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DIRETORA DE ARTE.....	121
5.4	PRODUÇÃO .....	123
5.4.1	CRONOGRAMA.....	123
5.4.2	PRODUÇÃO DE LOCAÇÃO.....	125
5.4.3	ALIMENTAÇÃO .....	130
5.4.4	AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E FONOGRAMA.....	132
5.4.5	ORDEM DO DIA E BOLETINS .....	132
5.4.6	EQUIPE .....	132
5.4.7	ORÇAMENTO E PLANO DE FINANCIAMENTO .....	133
5.4.8	DISTRIBUIÇÃO .....	138
5.4.9	CONSIDERAÇÕES FINAIS DO DIRETOR DE PRODUÇÃO .....	139
6.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	140
7.	REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS .....	141

## **PARTE 1**

### **PROJETO DE REALIZAÇÃO**

Esta proposta corresponde à versão apresentada durante a qualificação do Trabalho de Conclusão de Curso II, incorporando os devidos ajustes e aprimoramentos sugeridos pela banca avaliadora. As alterações realizadas têm o objetivo de aperfeiçoar a fundamentação teórica, a abordagem metodológica e a organização do trabalho.

## 1. APRESENTAÇÃO

O presente projeto tem como objetivo explorar a forma de arte visual conhecida como álbum visual. O álbum visual é uma obra audiovisual que integra música e imagem de forma intrínseca, estruturando-se como uma narrativa contínua ou uma sequência de vídeos interligados que acompanham todas as faixas de um álbum musical. Diferente dos videoclipes isolados, o álbum visual se apresenta como uma experiência cinematográfica coesa, na qual os aspectos estéticos, narrativos e sonoros dialogam para construir um significado ampliado da obra. Esse formato se insere no campo da interseção entre cinema e música, explorando a linguagem audiovisual como meio de expressão artística e imersão sensorial.

Inspirado por obras como “*Beyoncé*” (2013) e “*Lemonade*” (2016), que fundem música e narrativa visual de maneira inovadora, o grupo de TCC planeja criar uma versão reduzida desse conceito, denominada EP visual. A intenção é produzir um trabalho que una música e elementos visuais de maneira coesa, semelhante aos videoclipes, mas com uma abordagem mais cinematográfica.

Ao optar por um EP visual, o grupo reconhece a necessidade de adaptar esse formato à escala e ao escopo de um projeto universitário para a conclusão de curso. Embora contenha menos faixas musicais do que um álbum visual completo, o EP ainda busca manter o mesmo propósito fundamental: criar uma experiência audiovisual imersiva e significativa. Essa iniciativa também é inspirada em obras como “*IZA – Três*”, dirigido por Felipe Sassi e idealizado por IZA, lançado em 2023.

Além disso, para a música, existe um aproveitamento dos recursos visuais para ampliar e complementar a experiência auditiva. O grupo pretende explorar uma variedade de técnicas cinematográficas, como narrativa visual, simbolismo e estilização visual, para transmitir emoções, contar histórias e provocar reflexões nos espectadores.

Ademais, o projeto compromete-se a abordar questões de representatividade, diversidade e inclusão da comunidade LGBTQIAP+, tanto na seleção das músicas quanto na concepção visual. Reconhece-se que, dentro dessa comunidade, a saúde psicológica, especialmente em relações amorosas, é um tema pouco discutido. O objetivo é criar um espaço onde diferentes vozes e perspectivas possam ser expressas e valorizadas, enriquecendo assim a experiência artística como um todo.

Sofi Frozza, a artista escolhida para a realização do EP visual, é uma cantora e compositora alternativa brasileira que expressa seus sentimentos e vivências por meio de suas composições. Natural de Itajaí, Santa Catarina, Sofi tem 20 anos e transita entre vários tipos de arte, como a música, pinturas, colagens, desenhos e dança.

De maneira independente, é criadora de conteúdo em algumas plataformas, como o Instagram, com 197 mil seguidores e o Tiktok, com mais de 900 mil, e vincula suas músicas e videoclipes em suas contas do Spotify, tendo 50 mil ouvintes mensais e no YouTube, com mais de 35 mil inscritos. Suas músicas e videoclipes são produzidos a partir de baixo orçamento, com auxílio de colegas e amigos de profissão, também artistas independentes e alternativos.

Além de carreira solo, Sofi faz parte da banda Daguerre e faz shows em bares em São Paulo, onde reside atualmente buscando adentrar no cenário da música brasileira e tornar-se uma artista conhecida.

Embora já tenha lançado alguns videoclipes, este será seu primeiro EP visual, um projeto que pretende expandir o impacto de suas músicas ao transformar suas letras em experiências audiovisuais envolventes. Seu objetivo é ampliar a conexão emocional com o público e levar sua arte a um novo patamar.

O projeto conta com duas faixas musicais e um interlúdio, sendo elas: “*Love Machine*”, “Caixa Postal” e “*ILY*”. As músicas abordam a temática do amor, destacando um amor obsessivo e dramático. O projeto mergulha no universo de uma jovem peculiar que conhece e se torna obcecada por uma artista, desenvolvendo uma paixão intensa e tóxica.

Durante a narrativa da obra, alterna-se entre o real e o lúdico. Nesse universo lúdico, adentra-se a mente da protagonista, explorando junto com ela os novos sentimentos de obsessão e amor cultivados por Nathália. Esta última, por sua vez, é uma cantora que atrai a atenção de Sofi, levando-a a acreditar na possibilidade de um relacionamento entre elas, embora exista a dúvida sobre o que é real ou não.

Nestes três momentos, a intenção é transmitir estéticas diferentes de acordo com as vivências e emoções da protagonista, transicionando de uma estética mais viva e colorida para uma representação mais mórbida e sombria. Essa distinção estética visa ilustrar como uma pessoa pode afetar e impactar a personalidade, o modo de pensar e a forma de viver de outra. A necessidade constante de ter alguém ao lado pode se tornar um risco, pois, como aponta Bauman (2003), em uma sociedade de relações líquidas e instáveis, a insegurança emocional pode conduzir a comportamentos possessivos e disfuncionais.

O principal objetivo deste EP Visual é conscientizar sobre a obsessão e o *stalking*, questões sérias e reais que já foram abordadas em obras como a série “Bebê Rena” (2024), dirigida por Weronika Tofilsk e Josephine Bornebursch, e no filme “Garota Exemplar” (2014), dirigido por David Fincher. A obsessão amorosa, conforme indicam estudos da *American Psychiatric Association* e as pesquisas de Diane E. Elmore (2009), pode levar à perda de controle e a comportamentos prejudiciais tanto para o indivíduo que a vivencia quanto para

aqueles ao seu redor. Essas investigações destacam a correlação entre obsessão e impulsividade, frequentemente resultando em agressão ou perseguição (*stalking*).

Além disso, a mídia contemporânea, especialmente em produtos direcionados ao público jovem, tende a romantizar a paixão patológica, como evidenciado por Coyne et al. (2013). Esse estudo identificou que adolescentes frequentemente confundem possessividade com amor, influenciados por narrativas midiáticas. A *American Psychological Association* destaca que os adolescentes, por estarem em processo de desenvolvimento emocional, são particularmente vulneráveis à internalização dessas concepções distorcidas.

Dados da *Journal of Youth and Adolescence* (2014) revelam que aproximadamente 37% dos jovens têm suas percepções sobre relacionamentos moldadas pela mídia, e 15% já relataram experiências em relações abusivas influenciadas por essas representações. Nesse contexto, artistas com grande apelo entre o público juvenil desempenham um papel crucial ao transmitir a mensagem de que uma paixão doentia pode evoluir para algo mais grave. Segundo Valkenburg e Peter (2013), a mídia exerce um impacto direto sobre as atitudes dos jovens em relação ao amor e aos relacionamentos, e figuras influentes podem contribuir para promover visões mais saudáveis, desmistificando comportamentos prejudiciais e evitando sua romantização.

## 2. JUSTIFICATIVA

O audiovisual é uma área ampla, oferecendo inúmeras possibilidades de exploração criativa, como comerciais, vídeos para internet, curta-metragens e videoclipes, cada uma com sua própria forma de expressão. Dentre essas modalidades, o videoclipe se destaca pela elaboração de sua obra, seja por meio da contação de uma história, da performance do artista em cenários diversos ou da inclusão de trechos de shows. A combinação entre imagem e música oferece um grande potencial visual, tornando essa junção especialmente poderosa.

O icônico canal MTV funcionava como uma janela para o mundo, trazendo ao espectador os videoclipes que dominavam as paradas de sucesso, abrangendo uma ampla variedade de gêneros musicais. A experiência transcendia a simples apreciação da música, proporcionando uma imersão em um caldeirão cultural. Cada vídeo era uma revelação, uma peça de arte que contava histórias, desafiava convenções e estabelecia novos paradigmas estéticos.

Para nós, a MTV não era apenas um canal de televisão, mas um influenciador cultural, formador de opinião e educador audiovisual que delineava tendências, comportamentos e identidades. Os videoclipes apresentados nessa plataforma moldaram nossas percepções, gostos

e até nossa forma de interagir com o mundo ao redor. Através deles, aprendemos sobre moda, política, sexualidade e direitos sociais, agindo como catalisadores para discussões mais amplas que transcenderam as fronteiras da música.

O mundo não foi mais o mesmo depois do surgimento da MTV. Exagero? Então pense no que o jovem via antes desse canal. Agora lembre-se que, há pouco mais de 20 anos, jovens de três continentes foram expostos ao modo MTV de ver o mundo. Eles carregam conceitos como atitude, irreverência, modernidade, ousadia e espontaneidade. Essas são justamente as características dessa rede mundial de emissoras de TV, que contam com tecnologia de ponta, reformulação constante, liberdade e uma certa incoerência (ou a coerência da „metamorfose ambulante“, que aos mais velhos parece falta de coerência). (SERVA<sup>1</sup>, 2006, p. 60)

A música, com sua capacidade única de revelar emoções e criar atmosferas, tem sido uma ferramenta indispensável no cinema desde seus primórdios, intensificando a experiência sensorial do espectador ao acompanhar a imagem em movimento. Com o advento dos videoclipes e álbuns visuais, essa relação se aprofundou ainda mais, permitindo novas formas de contar histórias e expressar ideias por meio de uma linguagem visual rica. Isso enriquece o cinema com técnicas inovadoras de montagem, narrativa e representação visual.

Os videoclipes, de fato, atuam como espaços de experimentação estética e narrativa onde cineastas e músicos unem forças para explorar novos formatos que desafiam as convenções do cinema tradicional. Ao longo dos anos, eles têm introduzido técnicas como edição rápida, efeitos visuais inovadores e uma abordagem mais fragmentada da narrativa, criando experiências visuais que fogem das estruturas lineares clássicas. Segundo Dow e Uribe-Jongbloed (2016), essas características, inicialmente próprias do videoclipe, foram gradualmente absorvidas pelo cinema, influenciando a forma como as narrativas cinematográficas passaram a ser moldadas. Isso resultou em uma linguagem audiovisual mais dinâmica e imersiva, ressoando com o público contemporâneo que busca novas formas de engajamento e compreensão.

Os videoclipes representam uma forma de expressão audiovisual que combina música e imagem, proporcionando uma experiência única aos espectadores. Sua evolução ao longo do tempo pode ser rastreada desde os primórdios do cinema musical, especialmente através dos longas musicais, onde as performances musicais são integradas à narrativa cinematográfica. Neste contexto, os Beatles desempenharam um papel significativo na popularização e na evolução dos videoclipes, tanto através de seus filmes quanto de seus experimentos visuais e musicais inovadores. Para citar a história e evolução dos videoclipes usei o site Antena 1 para enriquecer o conteúdo citado e também do livro A estética do videoclipe (SOARES, 2013 p,

---

<sup>1</sup> Prefácio de Leão Serva para o livro Admirável Mundo MTV Brasil (2006)

59-75).

Os longas musicais surgiram no início do século XX, com obras como *The Jazz Singer* (1927), considerado o primeiro filme sonoro. No entanto, foi na década de 1930 que o gênero musical floresceu, com produções icônicas como *Cantando na Chuva* (1952) e *Sinfonia de Paris* (1951), que combinavam música, dança e narrativa de forma integrada. Esses filmes estabelecem convenções e técnicas que influenciaram a linguagem visual e musical dos videoclipes.

A década de 1960 marcou um ponto de virada na evolução dos videoclipes, com o surgimento dos Beatles como uma das bandas mais influentes da história da música popular. Os filmes *A Hard Day's Night* (1964) e *Help!* (1965) representaram uma abordagem inovadora ao gênero musical, apresentando performances ao vivo intercaladas com elementos de comédia e surrealismo. Esses filmes não apenas serviram como veículos para promover a música dos Beatles, mas também influenciaram a estética e a narrativa dos videoclipes modernos que hoje seriam considerados próprios álbuns visuais.

A partir da década de 1970, os videoclipes começaram a emergir como uma forma de arte independente, com o surgimento da MTV em 1981 como uma plataforma dedicada à exibição de vídeos musicais. Artistas como Michael Jackson, Madonna e Duran Duran aproveitaram esse novo meio para criar videoclipes inovadores e visualmente impactantes, expandindo os limites da linguagem audiovisual.

A MTV desempenhou um papel fundamental na evolução e modernização dos videoclipes, transformando-os de meras ferramentas promocionais em uma forma de arte autônoma e influente. O cenário onde os videoclipes seriam apenas uma forma de promoção para um *single* de um artista ainda é considerado, entretanto o sucesso do canal foi tão grande que os artistas e os diretores dos clipes passam a percebê-los não apenas como uma maneira de promover uma *star persona*, mas também como um novo estilo de arte. Não havia uma estrutura de encenação e criatividade. Eram marcados pela presença do cantor, um microfone e a interpretação da música. Geralmente com poucos cortes e pouca performance.

A MTV não apenas popularizou os videoclipes, mas também definiu padrões estéticos e narrativos que influenciaram gerações subsequentes de cineastas e músicos. Os videoclipes exibidos na MTV eram frequentemente produções elaboradas, com alto investimento em produção, direção de arte, coreografia e efeitos visuais. Artistas visionários, como Michael Jackson com *Thriller*, Madonna com *Like a Prayer* e Duran Duran com *Hungry Like the Wolf*, aproveitaram essa nova plataforma para criar videoclipes que se tornaram ícones culturais, definindo tendências de moda, comportamento e estética. Os músicos passaram a ver o *music*

*video* como uma nova forma de expressão, que acrescentaria ao seu trabalho. (MACHADO, 2000 p.174). Este novo caminho traçado por alguns artistas deu ao videoclipe um papel significativo na construção cultural.

Além disso, a MTV introduziu uma linguagem visual única nos videoclipes, explorando técnicas de edição, cinematográfica e narrativa que eram anteriormente associadas ao cinema. Os videoclipes tornaram-se uma forma de contar histórias visualmente envolventes, muitas vezes desafiando as convenções narrativas tradicionais e explorando temas como amor, desejo, rebeldia e alienação. Diretores de videoclipes como Spike Jonze, Michel Gondry e David Fincher ganharam reconhecimento por suas contribuições para a arte do videoclipe, elevando-o a um novo patamar de sofisticação e relevância cultural.

No entanto, com o surgimento da internet e a mudança nos hábitos de consumo de mídia, a MTV perdeu parte de sua influência como principal plataforma de exibição de videoclipes. Contudo, os videoclipes continuam a evoluir e se adaptar às novas tecnologias e formas de consumo de mídia. Plataformas online como *YouTube*, *Vevo* e *Vimeo* tornaram-se os novos espaços de exibição e compartilhamento de videoclipes, permitindo que artistas e diretores alcancem uma audiência global de maneira rápida e eficaz.

A MTV foi fundamental na modernização e na evolução dos videoclipes, transformando-os em uma forma de arte influente e culturalmente relevante. Seu legado continua a ser sentido na forma como consumimos e apreciamos música e cultura visual hoje em dia, e os videoclipes continuam a ser uma ferramenta poderosa para contar histórias, expressar emoções e criar conexões com o público.

Nos videoclipes, ocorre uma mistura de sentidos entre a imagem e o som, fenômeno conhecido como sinestesia (DOW; URIBE-JONGBLOED 2016). Embora essa fusão de sentidos não seja exclusiva dos videoclipes, pois o cinema já a explorá pelo menos desde a década de 1920, nos videoclipes essa sinestesia é explicada em termos de terminologia musical, diferentemente do cinema, que utiliza conceitos como harmonia e contraponto (CHION, 1994). Chion, em suas reflexões, aponta para o cinema como essencialmente sinestésico, mas suas ideias também podem ser aplicadas para entender melhor a sinestesia nos videoclipes.

Nos videoclipes e em álbuns visuais a sinestesia entre imagem e som é explorada utilizando-se conceitos musicais como harmonia e contraponto, que ajudam a compreender como esses elementos se relacionam e se complementam para criar uma experiência audiovisual coesa e significativa.

Na terminologia musical, contraponto é uma técnica de composição em que várias vozes são adicionadas simultaneamente, criando uma melodia, enquanto harmonia refere-se à

combinação organizada de notas para produzir sons que se complementam. Esses conceitos, quando aplicados ao campo audiovisual, sugerem que a harmonia e o contraponto ocorrem entre os dois elementos que compõem o videoclipe: a imagem e o som.

Assim, no campo audiovisual, o contraponto ocorre quando a música e a imagem não estão diretamente relacionadas, ou seja, a imagem não representa o diretamente que está sendo ouvido. Por outro lado, harmonia acontece quando há uma conexão narrativa entre a imagem e o som, resultando em uma sensação de coesão e sentido entre eles.

Dentro dos videoclipes narrativos, que incluem uma história, há variações de contraponto e harmonia. (DOW; URIBE-JONGBLOED 2016) Por exemplo, quando o artista é o protagonista e interpreta a música, cria-se uma harmonia entre imagem, letra e intérprete.

Nos videoclipes não narrativos, onde não há uma história clara, prevalece o contraponto. No entanto, esses videoclipes ainda podem se conectar com a música por meio de técnicas visuais que seguem o ritmo da música, como movimentos de câmera e edição.

Já em performances ao vivo, a sinestesia entre imagem e som pode ser entendida como uma harmonia, já que há uma clara conexão entre os dois, pois O videoclipe retrata um artista executando a música em tempo real, resultando em uma integração coesa entre imagem e som, formando uma unidade audiovisual coesa que transmite imediatamente a sensação de harmonia. Essa abordagem representa uma maneira direta e eficaz de conceber um videoclipe.

A articulação entre imagem e som dentro dos videoclipes nos leva a entender uma relação com o meio cinematográfico que essas duas formas de artes visuais (cinema e vídeo clipe) nutrem. Os videoclipes, embora frequentemente associados à terminologia musical, desempenham um papel crucial na evolução do cinema contemporâneo. Além de representar uma fusão de diferentes formas de arte, incluindo música, cinematografia e direção de arte, os videoclipes são uma plataforma para experimentação estética e inovação técnica.

## **2.1 VIDEOCLIFE E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA**

A contribuição do videoclipe para a linguagem cinematográfica vai além de simplesmente ser uma apresentação de músicas em formato visual, estendendo-se a uma profunda influência estética e narrativa na produção cinematográfica contemporânea como já citado anteriormente. Uma das áreas em que essa influência é mais evidente é na estética visual. Os videoclipes frequentemente apresentam uma estética visual marcante e arrojada, explorando o uso criativo de cores, iluminação, figurino e cenários para criar imagens visualmente impactantes que complementam a música. Essa abordagem estética desafia as convenções

visuais tradicionais do cinema, incentivando cineastas a explorar novas possibilidades estéticas em seus filmes.

Além disso, os videoclipes muitas vezes empregam narrativas não lineares e fragmentadas, contando histórias de forma mais visual e simbólica. Embora a narrativa nos videoclipes seja frequentemente breve e fragmentada, esses elementos narrativos têm o potencial de influenciar a maneira como os cineastas abordam a narrativa cinematográfica em seus filmes. D. W. Griffith, cineasta norte-americano e considerado pai do cinema tem uma abordagem em relação a narrativa cinematográfica que pode ser relacionada aos videoclipes de várias maneiras, Griffith buscava contar histórias de forma visualmente cativante, os videoclipes também são uma forma de narrativa visual que utiliza imagens e música para transmitir emoções e contar histórias. Os videoclipes muitas vezes empregam técnicas de edição dinâmica, imagens simbólicas e narrativas não lineares para criar uma experiência visualmente estimulante que complementa a música. Além disso, assim como Griffith valorizava a capacidade do cinema de evocar emoções através da narrativa visual, os videoclipes também são projetados para criar uma resposta emocional no público. A combinação de música e imagem nos videoclipes permite que os espectadores se conectem emocionalmente com a música e com as imagens, criando uma experiência emocionalmente poderosa que pode influenciar suas percepções e memórias da música e da história retratada. A experimentação com narrativas não lineares, imagens simbólicas e metáforas visuais pode enriquecer a narrativa cinematográfica, permitindo que os cineastas explorem novas formas de contar histórias e transmitir significados.

A edição rápida e dinâmica é outra característica distintiva dos videoclipes, com cortes frequentemente sincronizados com o ritmo da música. Essa abordagem de edição rítmica pode influenciar a estética da edição cinematográfica, inspirando cineastas a experimentar com sequências de ação mais empolgantes, montagens emocionais e transições criativas entre cenas. A edição não linear e fragmentada dos videoclipes também pode inspirar cineastas a explorar estruturas narrativas não convencionais em seus filmes, desafiando as expectativas do público e criando experiências cinematográficas mais dinâmicas e envolventes.

Um exemplo clássico e histórico dessa abordagem foi o videoclipe de Black or White, de Michael Jackson. Lançado em meados dos anos 90, o videoclipe apresentou alguns novos conceitos de edição que surpreendem até hoje por sua inovação de efeitos, no qual personagens de várias caracterizações e status cultural se transformavam em outros personagens. (OLIVIA, 2013) visto que para a época ninguém tinha conhecimento desses efeitos visuais e também

nunca chegaram a manipular, o videoclipe de Jackson virou referência até mesmo para grandes cineastas.

Para estabelecer uma conexão ainda mais forte que os videoclipes mantêm com o cinema, é interessante irmos além e explorar outras maneiras de conectar essas duas formas de artes visuais. O termo álbum visual é o meio entre os dois, pois é composto por elementos cinematográficos e também por videoclipes. Os álbuns visuais representam uma forma de expressão artística que combina música com elementos visuais, muitas vezes em forma de videoclipes ou curtas-metragens, criando uma experiência multimídia completa para o espectador. Essa aproximação dos álbuns visuais com o cinema é evidente em várias características compartilhadas entre as duas formas de arte.

## **2.2 O ÁLBUM VISUAL E SEU DERIVADO: EP VISUAL**

O álbum visual e o EP visual são formatos artísticos que combinam música e elementos visuais para criar uma experiência sensorial mais imersiva e narrativa. Esses formatos surgiram como uma evolução natural da indústria musical, impulsionados pela necessidade de explorar novas formas de expressão e engajamento em um mundo cada vez mais dominado por conteúdos multimídia. A origem do EP visual está intimamente ligada à convergência entre música, cinema e artes visuais, refletindo uma tendência contemporânea de transmidialidade, onde histórias e conceitos são contados através de múltiplas plataformas e linguagens.

EP (Extended Play) é um formato musical que existe desde a década de 1950, caracterizado por ser mais longo que um single, mas mais curto que um álbum completo, geralmente contendo entre 3 e 6 faixas. Essa brevidade permite que o artista explore um conceito de forma concisa e impactante, sem a necessidade de preencher um álbum inteiro. EP visual geralmente possui uma narrativa ou tema central que percorre todas as faixas. Esse tema pode ser uma história linear, uma exploração conceitual ou uma expressão emocional, como amor, identidade, resistência ou transformação. Cada música é acompanhada por uma produção visual que pode incluir videoclipes, animações, cenas filmadas ou colagens de imagens. Essa integração cria uma narrativa ou conceito que une todas as faixas em um projeto coeso.

O formato é altamente visual e compartilhável, o que o torna ideal para plataformas digitais e redes sociais. Isso facilita o engajamento do público, que pode interagir com o projeto, compartilhar trechos e discutir o significado por trás das imagens e músicas. Como YouTube, Vimeo e redes sociais, artistas começaram a experimentar a integração de elementos visuais às suas músicas, dando origem ao EP visual. A importância do EP visual reside em sua capacidade

de ampliar a narrativa musical, permitindo que os artistas explorem temas complexos e emocionais de maneira profunda

O álbum visual vai além do EP visual, muitas vezes apresentando uma narrativa contínua ou uma série de conceitos interligados. No caso do álbum visual, a música, o cinema, a fotografia e até mesmo a dança se unem para criar um produto artístico coeso e multifacetado. Esses projetos não apenas ampliam o alcance da música, mas também desafiam as convenções da indústria, oferecendo aos ouvintes uma experiência mais envolvente e interativa.

A importância desses formatos reside em sua capacidade de conectar-se com o público em um nível mais profundo, o álbum visual representa uma resposta à era digital, onde a atenção do público é fragmentada e a competição por engajamento é intensa. Ao integrar elementos visuais, os artistas conseguem capturar a atenção do espectador e transmitir mensagens de maneira mais eficaz.

Além disso, o EP visual e o álbum visual democratizam o acesso à arte, pois muitas vezes são lançados em plataformas digitais gratuitas ou acessíveis. Isso permite que artistas independentes e emergentes explorem o formato sem depender de grandes gravadoras. Essa democratização é crucial em um cenário onde a indústria musical tradicional está em constante transformação.

A produção de um EP Visual envolve um processo multifacetado que integra diversas áreas do audiovisual, proporcionando um campo amplo para a aplicação dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso. Desde a concepção da ideia até a execução técnica e a edição final, cada etapa é uma oportunidade para aprofundar o aprendizado nas áreas de direção, fotografia, produção e direção de arte. O desenvolvimento deste projeto busca não apenas explorar os aspectos técnicos de produção, como também os criativos e conceituais que dão ao videoclipe seu impacto visual e emocional.

Além disso, os videoclipes desempenham um papel crucial na construção da identidade dos artistas e na comunicação de suas mensagens. Em um mundo cada vez mais visual, a capacidade de um videoclipe capturar a essência de uma música pode ser determinante para seu sucesso. Esse projeto permitirá explorar como a linguagem audiovisual pode ser utilizada para transmitir emoções e contar histórias de forma mais eficaz. No caso, abordaremos a obsessividade e a busca por amor dentro de um relacionamento romântico, contribuindo também para dar visibilidade à discussão desse tema na atualidade.

Em suma, a escolha de gravar um EP Visual como tema para o TCC não apenas enriquece a formação acadêmica, mas também oferece uma oportunidade de reflexão crítica sobre o papel dos videoclipes na sociedade contemporânea. Este trabalho busca não apenas

contribuir para o campo acadêmico, mas também inspirar novas abordagens na produção audiovisual, destacando a importância da interseção entre música e imagem na cultura atual.

### 3. DESCRIÇÃO DA OBRA

O projeto audiovisual a ser desenvolvido é um *Extended Play Visual*, que será composto por três clipes que, quando unidos, se tornam um curta-metragem com duração total de aproximadamente 12 minutos. O *aspect ratio* de "Love Machine" e do Interlúdio será de 4:3, enquanto o de "ILY" será de 16:9, com qualidade *Full HD* (1920x1080p). A proposta é que, após sua finalização, o material seja fornecido à artista parceira, Sofi Frozza, para que ela o disponibilize em seus canais profissionais, como YouTube e Spotify.

O primeiro clipe, intitulado *Love Machine* - nome também da música - funcionará como a apresentação da artista Sofi como personagem principal da narrativa e seu interesse amoroso. Dando seguimento, a narrativa acompanha o Interlúdio, uma faixa de transição entre os dois clipes, que trará um diálogo e uma trilha sonora, mostrando o decaimento do relacionamento das personagens. Para finalizar, Ily complementa como o último clipe do EP, ilustrando as consequências desse relacionamento conturbado para a mente da personagem obsessiva de Sofi.

Pela possibilidade de ser publicado em diferentes canais voltados para a música e o audiovisual, os três clipes funcionarão como narrativas interligadas pela ordem escolhida acima. Entretanto, a visualização se dará pelo gosto do espectador e em sua própria escolha. A ordem do EP, quando alterada, interferirá somente na linearidade da narrativa, não alterando conclusão de cada núcleo narrativo. Também será possível que cada clipe seja acessado individualmente, sem ser seguido de outra faixa musical. Essa individualidade permitirá que o espectador perceba a história e estabeleça uma conclusão a partir de sua própria interpretação.

<i>LOVE MACHINE</i>	<i>INTERLÚDIO</i>	<i>ILY</i>
<p><b>Conceito:</b> Apresentação da persona, peculiar e extravagante. Algo a se desconfiar.</p> <p><b>Espaços:</b> Teatro/Casa de Show, Cafeteria, Quarto de Sofi, Jardim e cemitério.</p> <p><b>Logline:</b> Sofi apaixonada por Nathália, uma artista gótica.</p>	<p><b>Conceito:</b> Romance, você é real? Preciso de você.</p> <p><b>Espaços:</b> Quarto de Sofi.</p> <p><b>Logline:</b> Sofi e Nathalia iniciam um relacionamento.</p>	<p><b>Conceito:</b> Obsessão, dentro da mente, stalker.</p> <p><b>Espaços:</b> Quarto, Mente da Persona (estúdio), Escadaria.</p> <p><b>Logline:</b> Nath termina com Sofi e agora, Sofi vivência às consequências de ter se tornado obcecada por sua paixão.</p>

## 3.1 ROTEIROS

## Video Title: Love Machine

VIDEO	AUDIO LYRICS / NARRATION / MUSIC / FX
<p>1. <b>TEATRO</b> - O palco está completamente escuro. No centro há um foco de luz na cadeira, no suporte para microfone e no instrumento. Milena sai da coxia e caminha até o centro do palco. Cortinas vermelhas se abrem e revela o público. Plateia aplaude. Milena se senta na cadeira e pega o instrumento. Não vemos seu rosto. Na entrada do teatro, está Sofi olhando para o palco. Também não vemos seu rosto.</p>	<p><i>Intro - folleys</i> <i>No FX.</i></p>
<p>2. <b>QUARTO</b> - Sofi entra em seu quarto. Deitada na cama cheio de ursinhos de pelúcia e abraça um. Sofi está sentada em uma escrivaninha separando seus remédios. Joga sua caixa de remédios no chão. Pega um remédio em formato de coração e coloca na língua.</p>	<p><i>"Today I don't want to make my medicine because I already feel like a love machine"</i> <i>From 00:00 – 00:35</i> <i>No FX</i> <i>No Narration</i></p>
<p>3. <b>JARDIM</b> - Sofi está andando até uma árvore com um ursinho com a cabeça meia rasgada na mão. Na árvore, vemos bichos de pelúcia pendurados. Sofi está parada enquanto flores e espuma de bichos de pelúcia caem ao seu redor. Sofi respira fundo olhando para cima. Sofi está coberta por flores em sua volta.</p>	<p><i>"I prayed for years For My fears who would be the angel to heal my tears? (You)"</i> <i>From 00:36 – 00:53</i> <i>No FX</i> <i>No Narration</i></p>
<p>4. <b>QUARTO</b> - Sofi está passando pelos canais da TV. A TV está em estéreo. Sofi está parada em frente a uma janela. Sofi está deitada diagonal a TV. Sofi está deitada no chão com várias coisas em sua volta.</p>	<p><i>"I Maybe i'm crazy For u baby And i want to survive You And i die too And i like too"</i> <i>From 00:54 – 01:10</i> <i>No FX</i> <i>No Narration</i></p>

VIDEO	AUDIO
	LYRICS / NARRATION / MUSIC / FX
<p>5. <b>CEMITÉRIO</b> - Sofi e Milena são enterradas juntas de mãos dadas. Sofi joga terra nela mesma com uma pá. Sofi está dentro da cova, seus olhos estão fechados e está sorrindo. Atrás das covas fechadas, estão duas cruzeiras.</p>	<p><i>"When i told you about what i did to the girls who had disappeared never seen a face that was so sweet"</i>  <i>From- 1:11 – 1:29</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>
<p>6. <b>CAFETERIA</b> - Sofi está sentada, com um cardápio na mão, em sua mesa estão várias comidas intocáveis. Ao redor estão funcionários e clientes de máscaras infantis. Sofi não percebe ninguém a sua volta. Pl performa a música. Garçon pega uma bandeja com uma xícara. O garçon chega na sua mesa com uma bandeja e lhe entrega uma xícara. Sofi dá um gole da bebida e bota a xícara na mesa. Sua boca está suja de sangue e então vemos que o conteúdo da xícara é sangue.</p>	<p><i>"Can u drink my blood like a coffee?  I can't believe You stopped To love me  Because i want too to love me to love to love!"</i>  <i>From- 1:30 – 1:47</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>
<p>7. <b>QUARTO</b> - Sofi está deitada na cama falando ao telefone. Sofi pega suas roupas de dentro do armário e joga todas em cima da cama.</p>	<p><i>"Maybe i'm crazy for u baby and i want to too  survive you And i die too And i like too"</i>  <i>From- 01:48 – 02:08</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>
<p>8. <b>QUARTO</b> - Sofi entra em quadro em frente ao espelho, com uma roupa no cabide na mão e começa a performance pelo seu quarto</p>	<p><i>Plano Master</i></p>
<p>9. <b>CEMITÉRIO</b> - Sofi está ajoelhada em frente ao túmulo segurando uma rosa com espinhos. Seu braço está coberto de sangue. Sofi coloca a rosa em cima da cova.</p>	<p><i>"Two of us in a grave holding hand and hand  my fav hand do u understand?"</i>  <i>From- 02:09 – 02:16</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>

## Video Title: Interlúdio

VIDEO	AUDIO
	LYRICS / NARRATION / MUSIC / FX
<p>1. <b>QUARTO</b> - Sofi e Nathália estão na mesma posição da cena anterior. Elas se abraçam.</p>	<p><i>Instrumental</i>  - E isso não é amor?  - Claro que não, você nem sabe mais o que quer  - Eu quero você  - Não é o bastante  - Sem você eu não sou o suficiente para mim mesmo  - O que eu sou para você?  - Nosso amor beira a loucura, eu te quero na minha vida, mas você me quer para ser vista, a maneira como eu te vejo não muda quem você é.  - Por favor fica, você sabe que eu faria de tudo por você!  - Faria de tudo para não perder a minha validação, eu nem sou o que você quer, um espelho bem limpo resolveria tudo isso...  - Isso doeu  - O que você queria me ouvir dizer?</p>
<p>2. <b>QUARTO</b> - Nathália está ensinando a Sofi a tocar guitarra carinhosamente.</p>	
<p>3. <b>QUARTO</b> - Sofi está em frente ao espelho escolhendo algumas roupas. Nathália chega por trás e coloca um vestido totalmente preto na frente de Sofi.</p>	
<p>4. <b>QUARTO</b> - Sofi está deitada de cabeça pra baixo na cama, enquanto Nathália troca algum de seus quadros na parede.</p>	<p><i>From-</i>  <i>No FX.</i></p>
<p>5. <b>QUARTO</b> - Sofi pega o celular da mão de Nathália e surta.</p>	
<p>6. <b>QUARTO</b> - Sofi está ao fundo do quarto gritando com Nathália que não da atenção.</p>	
<p>7. <b>QUARTO</b> - Sofi ajoelha na frente de Nathália. Nathália sai. Sofi senta na cama, passa um momento, Sofi deita e fecha os olhos. (Nessa última ação, ocorre a transição para-ILY)</p>	

## Video Title: ILY

VIDEO	AUDIO
	LYRICS / NARRATION / MUSIC / FX
<p>1. <b>QUARTO</b> - Sofi vai até a beirada da cama e ajoelha aos pés de Nathalia. Nathalia sai, Sofi senta-se na cama e se deita. Fecha seus olhos.</p>	<p><i>Instrumental</i>  <i>From 00:00 – 00:23</i>  <i>No FX.</i></p>
<p>2. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi abre os olhos e se vê assustada ao se deparar no seu subconsciente. Sofi está no vazio, apenas sua cama está no espaço.</p>	<p><i>Instrumental</i>  <i>From 00:00 – 00:23</i>  <i>Tansition</i></p>
<p>3. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi continua assustada por estar em subconsciente. Tenta sair da cama e não consegue. Joelha em cima da cama, recolhe seu corpo e grita.</p>	<p><i>“Hey, You're inside my brain. Open the champagne Dancing in the rain”</i>  <i>From 00:24 – 00:43</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>
<p>4. <b>ESTÚDIO</b> - Insertes de cenas da Nathália gravadas no Photoshoot.</p>	<p><i>Instrumental</i>  <i>From 00:43 – 00:47</i></p>
<p>5. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi e Milena estão cada uma de lado no espaço. No meio tem um espelho. Elas estão se olhando através do espelho.</p>	<p><i>“I can feel your life in my head. I just want to feel safe with you”</i>  <i>From 00:48 – 01:11</i>  <i>No FX</i>  <i>No Narration</i></p>
<p>6. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi está em frente aos cartazes iguais ao do seu quarto, só que agora os cartazes são sobre a Milena. Sofi está sofrendo.</p>	

VIDEO	AUDIO
	LYRICS / NARRATION / MUSIC / FX
<p>7. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi e Nathália estão de costas uma para outra. Nathália sai e entra os dançarinos.</p>	<p><i>"Can I kiss you one more time? Probably a crime I don't wanna die. I love you"</i>  <i>"Maybe you just want to fly And I tried to glint And I swear I tried I love you"</i>  <b>From- 01:12 – 01:35</b>            No FX            No Narration</p>
<p>8. <b>ESTÚDIO</b> - Está tudo preto. Um foco de luz surge em diferentes momentos e posições. No primeiro ilumina Sofi no canto esquerdo (<u>hey</u>), o segundo Nathália no canto direito (<u>my brain</u>) e o terceiro, as duas estão juntas no centro (<u>champagne</u>). Na quarta batida, acende as três luzes juntas e depois apagam todas. (<u>the rain</u>).</p>	<p><i>"Hey, You're inside my brain. Open the champagne. Dancing in the rain"</i>  <b>From- 01:36 – 01:59</b>            No FX            No Narration</p>
<p>9. <b>ESTÚDIO</b> - Partes do corpo da Nathália é visto em plano. Ao decorrer da cena, a câmera se afasta e sai da televisão. Vemos Sofi em frente a um paredão de TV's. Algumas estão sem sinal (com elementos x's) e algumas continuam passando os vídeos de Nathália (como sua boca, seus olhos, seu corpo). Sofi está performando a música.</p>	<p><i>"I can feel your love in my head. I just want to feel safe with you. Safe with you"</i>  <b>From- 02:00 – 02:20</b>            No FX            No Narration</p>
<p>10. <b>ESTÚDIO</b> - Sofi e Nathália estão com os panos de alfinetes na cabeça. Elas estão bem próximas e se olham.</p>	<p><i>Instrumental</i>  <b>From 02:21 – 02:23</b>            No FX</p>

Em síntese, o EP Visual pretende se tornar um lançamento mais robusto de Sofi e tornando-se o primeiro EP Visual lançado no curso de Cinema e Audiovisual. Trabalhando a linguagem de diferentes clipes musicais interligados por personagens e estéticas, será possível que uma história contada na música se torne visual e palpável, transcendendo a interpretação fomentada pela linguagem musical e sendo complementada pela linguagem audiovisual.

## 4. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E VISÃO ESTÉTICA

### 4.1 DIREÇÃO

Por Pedro Henrique

Durante o processo de desenvolvimento do conceito e da visão estética para a direção do EP visual da artista Sofi Frozza, iniciei com uma pesquisa sobre a fusão entre narrativa, música e audiovisual. A narrativa exerce um papel fundamental na concepção de um álbum visual, sendo ela a responsável por definir o estilo e o formato desse tipo de projeto. A construção de uma narrativa coesa oferece ao espectador uma experiência mais imersiva, que vai além da música, permitindo uma compreensão mais profunda da mensagem artística transmitida. Harrison (2014) destaca dois formatos principais de álbuns visuais mais pertinentes na indústria musical: uma faixa audio visual<sup>2</sup> para cada faixa musical e um vídeo contínuo<sup>3</sup>.

No primeiro formato, cada faixa é acompanhada por um vídeo que explora visualmente a temática da música correspondente, estabelecendo uma conexão direta entre a narrativa visual e o som. Um exemplo desse formato é o álbum *BEYONCÉ* (2013), de Beyoncé, dirigido por Todd Tourso, no qual cada música possui seu próprio videoclipe. Embora esses vídeos compartilhem a estética geral do álbum, funcionam de maneira independente. No segundo formato, exemplificado por *The Wall* (1982), de Pink Floyd, dirigido por Alan Parker, o álbum visual se desenvolve como uma narrativa contínua, semelhante a um filme. Nesse modelo, a narrativa não se limita necessariamente ao conteúdo das faixas musicais, mas pode ir além, criando personagens e histórias que ampliam o universo conceitual do álbum. Em *The Wall*, as faixas musicais são integradas em um arco narrativo mais amplo, que se desenrola de maneira cinematográfica, explorando temas e personagens complexos que dialogam com as músicas, mas não se restringem a elas.

---

<sup>2</sup> Mesmo que os visuais foram baseados em um único álbum sonoro e a coleção de vídeos crie um vídeo extenso, Cada faixa individual fica separada por causa de como cada vídeo se fez isolado dos outros. Harrison (HARRISSON, 2014, p.15)

<sup>3</sup> O segundo formato é usado de um vídeo contínuo que conecta diretamente com o álbum, facilitando a identificação de elementos visuais e textuais. A duração permite ao espectador experimentar o álbum visual por completo.(HARRISSON, 2014, p.16)

Esses dois formatos apresentam particularidades significativas: no caso de Beyoncé, a estrutura é mais fragmentada, com cada faixa funcionando como uma unidade visual autônoma. Já no caso de *Pink Floyd*, a abordagem é mais integrada, com as músicas servindo como elementos que constroem um enredo maior, em um estilo semelhante ao dos musicais, mas originado de um álbum musical, e não de um roteiro cinematográfico tradicional. Ambos os formatos, no entanto, evidenciam a importância da narrativa como um elemento transformador, capaz de converter um álbum musical em uma experiência visual completa e envolvente.

Ao criar o EP visual dessa maneira, podemos beneficiar tanto a artista, que terá dois formatos de vídeo para a divulgação de suas músicas — videoclipes independentes e o EP visual em sua forma completa — quanto a nós, como graduandos de cinema, pois poderemos explorar mais profundamente as ferramentas cinematográficas, produzindo um conteúdo que vai além da duração de uma única faixa. Essa abordagem amplia as possibilidades narrativas e estéticas, permitindo uma imersão maior no universo conceitual da obra.

Um exemplo mais próximo da narrativa que buscamos alcançar é o projeto *TRÊS* (2022), da cantora IZA, dirigido por Felipe Sassi. Nesse projeto, observamos uma narrativa não linear com personagens e um enredo no qual a protagonista vivencia uma relação amorosa que, gradualmente, entra em colapso. Embora a direção permita que o espectador construa muito do que seriam os personagens e seus sentimentos, a narrativa permanece clara e envolvente. As faixas audiovisuais também funcionam de forma independente e foram divulgadas dessa maneira pela artista.

**Figura 1 - Capa de “TRÊS”**



Fonte: IZA - *TRÊS* (2022).

Figura 3 - Capa individual de “Mole”



Fonte: IZA - Mole, Official Video (2022).

Figura 2 - Capa individual de “Mó Paz”



Fonte: IZA ft. Ivandro - Mó Paz, Official Video (2022).

Figura 4 - Capa individual de “Droga”



Fonte: IZA - Droga, Official Video (2022).

Para estabelecer a conexão entre uma faixa musical e outra e, assim, criar uma narrativa coesa, é essencial utilizar fios condutores, constituídos por elementos do audiovisual (HARRISON, 2014). Para exemplificar melhor, utilizarei o projeto *TRÊS*, da cantora IZA, relacionando-o ao EP visual que estamos produzindo.

Objetos, personagens, cenários, ambientes, roupas e até mesmo angulações de câmera e cores podem ser pensados como fios condutores visuais, os quais aparecem em um momento específico da narrativa e que retornam em um momento posterior do mesmo álbum visual, a fim de que criemos um link entre o que foi mostrado anteriormente e o que está sendo mostrado no momento. (CASAGRANDE, 2018, p. 12)

Da faixa “Mole” para “Mó Paz”, é utilizada uma cena de transição para conectar as duas músicas. Nessa cena, a protagonista está se arrumando para pegar o metrô (cena que iniciará a próxima música), e sua mãe entra no banheiro brigando com ela por estar demorando muito. Já na transição de “Mó Paz” para “Droga”, a porta do metrô, onde estávamos anteriormente, é usada para nos inserir na próxima faixa, como se tivéssemos chegado à estação que será o cenário do próximo videoclipe.

Para o nosso EP visual, da faixa *Love Machine* até o Interlúdio, o fio condutor será a própria narrativa. Nela, após o encontro entre Sofi e Nathália, as personagens começam a vivenciar momentos de relacionamento juntas, antes do seu declínio, causado pelas ações obsessivas de Sofi. A transição do Interlúdio para *ILY* será marcada por um plano de transição, no qual Sofi passará de estar em seu quarto para adentrar o seu subconsciente.

#### 4.1.1 CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO

Tendo o ponto narrativo como eixo central da construção estética, é essencial considerar o ritmo narrativo que melhor conduzirá o EP visual, além de refletir cuidadosamente sobre a escolha dos planos que potencializarão o desenvolvimento dessa narrativa. De acordo com Bordwell e Thompson (2013), o ritmo de uma obra audiovisual não é definido apenas pela música ou pela montagem, mas também pela maneira como os elementos visuais são organizados ao longo do tempo. Nesse sentido, a harmonia entre som e imagem é fundamental para criar uma experiência fluida e imersiva, na qual cada elemento contribua para o significado global da obra.

A artista Sofi Frozza escolheu duas músicas e um interlúdio para compor seu EP visual, cada uma com uma estética musical distinta. Essa variação de estilos musicais apresenta tanto um desafio quanto uma oportunidade: construir uma transição visual que não apenas acompanhe, mas amplifique os sentimentos evocados pela música, guiando o espectador por uma jornada emocional coerente. Conforme argumenta Eisenstein (1949), o cinema e a arte audiovisual possuem um potencial narrativo único, em que o ritmo e o movimento das imagens criam uma “montagem de atrações”, isto é, uma sucessão de planos que impactam o espectador emocionalmente. Assim, a escolha dos planos e a edição de cada cena devem refletir essas variações emocionais e musicais, moldando o ritmo da narrativa visual.

Além disso, é fundamental considerar o conceito de sinestesia no cinema, discutido por autores como Chion (1994), que sugere que a experiência audiovisual é potencializada quando há uma integração profunda entre som e imagem, permitindo que o espectador não apenas veja e ouça, mas sinta a obra em níveis sinestésicos. No caso do EP visual de Sofi Frozza, a transição entre diferentes estéticas musicais convida à criação de visuais que acompanhem essa dinâmica, traduzindo os sentimentos das músicas em uma linguagem visual igualmente sensorial. O ritmo dos planos destacará ainda mais essa sinestesia entre imagem e som, de modo que, em músicas que representam sentimentos mais intensos, com ritmos mais frenéticos e acelerados, os planos e movimentos de câmera sejam mais rápidos. Já em faixas que expressam sentimentos de perda, com batidas mais tristes e lentas, o ritmo dos planos será mais

envolvente e pausado. Abordarei com maior profundidade como essa sinestesia funcionará em cada videoclipe que compõe o EP visual nas seções seguintes.

O conceito geral do EP visual de Sofi Frozza explora a complexidade psicológica e emocional de uma jovem em busca do amor, que, ao longo dessa jornada, revela um lado obsessivo e autodestrutivo. O EP visual não se limita a narrar uma história de amor, mas se propõe a examinar o poder que uma pessoa pode exercer sobre outra e como esse vínculo amoroso pode desencadear tanto sentimentos sublimes quanto os aspectos mais sombrios da personalidade humana. A ideia central gira em torno da transformação do indivíduo diante de um amor que, em vez de ser libertador, se torna sufocante e distorcido. Nesse contexto, o amor, em vez de ser um sentimento puro e incondicional, emerge como uma força que controla a protagonista, despertando seu lado mais obsessivo e distorcido. Assim, a narrativa visual enfrenta o desafio de representar não apenas a busca por um amor ideal, mas também a gradual perda de controle da personagem, que é consumida pelos próprios desejos e inseguranças.

A construção visual dessa narrativa deve refletir essa dualidade, utilizando simbolismos e metáforas que reforcem o contraste entre a idealização do amor e seu aspecto destrutivo. A transição entre os diferentes estilos musicais e sentimentos nas faixas pode ser representada visualmente por meio de mudanças nas tonalidades, na iluminação e nos enquadramentos. Como observado por autores como Susan Sontag (1964), o visual tem o poder de transmitir emoções complexas que vão além do diálogo ou da letra de uma música. Por exemplo, o uso de sombras e contrastes marcantes pode evocar a ideia de uma escuridão interior, enquanto enquadramentos mais fechados e claustrofóbicos podem sugerir a sensação de aprisionamento emocional da protagonista.

#### **4.1.1.1 LOVE MACHINE**

*Love Machine* traz um ritmo alegre e cativante, sendo uma música ideal para a apresentação da personagem, pois sua letra expressa o desejo do eu lírico de se apaixonar, introduzindo o ponto central da história. Nessa faixa, estamos inseridos na mente de Sofi, onde sempre paira a dúvida sobre o que é real e o que pode ser um delírio imaginativo. A intenção é manipular o espectador para acreditar que as “bizarrices” são apenas fantasias inofensivas de Sofi, sem desconfiar que algo mais profundo e problemático está por trás. Tendo isso em vista, *Love Machine* nos apresenta cinco ambientes: Quarto, Cafeteria, Jardim, Cemitério e Teatro. Cada locação possui suas particularidades, mas algumas funcionam como válvulas de escape da realidade para a protagonista.

O quarto é o espaço central para revelar a personalidade da personagem, funcionando

como um reflexo direto de quem ela é. A proposta da direção para esse ambiente envolve o uso de planos mais amplos, como o plano americano e o plano médio, com o objetivo de apresentar de maneira mais rica e detalhada a excêntrica protagonista. Esses enquadramentos permitirão que todos os objetos emblemáticos que compõem o cenário e reforçam sua identidade sejam exibidos em cena. Para trazer um tom de estranheza, opta-se também pelo uso da angulação plongée em um plano aberto, que apresenta o quarto de maneira geral, como mostrado na figura X. A intenção do plongée é, além de criar uma sensação de distanciamento, evocar uma estética divina que será mais elaborada em *ILY*. O ritmo dessa locação será marcado por planos rápidos, trazendo dinamismo à música e representando a euforia da personagem, complementados por movimentos de câmera ágeis, que acompanham seus gestos inusitados.

**Figura 5 - Plongée quarto**



*Fonte: Doja Cat - Agora Hills, Official Video (2023)*

O jardim é um espaço lúdico onde a personagem se refugia de sua realidade e compartilha seus pensamentos com o público. A proposta visual envolve o uso de planos com ritmos mais lentos, quase em câmera lenta, para reforçar a sensação de perfeição, ludicidade e paz. No entanto, a cenografia introduz uma leve estranheza, refletindo o conforto da personagem em seu mundo peculiar, como, por exemplo, os ursinhos de pelúcia decepados pendurados nas árvores. Para suavizar o tom macabro dessa ambientação, sugiro o uso de enquadramentos mais fechados, como primeiros planos e planos detalhes, destacando também a beleza presente nesses elementos.

Outro ambiente lúdico criado pela mente de Sofi é o cemitério. Nesse local, Sofi expressa seu desejo de ter um momento eterno, “até que a morte nos separe”, com alguém,

chegando ao ponto de enterrar seu futuro grande amor ao seu lado. Embora esse comportamento revele sua obsessão pelo amor e o desejo de aprisionar a pessoa amada, a narrativa é apresentada do ponto de vista da protagonista, que vê tudo isso como algo normal e, de certa forma, bonito. Um cemitério real não possui uma estética considerada agradável, mas, na cabeça de Sofi, ele é um lugar paradisíaco. Por isso, optamos por criar o cemitério em estúdio, a fim de termos mais controle sobre a construção desse ambiente. A proposta de direção nesse espaço envolve, em sua maioria, planos fixos e gerais para permitir a contemplação do cenário. Além disso, serão utilizados movimentos como *dolly out* e *zoom out*, que inicialmente focam em um objeto ou ação da protagonista, mas sempre retornam para um plano geral.

A cafeteria é o primeiro ambiente em que a protagonista, Sofi, é verdadeiramente exposta ao mundo exterior, marcando um momento crucial em que ela interage diretamente com outras pessoas fora de seu universo particular. Nesse espaço, começamos a perceber como os demais personagens a enxergam, em contraste com a visão que temos dela em seus ambientes privados. A direção opta por utilizar planos *point of view*, permitindo que o público veja Sofi sob a ótica dos outros, revelando reações e impressões que ajudam a construir o impacto de sua personalidade excêntrica no ambiente externo. O ritmo das cenas na cafeteria é intencionalmente mais frenético, contrastando com a calma e introspecção das cenas lúdicas anteriores. Essa aceleração busca traduzir a desconexão e o desconforto de Sofi ao lidar com um espaço onde ela não tem controle total, expondo sua vulnerabilidade. Para enfatizar essa sensação de caos, são utilizados planos rápidos e cortes dinâmicos, criando uma atmosfera de agitação que reflete tanto o tumulto interno da protagonista quanto o efeito que ela, involuntariamente, exerce sobre a rotina das pessoas ao seu redor. Esses planos também capturam pequenos detalhes das interações e olhares dos outros personagens, intensificando o contraste entre o universo interno de Sofi e o julgamento silencioso do mundo exterior.

Por fim, temos o teatro, cenário onde ocorre a introdução da segunda personagem principal, Nath, uma cantora que se tornará o interesse amoroso de Sofi. Este ambiente é crucial para o desenvolvimento das duas personagens e suas dinâmicas. A direção opta por criar dois momentos distintos no videoclipe. No primeiro, logo no início, os planos são mais fechados e enigmáticos, ocultando o rosto de Nath e criando um clima de suspense sobre sua identidade. Esse mistério inicial busca captar a curiosidade do público e intensificar a expectativa em torno da personagem, permitindo uma revelação gradual.

No segundo momento, após a apresentação de ambas as personagens, a ideia de divindade e adoração começa a ser explorada visualmente. A direção utiliza o enquadramento holandês, com a câmera inclinada na diagonal, para enfatizar a dinâmica de poder e fascinação.

Nath é posicionada na parte superior do quadro, enquanto Sofi aparece na parte inferior, reforçando simbolicamente a relação de submissão e dependência que Sofi começa a desenvolver em relação a Nath. Esse contraste visual não apenas representa a hierarquia entre as duas personagens, mas também sugere o impacto emocional que Nath exerce sobre Sofi, quase como uma figura inatingível ou divina, enquanto Sofi se vê pequena e vulnerável diante dela.

#### **4.1.1.2 INTERLÚDIO**

Para o videoclipe do interlúdio, a proposta de direção se baseia na utilização de um único plano fixo e geral, adotando uma abordagem que evoca a sensação de se estar assistindo a um espetáculo teatral. Essa escolha é intencional e busca criar uma distância emocional, permitindo ao espectador observar a relação que se desenrola em cena com a frieza e a imparcialidade de quem presencia um drama sem poder intervir. Cada ação das personagens simboliza um avanço rumo ao fim do relacionamento, sugerindo a passagem do tempo até o ponto em que a protagonista perde totalmente o controle.

O uso do plano geral permite abarcar todo o ambiente e os personagens de maneira contínua, o que é essencial para o conceito do interlúdio. A câmera, em vez de acompanhar de perto as emoções ou detalhes específicos, adota uma postura distanciada, quase indiferente, como se estivesse resignada a observar a deterioração do relacionamento sem intervir. Essa escolha estética também se conecta à ideia de repetição e ciclo, algo comum em relações em que as pessoas buscam o amor sem antes se amarem, perpetuando padrões de conquista e término que se repetem incessantemente. Ao manter a câmera fixa, essa ciclicidade é amplificada, reforçando a sensação de que o espectador, assim como os personagens, está preso nesse ciclo repetitivo.

#### **4.1.1.3 ILY**

Após o término do relacionamento, Sofi se vê completamente dominada pela obsessão por Nathália e pelos sentimentos autodestrutivos que a consomem. O videoclipe será inteiramente gravado em estúdio, utilizando um fundo infinito preto para criar uma atmosfera vazia e claustrofóbica, que reflete o estado mental da personagem. A proposta é mostrar Sofi como prisioneira de sua própria mente, presa em seus tormentos e obsessões, incapaz de seguir em frente. Esse espaço escuro e sem fim simboliza seu isolamento e desespero, como se estivesse presa em um ciclo infinito de pensamentos, sem qualquer saída aparente.

Sem qualquer referência externa, tudo ao redor de Sofi se torna uma extensão de suas emoções, amplificando a sensação de confinamento mental e emocional. O videoclipe busca transportar o espectador para dentro da mente da protagonista, fazendo com que sintam sua

angústia e desespero de forma íntima. Os elementos visuais, sonoros e a performance da personagem se unem para capturar a essência desse espaço mental fragmentado, onde Sofi está presa, incapaz de escapar de seus próprios pensamentos. A direção transforma o psicológico em algo palpável, fazendo do cenário uma extensão direta da consciência torturada da protagonista, permitindo que o público experimente essa prisão emocional junto com ela.

## 4.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Por Alana Miranda

Desde sua origem, o videoclipe conta com uma significativa contribuição da direção de fotografia na parte criativa, especialmente através do uso da luz e da movimentação de câmera. Isso é particularmente evidente nos videoclipes de artistas do gênero pop, onde a dramaticidade é acentuada pela iluminação e pelo uso das cores. A luz, nesse contexto, atua como uma forma de expressão artística que vai além da música, adentrando o campo da narrativa visual e ajudando a construir a identidade do artista.

Neste projeto, a importância da fotografia não é diferente. Sendo um EP visual, a direção de fotografia tem um impacto significativo na narrativa, especialmente porque a história é contada em três videoclipes, cada um retratando um momento da vida da protagonista. Ela atravessa fases de alegria, paixão, tristeza e obsessão dentro de um relacionamento amoroso. Através dos recursos da fotografia, essas emoções são transmitidas ao espectador, reforçando o poder da imagem na construção da narrativa emocional.

### 4.2.1 LOVE MACHINE

#### 4.2.1.1 AMBIENTE TEATRO

No teatro, a protagonista Sofia conhece seu interesse amoroso, a artista Nathália, durante uma apresentação musical. Esse encontro marca a primeira interação entre as duas personagens. Como o videoclipe é narrado a partir da perspectiva de Sofia, as cenas alternam entre o real e o lúdico.

O teatro é o primeiro local a aparecer no videoclipe, e as cenas retratam uma apresentação musical. A iluminação é utilizada para reforçar essa ideia, empregando contraluz<sup>4</sup> na personagem Nathália, de modo que, inicialmente, o espectador não consegue ver seu rosto. Com essa iluminação, é possível observar apenas a silhueta do corpo, criando uma sensação de mistério e dúvida em relação à identidade da personagem.

Outro uso da luz que ajuda a representar a iluminação de um teatro é a aplicação de uma luz dura<sup>5</sup> e de uma luz superior<sup>6</sup> no centro do palco, onde a artista se apresenta. Enquanto isso,

<sup>4</sup> Contraluz é a luz que "recorta" um determinado personagem ou objeto do fundo do cenário, pois esta luz está geralmente colocada de frente para a câmera, (não apontada para ela, a não ser em casos específicos de metalinguagem) e atrás do personagem, enfatizando os contornos e criando uma "aura" em volta do assunto.

<sup>5</sup> Luz dura trata-se da luz que deixa uma sombra muito nítida e um contorno de sombras visíveis por contraste. Quanto mais pontual for a fonte de luz, mais dura será a luz.

<sup>6</sup> Luz superior é o termo empregado para iluminação que é normalmente colocado no teto para iluminar objeto ou pessoa posicionada embaixo.

as demais partes do palco permanecem em grande parte escuras, com uma luminosidade reduzida, pois o foco é a personagem Nathália durante sua performance.

Na frente do palco, a plateia assiste à apresentação, situada na parte mais escura do teatro, com pouca iluminação. A luz é direcionada principalmente para a primeira fileira da plateia e para o local onde Sofia está. As cores da iluminação nesse ambiente predominam o amarelo e suas variantes, além do branco, frequentemente utilizadas em teatros e apresentações musicais, com o amarelo iluminando a plateia e a luz branca focada no palco.

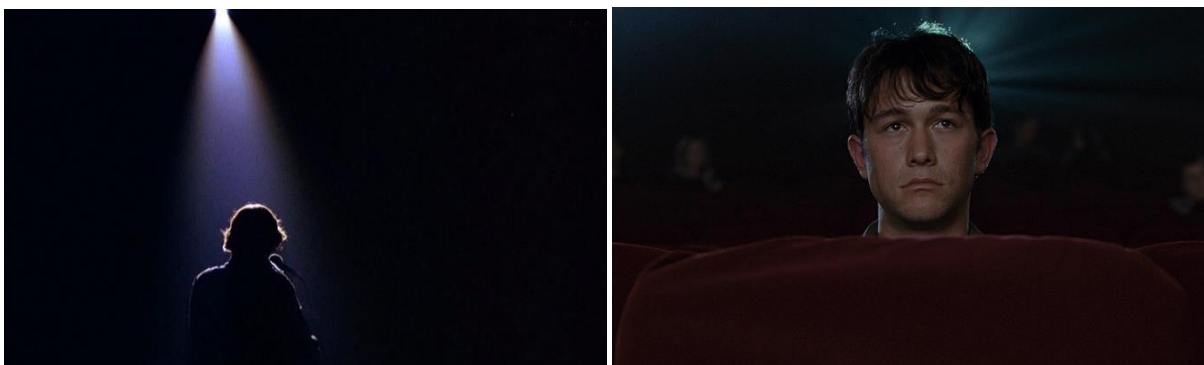
Neste local, como mencionado anteriormente, ocorre o encontro das duas personagens, retratado de forma lúdica. Seus rostos estão bem próximos, iluminados por uma luz acima e atrás de ambas, oriunda de uma fonte de luminosidade mais intensa. Essa luz, com um tom avermelhado, representa um sonho ou uma imaginação.

**Figura 6 - Efeito de contraluz**



*Fonte: Filme "Coringa", dirigido por Todd Philips (2019).*

Figura 7- Exemplo iluminação teatro



Fonte: Frame do filme "O Último Concerto de Rock" de Martin Scorsese (1978)

FFonte: Frame do filme "500 Days of Summer" de Marc Webb (2009)

#### 4.2.1.2 AMBIENTE QUARTO

O segundo ambiente predominante no primeiro videoclipe é o quarto, onde ocorrem a maioria das cenas da protagonista Sofi sozinha. É nesse espaço que o espectador tem a oportunidade de conhecer melhor a personagem e suas características. As cenas, em sua maioria durante o dia, mostram Sofi interagindo com o ambiente. A ideia principal da fotografia é criar uma iluminação ambiental que se aproxime da realidade, mas com pontos de cor que trazem emoção e sensação ao espectador, mesclando o lúdico com a realidade.

Na locação que representa o quarto da personagem, há uma janela que ocupa grande parte da parede. Ela é utilizada principalmente como fonte de luz para o ambiente, sendo difusa<sup>7</sup> devido à cortina instalada, o que proporciona uma iluminação mais suave, sem marcas de sombra muito fortes nas paredes. Além disso, utiliza-se um refletor de luz fresnel<sup>8</sup> quente amarela, apontado para o teto branco, que produz uma luminosidade amarelada no ambiente, representando um dia ensolarado, como ocorre na realidade.

No cenário do quarto, há dois abajures posicionados de cada lado da cama, equipados com lâmpadas LED inteligentes<sup>9</sup> que permitem a variação de cores. Essas lâmpadas são utilizadas para produzir pontos coloridos no quarto, de acordo com os momentos que a

<sup>7</sup> Luz difusa são aquelas que precisam de um filtro difusor para se tornarem-se ou quando a luz é rebatida, ou seja, luz refletida de maneira indireta para o assunto, cuja dispersão aumentará conforme aumenta o tamanho relativo da superfície rebatedora sobre o assunto.

<sup>8</sup> Refletor de luz fresnel é um dos mais antigos tipos de refletor ainda em uso, o Fresnel (cujo nome vem de seu inventor) é caracterizado por uma lente na frente da lâmpada de filamento (tungstênio). Com essa lente, é possível ao iluminador escolher um "foco" de luz, mais aberto ou mais fechado. O fresnel direciona o foco de luz e sua utilidade no cinema é de relevância ímpar. Há fresnéis de várias potências, desde 100 watts até 20.000 watts.

<sup>9</sup> As lâmpadas LED inteligentes, equipadas com uma matriz de LEDs, possuem a capacidade de misturar cores, permitindo que a lâmpada Wi-Fi ilumine até 16 milhões de tons diferentes. Dessa forma, elas podem gerar luz colorida, além de opções de branco quente e branco frio.

protagonista está vivendo. Essa é uma forma sutil de representação, pois, neste primeiro videoclipe, Sofi ainda não está no auge do seu desequilíbrio psicológico. As cores predominantes são rosa, vermelho e amarelo.

Este ambiente possui uma estética vintage, alinhando-se ao perfil da protagonista. As cores de iluminação predominantes são amarelo e branco, com pontos de rosa e vermelho, seguindo um modelo vintage em que as tonalidades são mais pastéis e claras, sem muito contraste entre luz e sombra. Além disso, há um leve ruído no perfil da lente, que contribui para reforçar essa estética vintage.

Portanto, a ideia principal para a fotografia nesse ambiente é criar uma atmosfera leve, que reflita a inocência da personagem, mas que também transmita uma sensação de estranheza. Isso é alcançado por meio da iluminação com cores vibrantes e de um cuidado especial nos enquadramentos.

**Figura 9:** Iluminação de abajur



*Fonte: Janelle Monae - PINK, Official Video (2018)*

**Figura 10:** Luz natural



*Fonte: Comercial Adidas "NAKAMA" (2018)*

**figura 11:** iluminação de abajur



*Fonte: Frame do filme "Lisa Frankenstein" de Zelda Williams (2024)*

### 4.2.1.3 AMBIENTE JARDIM

Um dos ambientes lúdicos deste primeiro videoclipe é o cenário do jardim, que representa a mente e a imaginação da protagonista. Nele, ocorrem algumas ações da personagem que, embora consideradas estranhas, estão intimamente ligadas às suas características, sendo representadas de forma exagerada nesse espaço e ao longo do EP visual.

É uma locação externa que apresenta uma grande árvore rodeada por grama. Por se tratar de um ambiente ao ar livre, a principal fonte de luz é o sol, que é suavizada com difusores<sup>10</sup> e rebatida para proporcionar maior controle sobre a iluminação. Isso permite direcionar a luz tanto para a protagonista quanto para a lente, criando um efeito de *lens flare*<sup>11</sup> que reforça a ideia lúdica do cenário.

Outra contribuição da fotografia nesse espaço para produzir o conceito de imaginação e da mente de Sofi é o uso de contraluz na personagem, criando uma silhueta iluminada em seu corpo. Além disso, um varal de luzes amarrado à árvore adiciona focos de luz ao cenário, gerando contraluz nas pelúcias que estão penduradas.

As cores predominantes na iluminação são amarelo, branco e vermelho. O amarelo é a cor principal, gerada pelo sol, uma vez que as cenas se passam durante o dia. O varal de luz também reflete essa tonalidade, enquanto o branco é utilizado através de LEDs posicionados para iluminar a protagonista, especialmente seu rosto. A luz vermelha aparece em uma cena específica, onde Sofi risca na árvore as iniciais do casal, evidenciando seu comportamento obsessivo. Essa cor intensifica a ação e carrega um significado ambíguo de amor e perigo.

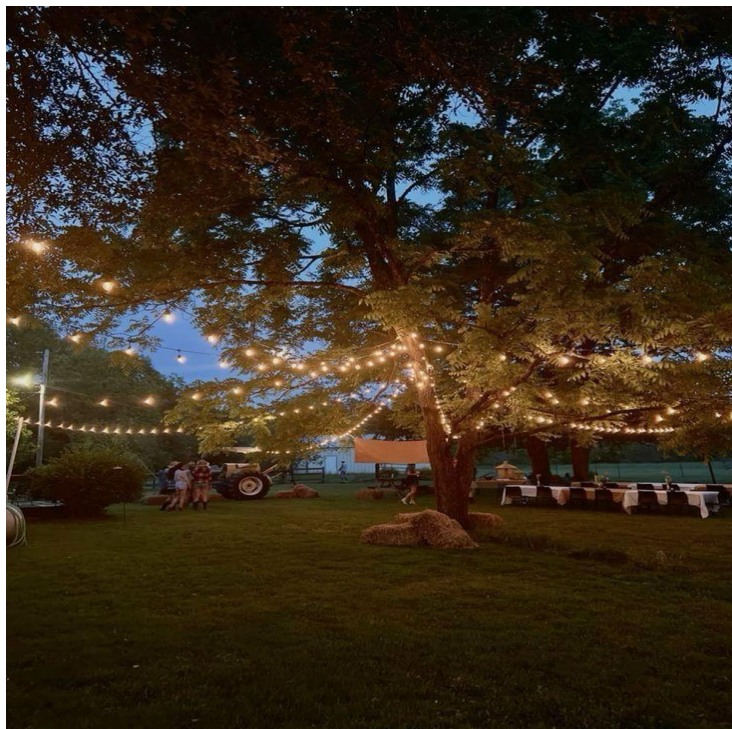
Assim, o conceito principal da fotografia é criar uma atmosfera que reflete o subconsciente da protagonista, apresentando uma representação lúdica que também revela indícios de sua obsessão.

---

<sup>10</sup> Difusores são objetos utilizados para suavizar a luz direta proveniente de uma fonte intensa, como o sol. A luz rebatida, por sua vez, é utilizada para amenizar os contrastes ou sombras criados pela luz principal e depende totalmente dela, geralmente empregando rebatedores, que são grandes placas brancas.

<sup>11</sup> O efeito *lens flare* é um tipo de 'reflexo de lente' que ocorre quando uma luz brilhante entra na lente da câmera, atinge o sensor e reflete para fora, criando um efeito visual que pode ser percebido como um defeito. Quando uma fonte de luz intensa está posicionada diante da lente, emitindo uma quantidade significativa de luz, essa luz se reflete em todos os elementos de vidro da lente, proporcionando uma imagem mais artística. Esse efeito é frequentemente utilizado para transmitir uma atmosfera de leveza, efemeridade, sonho e tranquilidade.

**Figura 12:** Imagem ilustrativa para o varal de luzes



*Fonte: Acervo pessoal de Sofia Appolonio*

**Figura 13:** Iluminação natural



*Fonte: Les Louanges - Crash, Official Video (2022)*

#### **4.2.1.4 AMBIENTE CAFETERIA**

No ambiente da cafeteria, a protagonista encontra um cartaz da apresentação de Nathália, seu interesse romântico. Este espaço é crucial, pois é onde o mundo é visto pela perspectiva de Sofi, e algumas de suas ações 'estranhas' se desenrolam, refletindo seu comportamento peculiar. Essas interações servem para destacar a desconexão de Sofi com o ambiente ao seu redor, intensificando a estranheza que permeia sua vivência e reforçando sua

individualidade em meio à normalidade do local.

A locação escolhida é uma cafeteria situada em Foz do Iguaçu, que se alinha perfeitamente às características desejadas pela direção e pela direção de arte, apresentando um estilo vintage tanto nos objetos quanto no espaço. Nesse ambiente, há quatro janelas que permitem a entrada de luz natural, complementadas por luz artificial<sup>12</sup> para simular a luz solar e garantir uma iluminação adequada em todo o local.

No espaço, já estão instaladas luminárias penduradas no teto, equipadas com lâmpadas quentes na cor amarela, que se encaixam perfeitamente nas paletas de cores escolhidas para este primeiro videoclipe. Além disso, é utilizada uma iluminação zenital<sup>13</sup> na cor branca sobre a mesa onde a protagonista se encontra, iluminando os alimentos e objetos que desempenham um papel significativo na narrativa.

A ideia na cafeteria é criar uma atmosfera de normalidade, o mais próximo possível da realidade, porém com elementos estranhos. Por exemplo, em uma cena, Sofi bebe uma xícara de sangue; nesse momento, o ambiente se torna mais escuro, com uma luz principal<sup>14</sup> focada no rosto da protagonista. O mesmo acontece na cena em que ela come e as outras pessoas no estabelecimento a olham espantadas.

**Figura 14:** Iluminação na cafeteria



Fonte: Série “Friends”, criada por David Crane e Marta Kauffman (1994-2004)

<sup>12</sup> Luz artificial é o termo utilizado para designar toda luz produzida por meio de energia elétrica. Esse tipo de iluminação é amplamente utilizado pelos diretores de fotografia devido à liberdade criativa que proporciona, permitindo novas maneiras de criar efeitos luminosos, utilizando instrumentos como LEDs e refletores Fresnel.

<sup>13</sup> Iluminação zenital é um tipo de luz posicionada normalmente no teto e direcionada para baixo, comumente utilizada em cenas que envolvem mesas.

<sup>14</sup> Luz principal trata-se da luz que irá dar maior ênfase ao assunto principal da cena, que na maioria dos casos coincide com a luz mais forte do set, embora isso não seja uma regra.

#### 4.2.1.5 AMBIENTE CEMITÉRIO

Outro ambiente lúdico do videoclipe é o cemitério. No entanto, ao contrário do jardim, esse local representa a obsessividade da protagonista em relação ao seu amor. De forma surrealista, o espaço é criado dentro de um estúdio, com um painel que retrata um pôr do sol, covas e grama artificiais, além de duas cruzes. A ideia nesse cenário é que Sofi deseja morrer ao lado do amor de sua vida, para tê-la para sempre.

Por ser uma locação em estúdio, todas as luzes utilizadas são artificiais e posicionadas próximas ao painel para refletir a paisagem. As cruzes perto das covas, que representam cada personagem, são iluminadas com cores que correspondem à paleta de cada uma, criando destaque visual. Uma luz direcional é usada para focar na protagonista e evidenciar seu comportamento, enquanto flashes de luz são empregados no ambiente para gerar uma sensação de perigo e suspense.

A escolha das cores de iluminação deste cenário inclui o uso de luz branca na parte do painel para refletir com precisão as cores predominantes da paisagem. Um amarelo suave é aplicado à protagonista, já que essa cor, entre seus significados, remete à obsessão. Além disso, cores específicas iluminam as cruzes, e flashes de luz branca são utilizados no ambiente para intensificar a sensação de perigo.

A ideia da fotografia nesse espaço é criar uma atmosfera surreal, utilizando a luz e os enquadramentos para construir uma narrativa que foge da conotação mórbida típica de um cemitério. A intenção é que esse ambiente mantenha uma representação lúdica, em consonância com a proposta visual do projeto.

**Figura 15:** Painel do cenário



Fonte: Doja Cat - Paint the Town Red, (2023)

**Figura 16:** Luzes nas cruzes



Fonte: House of Horror, de Top L.A Creatives (2010)

**Figura 17:** Luzes nas cruzes

Fonte: *Haunted Halloween Yards*

## 4.2.2 INTERLÚDIO

### 4.2.2.1 AMBIENTE QUARTO

O segundo visual deste projeto, que é o interlúdio, atua como um elo crucial entre o primeiro e o último videoclipe, utilizando um diálogo em vez de uma música para representar o segundo momento da narrativa. A repetição da última cena de *"Love Machine"* no novo ambiente do interlúdio reforça a continuidade da história, ao mesmo tempo que cria um contraste com o novo contexto. Esse recurso serve para intensificar a transição emocional e visual que levará ao clímax em *"ILY"*.

A ideia para o interlúdio é simbolizar o distanciamento progressivo entre o casal, com cada ação representando um estágio do relacionamento que culmina no término. À medida que a protagonista se torna mais obsessiva, ela começa a se assemelhar à outra personagem, Nathália, mas de maneira exagerada. Esse exagero visa provocar um impacto visual e emocional no espectador, destacando o desespero de Sofi em tentar manter a relação à força. A fotografia e a *mise-en-scène* destacam esse processo de imitação e obsessão, sublinhando o contraste entre o amor idealizado e a realidade desmoronada, enquanto o espectador testemunha o comportamento cada vez mais descontrolado de Sofi.

Os momentos do casal ocorrem no quarto de Sofi, onde uma luz intensa ilumina o ambiente. Quando essa luz se apaga e depois retorna, simboliza uma passagem de tempo. Além disso, o ambiente está parcialmente escurecido, com dois abajures funcionando como pontos de luz. Cada momento é acompanhado por uma cor diferente, refletindo as emoções da cenavariando entre amarelo, rosa, vermelho, roxo, azul e, em alguns casos, ficando completamente apagado ao término dos momentos.

### 4.2.3 ILY

#### 4.2.3.1 AMBIENTE ESTÚDIO

No último videoclipe, a locação é um estúdio que simboliza de forma lúdica a mente de Sofi. Nele, o auge do comportamento obsessivo da protagonista é retratado, revelando ao espectador seus pensamentos materializados em ações, cada uma simbolizando o que ocorre em sua mente.

Para criar esse ambiente que representa sua psique, o cenário é predominantemente escuro, com iluminação mínima. Uma luz superior<sup>15</sup> ilumina a personagem, assim como parte do chão, enquanto o fundo apresenta uma luminosidade sutil, sugerindo a ideia de infinitude e refletindo a vastidão e complexidade da mente de Sofi.

Outro aspecto importante é o uso de luzes vermelhas em uma cena na qual várias televisões estão posicionadas, com Sofi à frente delas. Essa escolha transmite a ideia de perigo, raiva e amor, simbolismos que são explorados em outros momentos com o mesmo uso de cor. As cenas ocorrem em um estúdio com paredes pretas, onde o destaque fica por conta do jogo de luzes e suas variações de cores, as quais traduzem visualmente as emoções presentes em cada momento.

A última cena deste videoclipe mostra a personagem Nathália surgindo como uma figura santificada para Sofi, no alto de uma escada, com velas acesas no chão e sangue escorrendo até os pés da protagonista. Este é um momento lúdico em que a relação se transforma em devoção por parte de Sofi. Nesse ambiente da escada, são utilizadas luzes de velas, mas com LEDs para proporcionar maior intensidade à iluminação. Além disso, há uma luz posicionada atrás de Nathália, criando uma aura ao seu redor, frequentemente associada à aparição ou revelação de um santo. Uma luz principal ilumina o rosto dela, enquanto Sofi permanece em uma área mais escura, iluminada apenas pelas luzes das velas.

Além disso, os enquadramentos desempenham um papel fundamental. A maioria consiste em planos mais fechados, com o objetivo de conectar o espectador às emoções da personagem. Esses planos são predominantemente fixos, criando uma atmosfera que remete ao subconsciente e à mente, representando o estágio em que a obsessão atinge seu ápice.

---

<sup>15</sup> Luz superior é o termo empregado para iluminação que é normalmente colocado no teto para iluminar objeto ou pessoa posicionada embaixo.

**Figura 18:** Exemplo de iluminação no estúdio



*Fonte: SUHO - Let's Love, Official Video (2020)*

**Figura 19:** Exemplo de iluminação no estúdio



*Fonte: Campari Defies Creative Constraints para Red Passion Campaign (2020)*

**Figura 20:** Representando uso de efeito na lente



*Fonte: Lizzo – Cuz I Love You, Official Video (2019)*

**Figura 21:** Representando a cena da escadaria



Fonte: DAY - Vermelho Farol, Oficial Video (2023)

#### 4.2.4 ASPECTOS TÉCNICOS

Na direção de fotografia, a visão estética e conceitual está fortemente ligada à escolha da iluminação e da coloração, elementos fundamentais para transmitir o sentido da ideia proposta pela direção. No entanto, esses aspectos estão intrinsecamente relacionados às possibilidades técnicas e ao domínio dos equipamentos utilizados nas gravações. A seguir, serão explicados os recursos cinematográficos e as ferramentas empregadas nesse processo.

Em primeiro lugar, o equipamento a ser citado são as lentes, que auxiliam na composição da ideia visual do projeto. No primeiro videoclipe, *Love Machine*, por se tratar da apresentação da personagem, suas características e sua relação com o ambiente, os planos são mais abertos, porém com pouca profundidade de campo. Ou seja, o fundo do local não está com muita nitidez, colocando o foco na protagonista e em seu comportamento. Para isso, são utilizadas lentes de 14mm, 24mm, 35mm e 50mm, todas com o diafragma aberto em  $f/1.5$  até  $f/2.5$ , o que permite capturar o ambiente em uma proporção ampla, ao mesmo tempo que mantém a pouca profundidade de campo, destacando a personagem.

Já no interlúdio, a proposta é diferente, pois o cenário desempenha um papel importante na narrativa. As mesmas lentes são utilizadas, sendo a principal a de 24mm, porém com o diafragma mais fechado, variando de  $f/5.6$  até  $f/11$ , para trazer maior profundidade de campo. Isso permite que tanto o ambiente do quarto quanto as personagens fiquem nítidos, integrando o cenário à narrativa de maneira mais clara e destacada.

Por último, no videoclipe *ILY*, a composição é feita com planos mais fechados, utilizando movimentos de *zoom out* e *dolly in*. A escolha recai sobre uma lente zoom 28mm - 135mm, que permite uma variação de enquadramento do mais fechado ao mais aberto, trazendo maior flexibilidade durante a gravação. O diafragma é mantido mais aberto, entre  $f/2.5$  e  $f/8$ ,

para proporcionar uma profundidade de campo reduzida, com o foco centrado principalmente nas emoções dos personagens, realçando a intensidade emocional da cena.

O EP visual é realizado com a câmera Sony NEX-FS700, que possui uma capacidade avançada de processamento de imagem, gravando em resolução Full HD 1080p a 24fps. O corpo da câmera conta com uma série de filtros ND<sup>16</sup>, essenciais para corrigir exposições excessivas de luz, especialmente em ambientes externos onde o controle da luz natural é limitado. Esses filtros permitem diminuir os f/stops<sup>17</sup> de maneira gradativa, sem alterar outros mecanismos de controle de luz. Além disso, a câmera oferece a possibilidade de gravação em S-Log2, um picture profile que retém mais dados sobre as luzes utilizadas, garantindo uma colorização mais fiel e rica, alinhada às referências previamente estabelecidas para o projeto.

---

<sup>16</sup> Filtro ND 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 é reduzida é desejada para diminuir a profundidade de campo.

<sup>17</sup> Um stop é uma unidade de medida da luz. Um aumento na quantidade de luz stop significa que há o dobro de luz. Uma diminuição de um stop significa que há metade da luz.

### 4.3 DIREÇÃO DE ARTE

Por Priscila Nicaretta

Para Vera Hamburguer, em seu livro “Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro”, assim como a direção e a direção de fotografia, a direção de arte faz parte da plasticidade criativa do audiovisual, criando nuances e significados para complementar a narrativa por meio da visualidade. Através de três principais áreas, sendo elas os cenários, os figurinos e a caracterização de personagens, a arte busca “guiar o espectador a desvendar os personagens e detalhes da história, do início ao fim do filme” (MOURA, 2015, p.41).

Quando o material audiovisual pensado pela direção de arte é um videoclipe, algumas questões devem ser levadas em consideração. Além das definições contidas no roteiro, das escolhas da direção e direção de foto, um fator determinante do que será criado e como é a pessoa artista por trás da música do videoclipe.

O videoclipe é sinônimo de videomusica, ou seja, uma peça promocional para uma música ou seu intérprete. Também pode ser uma obra no campo da videoarte, tornar-se um bem de consumo, na medida em que é adquirido em suportes como DVD, ou simplesmente servir de conteúdo e entretenimento para recheiar a grade das emissoras de TV. (TREVISAN, 2011, p. 13).

Na criação estética de um EP visual, além das definições contidas no roteiro, a direção de arte está diretamente vinculada à estética da artista, ao seu gênero musical e à sua performance. No caso da música pop — gênero da artista em questão neste projeto — as conexões entre imagem e música tornam-se um processo crucial na construção da identidade artística. Elementos como vestuário, maquiagem e estilos de cabelo, que variam de acordo com épocas e influências, formam uma persona que molda a forma como essa arte será consumida pela sociedade, seja como entretenimento, contemplação ou uma combinação de ambos.

A proposta da direção de arte neste EP visual é, portanto, fundamentada na identidade visual da artista, compositora e performer Sofi Frozza. Com um estilo alternativo que se reflete em suas roupas e maquiagens, mesclando cores, recortes e texturas, Sofi constrói uma identidade multifacetada, rica em possibilidades criativas.

**Figura 22:** Estética pessoal de Sofi Frozza

*Fonte: Colagem do feed do Instagram da artista Sofi Frozza*

No presente projeto, a história se desenvolve de maneira linear, centrada na paixão obsessiva da personagem principal, interpretada pela própria artista. A narrativa inicia-se com “*Love Machine*”, prossegue pelo interlúdio e culmina em “*ILY*”. Cada núcleo narrativo apresentará sua própria estética, influenciada por diferentes aspectos da identidade da artista.

#### 4.3.1 LOVE MACHINE

O primeiro clipe atua como uma introdução ao mundo da protagonista, Sofi, e à sua característica mais marcante: a obsessividade por sua individualidade. Inicialmente, ela se apresenta de maneira ingênua, inocente e cativante, mantendo essa postura ao longo da narrativa. Contudo, à medida que são explorados espaços e nuances emocionais anteriormente não reveladas, torna-se evidente que Sofi abriga um maximalismo que, com seu exagero — ora ordenado, ora desordenado — provoca desconforto no espectador, em função desse estado volátil de constante transformação. Ao final do clipe, com a aparição de Nathalia, Sofi direcionará sua atenção e obsessão para a garota, sua nova paixão.

**Figura 23:** Paleta de cores do videoclipe *Love Machine*

*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.1.1 CARACTERIZAÇÃO SOFI FROZZA

Vestindo roupas em cores claras e texturas confortáveis, como sweaters, polainas e toucas, Sofi se apresenta como uma personagem que, à primeira vista, parece leve, gentil e alegre. Sua maquiagem uniforme, com sardas e sombras esfumadas em tons claros, transmite uma nitidez que conecta o espectador ao seu semblante. Acessórios delicados, como mochilas em forma de urso de pelúcia e abafadores de ouvido com textura felpuda, contribuem para a construção dessa personalidade dócil.

**Figura 24:** Moodboard e paleta de cores da personagem Sofi Frozza



*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.1.2 CARACTERIZAÇÃO NATHÁLIA

Em completo contraste, Nathalia se destaca com cores vibrantes e roupas de couro, meias arrastão, cabelo desgrenhado e maquiagens com linhas marcadas que acentuam seus olhos e lábios. Sua pele pálida, o delineado intenso e a paleta quase monocromática chamam a atenção de Sofi. Com um estilo gótico e punk, Nathalia complementa sua aparência com acessórios em prata pontiagudos. Essa estética mais gutural e reservada provoca uma sensação de apreensão no espectador em relação à sua personalidade.

**Figura 25:** Moodboard e paleta de cores da personagem Nathália



*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.1.3 FIGURANTES TEATRO

Como parte da apresentação do interesse amoroso de Sofi, o público será caracterizado com roupas parecidas com as de Nathália, mas menos chamativas, como uma plateia que busca exatamente o que a artista está interpretando. Parte da obsessão de Sofi será reforçada com isso, visto que ela passará a desejar algo que muitas pessoas admiram.

**Figura 26:** Moodboard e paleta de cores dos figurantes do teatro



*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.1.4 FIGURANTES CAFETERIA

Para complementar a cena e intensificar o estranhamento em relação a Sofi, os figurantes na

cafeteria serão divididos em dois grupos: os clientes, caracterizados com cabelos e roupas inspirados nos anos 1970, e os atendentes, uniformizados com trajes de trabalho. Ambos os grupos usarão máscaras que ocultam suas feições, destacando ainda mais a singularidade de Sofi. Embora as máscaras desumanizem os figurantes, o maior estranhamento reside no comportamento de Sofi, que age de acordo com sua própria vontade, indiferente ao que acontece ao seu redor.

**Figura 27:** Moodboard e paleta de cores dos figurantes da cafeteria



*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.1.5 CENOGRAFIA TEATRO

Um pequeno espaço para apresentações artísticas, simples e de madeira, todo em tons escuros, servirá como o cenário do primeiro encontro entre Sofi e seu futuro amor. A estrutura do local não será o foco da cena, destacando-se apenas as cadeiras antigas vermelhas, a garota no palco, os figurantes e Sofi, que se diferencia completamente do ambiente devido ao seu figurino e maquiagem.

**Figura 28:** Moodboard e paleta de cores do teatro



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

### 4.3.1.6 CENOGRAFIA QUARTO

O quarto de Sofi, única extensão real de sua mentalidade, apresentará diversos elementos que refletem seus gostos. Com pôsteres nas paredes, adesivos de animais animados, cortinas brancas e suaves, e uma escrivaninha repleta de medicamentos e pequenos objetos acumulados, o ambiente transmitirá um conforto peculiar que revela a personalidade delicada de Sofi. Com móveis claros e adornos coloridos, o quarto será um espaço de segurança para ela e sua principal forma de expressar sua possessividade e singularidade.

Ao longo da narrativa, o quarto sofrerá transformações, acompanhando as ações e o estado emocional de Sofi. Um leve caos se manifestará, uma vez que a protagonista mantém um ciclo de decoração que oscila entre ordem e desordem, refletindo sua insegurança e sua necessidade constante de readequar tanto seu espaço quanto sua própria identidade.

**Figura 29:** Moodboard e paleta de cores do quarto



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

### 4.3.1.7 CENOGRAFIA JARDIM

Um ambiente limpo, com árvores, grama e céu azul. Os elementos narrativos no jardim incluem bichos de pelúcia pendurados nas árvores, como se estivessem enforcados, e carregados por Sofi, sendo que um deles possui a cabeça remendada, insinuando que foi rasgado anteriormente. As flores e a espuma de enchimento mantêm a estranha ludicidade e beleza do espaço, que representa uma parte da mentalidade de Sofi.

**Figura 30:** Moodboard e paleta de cores do jardim



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

#### 4.3.1.8 CENOGRAFIA CEMITÉRIO

Transpondo sua obsessão para um cemitério construído em estúdio, com um fundo falso de pôr do sol, chão coberto de musgos, flores e grama artificial, o espaço é adornado com cruzes estilizadas que representam Sofi e sua amada. O cenário é inspirado pela música, em que Sofi expressa seu desejo de ser enterrada junto com sua amada. Embora à primeira vista pareça uma declaração romântica, a visualidade do cenário transforma o que deveria ser belo em algo sombrio e tóxico.

**Figura 31:** Moodboard e paleta de cores do cemitério



*Fonte: Acervo pessoal da autora e Doja Cat - Paint the Town Red, Official Video (2023)*

#### 4.3.1.9 CENOGRAFIA CAFETERIA

Com um cenário praticamente pronto, a cafeteria apresenta um estilo vintage, remetendo aos anos 1970. Com elementos analógicos, como quadros, eletrônicos, móveis de madeira e uma paleta de cores que remete às de Sofi, o espaço se configura como um ambiente familiar à personagem, integrando-se à sua rotina.

**Figura 32:** Moodboard e paleta de cores da cafeteria



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

### 4.3.2 INTERLÚDIO

Após a primeira interação das personagens na cena final de *Love Machine*, elas são transportadas para o quarto de Sofi, onde sua relação se desenrola. Agora mais desordenado, o quarto exibe novos elementos que antes não faziam parte do espaço, gerando um sutil incômodo. Essa mudança leva o espectador a perceber que as personagens não parecem pertencer àquele lugar.

A proximidade de Sofi Frozza com Nathália transforma Sofi em uma personagem que já não é mais reconhecível, como se fosse uma pessoa esponja que absorve as características de seu interesse amoroso. Entretanto, embora não perca completamente sua personalidade, surge um conflito em sua imagem, e Sofi acaba se perdendo tanto em si mesma quanto na outra.

**Figura 33:** Paleta de cores do videoclipe Interlúdio



*Fonte: Imagem criada pela autora*

### 4.3.2.1 SOFI FROZZA

A volatilidade presente no quarto de Sofi reflete-se em sua vida com a chegada de Nathália, fazendo-a questionar sua própria identidade. Como consequência, seu figurino e maquiagem começam a mudar. Mesmo mantendo roupas confortáveis e dentro de sua paleta de cores, surgem novos elementos visuais: desenhos de animais peçonhentos e animais fofos, combinados em linhas pretas e rosa, começam a aparecer em suas roupas, introduzindo uma nova nuance à personagem.

**Figura 34:** Paleta de cores da personagem Sofi Frozza



*Fonte: Imagem criada pela autora*

### 4.3.2.2 NATHÁLIA

Nathalia, sem alterar seu estilo característico, usará roupas mais despojadas e confortáveis, adequadas ao ambiente mais íntimo e privado que é o quarto de Sofi.

**Figura 35:** Paleta de cores da personagem Nathália



*Fonte: Imagem criada pela autora*

### 4.3.2.3 CENOGRAFIA QUARTO

A única locação do clipe será o quarto de Sofi, composto basicamente pelos elementos mencionados anteriormente, mas com pequenas alterações. Os quadros de animais fofos dão lugar a imagens de animais em estilo gótico ou punk, e os móveis, antes abarrotados de objetos, agora estarão vazios. As roupas estarão desorganizadas e espalhadas pelo ambiente. Conforme a relação entre as personagens evolui, o quarto refletirá essas mudanças, acompanhando o processo narrativo.

## 4.3.3 ILY

No último clipe, o inconsciente de Sofi é novamente apresentado de forma lúdica. A narrativa se inicia no mesmo cenário que encerra o interlúdio, o quarto, e segue com elementos pertencentes ao universo amoroso de Sofi e Nathalia, agora inseridos em espaços vazios e sombrios. Ambientada em um estúdio, a mente de Sofi será retratada por meio de interações com o cenário, Nathalia e dançarinos, onde uma aparente ordem surge apenas para se dissipar

em seguida.

O foco estará nos objetos e nas personagens, permitindo que eles se integrem àquele “não-lugar” e se tornem os motores estéticos da narrativa, que culmina na finalização do relacionamento do casal. No entanto, essa conclusão se dá em um último espaço: uma espécie de santuário dedicado a Nathalia, onde ela se coloca como uma figura divina, a ser adorada por Sofi. O desfecho da história, assim, permanece aberto a interpretações.

**Figura 36:** Paleta de cores do videoclipe *ILY*



*Fonte: Imagem criada pela autora*

#### 4.3.3.1 CARACTERIZAÇÃO SOFI FROZZA

Agora com características mais sombrias, influenciadas por Nathália, Sofi adota em seu figurino uma mescla de cores claras, contrastadas por desenhos pontiagudos e bem definidos em tons escuros. Sua maquiagem torna-se mais dramática, com traços rígidos e pouco esfumados, e delineados marcantes. O cabelo, desordenado e endurecido com gel, completa a transformação, evidenciando o quanto Sofi se distanciou de sua versão inicial.

**Figura 37:** Moodboard e paleta de cores da personagem Sofi Frozza



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

### 4.3.3.2 CARACTERIZAÇÃO NATHÁLIA

Nathalia permanece inalterada ao longo da narrativa, com sua caracterização inicial mantendo os traços fortes de sua personalidade. Somente no final, quando assume o papel de divindade, suas roupas tornam-se mais longas e ela passa a usar um véu preto.

**Figura 38:** Moodboard e paleta de cores da personagem Nathália



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

### 4.3.3.3 CARACTERIZAÇÃO DANÇARINOS

Coreografados de maneira melódica em sintonia com a música, os dançarinos representam traumas, manifestações recorrentes na mente de Sofi. Vestidos em tons de preto, usarão tops, shorts, camisetas ou calças. A maquiagem destacará os olhos, ampliados com esfumado preto ao redor e lágrimas escorrendo, enquanto a boca e a pele serão pálidas, com tons de preto mais azulados.

**Figura 39:** Moodboard e paleta de cores dos dançarinos



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

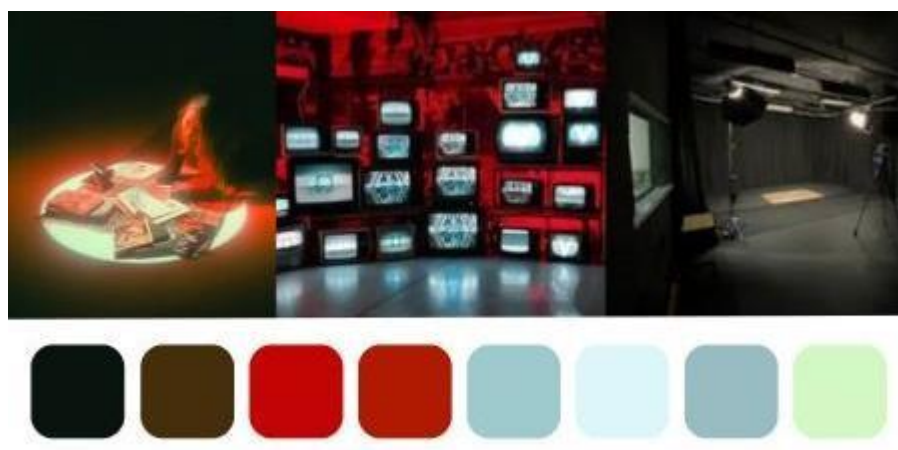
#### 4.3.3.4 CENOGRAFIA QUARTO

Na primeira cena de *ILY*, há uma continuidade da última cena do interlúdio, portanto, o quarto permanece inalterado.

#### 4.3.3.5 CENOGRAFIA ESTÚDIO

Adentrando o subconsciente de Sofi, objetos significativos de sua relação com Nathália estarão dispersos em uma estrutura de fundo infinito preto. Sua cama, seu espelho e seus pôsteres, entre outros elementos, como cordas, comporão um espaço reflexivo da personagem, sempre direcionando sua atenção para si mesma e para Nathália.

**Figura 40:** Moodboard e paleta de cores do estúdio



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

#### 4.3.3.6 CENOGRAFIA ESCADARIA

Como parte da construção da finalização da história, a escadaria representa uma descida, com Sofi posicionada na parte inferior e Nathália no topo. Um caminho de velas guia a existência de Sofi até Nathália, que performa como uma figura sagrada no cimo da escada. O sangue que escorrerá nesse ambiente trará inúmeros significados possíveis para o espectador, enfatizando a dramaticidade de uma relação que chegou ao fim.

**Figura 41:** Moodboard e paleta de cores da escadaria



*Fonte: Acervo pessoal da autora*

## 4.4 PRODUÇÃO

Por Leonardo Firmino

A fase de produção, precedida por um processo de preparação detalhado, é considerada o ponto de partida para a execução eficiente de um projeto audiovisual. A preparação envolve um tratamento minucioso de cada aspecto do projeto, permitindo que a equipe tenha uma compreensão clara de todas as tarefas a serem realizadas, conforme as demandas específicas de cada área.

### 4.4.1 LOCAÇÕES E EQUIPAMENTOS

O projeto conta com sete locações diferentes, sendo cinco delas internas e uma externa. Duas dessas locações utilizarão o mesmo ambiente em momentos distintos. Para o ambiente do Cemitério e o Estúdio, foi definido o uso do estúdio presente no prédio central, unidade Jardim Universitário da UNILA. Para os outros ambientes foi preciso um tempo específico para a busca dos ambientes que conversassem com a narrativa proposta pelo roteiro.

<b>Ambiente</b>	<b>Locação</b>
Teatro	Teatro Barracão
Quarto	Casa Pedro e Alana
Cafeteria	Cafeteria 70's Brunch
Cemitério	Estúdio da UNILA
Jardim	Endereço a ser definido
Escadaria	Saída de Emergência da UNILA
Estúdio	Estúdio da UNILA

A listagem de equipamentos, por sua vez, é extensa devido à complexidade dos planos e enquadramentos propostos pela direção em conjunto com a direção de fotografia. As restrições técnicas e financeiras representam desafios que dificultam a execução do projeto. No entanto, com um período adequado de pré-produção e a realização de diversos testes de câmera, será possível superar essas limitações.

<b>Quantidade</b>	<b>Equipamentos</b>	<b>Diárias</b>
2x	Câmera Sony SFX700	7
1x	Lente Rokinon 14mm	7
1x	Lente Rokinon 24mm	7
1x	Lente Canon 28-135mm	7
1x	Lente Rokinon 50mm	7
1x	Filtro para lente	7
2x	Adaptador de lente	7
1x	Kit Vídeo Assist	7
4x	Baterias para Sony	7
2x	Cartão de memória	7
2x	Tripé Manfrotto 055	7
3x	Fresnel 100w	7
3x	Fresnel 300w	7
3x	Fresnel 1000w	7
2x	Fresnel 2000w	7
4x	Led	7
1x	Estabilizador de câmera	7
2x	Rebatedor 7 em 1	7
2x	Kit Limpeza para Lente	7

#### 4.4.2 EQUIPE

O projeto começa a se consolidar nesta etapa, com a definição dos nomes da equipe e das funções sendo uma prioridade fundamental durante a fase de pré-produção.

<b>Função</b>	<b>Equipe</b>
Roteiro	Alana Miranda, Firmino, Pedro Rodrigues e Priscila Nicaretta
Direção Geral	Pedro Rodrigues
1º Assist. de Direção	Jhiovanna Pinheiro
2º Assist. de Direção	Gustavo Yudi
Continuista	João Marcos
Produção Geral	Firmino
1º Assist. de Produção	Marcus Suto
2º Assist. de Produção	Sofia Sosa
Direção de Fotografia	Alana Miranda
1º Assistente de Câmera	Mariana Copetti
2º Assistente de Câmera	Gabrielle
Gaffer	Serena Vinicius
1º Assist. de Iluminação	Ana Beatriz
2º Assist. de Iluminação	Chico Iza
Foto Still/Making Off	Wagner
Logger	Patrick Rocha
Direção de Arte	Priscila Nicaretta
1º Assist. de Arte	Bárbara Mendonça
2º Assist. de Arte	Stella Sobral
3º Assist. de Arte	Belen Sotopena
4º Assist. de Arte	Duda
Hair	Andressa Caniza

Maquiagem	Giovana Ribeiro
Figurino	Ciro
Montagem	Felipe Chiaretti
Color Grading	Rodrigo Pires

#### 4.4.3 AUTORIZAÇÕES

Dada a natureza do projeto, um EP visual, torna-se fundamental atender a uma série de requisitos específicos. Além da documentação padrão exigida para obras desse tipo, foi crucial assegurar que a artista independente envolvida no projeto, Sofi Frozza, detém integralmente os direitos autorais das três composições presentes no EP, “Love Machine”, “Interlúdio” e “ILY”. Esse processo de verificação foi realizado com o objetivo de garantir a conformidade legal em todas as etapas da produção, evitando possíveis conflitos relacionados ao uso indevido de propriedade intelectual.

Além disso, por se tratar de uma obra que envolve tanto música quanto imagem em movimento, foi necessário observar legislações específicas sobre a sincronização das trilhas sonoras com os materiais visuais. Isso inclui a obtenção de licenças para a reprodução e difusão das canções em plataformas audiovisuais, assegurando que a utilização dessas obras musicais esteja devidamente autorizada e em conformidade com a legislação vigente sobre direitos autorais.

O projeto também requer autorizações relativas ao uso de locações externas, garantindo que os espaços selecionados para as gravações estejam disponíveis e devidamente autorizados para a realização de filmagens.

#### 4.4.4 CRONOGRAMA

O cronograma do projeto foi cuidadosamente planejado para garantir que todas as etapas da produção sejam realizadas de forma eficiente. O planejamento visa não apenas alinhar as exigências criativas com os prazos estabelecidos, mas também permitir que toda a equipe trabalhe com antecedência, antecipando processos críticos e assegurando um planejamento mais estratégico e organizado. Ao trabalharmos com antecedência, a equipe estará mais bem preparada para enfrentar possíveis desafios e imprevistos.

Dessa forma, o cronograma se torna uma ferramenta essencial para assegurar que o EP visual atinja o alto padrão de qualidade esperado, garantindo que tanto os aspectos criativos quanto técnicos estejam plenamente em conformidade com os objetivos artísticos do projeto.

Figura 42 - Cronograma

Projeto: EP VISUAL																	
ETAPA	TAREFA	MÊS 1				MÊS 2				MÊS 3							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
PRÉ-PRODUÇÃO	PLANEJAMENTO DE FOTOGRAFIA																
	PLANEJAMENTO DE PRODUÇÃO																
	PLANEJAMENTO DE DIREÇÃO																
	PLANEJAMENTO DE ARTE																
	CAPTAÇÃO DE RECURSOS																
	VISITA DE LOCAÇÕES																
	MONTAGEM DE CENÁRIO																
PRODUÇÃO	CAPTAÇÃO DE IMAGENS																
PÓS-PRODUÇÃO	MONTAGEM																
	FINALIZAÇÃO																
	DIVULGAÇÃO																

#### 4.4.5 ORÇAMENTO E PLANO DE FINANCIAMENTO

Figura 43 - Orçamento Analítico

Projeto: EP Visual				
ORÇAMENTO ANALÍTICO				
ITEM	UNIDADE	QUANTIDADE	\$ UNIDADE	TOTAL R\$
<b>1. PRÉ-PRODUÇÃO</b>				
Reuniões, Visitas em Locações (transporte e alimentação)	Diárias	7	50,00	350,00
<b>SUBTOTAL 1</b>				<b>350,00</b>
<b>2. PRODUÇÃO</b>				
Equipamentos	Diárias	7	0,00	0,00
Arte	Filme	1	2.500,00	2.500,00
Locação	Diárias	1	250,00	250,00
Alimentação	Refeições	200	10,00	2.000,00
Transporte	Diárias	7	50,00	350,00
Salários	Filme	1	34.000,00	34.000,00
<b>SUBTOTAL 2</b>				<b>39.100,00</b>
<b>3. PÓS-PRODUÇÃO</b>				
Salários	Filme	1	7.500,00	7.500,00
Material de Divulgação	Filme	1	100,00	100,00
<b>SOBTOTAL 3</b>				<b>7.600,00</b>
<b>SUBTOTAL GERAL</b>				<b>47.050,00</b>
<b>IMPREVISTOS (5%)</b>				2.352,50
<b>ADMINISTRAÇÃO (10%)</b>				4.705,00
<b>TOTAL</b>				<b>54.107,50</b>

Um dos principais fatores que influenciaram o orçamento analítico foi a remuneração de todos os integrantes da equipe, desde os responsáveis por cada setor até seus assistentes,

muitos dos quais são estudantes da universidade. Embora o ideal fosse garantir uma remuneração justa, condizente com as práticas do mercado de trabalho, tal medida se mostrou inviável dentro do contexto acadêmico. Diante dessa limitação, ficou acordado que todos os envolvidos contribuirão de forma voluntária, motivados pela relevância artística e educacional do projeto.

Outro ponto de destaque no orçamento é o custo destinado à alimentação da equipe, um elemento fundamental para o bom andamento das filmagens. Apesar do valor significativo, planejamos buscar soluções por meio de parcerias e apoio de empresas de alimentos e restaurantes, a fim de reduzir, pelo menos parcialmente, esse montante.

Após uma revisão detalhada dos custos, conseguimos reduzir o orçamento inicialmente estimado em R\$ 54.107,50, resultando em um valor restante de R\$ 5.550,50 para cobrir as necessidades essenciais do projeto. Essa redução significativa foi possível graças a parcerias com os profissionais que, em vez de serem remunerados, aceitaram colaborar voluntariamente. Dessa forma, os pagamentos de salários e os valores destinados à administração do projeto foram completamente zerados. Além disso, outro ponto que contribuiu significativamente para a redução do orçamento foi a eliminação dos gastos com transporte. A equipe conseguiu o apoio da universidade, que disponibilizou seus veículos para o deslocamento durante as diárias de gravação, se for agendado com antecedência.

Deste montante, R\$ 2.500,00 serão alocados à direção de arte, especialmente para a criação e montagem dos cenários imprescindíveis. Além disso, parte desse valor, foi obtido por meio do apoio financeiro do PAD-TCC 2024.

Pensando em estratégias alternativas para suprir as necessidades financeiras do projeto, a equipe decidiu organizar duas rifas com o objetivo de arrecadar fundos. A primeira rifa foi realizada em alusão ao Dia dos Namorados, e envolveu a venda de 200 números, ao custo de R\$ 5,00 cada, totalizando uma arrecadação bruta de R\$ 1.000,00. Após descontar os custos relacionados ao prêmio oferecido, restou um valor líquido de R\$ 900,00, que foi integralmente destinado para cobrir parte das despesas do projeto, especificamente, o custo da passagem de avião da artista até Foz do Iguaçu. Essa alocação foi essencial para viabilizar a participação da artista no projeto, garantindo sua presença nas gravações e fortalecendo a execução da produção.

A segunda rifa, com um conceito diferente, também foi planejada para arrecadar recursos adicionais, inclusive já está em andamento e espera arrecadar um montante de R\$ 900,00 já descontando o valor do prêmio que será uma Alexa Echo Pop. A equipe se preocupou em escolher um prêmio atraente, capaz de aumentar o engajamento e a participação do público,

visando maximizar a arrecadação. Assim, foi possível gerar não apenas recursos financeiros, mas também promover maior visibilidade para o projeto.

## **PARTE 2**

### **PROJETO DE REALIZAÇÃO**

Após a realização do projeto, apresentam-se os relatórios críticos organizados por área, visando analisar os processos, desafios e soluções adotadas ao longo da execução. Esses relatórios buscam fornecer uma reflexão aprofundada sobre cada etapa do trabalho, contribuindo para a compreensão dos aspectos técnicos, criativos e gerenciais envolvidos na produção.

## 5. RELATÓRIOS POR ÁREA

### 5.1 DIREÇÃO

Por Pedro Rodrigues

#### 5.1.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Para início do nosso projeto, era crucial que fosse definido qual conceito traremos para o EP Visual e em qual narrativa esse conceito se aplicaria. A partir da música proposta pela artista, Sofi Frozza, começamos a fazer *brainstorms* do que poderíamos criar com aquilo que a música estava propondo para nós. O tema de um amor obsessivo, misturado com a estética da persona da própria artista nos trouxe a um conceito de apresentação de personagem e decaimento de relacionamento que não representava uma narrativa tradicional linear, tradicional de um *storytelling* de videoclipes em geral, onde o tema principal fica subentendido é mascarado por outras simbioses visuais propostas pela própria música. Porém, por se tratar de um EP Visual, todos os clipes se interligam por meio da narrativa que mesmo não linear deixava claro a linha temporal criada.

Para a definição dos planos, a direção buscou explorar uma abordagem visual que se distanciasse do convencional, adotando uma estética que dialogasse de forma mais próxima com a linguagem dos videoclipes. A intenção foi criar uma composição que não apenas servisse à narrativa, mas também potencializasse a expressividade visual, tornando cada cena mais dinâmica e envolvente. Essa escolha permitiu uma maior liberdade criativa na construção dos enquadramentos, resultando em uma estética que reforça a identidade artística do projeto.

Como todo o projeto, ideias que foram idealizadas de início, foram sendo alteradas para que fosse possível a realização do projeto, por isso algumas coisas planejadas na pré-produção não entraram em execução.

#### 5.1.1.1 DIÁRIA 0 – *PHOTOSHOOT*

Antes do início das gravações, tornou-se imprescindível a produção de materiais prévios, tanto para fins de divulgação quanto para a construção dos elementos cenográficos e a definição visual de uma parte significativa do projeto. O videoclipe integra um universo visual mais amplo da artista, e o ensaio fotográfico (*photoshoot*) desempenha um papel fundamental na delimitação dessa estética. Esse recurso pode seguir a mesma paleta de cores, figurinos e cenários do videoclipe, contribuindo para a criação de uma identidade visual coesa e bem definida. Além de

funcionar como um meio de aproximação com uma das personagens centrais, o photoshoot se configura como uma estratégia de marketing eficaz, permitindo a construção da personalidade da personagem e sua conexão com o público. A identidade visual do artista e o uso de imagens são ferramentas estratégicas para o fortalecimento do engajamento do público e a consolidação de uma conexão emocional com os fãs, sem abandonar o *storytelling* visual (KOTLER, 2017).

Com base nesse pressuposto, a "Diária 0" foi planejada como um momento dedicado à captação de imagens para filmagem e ensaio fotográfico da personagem Rhubi. Conforme dito no anteriormente, Rhubi é uma cantora de rock que se torna o interesse amoroso da protagonista. Dessa forma, aproveitando a ideia previamente discutida sobre a relevância de um photoshoot para a construção da imagem de uma artista musical, essa estratégia foi incorporada como um elemento narrativo dentro do EP Visual. A escolha se justifica, pois, sendo uma cantora, é plausível que a personagem tenha participado de diversos ensaios fotográficos ao longo de sua trajetória. Assim, o material captado foi ressignificado na trama como uma representação da obsessão da protagonista, Sofi, que, ao ter acesso a essas imagens, passa a ser assombrada pela presença constante de Rhubi em seus pensamentos.

No que se refere à atuação, minha principal preocupação era garantir que a atriz que interpretaria Rhubi se sentisse confortável e íntima da personagem, permitindo que sua performance fosse orgânica e natural. Considerando que sua personalidade real possuía pontos de convergência com os traços da personagem, buscou-se incentivar a liberdade criativa durante o ensaio, possibilitando uma entrega mais autêntica à interpretação. Para auxiliar nesse processo, recorri a referências de artistas que compartilham da mesma estética e atitude performática que Rhubi representa. Destacam-se, nesse sentido, a cantora *Willow*, especialmente na performance visual de *Transparentsoul* (2021), e *Hayley Williams*, vocalista da banda *Paramore*, cuja presença cênica e estilo influenciaram diretamente a concepção visual da personagem.

A estética do photoshoot foi concebida dentro de um viés conceitual, com influências dos estilos *goth*, *punk* e *rock*. Entre suas principais características, destacam-se o uso de efeitos visuais diferenciados, composições inusitadas, iluminação não convencional e cenários que desafiam a lógica da realidade. Essa abordagem reforça a atmosfera estética pretendida para o projeto, além de contribuir para a imersão do público no universo narrativo proposto.

### **5.1.1.2 DIÁRIA 1 – JARDIM: LÚDICO E FANTASIOSO SONHO**

Na concepção de direção, a representação do jardim no EP Visual simboliza um refúgio mágico e de paz para a protagonista, um espaço onde ela pode se sentir livre de quaisquer imposições externas. Essa abordagem se inspira na tradição do cinema poético latino-americano,

que frequentemente utiliza espaços simbólicos para representar estados emocionais e subjetivos dos personagens. Cineastas como Nelson Pereira dos Santos exploram a relação entre ambiente e subjetividade, criando atmosferas que transitam entre o real e o imaginário. Já nos videoclipes Artistas como *Selena Gomez* em *Rare* (2021) dirigido por BRTHR, *Billie Eilish* em *My Future* (2021) dirigido por *Andrew Onorato*, representam o jardim como escape da realidade, assim como em “*Love Machine*”.

Visualmente, a proposta envolveu o uso de planos com ritmos mais lentos, evocando uma estética que remete à câmera lenta, intensificando a percepção de uma realidade onírica e envolvente. O efeito da câmera lenta reforça a sensação de suspensão temporal, permitindo ao espectador contemplar a cena em sua plenitude e absorver com mais profundidade os detalhes do ambiente e da performance da protagonista, como as pétalas de flores e folhas caindo suavemente ao seu redor.

Além disso, a fluidez dos movimentos e a suavidade da montagem foram elementos fundamentais para reforçar a imersão do espectador. A montagem contemplativa cria uma narrativa mais sensorial do que expositiva, aproximando a experiência do cinema experimental e poético. O espectador é convidado a mergulhar na atmosfera do jardim, experimentando a mesma sensação de refúgio e plenitude que a personagem vivencia.

Para consolidar essa sensação de paz e isolamento, o cenário precisava ser composto exclusivamente por um jardim ou um longo campo de flores, evitando qualquer interferência visual da "vida real". No entanto, um dos principais desafios enfrentados durante a filmagem foi a própria locação, que expunha elementos externos e quebrava a ilusão de um espaço puramente utópico. A solução encontrada foi a reconfiguração dos enquadramentos: aproximamos alguns planos mais fechados e ajustamos os ângulos para privilegiar a imersão no verde, eliminando interferências visuais indesejadas. Esse tipo de escolha remete ao conceito de *mise-en-scène* no cinema, onde a organização dos elementos dentro do quadro constrói não apenas a estética, mas também a dimensão simbólica da cena.

O aspecto lúdico do jardim foi enriquecido por elementos cenográficos, como a fumaça e objetos selecionados pela direção de arte. A fumaça, por exemplo, contribuiu para a criação de um ambiente etéreo, quase místico, evocando uma estética próxima à de filmes de Gabriel Mascaro, que frequentemente trabalha com a ideia de texturas visuais e atmosferas sensoriais. Assim, a fusão entre *mise-en-scène*, montagem e ritmo narrativo resultou em uma representação visual do jardim que transcende a materialidade do espaço e se torna uma extensão emocional da protagonista. Dessa forma o jardim se criou um espaço de resistência e sonho, um refúgio que dialoga com a tradição do cinema latino-americano ao explorar o simbólico e o sensorial como

pilares da experiência fílmica.

### 5.1.1.3 DIÁRIA 2 – CAFETERIA: VISÃO DO MUNDO

#### EXTERNO

A gravação das cenas na cafeteria exigiu uma abordagem técnica e estilística que contrastasse com as sequências anteriores, mais lúdicas e introspectivas. Para transmitir a mudança de ritmo e o impacto da protagonista no espaço público, a direção priorizou o uso de planos *point of view* (POV) e cortes rápidos, criando uma estética de desconforto e dinamismo. Esse tipo de construção visual é frequentemente utilizado em videocliques para intensificar a imersão do espectador na perspectiva emocional do protagonista, como pode ser observado em "*We Found Love*" (2011), de *Rihanna*, dirigido por *Melina Matsoukas*. No clipe, a câmera subjetiva, os cortes acelerados e os momentos de instabilidade visual são empregados para transmitir tanto a euforia quanto o colapso emocional dos personagens, reforçando a dualidade entre prazer e desorientação.

Na gravação da cena, o uso de movimentos de câmera instáveis foi usado explorado para intensificar a imersão na perspectiva dos outros personagens ao observarem Sofi. O efeito desejado era provocar no espectador a sensação de estar presente no ambiente, testemunhando os olhares e reações alheias.

Além da escolha dos planos, a montagem desempenhou um papel essencial para evidenciar a desconexão de Sofi com o espaço público. Enquanto as cenas anteriores seguiam um ritmo mais contemplativo, aqui a edição se torna mais fragmentada, criando um efeito de urgência e inquietação. Esse tipo de edição quebra a linearidade do tempo e da percepção espacial, reforçando a desorientação da personagem dentro do ambiente.

Durante as gravações, a encenação dos figurantes também foi um fator determinante para a construção da atmosfera. O desafio da direção foi equilibrar o realismo das interações com a teatralidade necessária para destacar as reações ao comportamento excêntrico da protagonista. Pequenos olhares de julgamento, gestos contidos e mudanças sutis na linguagem corporal foram elementos fundamentais para sugerir que Sofi está sendo observada e, em certa medida, rejeitada pelo espaço ao seu redor. Esse recurso pode ser visto em *Bad Guy* (2019), de *Billie Eilish*, dirigido por *Dave Meyers*, onde a protagonista se desloca por diferentes cenários, causando desconforto nos que a rodeiam, mas sem alterar seu comportamento, reforçando a ideia de que sua identidade permanece intacta mesmo diante da estranheza externa.

A gravação dessas cenas na cafeteria representou um grande desafio técnico e narrativo, exigindo uma direção cuidadosa para equilibrar a estilização do desconforto sem torná-lo

artificial. A escolha dos enquadramentos, o ritmo acelerado da montagem e a construção da *mise-en-scène* com reações sutis dos figurantes foram elementos essenciais para reforçar a ideia de que, enquanto no universo lúdico Sofi é livre e em paz, no mundo real ela está constantemente sujeita ao julgamento silencioso de uma sociedade que não compreende sua singularidade.

#### **5.1.1.4 DIÁRIA 3 – ESTÚDIO: AMPLITUDE DA MENTE E A CLAUSTROFOBIA DO SENTIMENTO**

A gravação do videoclipe aconteceu inteiramente em estúdio, onde um fundo infinito preto foi escolhido como elemento central para construir a atmosfera visual. Essa opção não foi apenas uma questão estética, mas também uma forma de traduzir o estado psicológico da protagonista. Sem qualquer referência espacial, o ambiente se tornou um reflexo de sua mente, um espaço vazio e claustrofóbico que evidenciava sua solidão, seus tormentos e sua dificuldade de seguir em frente. O cenário escuro e sem fim reforçou a sensação de estar presa dentro de si mesma, incapaz de escapar dos próprios pensamentos.

Sem elementos concretos ao redor, a imersão na subjetividade da personagem se tornou ainda mais intensa. Tudo no videoclipe foi pensado para amplificar essa sensação de confinamento, tornando o ambiente uma extensão direta de suas emoções. A direção apostou em uma estética minimalista e na fusão entre imagem, som e performance para transportar o espectador para dentro desse universo mental fragmentado. Cada movimento da câmera e cada enquadramento foram cuidadosamente planejados para que a sensação de aprisionamento fosse sentida de maneira genuína.

Para reforçar essa atmosfera, os planos fixos e a movimentação contida da câmera desempenharam um papel fundamental. Pequenos deslocamentos foram utilizados com precisão para criar a ilusão de infinitude, fazendo com que o espaço parecesse vasto e inescapável. A ideia era transmitir não apenas a solidão da personagem, mas também a sensação de que ela estava presa em um ciclo repetitivo, sem uma saída clara.

Um dos maiores desafios da gravação foi manter essa ilusão de fundo infinito dentro das limitações do projeto. Como se tratava de uma produção universitária, o orçamento reduzido exigiu soluções criativas para garantir que nenhum elemento externo interferisse na composição da cena. A equipe precisou trabalhar com iluminação bem controlada e enquadramentos estratégicos para evitar que os limites físicos do estúdio se tornassem perceptíveis. Apesar das dificuldades, a simplicidade do fundo infinito acabou se tornando um dos pontos mais expressivos do videoclipe, transformando a limitação técnica em um recurso narrativo poderoso. O resultado final foi um visual impactante, onde a performance da protagonista, aliada a uma direção precisa,

conseguiu transmitir a complexidade emocional da cena de forma envolvente e sensorial.

#### **5.1.1.5 DIÁRIA 4 – ESCADA: A RELIGIÃO**

A escadaria foi concebida como um local de forte simbolismo religioso, evocando a ideia de fanatismo e adoração, onde as figuras são idolatradas, criando uma relação direta entre a protagonista e sua amada. Esse conceito remonta a representações religiosas de hierarquia, frequentemente vistas em pinturas barrocas e renascentistas, onde santos e figuras divinas são retratados elevados acima de seus seguidores, criando uma distância espiritual e física que sugere poder, reverência e devoção. Obras como "A Assunção de Maria" (Assunta) de Titian ou "O Último Juízo" de Michelangelo, em que as figuras celestiais são colocadas em posições elevadas em relação aos humanos, são exemplos claros de como a arte religiosa utiliza a hierarquia visual para reforçar a ideia de poder divino e veneração. Essa mesma estética foi transportada para o videoclipe, com a escolha das escadas da Universidade Federal da Integração Latino Americana (UNILA) como locação, materializando a ideia de hierarquização, onde uma personagem se coloca acima da outra, em uma dinâmica que reflete a relação entre as duas figuras centrais da narrativa.

A escada, nesse contexto, se torna um ponto de reverência, simbolizando a ascensão espiritual ou a devoção, com a protagonista sendo retratada em uma posição de subordinação em relação à sua amada, similar ao culto religioso onde o santo é venerado por seus seguidores. O projeto inicial de utilizar a técnica do plano holandês, com a câmera inclinada na diagonal, foi descartado devido às limitações físicas do local, já que a largura das escadas era menor do que o esperado. Esse tipo de plano é comumente utilizado para transmitir desequilíbrio, tensão ou conflito de poder, mas, devido às restrições do espaço, os planos picado e contrapicado foram melhor enfatizados já que igualmente sugerem uma relação de adoração e reverência. O plano picado, em que a câmera olha de cima para baixo, reforça a ideia de subordinação da protagonista, enquanto o plano contrapicado, onde a câmera olha de baixo para cima, é usado para enfatizar a figura da amada, que é colocada em uma posição superior, como uma entidade a ser adorada.

Além disso, foi utilizado a água como um elemento simbólico de poder divino. A água, em várias tradições religiosas, é um símbolo de purificação, bênção e poder, e neste contexto, representa a amada como uma figura quase celestial, que derrama seus "poderes" sobre a protagonista. Inicialmente, a ideia era capturar vários enquadramentos que enfatizaram o impacto visual e sensacionalista da água, criando uma sensação de êxtase ou rituais de adoração. No entanto, devido ao tamanho reduzido da escada, anteriormente citados e questões logísticas de segurança, que tornaram difícil manusear a câmera próxima à água sem risco de danificar o

equipamento, a direção decidiu alterar o plano. A solução encontrada foi registrar mais planos detalhados da água escorrendo, em uma escala menor, criando uma sensação de antecipação e simbolizando momentos de transição emocional. Esses detalhes foram então adicionados ao videoclipe de maneira pontual, como um "preview" visual do que estava por vir, criando uma conexão simbólica entre a água e a transfiguração emocional da protagonista ao longo da narrativa. Essa abordagem permitiu não apenas manter a segurança da produção, mas também fortalecer a atmosfera de adoração e poder sutilmente construída ao longo da obra.

#### **5.1.1.6 DIÁRIA 5 – QUARTO: PROTAGONISTA**

As filmagens no quarto foram bem-sucedidas ao capturar a essência da personagem e sua identidade excêntrica. A escolha de planos mais amplos, como o plano americano e o plano médio, permitiu mostrar a protagonista de forma mais detalhada e rica, ressaltando os objetos emblemáticos que a cercam e reforçam sua personalidade única. Esses enquadramentos foram fundamentais para criar um retrato visual completo da personagem e sua relação com o espaço, revelando as sutilezas de seu mundo interior. A angulação plongée também foi utilizada de maneira eficaz, apresentando o quarto de uma forma geral e criando uma sensação de distanciamento, ao mesmo tempo em que evocou uma estética quase divina, alinhada com o tom que seria mais explorado em *ILY*.

A dinâmica do quarto foi realçada pelos planos rápidos, que acompanharam o ritmo acelerado da música e a euforia da personagem, transmitindo visualmente sua energia. Movimentos de câmera ágeis foram empregados para seguir seus gestos inusitados, proporcionando fluidez e vivacidade à cena. Essa abordagem garantiu que o ambiente se mantivesse dinâmico e envolvente, alinhado com a energia da protagonista. O ambiente, portanto, foi eficaz na construção de uma atmosfera que reforçou tanto a identidade visual quanto a emocional da personagem, sendo um dos pontos altos das filmagens.

#### **5.1.1.7 DIÁRIA 6 – INTERLÚDIO: CONSTRUÇÃO E DECLÍNIO DE UMA RELAÇÃO**

Para o videoclipe do interlúdio, a decisão de usar um único plano fixo e geral trouxe um olhar quase teatral para a cena, como se o espectador estivesse assistindo a um espetáculo do qual não pode participar. Essa escolha criou um certo distanciamento, permitindo que a relação das personagens se desdobrasse de forma crua e direta, sem a interferência de cortes ou aproximações que pudessem suavizar ou dramatizar a situação. A ideia era fazer com que a cena falasse por si só, deixando o público apenas observar, como quem assiste a algo já condenado ao fim. Essa

abordagem lembra a estética de videocliques como *No Surprises* (1998), do *Radiohead*, onde a câmera fixa intensifica a sensação de impotência, e *The Less I Know the Better* (2015), do *Tame Impala*, que usa a composição da cena para sugerir inevitabilidade e ciclos emocionais.

Além disso, manter o plano geral permitiu capturar todo o ambiente e a relação das personagens sem interrupções, reforçando a ideia de um ciclo repetitivo. A câmera se manteve parada, sem interferir, apenas registrando os acontecimentos, como se já soubesse que o fim era certo. Isso trouxe um peso para a narrativa, tornando-a ainda mais próxima de experiências reais de relacionamentos que, mesmo antes de acabarem, já carregam sinais de desgaste. No interlúdio, essa mesma lógica foi aplicada para mostrar como a protagonista estava presa a um padrão emocional do qual não conseguia escapar. A repetição dos gestos, a forma como o espaço parecia se tornar menor à medida que a relação se deteriorava – tudo isso contribuiu para que o espectador sentisse, junto com a protagonista, a angústia de estar aprisionado em algo que não tem para onde ir.

#### **5.1.1.8 DIÁRIA 7 – TEATRO: VOCÊ É REAL?**

O teatro marca não apenas o início do videoclipe, mas também o ponto de partida da relação entre Sofi e Rhubi. Esse espaço funciona como um símbolo do encantamento inicial de Sofi, um lugar onde a obsessão começa a se formar. A proposta foi trazer um tom de comédia sutil, evidenciando o fracasso da carreira de Rhubi no palco, contrastando com a devoção exagerada de Sofi. Para reforçar essa ideia, a direção optou por um número reduzido de figurantes, criando a sensação de um espetáculo sem prestígio, onde a ausência de público realça o caráter melancólico e cômico da cena. Esse esvaziamento do espaço não apenas constrói a narrativa de Rhubi como uma artista sem reconhecimento, mas também destaca a dissonância entre sua realidade e a forma idealizada como Sofi a enxerga.

#### **5.1.2 PÓS-PRODUÇÃO**

Na pós-produção, ter previamente definido a linguagem e a narrativa que queríamos abordar no EP Visual acelerou o entendimento do projeto por parte da montadora e proporcionou mais liberdade criativa na construção da montagem. Durante as conversas entre direção e montagem, foi essencial destacar as nuances de ritmo que permeiam o EP Visual. Por exemplo, no jardim, um espaço que representa paz e contemplação, o ritmo da edição foi mais fluido e pausado. Já na cafeteria, um ambiente que evoca desconforto para a personagem, a montagem adotou cortes secos e rápidos, criando uma atmosfera mais claustrofóbica. Além disso, cada videoclipe apresentava uma abordagem narrativa distinta, o que exigiu um olhar detalhado para

manter a coerência entre os diferentes estilos.

A colorização desempenhou um papel essencial na consolidação da estética visual definida pela direção de fotografia, dado seu impacto na percepção final das cenas. Como esse processo tem o potencial de transformar completamente o que foi planejado, a presença da direção de arte foi indispensável para garantir que a paleta de cores concebida originalmente fosse respeitada e aprimorada. A colaboração entre fotografia, arte e colorização permitiu que as decisões do colorista estivessem alinhadas com a identidade visual do projeto, assegurando coesão e reforçando a atmosfera desejada.

No que diz respeito ao design de som e mixagem, as músicas foram entregues prontas, uma vez que se tratava de um conjunto de videoclipes. No entanto, como o projeto era um EP Visual, havia transições narrativas entre um videoclipe e outro, e buscamos traduzir essa fluidez também para o som. Assim, trabalhamos para que cada música se complementasse ao término da outra, criando uma experiência sonora contínua. Esse conceito já foi explorado em álbuns de artistas como *Beyoncé*, em seus projetos *Renaissance* (2022) e *Cowboy Carter* (2024), onde as faixas se conectam de maneira orgânica.

Além disso, a construção de uma paisagem sonora foi fundamental para a imersão no universo do EP. Em cenários como o teatro, por exemplo, adicionamos elementos sonoros que reforçam a ambientação e transportam o espectador para dentro da narrativa. Esse cuidado contribuiu para a criação de uma experiência sensorial mais rica e envolvente.

### 5.1.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO DIRETOR

A construção visual e narrativa das diárias do EP Visual permitiu explorar diferentes facetas da protagonista e sua jornada emocional. Cada locação – do jardim onírico à frieza do estúdio, passando pelo caos da cafeteria e pela teatralidade da escadaria – foi cuidadosamente pensada para reforçar simbolicamente os sentimentos e conflitos da personagem.

No jardim, a abordagem estética buscou criar um refúgio mágico e introspectivo, um espaço de liberdade e contemplação, inspirado no cinema poético latino-americano e na tradição visual de videoclipes que exploram o lúdico e o escapismo. A transição para a cafeteria, por sua vez, rompe essa atmosfera e coloca a protagonista diante do olhar externo e do julgamento social, contrastando o universo interno e idealizado com a realidade concreta e hostil.

O estúdio, com seu fundo infinito, se tornou uma representação da própria mente da personagem, um ambiente de clausura psicológica que reforça sua solidão e a sensação de aprisionamento emocional. Da mesma forma, a escadaria simboliza a dinâmica hierárquica da relação amorosa retratada, evocando referências visuais da arte religiosa para traduzir o

desequilíbrio de poder e a devoção unilateral da protagonista.

As cenas no quarto trouxeram uma abordagem mais intimista, explorando sua identidade através da composição visual e dos elementos cênicos, enquanto o interlúdio optou por um registro mais cru e teatral, intensificando a sensação de inevitabilidade no declínio do relacionamento. Por fim, o teatro não apenas estabelece o ponto de partida da obsessão de Sofi, mas também ironiza sua idealização de Rhubi, criando um contraste entre a devoção exagerada e a realidade da artista fracassada.

Ao longo das filmagens, as escolhas estéticas e narrativas buscaram equilibrar a poética visual com uma abordagem sensorial, permitindo que o espectador não apenas acompanhasse a trajetória da protagonista, mas também se conectasse emocionalmente com seus sentimentos e conflitos. Dessa forma, o EP Visual não apenas conta uma história, mas convida o público a experienciá-la de maneira imersiva, transformando cada locação e decisão cinematográfica em parte essencial da construção simbólica da obra.

## 5.2 DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Por Alana Miranda

A partir da primeira leitura do roteiro, estive em busca de referências e ideias para a construção da estética visual do EP Visual, em conjunto com as outras áreas, para que o projeto, como um todo, seguisse o mesmo conceito e também ajudasse a construir a imagem e as emoções que seriam transmitidas através do projeto. Em nossas primeiras reuniões de direção de equipe, procuramos visões que dialogassem com o tema proposto: a obsessão dentro de um relacionamento amoroso. Reunimos alguns videoclipes que abordavam essa ideia. Além disso, como o EP Visual seria dividido em três partes, estávamos em busca de um gênero visual específico, originário do álbum visual, para conseguir montar a narrativa. A principal referência escolhida foi o EP Visual “*TRÊS*”, da cantora Iza, que aborda o desenvolvimento de um relacionamento e, além disso, serviu como uma das principais referências para a coloração da obra.

Como dito anteriormente, o projeto foi dividido em três partes. A primeira música, *Love Machine*, com o roteiro finalizado, também exigiu algumas reuniões para decidir a estética dessa parte. Cada membro da equipe trouxe algumas referências visuais de videoclipes, principalmente para visualizar o pensamento de cada área. Com isso, concluímos que, nesse primeiro momento, por retratar o início da narrativa e levando em consideração o ritmo da música, seguiríamos uma estética mais vintage, clean e natural. Utilizamos principalmente videoclipes que empregam essa estética, como *Doja Cat - Agora Hills (2023) de Hannah Lux Davis*, *Janelle Monáe - PINK (2018) de Emma Westenberg*, além de videoclipes de artistas como Taylor Swift, Anavitória, entre outros, que se conectam com a identidade visual do gênero pop de Sofi Frozza. Também nos baseamos em filmes que nos ajudaram a pensar em enquadramentos e movimentação de câmera.

Já no interlúdio, que serve como transição da primeira para a terceira parte, em conjunto com nossas ideias, a principal referência foi a série *Euphoria (2019) de Sam Levinson*, especificamente os momentos em que os personagens vão se encontrando e aparecendo lentamente, com uma luz que imita um holofote sobre eles. No nosso caso, a cada aparição dos personagens, representamos um acontecimento na vida do casal.

Por último, em *ILY*, como foi retratada a mente da protagonista, nossas principais referências foram videoclipes gravados em um estúdio escuro, onde a iluminação e a movimentação dos personagens foram protagonistas. Uma das referências foi um videoclipe que utilizamos tanto para a construção da imagem quanto para a iluminação.

### 5.2.1 DECUPAGEM, EQUIPAMENTOS E MAPA DE LUZES

Nas reuniões realizadas com a cabeça de direção, após a discussão de ideias e referências finalizadas e concretas, foi iniciada a realização da decupagem, em que decidimos maneiras diferentes de construir a imagem da obra, fora do padrão narrativo, por se tratar de um EP visual, mas que funcionasse com o conceito geral do projeto e com as demais áreas. Em um primeiro momento, definimos o que queríamos mostrar com cada cena e, a partir disso, pensamos em planos que contemplassem o significado de cada imagem elaborada, com o uso principalmente de planos médios e primeiros planos, para familiarizar o espectador com o ambiente e a artista. Após a primeira decupagem da direção completa, criei a minha decupagem com as mesmas informações dos planos, porém com espaço para *fotoboard*, iluminação e lente utilizadas.

As visitas técnicas e pré-filmagens foram essenciais para que conseguíssemos testar os planos elaborados na decupagem, a movimentação de câmera e a disposição que tínhamos no espaço. Primeiro, tivemos as visitas técnicas, que foram realizadas por uma equipe reduzida, composta pelas cabeças de direção, produção e fotografia. Com isso, foi identificada a necessidade de mudança na movimentação de câmera e nos planos. Em algumas locações que eram pequenas, tivemos que reduzir a movimentação e optar por mais planos fechados, porém isso não interferiu na ideia estética do projeto. Durante esses dias de visitas técnicas, além da testagem dos planos, foi realizada, em conjunto, a montagem da iluminação. Em algumas locações, como a casa em que a iluminação era praticamente natural e as paredes brancas, tivemos que pensar em como evitar que a imagem ficasse estourada. No estúdio, planejamos como montar as luzes no teto para que, na pré-filmagem, que aconteceu mais para frente, conseguíssemos testar os planos em conjunto com a iluminação e o restante da equipe de fotografia e direção, que estava sendo completada.

Nas pré-filmagens, com a equipe de fotografia estabelecida e direção, realizamos testes durante quatro dias, cada dia em uma locação - quarto, estúdio e escadaria. Foi um pouco difícil, devido ao tempo limitado, testar os planos e a iluminação ao mesmo tempo, mas serviu principalmente para marcar o posicionamento da câmera e das luzes no cenário, para que, durante a gravação, não perdêssemos muito tempo. Além disso, finalizamos o *fotoboard*, o mapa de luz e a listagem completa dos equipamentos necessários.

### 5.2.1.1 DECUPAGEM

Figura 44 – Decupagem de fotografia com *fotoboard* e mapa de luz do videoclipe “Love Machine”

PLANO/CENA	AÇÃO	FOTO	TIPO DE PLANO	ÂNGULOS	MOVIMENTO	LENTE	FILTROS	ILUMINAÇÃO	OBSERVAÇÃO
7	2	SOFIA DEITA NA CAMA, ABRÇA UM URSINHO E CANTA	PM	ZENITAL - NORMAL	FIXO	24mm	14 ND		Diáfragma 1.5 até 2.6. 4 LED ROSA 1 LED AMARELO
6	2	QUARTO DE SOFIA APARECE. SOFIA ENTRA E VAI EM DIREÇÃO A CAMA	PA	NORMAL - 3/4	WHIP PAN LENTO - DIREITA	14mm	14 ND		Diáfragma 1.5 até 2.6. 4 LED ROSA 1 LED AMARELO
8	2	SOFIA ESTA SENTADA NA ESCRIVANINHA SEPARANDO SEUS REMÉDIOS	PP	NORMAL -FRONTAL	TILT DE CIMA PARA BAIXO	24mm	14 ND		Diáfragma 1.5 até 2.6. 4 LED ROSA 1 LED AMARELO
9	2	SOFIA ESTA SENTADA NA ESCRIVANINHA SEPARANDO SEUS REMÉDIOS E PEGA SO UMA PILULA EM FORATO DE CORAÇÃO	PM	NUCA- OVER THE SHOULDER-DI REITO	WHIP PAN rápido - DIREITA	24mm	14 ND		Diáfragma 1.5 até 2.6. 4 LED ROSA 1 LED AMARELO
11	2	SOFIA COLOCANDO O REMÉDIO NA BOCA	PPP	FRONTAL-45	FIXO	50mm	14 ND		Diáfragma 1.5 até 2.6. 4 LED ROSA 1 LED AMARELO

Fonte: Autora

Figura 45 – Decupagem de fotografia com *fotoboard* e mapa de luz do videoclipe “Interlúdio”

DIREÇÃO: HENRIQUE RODRIGUES DOP: LANNA EP VISUAL: INTERLÚDIO									
PLANO/CENA	AÇÃO	FOTO	TIPO DE PLANO	ÂNGULOS	MOVIMENTO	LENTE	FILTROS	ILUMINAÇÃO	OBSERVAÇÃO
1	1	Sofi e Nathália estão na mesma posição da cena anterior. Elas se abraçam.	PP, PG	FRONTAL -NORMAL	DOLLY OUT	35mm	1/4		1 FRESNEL, 2 LED COLORIDO, 1 LED AZUL E 2 BRANCO
2	2	Nathália está ensinando a Sofi a tocar guitarra carinhosamente.	PG	FRONTAL -NORMAL	FIXO	14mm			filma em slow motion -120 fps FLASHE DE LUZ - tudo escuro com um fresnel ligando a cada cena e lampada do abajur mudando de cor 2 FRESNEIS, 2 LED COLORIDOS 1 LED AZUL
3	3	Sofi está em frente ao espelho escolhendo algumas roupas. Nathália chega por trás e coloca um vestido totalmente preto na frente de Sofi.	PG	FRONTAL -NORMAL	FIXO	14mm			filma em slow motion -120 fps FLASHE DE LUZ - tudo escuro com um fresnel ligando a cada cena e lampada do abajur mudando de cor 2 FRESNEIS, 2 LED COLORIDOS 1 LED AZUL

Fonte: Autora

Figura 46 – Decupagem de fotografia com *fotoboard* e mapa de luz do videoclipe “ILY”

PLANO/CENA	AÇÃO	FOTO	TIPO DE PLANO	ÂNGULOS	MOVIMENTO	LENTE	FILTROS	ILUMINAÇÃO	OBSERVAÇÃO
5	2	SOFI ABRE OS OLHOS	MPP	ZENITAL	FIXO		1/4		SLOW MOTION 12 FPS 1 FRESNEL 1 LED BRANCO 1 LED VERMELHO
6	2	SOFI SE DEPARA NO SEU SUBCONSCIENTE	PM	NORMAL FRONTAL	FIXO	24mm	1/4		SLOW MOTION 12 FPS 1 FRESNEL 1 LED BRANCO 1 LED VERMELHO
7	2	SOFI TENTA SAIR DA CAMA MAS NÃO CONSEGUE	PP	CONTRA-PLONGÉ	FIXO	24mm	1/4		SLOW MOTION 12 FPS 1 FRESNEL 1 LED BRANCO 1 LED VERMELHO
8	2	SOFI NÃO CONSEGUE SAIR DA CAMA E VOLTA PARA ATRAS	PM	TRASEIRO 1/4 DIAGONAL	FIXO	24mm	1/4		SLOW MOTION 12 FPS 1 FRESNEL 1 LED BRANCO 1 LED VERMELHO
9	2	SOFI AJCELHA E COMEÇA A GRITAR					1/4		SLOW MOTION 12 FPS 1 FRESNEL 1 LED BRANCO 1 LED VERMELHO

Fonte: Autora

### 5.2.1.2 LISTA DE EQUIPAMENTOS FINAL DE FOTOGRAFIA PARA AS FILMAGENS

2 Câmeras broadcast sony NEX-FS700	2 monitores auxiliar para câmera - vídeo assistant
1 câmera Canon T5i	1 monitor de televisão
1 Lente Rokinon 14mm	5 Cabos de extensão
1 Lente Rokinon 24mm	12 Baterias para camera sony fs700
1 Lente Rokinon 35mm	6 Baterias para Canon T5i
1 Lente Rokinon 85mm	2 carregadores de bateria para câmera Canon T5i
1 Lente Canon 50mm	3 Carregadores para bateria câmera Sony fs700
1 Lente kit Sony 28-135mm	2 Adaptador para câmera sony fs700
2 cabeça de efeito	1 Kit Photo - Limpeza-
4 Fresnel 650w	Filtros para fresnel
3 Fresnel 300w	Gelatinas coloridas
6 Iluminador tipo painel de Led	1 Máquina de Fumaça
8 tripé para led	1 kit de enforca gato
6 tripé para fresnel	2 lâmpadas incandescente rosa
<b>1 Rebatedores 7 em 1</b>	<b>1 claquete</b>
<b>2 Tripé Manfrotto 055</b>	<b>4 3 tabelas</b>
1 tripé HD 050	1 varal de luzes

### 5.2.1.3 LISTA DA EQUIPE FINAL DE FOTOGRAFIA

Direção de Fotografia	Lanna Miranda
Operador de Câmera	Lanna Miranda
1º Assistente de Câmera	Mariana Copetti
2º Assistente de Câmera	Gabrielle Simões
Gaffer	Bia Souza
Assist. Iluminação	Júlia Barbosa da Silva

Logger	Patrick Rocha
Foto Still/Making Off	Wagner Sant e John Alex

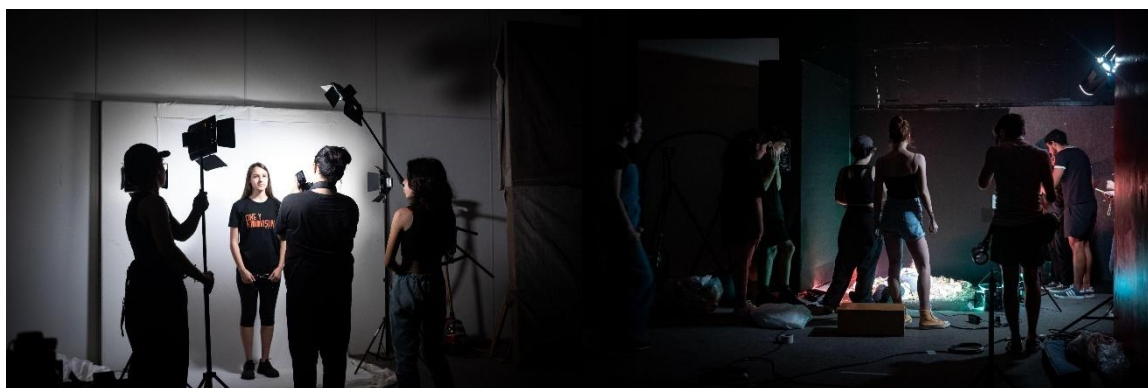
## 5.2.2 PRODUÇÃO

### 5.2.2.1 DIÁRIA 0 – PHOTOSHOOT

O *photoshoot* consiste na captação de fotografias e vídeos para promover algo. Nesse caso, utilizamos a sessão para registrar fotos da personagem Rhubi. Essas fotografias foram transformadas em pôsteres, que foram inseridos em momentos do EP visual, na cafeteria e no estúdio. Para a realização desse *photoshoot*, foram utilizados objetos de arte que também aparecem durante a obra, além da gravação da personagem interagindo com esses objetos, o que serviu como *inserts* para o projeto.

O local escolhido foi o estúdio, que foi dividido em duas partes: uma foi montada com tecido preto ao fundo, nas laterais e no chão, enquanto o outro lado foi preparado com tecido branco da mesma forma. Em relação à fotografia no fundo preto, foram utilizados dois refletores de LED na cor branca e um bastão de LED da mesma cor. Porém, durante o processo, as cores da luz foram sendo modificadas para outras cores, de acordo com o que estava acontecendo. Além disso, foi utilizado um *fresnel* direcionado ao chão, no momento em que a personagem estava deitada em cima de folhas e velas. Já no cenário branco, foram utilizados quatro refletores de LED em pé, na cor branca, para diminuir a sombra ao fundo. Durante esse processo, o ensaio fotográfico foi realizado pela primeira assistente de fotografia, Mariana Copetti, enquanto eu realizava a gravação, que foi usada como *insert* no projeto.

**Figura 47 – Photoshoot no cenário branco e no fundo preto**



Fonte: Arquivos fotográficos do Ep Visual - Ep Visual 2025

**Figura 48 – Preparação para gravação do *photoshoot***



*Fonte: Arquivos fotográficos do Ep Visual - Ep Visual 2025*

### **5.2.2.2 DIÁRIA 1 – JARDIM**

Essa locação foi onde ocorreu a primeira gravação do projeto. A ideia nesse cenário foi a criação lúdica do pensamento da artista na primeira parte do EP Visual. No quarto, já tínhamos a ideia de onde seriam gravadas as cenas: uma parte delas foi perto de uma árvore, onde ursos de pelúcia foram pendurados em conjunto com um varal de luzes, que trouxe um pouco de brilho para as pelúcias; outra parte foi em um campo aberto, onde a Sofi Frozza ficou deitada coberta de flores; e, por último, ela parada em um campo aberto, porém sob a sombra de uma árvore.

Uma das dificuldades que tivemos nesse dia foi a questão da iluminação, pois estava um dia bastante quente, com um sol forte o tempo todo. Em algumas cenas, como no campo aberto, precisamos gravar sob a sombra e uso do rebatedor, depois, usar um fresnel para trazer um pouco de luz ao rosto da atriz, evitando que ficasse muito escuro, como dito na primeira parte sobre esse ambiente o principal fonte de luz era o sol então estávamos preparados para essas convergências. Quando ela estava deitada na grama, tivemos o mesmo problema e optamos por aplicar a mesma solução da cena anterior, já que havia funcionado. Já nas cenas da árvore com os ursos de pelúcia e o varal de luzes, tivemos um pouco de dificuldade com a movimentação da câmera, pois estávamos um pouco atrasados no set. Além disso, a máquina de fumaça no ar livre foi um desafio por causa da direção do vento. No entanto, com algumas tentativas, conseguimos realizar todas as cenas planejadas.

**Figura 49 – Gravando a cena 3 e o resultado final**



*Fonte: Arquivos fotográficos do Ep Visual - Ep Visual 2025*

**Figura 50 – Gravação da cena em frente a árvore com ursos de pelúcia**



*Fonte: Arquivos fotográficos do Ep Visual - Ep Visual 2025*

### **5.2.2.3 DIÁRIA 1 – CEMITÉRIO**

Nessa locação, o cenário foi criado dentro do estúdio da faculdade, consistindo nas cenas em que Sofi é enterrada com o “amor da sua vida”, em um ambiente totalmente lúdico. Gravamos nesse ambiente durante a tarde, logo após a filmagem no jardim. Por ser um local de fácil acesso, nas pré-filmagens já tínhamos o cenário pronto, o que facilitou o posicionamento dos fresnéis e dos LEDs para ampliar a estética escolhida dita na primeira parte os led para iluminar o cenário e fresnel amarelo para iluminar a protagonista em relação ao significado da cor: obsessão, além do posicionamento da câmera.

Nas pré-filmagens, montamos as luzes e fizemos marcações no chão para indicar onde a câmera estaria. Também tiramos fotos dos planos, que foram incluídas na decupagem . No dia da gravação, nos reunimos com a equipe de fotografia para revisar a decupagem e finalizar os detalhes da iluminação em cada plano. Nesse ambiente, não tivemos muitos problemas em relação à iluminação, por estar em um local fechado e controlado. Porém, enfrentamos algumas dificuldades ao posicionar o tripé da câmera na terra do cenário, já que o solo não era muito

firme. Levou um tempo para estabilizar a câmera, e praticamente toda a equipe de fotografia foi necessária para realizar os planos zenitais de Soffi no chão. No entanto, já sabíamos que teríamos essa dificuldade com esses planos, pois ela foi identificada durante os testes na pré-filmagem. Por isso, colocamos pesos em cima do tripé e usamos caixotes de madeira na base para criar uma superfície plana, o que nos permitiu gravar os planos com sucesso.

**Figura 51 – Produzindo para gravar a cena 5**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual - EP Visual 2025*

**Figura 52 – Produzindo para a gravar a cena 5. Posicionando a câmera para filmar as cruzes**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual - EP Visual 2025*

#### **5.2.2.4 DIÁRIA 2 – CAFETERIA**

A cafeteria foi a última locação encontrada. Devido a isso, tivemos apenas uma visita técnica, porém sem os equipamentos, para entendermos o espaço e a melhor forma de posicionar a câmera e a iluminação, a partir de fotos que tiramos do local. A ideia das cenas na cafeteria era mostrar o encontro da Sofi com o pôster da Rhubi, despertando o interesse dela para encontrar a outra, além de apresentar a protagonista em um espaço de realidade fora do seu “mundinho”.

O ambiente seguia um estilo mais vintage, que foi a estética escolhida para a primeira parte do EP Visual. No dia da gravação, em relação à iluminação, não foi necessário adicionar muitos equipamentos, pois o local tinha janelas por onde entrava a luz do sol e contava com abajures com luzes espalhados, o que colaborou com a iluminação. A ideia da luz nesse cenário era ser o mais próxima possível da realidade. Por isso, foi colocado um fresnel na janela para dar intensidade à luz que já estava lá, além de um LED para iluminar o pôster, destacando-o na cena.

Em relação ao movimento de câmera, tivemos algumas dificuldades com os planos em que gravamos andando pelo local, como se fosse um garçom carregando uma bandeja com uma xícara. Para isso, foi colocada a bandeja na frente da câmera, e dois assistentes de fotografia a seguraram enquanto eu segurava a câmera e caminhávamos juntos pelo cenário. Após algumas tentativas, conseguimos chegar a um resultado satisfatório para usar.

Quanto aos outros planos, a câmera ficava fixa em frente a uma mesa onde a Sofi estava sentada, tomando seu café. É importante ressaltar que o local da mesa foi escolhido em conjunto com a equipe de fotografia, pois ficava ao lado de uma janela e, atrás da personagem, havia outra fonte de luz, formando uma contraluz, o que contribuiu para a estética escolhida.

**Figura 53 – Foto do poster de Rhubi e Gravação da cena de Sofi na mesa**



*Arquivos fotográficos do EP Visual - EP Visual 2025*

**Figura 54 – Frame do EP Visual – ilustrando como ficou a iluminação**



*Fonte: Frame do EP Visual - EP Visual 2025*

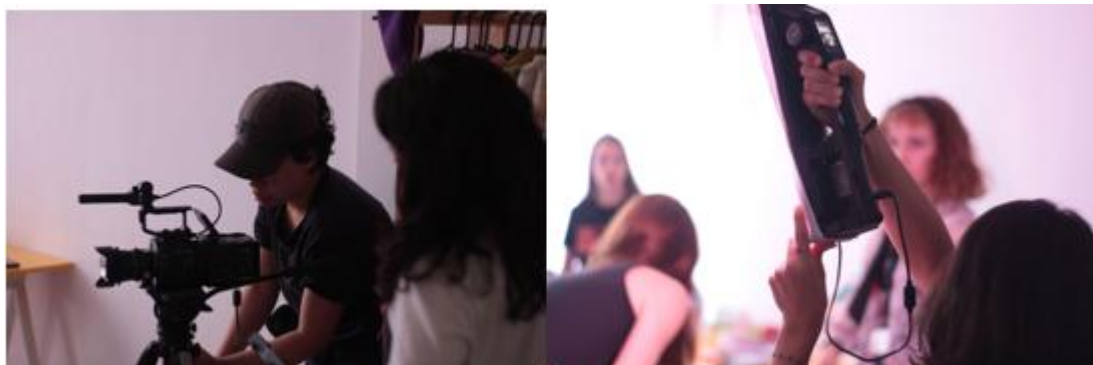
#### **5.2.2.5 DIÁRIAS 5 E 6 – QUARTO**

As cenas do quarto foram gravadas durante dois dias, sendo o primeiro durante a manhã e à tarde, e na segunda data, durante a noite. Como as marcações do posicionamento da câmera estavam marcadas no chão, feitas durante a pré-filmagem, isso facilitou o processo, pois, quando a equipe de fotografia chegou, já pudemos preparar os equipamentos que seriam utilizados e posicioná-los nas marcações. Além disso, revisamos a decupagem com as primeiras assistentes de câmera, definindo quais planos e sequências seriam gravados, e também conversamos com o gaffer responsável e o assistente de iluminação sobre a questão da iluminação de acordo com as cenas.

Já no segundo dia, a gravação foi realizada durante a noite, pois era necessário que o ambiente ficasse escuro. Como a locação possuía uma janela grande que deixava entrar bastante luminosidade, aproveitamos a tarde para testar os planos em câmera lenta, já a gravação do interlúdio foi durante a noite.

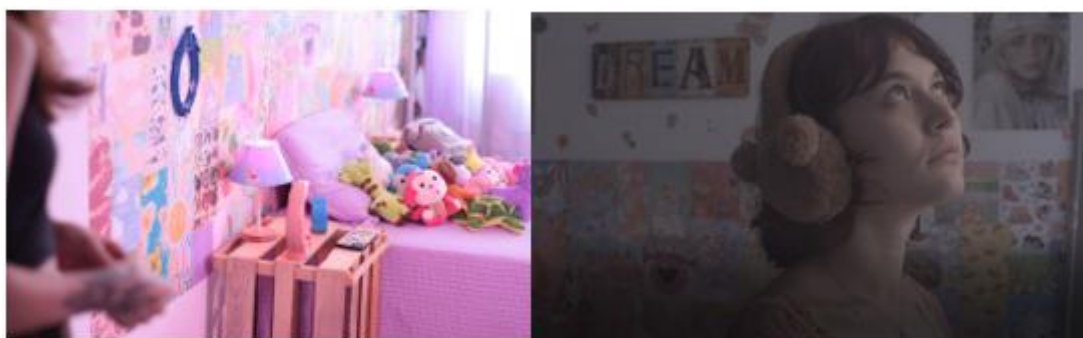
Nas sequências durante o dia, tivemos algumas dificuldades com a movimentação da câmera em alguns planos, devido ao espaço limitado e ao grau de complexidade. No caso da sequência em que precisávamos fazer três movimentos com a câmera na mão — a câmera no chão sendo olhada de lado, depois subindo em diagonal e, por último, sendo estabilizada no ar, seguindo o movimento da atriz no chão —, conseguimos realizar essa movimentação com a ajuda de três pessoas da equipe de fotografia. Outra dificuldade foi gravar em câmera lenta, pois tivemos que fazer várias tentativas para acertar o tempo da entrada da luz e garantir que parecesse natural na gravação. Por fim, conseguimos realizar a cena de forma semelhante ao que foi visto na referência escolhida para esse momento.

**Figura 55 – Ajuste de câmera e iluminação para as cenas do quarto**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual - EP Visual 2025*

**Figura 56 – Uso da iluminação no abajur e da janela**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual - EP Visual 2025*

### **5.2.2.6 DIÁRIA 7 – TEATRO**

A gravação do teatro ocorreu no último dia de filmagem, durante a noite. Nesse cenário, o contexto era uma apresentação musical do interesse amoroso da protagonista e o local onde elas se viram pela primeira vez. Tivemos algumas dificuldades em encontrar uma locação que seguisse a estética que queríamos, com cadeiras vermelhas, um palco e luzes de holofotes. Porém, após algumas buscas, decidimos utilizar o auditório da Fundação Cultural, que se aproximava mais da referência. Algumas questões que enfrentamos em relação ao espaço foram as paredes totalmente brancas e a montagem da iluminação sem que aparecesse no quadro.

Uma das soluções para o espaço branco foi esperar o anoitecer para gravar, pois o local tinha cortinas nas janelas que impediam a entrada de luz no ambiente, deixando-o mais escuro. Utilizamos contra-luz nas protagonistas para reduzir a claridade do fundo, além do uso da máquina de fumaça para suavizar a linha da luz e filtros ND na câmera, que ajudaram a manter

a gravação escura sem alterar as configurações realizadas anteriormente. A solução encontrada para a montagem da iluminação foi utilizá-la como objeto de cenário no palco enquanto a personagem Rhubi se apresentava, em acordo com a direção de arte.

Apesar da dificuldade de encontrar o espaço ideal, conseguimos realizar uma visita técnica, onde tiramos fotos para a decupagem, o que ajudou a tornar a gravação um pouco mais rápida e fluida, pois já sabíamos que a iluminação levaria mais tempo nesse processo seguindo as ideias propostas na primeira parte, na falta de luz na personagem Rhubi em primeiro momento na criação de mistério em relação a identidade da personagem, e iluminação vermelha no momento de encontro das duas.

**Figura 57 – Uso da iluminação como objeto de cenário e as janelas tapadas escurecendo o ambiente**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual – EP Visual 2025*

**Figura 58 – Montagem da iluminação e gravação da cena 13**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual – EP Visual 2025*

### 5.2.2.7 ESTÚDIO

Nessa última parte do projeto, o terceiro videoclipe aconteceu todo no estúdio e na escadaria da faculdade. Nesse caso, o contexto era a representação lúdica da mente obsessiva de Sofi Frozza. O estúdio foi montado com tecidos pretos para criar a atmosfera da escuridão da mente e, a partir das referências que é apresentado na primeira parte, as luzes estavam mais

presentes dentro deste ambiente.

Como nas outras locações, o estúdio teve uma pré-filmagem, que foi essencial para instalarmos os fresnéis no teto para o dia da gravação, pois tivemos somente um dia para gravar no estúdio. Devido à troca de cenários que fizemos durante algumas cenas e ao grau de dificuldade da movimentação da câmera, a melhor solução foi deixar essas luzes prontas e marcadas antecipadamente como a luz vermelha na cena dos posters e led branco nos planos com o pano roxo. Além disso, fizemos testes de movimentação de câmera e planos, o que nos ajudou a ter uma ideia do tempo e das dificuldades de cada cena. No dia da gravação, tivemos mais dificuldade em planos que consistiam em câmeras na mão, como dolly in e out, mas utilizamos um estabilizador para conseguir realizar a gravação.

**Figura 59 – Montagem da câmera para dolly in e gravação em fundo preto com iluminação predominante**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual – EP Visual 2025*

**Figura 60 – Preparaç o para gravar os planos da televis o e gravaç o do plano com o pano**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual – EP Visual 2025*

### 5.2.2.8 ESCADARIA

Na escadaria, a ideia retratada foi o endeusamento da Rhubi. O principal desafio que tivemos foi utilizar velas para iluminar o ch o da escada e parcialmente as personagens, antes

que a luz das velas se apagasse, e criar uma atmosfera divina no local. Pensando nisso, as luzes foram acesas perto do momento de ligar a câmera, quando os equipamentos já estavam posicionados e as atrizes também. Para a questão da aura divina, utilizamos a técnica de contraluz e máquina de fumaça, como aparece em referências apresentadas na primeira parte. Por fim, a última cena gravada nesse dia foi o “sangue” escorrendo na escadaria, apagando as luzes em câmera lenta. Conseguimos realizar a cena sem molhar os equipamentos.

**Figura 61 – Montagem de câmera e gravação da cena na escadaria**



*Fonte: Arquivos fotográficos do EP Visual – EP Visual 2025*

**Figura 62 – Resultado final sem colorização**



*Fonte: Frames do EP Visual – EP Visual 2025*

### **5.2.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DIRETORA DE FOTOGRAFIA**

A direção de fotografia neste videoclipe foi pensada para criar uma experiência visual que dialogasse diretamente com a essência da música e a narrativa proposta. Optamos por uma estética vintage, que trouxe um charme nostálgico e atemporal, aliada ao uso predominante de iluminação natural, que conferiu autenticidade e organicidade às cenas. A câmera lenta foi um recurso fundamental para ampliar a dramaticidade e permitir que cada detalhe, cada expressão e cada movimento fossem apreciados com maior intensidade, reforçando a conexão emocional com a história.

A iluminação mais intensa, com cores cuidadosamente escolhidas para representar as

emoções da protagonista, foi um elemento-chave para transmitir a transição entre seus estados internos. Tons quentes e frios foram utilizados de forma estratégica para destacar momentos de descoberta, conflito e clareza, criando um contraste visual que acompanhou a evolução da narrativa.

Por fim, gostaríamos de agradecer imensamente à equipe de fotografia, e fazer parte de uma equipe majoritariamente feminina que trabalhou com dedicação e sensibilidade para captar cada detalhe com precisão, e a toda a equipe geral, que contribuiu para transformar essa visão em realidade. Foi um trabalho coletivo, repleto de desafios e aprendizados, e o resultado final é um reflexo do empenho e da paixão de todos os envolvidos. Este EP Visual é, acima de tudo, uma celebração da arte e da colaboração.

### 5.3 DIREÇÃO DE ARTE

Por Priscila Nicaretta

O EP Visual foi criado, em sua maior parte, com a interação coletiva da direção, direção de fotografia, produção e direção de arte. A concepção do projeto, incluindo a escrita do roteiro e a definição estética, foi discutida coletivamente para garantir coerência e alinhamento entre todos os profissionais envolvidos.

Antes de iniciar o processo de pré-produção de direção de arte, foi necessária a leitura do roteiro, destacando as locações, a cenografia, personagens em cena e a figuração, como exemplificados nas imagens abaixo.

**Figura 63 – Parte do documento de decupagem<sup>18</sup> de arte do roteiro do videoclipe “Love Machine”**

LOVE MACHINE DIREÇÃO DE ARTE	
ROTEIRO	DECUPAGEM
<p>1. <b>TEATRO</b> - O palco está completamente escuro. No centro há um foco de luz na cadeira, no suporte para microfone e no instrumento. Nathália sai da coxia e caminha até o centro do palco. Cortinas vermelhas se abrem e revela o público. Plateia aplaude. Nathália se senta na cadeira e pega o instrumento. Não vemos seu rosto. Na entrada do teatro, está Sofi olhando para o palco. Também não vemos seu rosto.</p>	<p><b>LOCAÇÃO:</b> teatro</p> <p><b>CENOGRAFIA:</b> cadeira, suporte para microfone e mic, instrumento (violão ou baixo), cortinas vermelhas,</p> <p><b>PERSONAGENS:</b> Sofia, Nathália</p> <p><b>FIGURAÇÃO:</b> plateia</p>

Fonte: Documentos de Direção de Arte do projeto Ep Visual

**Figura 64 – Parte do documento de decupagem de arte do roteiro do videoclipe “Interlúdio”**

INTERLÚDIO DIREÇÃO DE ARTE	
ROTEIRO	DECUPAGEM
<p>1. <b>QUARTO</b> - Sofi e Nathália estão na mesma posição da cena anterior. Elas se abraçam.</p>	<p><b>LOCAÇÃO:</b> quarto</p> <p><b>CENOGRAFIA:</b> itens do quarto</p> <p><b>PERSONAGENS:</b> Sofia, Nathália</p> <p><b>FIGURAÇÃO:</b> -</p>

Fonte: Documentos de Direção de Arte do projeto Ep Visual

Cada um desses aspectos influencia significativamente e de diferentes maneiras na narrativa. A análise das locações foi necessária para entender quais lugares fariam parte da construção da história para que com a cenografia fosse pensados os aspectos como o dressing (itens de arte que compõem a cena como camas, armários, cadeiras), o dressing fino (itens que dão vida ao espaço: xícaras, quadros, cortinas, sujeiras) e os props (adereços que seriam

<sup>18</sup> Documento completo disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/133VZt9VghzEmUb3jSaVMOoL-CFWmQbdd>

integrados nas cenas com a interação das personagens e que possuem parte ativa na narrativa). Entender a quantidade de personagens e se havia ou não figuração, serviu como ponto para escolhas de figurino e caracterização e quantitativos desses itens.

Dando seguimento, foi necessário o diálogo com todas as outras áreas presentes no projeto: com direção, foram entendidos os movimentos das personagens, as suas ações com determinados objetos, as posições e ambientações em locação; com a direção de foto, foram concebidas as ideias de quais cores utilizar, quais luzes seriam necessárias, quais texturas e em como todas essas visualidades se comportariam em câmera de acordo com as lentes, filtros e outras definições técnicas escolhidas; ao final, com uma ideia já concebida em mente do que seria necessário para realizar a arte, foi discutido com a produção sobre orçamento e aquisição de itens.

Com várias locações, cenários para construir, diversas trocas de caracterização, a definição da equipe de arte se tornou o próximo passo. A direção de arte ficou majoritariamente com a organização do cronograma, das captações e compras de itens e da divisão de tarefas entre demais membros da equipe, além de atuar na construção dos cenários. As assistências, um total de 3 pessoas, auxiliaram na pré-produção (incluindo o set extra intitulado de Photoshoot, que será abordado mais à frente), na captação de alguns itens e no contato direto com o Laboratório e Acervo de Direção de Arte do ILAACH, para empréstimos de objetos, ferramentas e figurinos. Para a maquiagem, foram duas pessoas responsáveis cada uma por uma atriz, além de auxiliarem na caracterização dos dançarinos do terceiro clipe. Foi necessário somente uma profissional para elaboração do cabelo das atrizes e outra na organização dos figurinos.

Equipe de Direção de Arte - EP VISUAL	
Direção de Arte	Direção de Arte
1 Assistente de Arte - pré-produção	1 Assistente de Arte - pré-produção
2 Assistente de Arte - pré-produção	2 Assistente de Arte - pré-produção
3 Assistente de Arte - pré-produção	3 Assistente de Arte - pré-produção
Maquiagem e Caracterização	Maquiagem e Caracterização
Maquiagem e Caracterização	Maquiagem e Caracterização

Cabelo	Merlin Lima
Figurino	Silvia Belen Sotopena Flores

### 5.3.1 PRÉ-PRODUÇÃO

Com base nos estudos de arte citados acima, iniciou-se a pré-produção a partir das definições específicas de cada área. Nesse momento, foi crucial entender de onde viriam os objetos, figurinos, maquiagens, móveis e ferramentas indispensáveis para a realização da produção de arte. Saber de onde viria cada item permitiu mensurar o que seria comprado e quanto seria gasto, para entender também quais seriam os outros meios de captação de itens.

#### 5.3.1.1 CARACTERIZAÇÃO: FIGURINO, MAQUIAGEM E

##### CABELO

Por se tratar de um projeto com recursos limitados, a maior parte de figurinos, itens de maquiagem e acessórios foram emprestados das próprias atrizes e para além do orçamento, isso facilitou outros pontos: o tamanho de algo ou tom da maquiagem eram adequados e não foi preciso ajustes para serem usados, os itens fazerem parte exatamente da proposta estética que a direção de arte escolheu pois a escolha da artista Sofi Frozza e da atriz Nathália Brunetto, foi pensada já utilizando o estilo pessoal delas como base para o projeto, a logística foi simplificada devido às próprias atrizes trazerem os itens escolhidos.

Figura 65 – Atriz Nathália Brunetto (Rhubi) e Sofi Frozza



Fonte: Contas pessoais do Instagram das atrizes

##### 5.3.1.1.1 SOFI FROZZA

Primeiro, a elaboração do moodboard foi basicamente utilizando as roupas de Sofi como exemplo. A partir da ideia, o contato com Sofi para a captação das roupas foi realizado da




seguinte maneira: primeiro, foi sugerida a ideia de serem usadas suas roupas nos videoclipes e após a confirmação, em uma reunião online, foram decididas os tipos de roupas e acessórios que ela traria, de acordo com as referências encontradas em seu próprio Instagram. Segundo, em contato pelo WhatsApp, Sofi foi encaminhando as peças de roupas que ela poderia trazer, visto que a logística seria um problema por conta da viagem ser de avião e ter limite de bagagem.

**Figura 66 – Roupas de Sofi para figurinos**



*Fonte: Fotos enviadas por conversa pessoal no WhatsApp*

Figura 67 – Exemplo de figurino<sup>19</sup> para Sofi

CLÍPE: LOVE MACHINE		PERSONAGEM: SOFI FROZZA	
<b>ROUPA: 1</b>  <b>CENAS:</b> 1 - 6 - 8 - 12 - 13 (teatro e cafeteria)  <b>roupa no cabide</b>	<b>VESTIMENTA</b> 		
	<b>ACESSÓRIOS</b> 		
	<b>MAQUIAGEM E CABELO</b> boca com gloss, pele com sardinhas fake cabelo solto com touca por cima 		

Fonte: Documento de arte

Entre as roupas escolhidas, algumas mereceram uma atenção especial: pelo caráter da personagem ser alterado durante a narrativa de acordo com as interações dela e o aprofundamento da relação com a outra personagem, Rhubi, as roupas de Sofi eram variadas, indo do primeiro estilo mais infantil e ingênuo, para um estilo mais street alternativo. E dentre as roupas do estilo alternativo, algumas peças escolhidas foram produzidas pela darkartt, uma marca independente e autoral de *upcycling*, que já possuía contato com Sofi, em algumas de suas publicidades feitas no instagram.

Figura 68 – Exemplos de figurino para Sofi da Darkartt



Fonte: Instagram pessoal da Sofia

<sup>19</sup> Documento completo disponível em:

[https://drive.google.com/drive/folders/1OslvvRdQksc1PeJO2k4edPxYuJEztT\\_-](https://drive.google.com/drive/folders/1OslvvRdQksc1PeJO2k4edPxYuJEztT_-)

Ao total, para Sofi, foram escolhidos 9 figurinos, havendo algumas trocas de peças assim que ela chegou em Foz do Iguaçu, visto que ela conseguiu trazer algumas roupas e outras não, então foram realizadas adaptações a partir do que estava disponível, havendo empréstimos de outras pessoas também. Acessórios também foram emprestados de Sofi, assim como maquiagens mais individuais, como bases, pós, sombras e batons, pensando no bem-estar da atriz para evitar utilizar maquiagens compartilhadas e evitar erros na tonalidade dos itens.

A maquiagem e o cabelo foram realizados por duas pessoas diferentes. Para a maquiagem, houve uma transição de algo mais juvenil e infantil, para algo mais gráfico, o que permitiu uma criação com diferentes estilos. Para o cabelo, havia predefinições do que deveria ser feito, porém a cabeleireira só conheceu a estrutura do cabelo da Sofi na hora do set, então algumas adaptações foram feitas pelo cabelo dela ser ondulado. Foram aproveitadas essas características do cabelo, adequando com as caracterizações escolhidas para a narrativa.

#### 5.3.1.1.2 NATHÁLIA BRUNETTO – RHUBI




Após a decisão estética da personagem e o casting ter sido realizado escolhendo uma pessoa que tivesse as características intrínsecas de Rhubi, o primeiro contato serviu como base para entender como a atriz poderia auxiliar no processo de captação das roupas e acessórios, para compor um total de sete caracterizações, contando com duas feitas exclusivamente para o photoshoot, um set de produção de algumas fotos e vídeos que será comentado mais à frente.

**Figura 69 – Roupas de Nathália para figurinos**



*Fonte: Fotos enviadas por conversa pessoal no WhatsApp*

Figura 70 – Exemplos de figurino para Nathália

CLIQUE: LOVE MACHINE		PERSONAGEM: RHUBI	
<b>ROUPA: 1</b>  <b>CENAS: 1 - 13</b> (teatro)	<b>VESTIMENTA</b>  <p>ela vai usar um corset preto, já temos tbm só nao tenho foto            saia preta de couro com monsi            pegar o corset preto</p>		
	<b>ACESSÓRIOS</b> pulseiras pretas, alargador preto e brinco, correntes na saia 		
	<b>MAQUIAGEM E CABELO</b> cílios postiços batom bordô 		

Fonte: Documento de arte

Assim como para Sofi, foram comprados alguns acessórios específicos para a personagem Rhubi, como pulseiras, colares e adereços para cabelo e roupas, além de materiais para maquiagem, como demaquilantes, pedrarias e paleta de sombras.

Para Rhubi, as maquiagens permaneceram na mesma estética, sendo utilizadas muitas cores escuras. A maquiadora responsável por Rhubi, seguiu as referências dos *moodboards* e trouxe adaptações necessárias, devido aos materiais disponíveis e as prioridades para as cenas, como boca e olhos. Com cabelos ondulados e acima dos ombros, com um corte repicado e laterais raspadas, os penteados foram adaptados a esse estilo de Nathalia e buscaram realçar características que trariam ainda mais a personalidade de roqueira para a personagem.

### 5.3.1.1.3 FIGURANTES

Em algumas cenas, como na cafeteria, no teatro e também em cenas de dança, foram necessários figurantes e dançarinos. Para eles, foram realizados moodboards de referência de caracterização e cada pessoa foi responsável por captar sua própria roupa e fazer a maquiagem e cabelo. Somente nos casos específicos da maquiagem dos dançarinos e nos figurantes da cafeteria que a direção de arte teve contato direto, o que será abordado com mais detalhes na parte de produção.

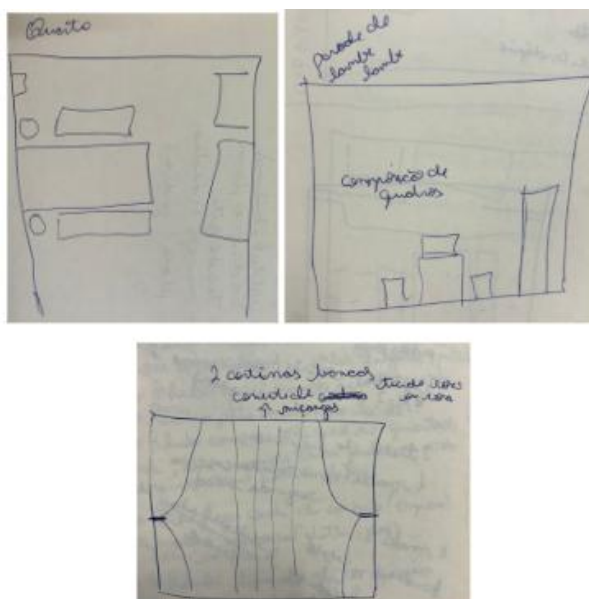
### 5.3.1.2 CENÁRIOS<sup>20</sup>

#### 5.3.1.2.1 LOVE MACHINE

No primeiro videoclipe, foram escolhidos 5 cenários: teatro, cafeteria, jardim, quarto e cemitério. Algumas locações já estavam prontas, sendo necessárias poucas alterações e captação de objetos. Para os cenários que necessitavam construção ou modificações pesadas, no caso do quarto e do cemitério, desde o início já havia locações prontas para a construção desses espaços.

O quarto foi criado em uma sala simples, de paredes totalmente brancas e com uma janela grande, da casa de parte dos integrantes do projeto. Primeiramente, foi feita uma parede de lambe lambe, com posters selecionados dentro da paleta de cores do ambiente, colados com cola diluída em água e aplicados com pincel. Após feita essa parede, foram organizados os móveis - uma cama, aparadores de cama de paletes, escrivaninha, cadeira, armário e espelho, todos emprestados de membros da equipe - com objetos emprestados do Laboratório e Acervo de Direção de Arte do ILAACH. A cortina, ponto extremamente importante para a direção de fotografia, além da direção de arte, foi construída a partir de outras duas cortinas menores e tecidos roxos emprestados do *Rafain Palace Hotel e Convention*. Também foram colocados outros posters na parede. Abaixo, seguem as plantas baixas para guiar a construção do cenário.

**Figura 71 – Plantas baixas do quarto e desenho da cortina**



Fonte: Caderno da diretora de arte

<sup>20</sup> Documento completo disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1-m0OKd3KsOQd109URDzdxZVU3aLIEpXo533yBWiDj9I/edit?tab=t.0>

**Figura 72 – Parede lambe lambe finalizada**

Fonte: Acervo pessoal

O cemitério foi feito totalmente de um ambiente vazio, o estúdio do curso de cinema. Com tapetes, madeiras, paletes, foi construída a base, para depois criarmos com tecido verde, folhas e galhos, as texturas do espaço. O céu também foi criado com tecido e com fibras e leds que imitavam nuvens brilhantes. A maior dificuldade foi a quantidade de terra que não foi suficiente, sendo necessário comprar mais para preencher o espaço e deixar verossímil com a realidade dos túmulos.

**Figura 73 – Planta baixa do cemitério**

Fonte: caderno da diretora de arte

**Figura 74 – Montagem do cenário**

*Fonte: Acervo pessoal*

Dos cenários prontos, o teatro e a cafeteria foram ambas locações que estavam confirmadas antes da pré-produção, mas sofreram alterações próximo às gravações, prejudicando um pouco o trabalho de criação. O teatro, que anteriormente tinha uma estética mais antiga, com uma construção em madeira e cortinas, passou a ser uma mistura de paredes brancas de alvenaria, com chão de tacos e cadeiras antigas vermelhas e pelo tempo esgotado, não foi possível realizar muitas adaptações para melhoria da estética.

**Figura 75 – Planta baixa do teatro**

*Fonte: Caderno da diretora de arte*

A cafeteria, antes em uma locação mais vintage e com estética estadunidense dos anos 1970, passou para uma cafeteria mais abrasileirada, com muitas louças e artesanatos, o que deu um toque especial e uma evidência maior para a personagem principal, pois ela tornou-se mais “colorida” em relação ao espaço.

**Figura 76 – Planta baixa da cafeteria**



*Fonte: Caderno da diretora de arte*

O jardim foi a última locação confirmada e o espaço para a criação da direção de arte era limitado, mas eram poucas as indicações do roteiro, dessa forma assim que estudada a locação, sem visita técnica da arte, somente com fotos dos enquadramentos, a direção de arte preocupou-se com a organização dos objetos e demais detalhes que seriam feitos somente em set.

### **5.3.1.2.2 INTERLÚDIO**

A pré-produção do cenário do interlúdio foi bem simples, visto que o quarto já estava pronto por ser a mesma locação do clipe anterior, o quarto. Basicamente foram realizadas algumas alterações durante a própria gravação com objetos emprestados do Laboratório e Acervo de Direção de Arte do ILAACH.

### **5.3.1.2.3 ILY**

O videoclipe “ILY” possuía algumas facilidades e dificuldades em relação às locações. A primeira delas, o quarto, foi a continuidade do interlúdio, não sendo necessárias

modificações. O restante da narrativa acontecia em um estúdio infinito preto, com alguns elementos específicos condizentes com a história. Esses elementos foram adquiridos principalmente com empréstimo, como 11 televisões, algumas sem funcionar e outras reproduzindo vídeos gravados no *photoshoot*, metade do laboratório de arte e as outras da Lixotec, uma empresa de descarte de materiais eletrônicos. Os panos pretos foram emprestados pelo *Rafain Hotel Palace e Convention*. Demais elementos, como cordas e alfinetes, foram comprados e os cartazes realizados no *photoshoot*.

A última locação e de maior dificuldade, foi a escadaria. Com a ideia de preencher com velas e sangue falso, foi necessário comprar a maior quantidade de velas que o orçamento permitia e corantes azuis e vermelhos para fazer o sangue.

**Figura 77 – Estúdio infinito montado e teste de televisões com cartazes**



*Fonte: Arquivos pessoal*

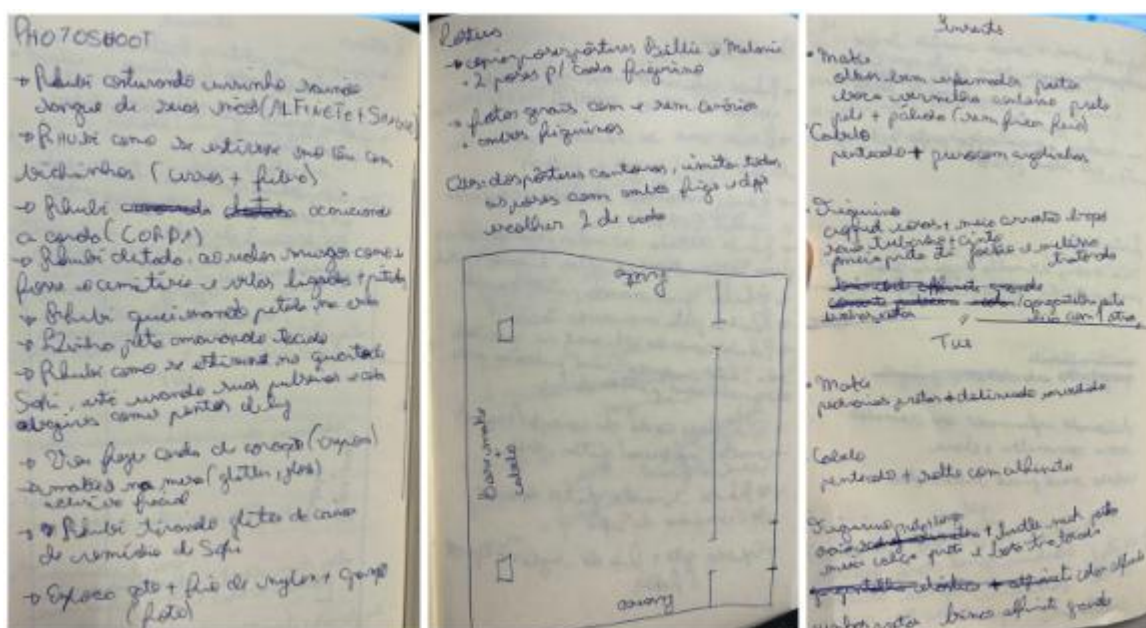
#### **5.3.1.2.4 PHOTOSHOOT**

Concomitante aos trabalhos de captação e compra de itens, foi realizado um set para criação de fotografias e vídeos que seriam utilizados nos clipes. As fotografias foram utilizadas como base para pôsteres que compuseram um dos cenários do terceiro videoclipe, *Ily*, para além de servirem também como mídias para cartazes de divulgação do EP visual. Os vídeos, foram parte de uma decoração específica do cenário composto por um paredão de televisões também no terceiro videoclipe, em que havia cenas da personagem *Rhubi*, interpretada por *Nathália Brunetto*. Para aproveitar esse set extra, também foram gravados vídeos que serviram como

inserts em diversos momentos dos videoclipes.

A direção de arte no *photoshoot* foi basicamente a montagem de dois fundos infinitos, um branco e um preto, com tecidos do Laboratório e Acervo de Direção de Arte do ILAACH e do *Rafain Palace Hotel e Convention*. Primeiro foram realizadas imagens no fundo preto, com um figurino e caracterização para Rhubi e posteriormente, no fundo branco, com outro figurino e outra caracterização. Também foram inseridos, em determinado momento, alguns elementos em cada fundo para outra composição para as fotos: no fundo branco, nuvens de fibra de travesseiro com glitter e pisca pisca azul, e no fundo preto, tecidos de juta com musgos verdes, velas e pétalas vermelhas. Outros objetos também foram usados individualmente, com a interação da atriz, como ursos de pelúcia e cordas. Abaixo seguem imagens de anotações gerais, como um despejo de ideias para a realização do *photoshoot*, incluindo informações de cenários e caracterizações.

Figura 78 – Anotações sobre cenários e caracterizações para o *photoshoot*



Fonte: Caderno da diretora de arte

**Figura 79 – Colagem com imagens do photoshoot, incluindo fotos dos batidores e pôsteres**



*Fonte: Fotografia Still*

### 5.3.2 PRODUÇÃO

Antes da realização dos sets, todos os itens captados foram armazenados nas locações ou na casa da diretora de arte, facilitando a logística para montagem e uso em set. Cada dia anterior ao set seguinte, tudo era organizado e levado para o set, como maquiagens, objetos, figurinos e ferramentas.

#### 5.3.2.1 DIÁRIA 1 – JARDIM E CEMITÉRIO

O jardim era uma locação pronta, que necessitava somente alguns objetos específicos serem posicionados em locais estratégicos para a composição dos planos. Foram usados ursos de pelúcia com partes rasgadas - o que foi falso na cena, pois somente foram amarradas fibras de preenchimento para dar essa impressão. A parte de maior dificuldade foi a riscagem da árvore, para desenhar o coração com as sinalizações S+?, mas que foi realizada de maneira satisfatória com o uso de uma faca e galhos.

**Figura 80 – Fotos do cenário do jardim**



*Fonte: Fotografia still*

O cemitério era uma locação construída na pré-produção, sendo necessário somente a organização dos objetos de cena durante as gravações. O enterro do cadáver, juntamente com Sofi ao seu lado, necessitou maior atenção para que o posicionamento da atriz não ficasse estranho na câmera, permitisse que ela atuasse sem impedimentos e que a pessoa figurante do cadáver não precisasse ser enterrada por inteira, somente parte do seu tronco. As maiores dificuldades em relação à essa dinâmica foram os posicionamentos da atriz e do figurante com a equipe de fotografia realizando planos zenitais, o que alterava bastante o cenário e não permitia uma estabilidade para a equipe de foto ter altura suficiente para o plano, pois estavam em cima de uma escada apoiada em cima do cenário contendo terra e panos, mas ao final o resultado foi satisfatório.

**Figura 81 – Cenário cemitério**



*Fonte: Fotografia still*

#### **5.3.2.1.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO**

Na primeira diária, foram utilizados um figurino e caracterização para cada cenário, totalizando 2 trocas de roupas, 2 maquiagens e 2 cabelos. Na locação jardim, foi feita uma maquiagem mais simples, de acordo com a estética, e colocado algumas presilhas no cabelo de Sofi. O figurino foi um vestido novo que Sofi trouxe de São Paulo, com all star rosa. No segundo cenário, Sofi trocou de figurino, ficando descalça e com cabelos soltos e a maquiagem foi somente retocada e retiradas as pedras brancas.

**Figura 82 – Figurino e maquiagem no jardim**

*Fonte: Fotografia still*

**Figura 83 – Figurino e maquiagem no cemitério**

*Fonte: Fotografia still*

### **5.3.2.2 DIÁRIA 2 - CAFETERIA**

Sendo um cenário com poucas possibilidades de mudança, foram organizados espaços para o posicionamento da Sofi, atriz principal que aparecia na cena. Cadeiras, artesanatos, quadros, enfeites de mesa que não faziam parte da estética pensada para a cafeteria, foram retirados. A mesa em que Sofi sentava teve maior atenção, com uma escolha de comidas de cena compradas e condizentes com a paleta de cores e texturas do videoclipe. Também foram escolhidas as louças para essa cena. Na cena em que Sofi bebe uma xícara com sangue, foi preparada uma mistura com gelatina, mel e água para parecer sangue e na boca de Sofi, foi colocado sangue falso para maquiagem.

**Figura 84 – Preparação da cena com sangue na boca de Sofi e comidas de cena**



*Fonte: Acervo pessoal da diretora de arte*

#### **5.3.2.2.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO**

Para a cafeteria, a maquiagem possuía mais detalhes do que a do set anterior, mas seguindo a estética e a ideia de personalidade da personagem, não tendo dificuldades em relação à sua execução. O ponto de maior atenção foi nas cenas em que Sofi precisava comer as comidas de cena, o que demandava um retoque constante das áreas próximas à boca para não perder a continuidade da maquiagem.

**Figura 85 – Detalhes da caracterização da Sofi**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

### 5.3.2.2.1.1 FIGURANTES

Os figurantes estavam separados em dois grupos: os clientes da cafeteria e as garçonetes. Todos deveriam chegar prontos ao set e demais adereços, como os aventais das garçonetes e as máscaras de todos, já estavam separados. A ideia era que todos estivessem com roupas mais antigas, vintage, e foram orientados a chegarem com essas roupas e sem maquiagem, para não interferir na colocação da máscara.

**Figura 86 – Garçonetes com aventais e figurantes com detalhe das máscaras**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

### 5.2.2.3 DIÁRIA 3 – ESTÚDIO

O estúdio infinito com os tecidos pretos estava pronto e foram adicionados, conforme foram passando as gravações das cenas, os objetos identificados no roteiro. A dificuldade maior foi o espelho que não havia sido estilizado antes, necessitando um improviso durante set com algumas tintas spray que haviam na locação e a moldura preta. O posicionamento do espelho também foi difícil, porém amarrando barbantes ao teto e mantendo ele parado, foi resolvida essa questão.

**Figura 87 – Objetos no estúdio infinito**

*Fonte: Fotografia still*

**Figura 88 – Objetos no estúdio infinito**

*Fonte: Fotografis still*

### **5.2.2.3.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO**

Com três caracterizações diferentes para Sofi e duas para Rhubi, a maior dificuldade nesse set foi o tempo. As maquiagens de ambas tinham muitos detalhes e delineados gráficos e a maior quantidade de tempo possível foi utilizada para entregar um trabalho satisfatório, o que pode ter acarretado no atraso do set. Os penteados também tinham suas dificuldades, mas foram simplificados na hora para facilitar o processo e trabalho de toda a equipe de arte e das outras equipes também.

**Figura 89 – Figurinos Sofi**

*Fonte: Acervo pessoal e fotografis still*

**Figura 90 – Figurinos Rhubi**

*Fonte: Acervo pessoal e fotografis still*

#### **5.2.2.3.1.1 DANÇARINOS**

Assim como demais figurantes que participaram em outras cenas, os dançarinos foram indicados a chegarem com suas roupas, prontos para gravar. Com roupas pretas, foi adicionada uma maquiagem em cada para identificá-los como espíritos que estavam dançando e perseguindo as personagens. Essas maquiagens foram realizadas pelas próprias maquiadoras das atrizes após elas serem liberadas da caracterização das mesmas.

**Figura 91 – Maquiagens dos dançarinos**

*Fonte: Acervo pessoal da diretora de arte*

#### **5.2.2.4 DIÁRIA 4 – ESCADARIA**

Um dos sets que a equipe estava mais ansiosa esperando para acontecer, foi provavelmente o mais divertido. A construção da escadaria para se tornar um altar com muitas velas - mais de 200 - colocadas ao redor da atriz e a necessidade de jogar o sangue em toda a escadaria foram dois momentos muito apreensivos e de criatividade intensa. As velas precisavam estar em espaços específicos para aparecer de maneira interessante na câmera, e necessitavam parecer já usadas, sendo queimadas antes mesmo da cena ser gravada. Depois a cena precisava ser gravada com rapidez, para que as velas não derretessem e como não havia maiores quantidades para serem repostas, era a chance de apenas alguns takes e precisava estar bom.

Para a parte do sangue, foi ainda mais difícil. Foram feitos, ao todo, 3 grandes baldes de água, em que dois não atingiram a cor ideal para parecer sangue. O único que deu certo, com uma mistura de corante de tecido vermelho e corante alimentício azul, havia o medo de não ser suficiente, porém era uma chance e nada mais. Após o balde ser jogado e funcionar em um take a gravação, foi necessária uma desprodução de secar toda a escadaria e retirar todos os resquícios das velas. Mas apesar de todo o trabalho, foi um resultado satisfatório.

**Figura 92 – Montagem das velas na escada com auxílio da equipe de fotografia**



*Fonte: Fotografia still*

**Figura 93 – Teste do sangue na escada**



*Fonte: Fotografia still*

#### 5.2.2.4.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO

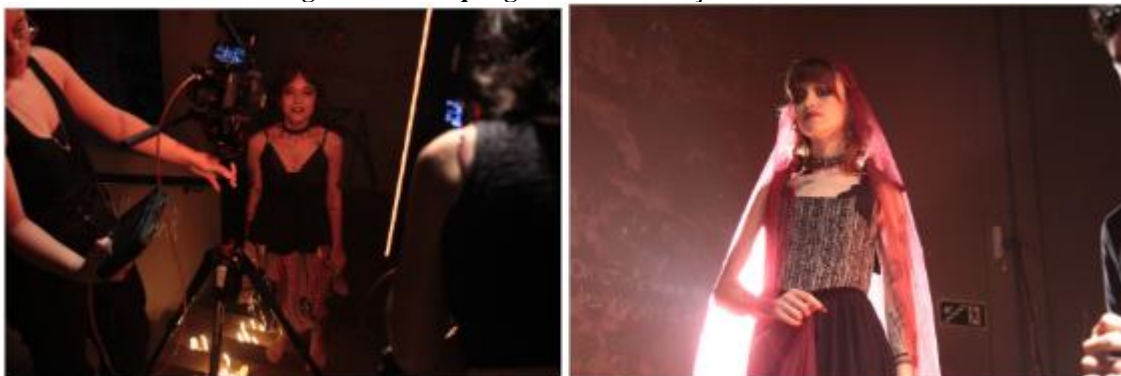
Com bastante tempo para a preparação das atrizes, foram realizadas maquiagens bem elaboradas e figurinos com composições de peças que antes não haviam sido usadas. Sofi somente utilizou seu cabelo solto e para Rhubi, foi utilizado um véu bordô preso aos cabelos soltos dela.

**Figura 94 – Processo de maquiagem das atrizes**



*Fonte: Fotografia still*

**Figura 95 – Maquiagem e caracterização das atrizes**



*Fonte: Fotografia still*

### 5.2.2.5 DIÁRIA 5 – QUARTO

Pelo quarto já estar pronto na pré-produção, durante o set foram realizadas alterações descritas no roteiro. O quarto iniciou com um tipo de organização, estando perfeito, e aos poucos foram sendo removidos e adicionados objetos, alterada a roupa de cama, para mais ao final, ser estabelecido o caos que era pedido no roteiro: roupas jogadas no chão e na cama, posters na parede bagunçados.

**Figura 96 – Fotos do cenário e detalhes do figurino**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

#### 5.2.2.5.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO

Para essa locação, foram feitas 3 caracterizações diferentes, sendo a maior dificuldade trocar e preparar a atriz em um dia de set com muitas maquiagens. Por já ser o quinto dia de sets, a pele da Sofi já estava bem irritada pelas trocas e pela intensidade das maquiagens. Portanto, de maneira que combinasse com momentos mais íntimos em seu quarto, as

maquiagens foram suavizadas, sem ter uma necessidade muito grande de muitas camadas, o básico como pele, olhos e boca bem feitos e simples, já entregaram a ideia inicial. Em relação aos figurinos, alguns foram adaptados no momento de set por conta das roupas trazidas por Sofi não terem sido as escolhidas oficialmente, sendo substituídas algumas composições, mas sem perder a essência.

**Figura 97 – Figurinos utilizados por Sofi**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

#### **5.2.2.6 DIÁRIA 6 – QUARTO (INTERLÚDIO)**

Para o quarto, foi mantida a construção principal de cenário, alterando algumas partes: trazendo, uma roupa de cama diferente, retirados os ursos de pelúcia e removidos os cartazes que haviam sido colocados bagunçados no clipe anterior. Mas de maneira geral, o ambiente foi mantido da mesma forma.

##### **5.2.2.6.1 FIGURINO E CARACTERIZAÇÃO**

Na segunda diária para gravações no quarto, cada atriz utilizou um figurino e uma caracterização. Sofi precisava utilizar a mesma roupa do estúdio, por conta da continuidade, portanto a maior atenção ficou concentrada em reproduzir da mesma maneira toda a caracterização da locação anterior. Para Nathalia, interpretando Rhubi, não houve dificuldades com a caracterização, somente foi seguida a ideia inicial do moodboard, gerando um resultado satisfatório.

**Figura 98 – Figurinos utilizados por Sofi e Rhubi no cenário do quarto**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

### 5.2.2.7 DIÁRIA 7 – TEATRO

Como a locação já estava pronta, foram realizadas no local vistorias para saber se havia algum objeto que não faria sentido dentro da narrativa e os mesmos foram guardados em locais que não aparecessem na câmera. Ademais, na porta de entrada, sendo ela de vidro, foi colocada uma cortina preta improvisada. Objetos como a cadeira, suporte de microfone e microfone foram emprestados do local.

**Figura 99 – Cenário do teatro**



*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

#### 5.2.2.7.1 FIGURINO E CARATERIZAÇÃO

Com uma troca de caracterização de cada, foi realizada a maquiagem, o cabelo e a colocação do figurino das atrizes sem muitos problemas. Somente em Sofi a atenção era maior, para preservar a continuidade do cenário da cafeteria que tinha a mesma caracterização. Os figurantes presentes nas cenas do teatro já haviam sido orientados a chegarem prontos, portanto não houve muito trabalho em relação às eles.

**Figura 100 – Caracterização Sofi e Rhubi**

*Fonte: Frame de plano do videoclipe*

### **5.3.3 PÓS-PRODUÇÃO**

Após finalizados os sets, a direção de arte buscou desproduzir tudo o que estava em sua responsabilidade. Os itens comprados, em sua maioria, foram doados para o Laboratório e Acervo de Direção de Arte do ILAACH e itens emprestados do mesmo local, foram devolvidos. Tecidos emprestados do Rafain Palace Hotel e Convention retornaram da mesma maneira ao hotel, com pequenas alterações, como cortes e colagens, que já haviam sido acordadas no momento do empréstimo. Itens pessoais da equipe também foram devolvidos sem avarias.

Na parte de finalização, a direção de arte assistiu aos cortes e sugeriu mudanças no processo da montagem. Porém, por questões de incompatibilidade de horários, não foi possível a participação no momento da colorização, somente na escolha de fontes dos títulos e créditos e na cor das mesmas.

### **5.3.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DIRETORA DE ARTE**

Com uma estética bem definida na primeira parte do projeto, a parte prática foi realizada de maneira palpável, coerente e com soluções criativas.

Em relação aos cenários, mesmo com mudanças de última hora, toda a ideia pré-concebida foi mantida, ou pelo menos adaptada para a realidade possível da produção. Com possibilidades de resolver os problemas de maneira criativa e de diferentes formas, o resultado ficou satisfatório.

A caracterização das personagens e figurantes foi, em sua maioria, bem realizada, com

o apoio de uma equipe de assistentes de arte na maquiagem e no cabelo que exerceram as atividades criativas de maneira coesa à estética e extremamente satisfatória.

A falta de mais assistentes de arte focadas somente em cenários e figurinos, prejudicou a carga de trabalho, mas isso não interferiu no resultado do projeto. Em sua totalidade, a área de arte foi muito apoiada pelos membros das equipes das outras áreas, seja em empréstimo de itens, construção de cenários ou até mesmo necessidades urgentes em set.

Como principal ideia para a estética da arte, a personalidade da Sofi Frozza, como performer, atriz, cantora e compositora, foi uma excelente base criativa, que foi respeitada e lembrada do início ao fim da parte prática do EP visual.

Portanto, como projeto estético de direção de arte, o EP Visual foi uma oportunidade de criação coletiva e individual, de experimentações e exercícios de aprendizado que permitiram que todo o conhecimento adquirido durante os anos de graduação no curso de Cinema e Audiovisual dentro do departamento de direção de arte fosse posto em prática de inúmeras formas, tornando-se um excelente projeto de resgate do fazer artístico e de concepção imagética audiovisual.

## 5.4 PRODUÇÃO

Por Leonardo Firmino

Após a conclusão das gravações, torna-se mais evidente a complexidade dos processos de planejamento e execução do projeto.

Inicialmente, a equipe de produção contava com apenas dois assistentes. No entanto, ao longo das filmagens, tornou-se necessário integrar mais uma assistente à equipe, devido à ausência dos assistentes durante as gravações. Desde o início, tínhamos plena consciência da dimensão do projeto. Com uma equipe composta por mais de 30 pessoas presentes diariamente no set, a colaboração e o senso de coletividade foram essenciais para que tudo acontecesse da melhor forma possível.

A preparação detalhada, que exigiu um trabalho minucioso em cada aspecto da produção, foi fundamental para alcançar um bom resultado e garantir que o projeto avançasse conforme o planejado. Cada integrante da equipe teve um papel indispensável, e a organização coletiva permitiu que superássemos os desafios que surgiram ao longo do caminho.

Com as gravações concluídas, posso afirmar que o maior desafio enfrentado pela produção foi lidar com o orçamento reduzido. A limitação financeira exigiu criatividade e um planejamento estratégico rigoroso para otimizar cada recurso disponível. Foi necessário buscar soluções alternativas, contar com a colaboração da equipe e de parceiros e encontrar meios de viabilizar cada etapa do projeto sem comprometer a qualidade do resultado. Esse processo reforçou a importância do trabalho colaborativo e da capacidade de adaptação dentro do audiovisual, tornando esta experiência ainda mais enriquecedora para todos os envolvidos.

### 5.4.1 CRONOGRAMA

O cronograma inicial passou por algumas alterações durante as etapas de produção e pós-produção. Essas modificações ocorreram devido a desafios logísticos e ajustes necessários para garantir a execução do projeto. No contexto da produção audiovisual, a flexibilidade no planejamento é essencial, pois permite a adaptação às circunstâncias reais das filmagens sem comprometer a execução do projeto.

Figura 101 – Cronograma inicial

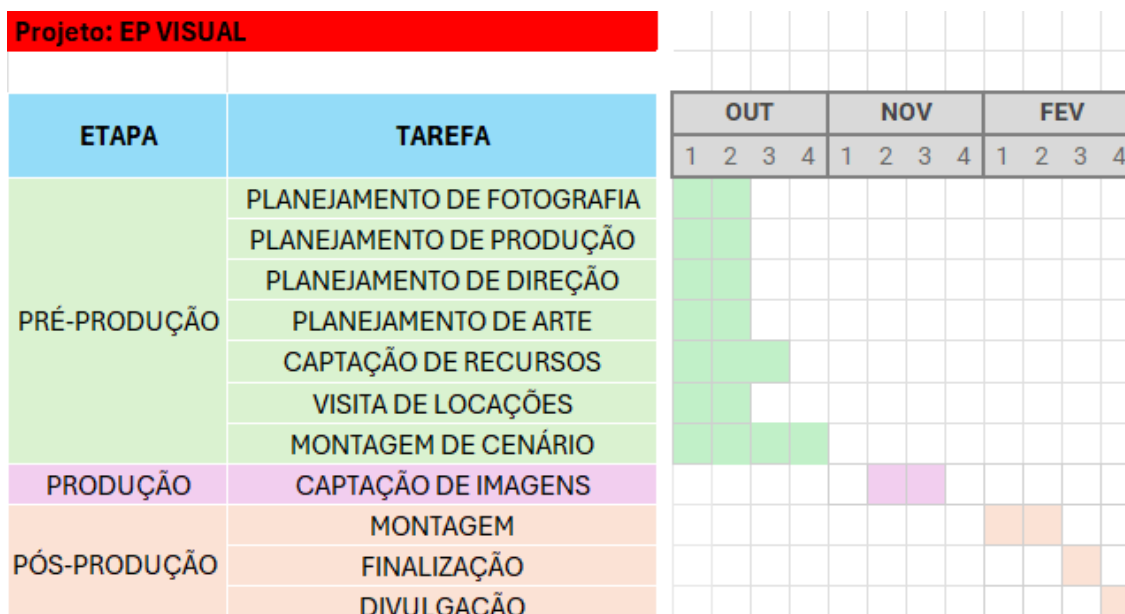
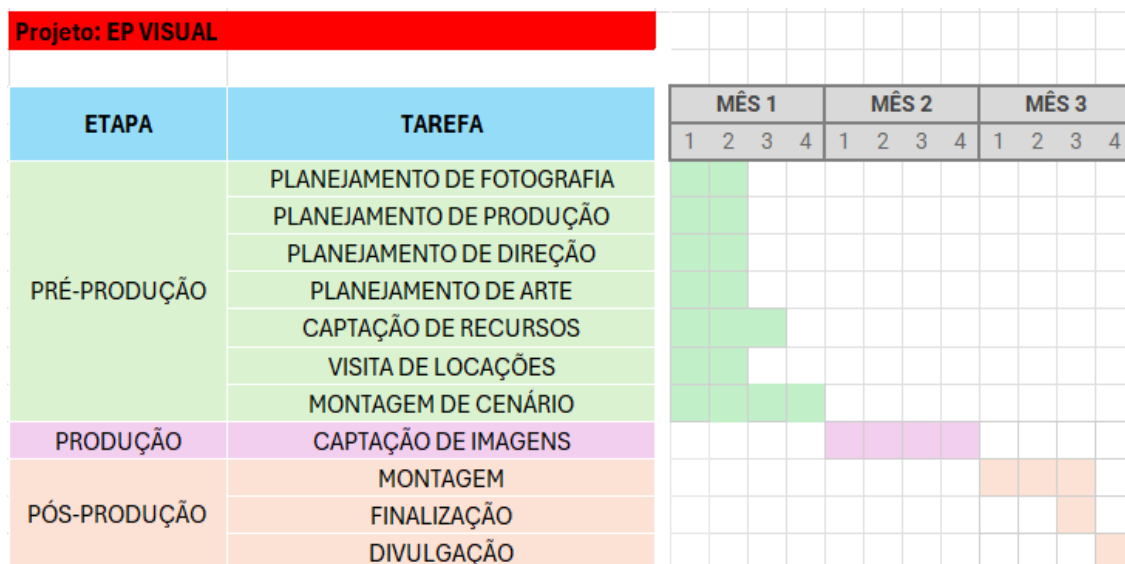


Figura 102 – Conograma atualizado



A ideia inicial era iniciar a montagem do projeto imediatamente após a conclusão das gravações (Dez). No entanto, durante o processo, tornou-se necessário substituir o montador, o que resultou em um adiamento. Dessa forma, a montagem só pôde ser iniciada em fevereiro, reduzindo o tempo disponível para a finalização, que incluía tanto a edição quanto a colorização, para menos de um mês. No entanto, essa solução foi rapidamente planejada e, ainda no ano passado, a transição para a nova montadora do projeto foi alinhada, garantindo a continuidade do processo.

### 5.4.2 PRODUÇÃO DE LOCAÇÃO

Durante a fase de captação de imagem, o projeto manteve as sete locações planejadas. No entanto, ao longo do processo, foi necessário substituir alguns locais. A principal locação continuou sendo a UNILA, onde utilizamos o Estúdio 304-2 e a saída de emergência da universidade. Com o apoio da prefeitura do campus, foi possível adaptar esses espaços conforme o planejado.

**Figura 103 – Estúdio 304-1**



*Fonte: Fotografia still*

Por se tratar de um espaço de uso coletivo do curso de Cinema e Audiovisual, o Estúdio 304-1 possui diversos cenários, paredes de madeira, mesas e objetos de arte. O maior desafio, em conjunto com a equipe de arte, foi “limpar” todo o ambiente para viabilizar a execução de todos os planos planejados pela direção e pela equipe de fotografia. Ainda nessa locação, enfrentamos alguns desafios, como a falta de ventilação. O ar-condicionado não estava funcionando e, a pedido da equipe de fotografia, todas as janelas precisaram permanecer fechadas durante as filmagens. Essa condição gerou grande desconforto não apenas para as atrizes, mas também para toda a equipe, especialmente considerando as jornadas de 12 horas diárias.

Como solução imediata, reservamos a sala ao lado (304-3) para servir como camarim e espaço de descanso para o elenco e a equipe, pois o ambiente contava com ar-condicionado e oferecia mais conforto, garantindo o bem-estar de todos.

**Figura 104 – Camarim 304-3**

*Fonte: Fotografia still*

**Figura 105 – Escadaria UNILA**

*Fonte: Fotografia still*

A princípio, a ideia de utilizar a escadaria da UNILA não agradou à direção nem à equipe de fotografia, devido à iluminação excessiva e aos diversos corrimões, que prejudicavam a atmosfera planejada para as cenas. Diante disso, realizei uma reunião com a prefeitura do

campus para discutir a viabilidade de remover o corrimão central e desligar todos os sensores de movimento que, automaticamente, acionavam as luzes da escada. Prontamente, a prefeitura atendeu a todos os pedidos, e no dia anterior às filmagens, tudo já estava conforme o planejado e discutido com eles.

**Figura 106 – Alterações necessárias na escadaria**



*Fonte: Autor*

Outra locação que permaneceu foi a residência de Pedro Henrique e Alana Miranda, integrantes do grupo, que se manteve como um cenário essencial para o desenvolvimento do projeto. O espaço amplo foi um ponto positivo da locação.

**Figura 107 – Quarto**

*Fonte: Fotografia still*

A quarta locação, que seria a cafeteria, passou por uma mudança apenas dois dias antes das gravações. A cafeteria 70's Brunch cancelou nossa parceria sem justificativa, e, diante disso, tive que encontrar rapidamente outro local que aceitasse a gravação. Com o planejamento já comprometido, precisei replanejar toda a logística de produção, locação e, juntamente com as equipes de arte, fotografia e direção, adaptar o projeto à nova locação, já que não haveria tempo para realizar uma visita técnica. Encontrei então o Empório com Arte, que prontamente aceitou a proposta, mas com a condição de um pagamento de R\$ 200,00. Embora tenha sido uma despesa imprevista, isso se mostrou a única solução viável para garantir que a gravação acontecesse.

**Figura 108 – Empório com Arte**

*Fonte: Autor*

A penúltima locação do nosso EP Visual foi um jardim, viabilizado por meio da parceria com o SINFEI (Sindicato dos Eletricitários de Foz do Iguaçu), com o apoio do colega Guilherme Buriti. Tivemos a oportunidade de visitar essa locação algumas vezes, o que facilitou uma preparação mais detalhada, especialmente para a equipe de fotografia. Além disso, o espaço contava com uma área coberta que serviu de base para a equipe, contribuindo significativamente para a organização da diária de gravação.

**Figura 109 – Jardim**



*Fonte: Autor*

Por fim, a locação que mais trouxe desafios para a equipe de produção foi o teatro, que, inclusive, foi o último espaço a ser confirmado. Busquei parcerias com diversos teatros em Foz do Iguaçu, mas não obtive retorno devido à falta de orçamento envolvido. Também procurei anfiteatros, porém a dificuldade se repetiu.

Diante da falta de opções, começamos a considerar a possibilidade de modificar o roteiro, substituindo o teatro por uma casa noturna ou balada. No entanto, surgiu uma última alternativa: o auditório da Fundação Cultural de Foz do Iguaçu. Imediatamente, enviei um e-mail apresentando a proposta do projeto, detalhando o que pretendíamos gravar e os recursos que precisaríamos utilizar. No dia seguinte, recebemos um retorno positivo. A equipe da Fundação se mostrou bastante receptiva e solícita em relação aos nossos pedidos. Com isso, informamos a data e o horário que melhor se encaixavam em nosso cronograma e conseguimos fechar a locação.

**Figura 110 – Auditório Fundação Cultural**

*Fonte: Autor*

### **5.4.3 ALIMENTAÇÃO**

Ainda na fase de pré-produção, a ideia de comprar marmitas para toda a equipe parecia viável. No entanto, com o aumento do número de membro de equipe e a quantidade de diárias, tornou-se perceptível que essa opção ultrapassaria significativamente o orçamento. Considerando que seriam necessárias 32 marmitas por dia ao longo de oito dias, o total chegaria a 256 marmitas, resultando em um custo de R\$ 2.560,00—valor completamente inviável dentro dos recursos disponíveis, que inicialmente eram de R\$ 3.600,00 para o projeto todo. E isso sem incluir os gastos com café da manhã, café da tarde e a reposição da mesa de manutenção.

Diante desse cenário, a solução mais estratégica foi preparar marmitas individuais para sete das oito diárias, optando pela compra de pizzas para a equipe na última diária. O primeiro passo foi elaborar um formulário para identificar possíveis alergias ou restrições alimentares entre os integrantes da equipe. Com base nas respostas, organizei um cardápio detalhado e reforçado para cada dia, facilitando tanto o planejamento quanto a execução das refeições.

1º DIA – 11/11/2024	
<b>Café da Manhã</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Almoço</b>	Arroz, Strogonoff de frango, Batata palha, Ovo, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Almoço Veg.</b>	Marmita, Refrigerante e Suco artificial
<b>Sobremesa</b>	Gelinho
<b>Café da Tarde</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café

2º DIA – 12/11/2024	
<b>Café da Manhã</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Almoço</b>	Macarrão com carne moída, Ovo, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Almoço Veg.</b>	Marmita, Refrigerante e Suco artificial
<b>Sobremesa</b>	Paçoca
<b>Café da Tarde</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café

3º DIA – 13/11/2024	
<b>Café da Manhã</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Almoço</b>	Arroz, Feijão, Macarrão alho e óleo, Carne picada, Legumes, Ovo, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Almoço Veg.</b>	Marmita, Refrigerante e Suco artificial
<b>Sobremesa</b>	Gelinho
<b>Café da Tarde</b>	Salgadinhos diversos e Bolo de aniversário

4º DIA – 14/11/2024	
<b>Café da Tarde</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Jantar</b>	Sanduche com patê de frango, Refrigerante e Suco artificial
<b>Jantar Veg.</b>	Sanduche com patê de azeitona, Refrigerante e Suco artificial

5º DIA – 15/11/2024	
<b>Café da Manhã</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Almoço</b>	Galinhada, Ovo, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Almoço Veg.</b>	Galinhada vegana, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Sobremesa</b>	Chiclete
<b>Café da Tarde</b>	Cachorro-quente

6º DIA – 16/11/2024	
<b>Café da Tarde</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Jantar</b>	Arroz, Feijão, Macarrão alho e óleo, Polenta, Frango picado, Ovo, Salada, Refrigerante e Suco artificial
<b>Jantar Veg.</b>	Arroz, Feijão, Macarrão alho e óleo, Polenta, Abobrinha cozida, Salada, Refrigerante e Suco artificial

7º DIA – 17/11/2024	
<b>Café da Tarde</b>	Pão de forma, Manteiga, Requeijão, Presunto, Queijo, Bolachas, Frutas diversas, Suco, Leite, Bolos, Chás e Café
<b>Jantar</b>	Pizza, Refrigerante e Suco artificial

#### 5.4.4 AUTORIZAÇÃO DE IMAGEM E FONOGRAMA

Todas as autorizações necessárias estão organizadas em uma pasta no Drive<sup>21</sup>. Esse diretório contém os termos assinados por todos os figurantes, pelas atrizes e, claro, as autorizações para o uso das três músicas do projeto: *Love Machine*, *Caixa Postal* e *ILY*.

#### 5.4.5 ORDEM DO DIA E BOLETINS

As ordens do dia foram cuidadosamente planejadas em conjunto com a equipe de direção, considerando as demandas e necessidades de toda a equipe. No geral, conseguimos seguir fielmente o cronograma estabelecido. No entanto, como em qualquer produção, imprevistos surgiram ao longo do processo. Apesar dos desafios e pequenos atrasos, todas as diárias foram concluídas com êxito, garantindo a execução de todos os planos previstos.

Todas as Ordens do Dia estão organizadas em uma pasta no drive<sup>22</sup>, garantindo fácil acesso e consulta, assim como os boletins de câmera<sup>23</sup>, fornecidos pela equipe de fotografia.

#### 5.4.6 EQUIPE

Após as filmagens, conseguimos consolidar uma lista oficial com todos os integrantes da equipe que contribuíram ao longo das diárias, reforçando a importância do trabalho coletivo na realização do nosso EP Visual.

<b>Função</b>	<b>Equipe</b>
Roteiro	Lanna Miranda, Firmino, Henrique Rodrigues e Priscila Nicaretta
Direção Geral	Henrique Rodrigues
1º Assist. de Direção	Jhiovanna Pinheiro
2º Assist. de Direção	Gustavo Yudi
Continuista	João Marcos
Produção	Firmino
1º Assist. de Produção	Giovanna Teixeira
2º Assist. de Produção	Marcus Suto

<sup>21</sup> Disponível em:

[https://drive.google.com/drive/folders/1G8xNlcJHOaf7GMMP1AfWvFm4rroYvY09?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1G8xNlcJHOaf7GMMP1AfWvFm4rroYvY09?usp=drive_link)

<sup>22</sup> Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1Zn2mHuWPgxsbnMYd5sXj11-g1FzX5CCG?usp=sharing>

<sup>23</sup> Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1FMMmIJhMvHWZJ00-KWr3oV1BSyBBVLn5?usp=sharing>

3° Assist. de Produção	Sofia Sena
Direção de Fotografia	Lanna Miranda
1° Assistente de Câmera	Mariana Copetti
2° Assistente de Câmera	Gabrielle Simões
3° Assistente de Câmera	Julia Barbosa
Gaffer	Bia Souza
Foto Still/Making Off	Wagner Sant
Logger	Patrick Rocha
Direção de Arte	Priscila Nicaretta
1° Assist. de Arte	Eduarda Leão
2° Assist. de Arte	Scyrella Bernardi
3° Assist. de Arte	Andressa Caniza
Hair	Merlin Lima
1° Assist. de Make	Lee Matie
2° Assist. de Make	Monsi
Figurino	Bel
Coreógrafo	Eglier Alfonso
1° Dançarino	Turika
2° Dançarino	Gabriel Martins
Montagem	Élida Bueno
Color Grading	Rodrigo Pires

#### 5.4.7 ORÇAMENTO E PLANO DE FINANCIAMENTO

Ao estruturar todo o projeto, a ideia inicial era trabalhar com um orçamento de R\$ 4.200,00, composto por R\$ 1.200,00 provenientes do edital Programa de Apoio a Discentes em Trabalho de Conclusão de Curso (PAD-TCC), R\$ 1.800,00 arrecadados por meio de duas rifas realizadas durante a pré-produção, R\$ 800,00 de contribuição interna dos membros principais da equipe e mais R\$ 400,00 doados do seu Vale Refeição por Priscila Nicaretta para a compra de alimentos.

No entanto, conforme a pré-produção avançava, novas demandas surgiam nos departamentos de arte e produção, gerando constantes revisões no orçamento e exigindo um planejamento financeiro ainda mais rigoroso.

No total, o custo final para a realização do EP Visual foi de R\$ 4.771,21, destinados principalmente à alimentação, ao departamento de arte, à produção e ao transporte.

Após a conclusão do projeto, fomos surpreendidos com a reabertura do edital PAD-TCC, no qual já havíamos sido contemplados durante a pré-produção. Como Priscila, integrante do grupo, não conseguiu receber o valor na primeira vez, ela se inscreveu novamente e foi deferida com mais R\$ 400,00, o que auxiliou significativamente nossa produção. Esse recurso foi destinado ao pagamento da locação e ao reembolso dos gastos cobertos com recursos próprios ao longo do processo. Com isso, o orçamento total do projeto foi ajustado para R\$ 4.600,00.

**Figura 111 – Orçamento**



Fonte: Autor

Além dessa planilha, elaborei uma tabela detalhada com todos os gastos e suas respectivas categorias, o que permitiu uma melhor visualização da destinação dos recursos.

Produto	Categoria	Valor	Qty (pç, un, kg)	Total
Passagem aérea (Sofi Frozza)	Transporte	R\$ 815,31	1	R\$ 815,31
Sangue artificial	Arte	R\$ 29,90	1	R\$ 29,90
Adesivo	Arte	R\$ 19,00	1	R\$ 19,00
Cortina 3 metros	Arte	R\$ 39,98	1	R\$ 39,98
Corante Azul	Arte	R\$ 28,39	1	R\$ 28,39
Varal de Luz	Fotografia	R\$ 115,00	1	R\$ 115,00
Kit vela 40x	Arte	R\$ 56,94	1	R\$ 56,94
Abajur	Fotografia	R\$ 31,40	2	R\$ 62,80
Musgo artificial	Arte	R\$ 49,90	1	R\$ 49,90
Ursinho de Pelúcia	Arte	R\$ 215,00	1	R\$ 215,00
Porta comprimidos organizadores	Arte	R\$ 14,16	1	R\$ 14,16
Glitter flocado holográfico	Arte	R\$ 5,90	2	R\$ 11,80
Pétalas Vermelhas	Arte	R\$ 8,57	1	R\$ 8,57
Impressões A3A	Arte	R\$ 12,00	4	R\$ 48,00
Impressões sulfite 75g	Arte	R\$ 1,88	4	R\$ 7,50
Flores Artificiais	Arte	R\$ 177,45	1	R\$ 177,45
Glitter	Arte	R\$ 19,00	1	R\$ 19,00
Abraçadeira nylon	Arte	R\$ 14,99	1	R\$ 14,99
Fio de nylon	Arte	R\$ 15,99	1	R\$ 15,99
Tic tac	Arte	R\$ 7,00	1	R\$ 7,00
Pulseira sortida	Arte	R\$ 7,99	1	R\$ 7,99
Pulseira masculina sortida	Arte	R\$ 13,99	1	R\$ 13,99
Conjunto brinco e colar	Arte	R\$ 8,99	1	R\$ 8,99
Elastico de cabelo	Arte	R\$ 1,00	3	R\$ 3,00
Kit alfinete de segurança	Arte	R\$ 7,99	1	R\$ 7,99
Chaveiro sortido	Arte	R\$ 3,99	1	R\$ 3,99
Colar choker	Arte	R\$ 3,99	1	R\$ 3,99
Adesivo	Arte	R\$ 5,49	1	R\$ 5,49
Adesivo	Arte	R\$ 8,00	1	R\$ 8,00
Alfinete Patchwork	Arte	R\$ 4,99	1	R\$ 4,99
Colar e brinco	Arte	R\$ 5,00	1	R\$ 5,00
Gel de cabelo	Arte	R\$ 4,99	1	R\$ 4,99
Kit grampo de cabelo	Arte	R\$ 4,99	1	R\$ 4,99

Meia calça	Arte	R\$ 15,99	1	R\$ 15,99
Pulseira	Arte	R\$ 6,00	1	R\$ 6,00
Tic tac	Arte	R\$ 2,99	1	R\$ 2,99
Tinta guache	Arte	R\$ 7,45	1	R\$ 7,45
Papel crepom	Arte	R\$ 2,00	3	R\$ 6,00
Enchimento silicone	Arte	R\$ 29,99	0,425	R\$ 12,75
Demaquilante	Arte	R\$ 16,00	1	R\$ 16,00
Corda sisal	Arte	R\$ 18,00	6	R\$ 108,00
Tela de juta	Arte	R\$ 12,00	4	R\$ 48,00
Algodão em disco	Arte	R\$ 6,99	2	R\$ 13,98
Algodão em disco	Arte	R\$ 11,99	1	R\$ 11,99
Máscara cigúrgica	Arte	R\$ 15,99	1	R\$ 15,99
Pisca pisca	Arte	R\$ 12,99	1	R\$ 12,99
Rocama	Arte	R\$ 59,99	1	R\$ 59,99
Grampo rocama	Arte	R\$ 11,99	1	R\$ 11,99
Argola chaveiro	Arte	R\$ 5,70	1	R\$ 5,70
Caneta marcador	Produção	R\$ 3,99	1	R\$ 3,99
Peças de montagem	Arte	R\$ 4,49	1	R\$ 4,49
Cola branca	Arte	R\$ 4,92	1	R\$ 4,92
Cola branca	Arte	R\$ 42,10	1	R\$ 42,10
Mercado	Alimentação	R\$ 201,31	1	R\$ 201,31
Copo Descartável	Descartáveis	R\$ 5,29	1	R\$ 5,29
Fibra Siliconada	Arte	R\$ 29,99	3	R\$ 89,97
Pincel	Arte	R\$ 2,04	2	R\$ 4,08
Fio de Led	Arte	R\$ 31,48	3	R\$ 94,44
Lâmpada colorida	Fotografia	R\$ 5,53	2	R\$ 11,06
Impressão	Arte	R\$ 12,00	1	R\$ 12,00
Musgo Natural	Arte	R\$ 4,00	16	R\$ 64,00
Terra Vegetal	Arte	R\$ 20,00	2	R\$ 40,00
Tela de Juta	Arte	R\$ 11,00	8	R\$ 88,00
Marmitas + Frete	Alimentação	R\$ 24,40	5	R\$ 122,00
Refil Cola Quente	Arte	R\$ 44,99	1	R\$ 44,99
Impressão	Arte	R\$ 5,00	5	R\$ 25,00
Musgo Artificial	Arte	R\$ 49,90	1	R\$ 49,90
Marmitas	Produção	R\$ 48,00	1	R\$ 48,00
Impressões	Arte	R\$ 9,00	4	R\$ 36,00
Terra Vegetal	Arte	R\$ 20,00	4	R\$ 80,00
Velas	Arte	R\$ 3,00	20	R\$ 60,00
Mercado	Alimentação	R\$ 200,92	1	R\$ 200,92
Mercado	Alimentação	R\$ 80,81	1	R\$ 80,81
Mercado	Alimentação	R\$ 39,32	1	R\$ 39,32
Mercado	Alimentação	R\$ 22,97	3	R\$ 68,91
Mercado	Alimentação	R\$ 59,18	1	R\$ 59,18
Mercado	Alimentação	R\$ 213,05	1	R\$ 213,05
Mercado	Alimentação	R\$ 376,83	1	R\$ 376,83
Terra Vegetal	Arte	R\$ 40,00	1	R\$ 40,00
Pizza	Alimentação	R\$ 99,00	1	R\$ 99,00
Mercado	Alimentação	R\$ 18,93	1	R\$ 18,93
Mercado	Alimentação	R\$ 37,28	1	R\$ 37,28
Mercado	Alimentação	R\$ 7,02	1	R\$ 7,02
Pizza	Alimentação	R\$ 99,00	1	R\$ 99,00
Refeição	Alimentação	R\$ 71,63	1	R\$ 71,63
Refeição	Alimentação	R\$ 31,90	1	R\$ 31,90

Adicionalmente, desenvolvi um orçamento analítico, no qual estão registrados todos os pagamentos realizados, incluindo os valores destinados à equipe, à locação de equipamentos e à ilha de montagem. Esses custos foram calculados considerando um cenário ideal, equivalente ao de uma produção profissional com recursos adequados.

The Love Bug					
ORÇAMENTO ANALÍTICO					
ITEM	FUNÇÃO	UNIDADE	QUANTIDADE	UNIDADE \$	TOTAL R\$
<b>1. PROFISSIONAIS</b>					
Pedro Henrique	Diretor	Diária	8	1.438,12	R\$ 11.505,12
Jhiovanna Pinheiros	1º Assist. de Direção	Diária	8	455,83	R\$ 3.646,64
Gustavo Yudi	2º Assist. de Direção	Diária	8	280,82	R\$ 2.246,56
João Marcos	Continuista	Diária	1	380,22	R\$ 380,22
Firmino	Produtor	Diária	8	681,25	R\$ 5.450,00
Giovanna Teixeira	1º Assist. de Produção	Diária	3	455,83	R\$ 1.367,49
Marcus Suto	2º Assist. de Produção	Diária	1	257,83	R\$ 257,83
Sofia Sena	3º Assist. de Produção	Diária	1	257,83	R\$ 257,83
Lanna Miranda	Direção de Fotografia	Diária	8	914,12	R\$ 7.312,96
Mariana Copetti	1º Assistente de Câmera	Diária	8	454,28	R\$ 3.634,24
Gabrielle Simões	2º Assistente de Câmera	Diária	8	290,77	R\$ 2.326,16
Julia Barbosa	3º Assistente de Câmera	Diária	3	290,77	R\$ 872,31
Bia Souza	Gaffer	Diária	8	744,05	R\$ 5.952,40
Wagner Sant	Foto Still/Making Off	Diária	8	182,77	R\$ 1.462,12
Patrick Rocha	Logger	Diária	4	313,00	R\$ 1.252,00
Priscila Nicaretta	Direção de Arte	Diária	8	217,57	R\$ 1.740,56
Eduarda Leão	1º Assist. de Arte	Diária	8	54,39	R\$ 435,12
Scyrella Bernardi	2º Assist. de Arte	Diária	8	29,91	R\$ 239,28
Andressa Caniza	3º Assist. de Arte	Diária	1	29,91	R\$ 29,91
Merlin Lima	Hair	Diária	8	271,94	R\$ 2.175,52
Lee Matie	Make	Diária	8	271,94	R\$ 2.175,52
Monsi	1º Assist. de Make	Diária	1	135,99	R\$ 135,99
Bel	Figurino	Diária	8	108,78	R\$ 870,24
Eglie Alfonso	Coreógrafo	Diária	1	480,00	R\$ 480,00
Turika	Dançarino	Diária	1	300,00	R\$ 300,00
Gabriel Martins	Dançarino	Diária	1	300,00	R\$ 300,00
<b>SUBTOTAL 1</b>					<b>R\$ 45.300,90</b>
<b>2. EQUIPAMENTOS</b>					
2x Câmera Sony FS700	x	Diária	8	600,00	R\$ 4.800,00
1x Câmera Canon T5i	x	Diária	8	100,00	R\$ 800,00
6x Kit Lente Rokinon	x	Diária	8	1.100,00	R\$ 8.800,00
4x Fresnel 600w	x	Diária	8	200,00	R\$ 1.600,00
3x Fresnel 350w	x	Diária	8	150,00	R\$ 1.200,00
6x Iluminador Led	x	Diária	8	600,00	R\$ 4.800,00
1x Bastão Led Multicores	x	Diária	8	144,50	R\$ 1.156,00
8x Tripê para Led	x	Diária	8	632,00	R\$ 5.056,00

1x Rebatedor 7 em 1	x	Diária	8	64,90	R\$ 519,20
2x Tripé Manfrotto 055	x	Diária	8	278,00	R\$ 2.224,00
1x Tripé HD 050	x	Diária	8	139,00	R\$ 1.112,00
2x Vídeo Assist	x	Diária	8	400,00	R\$ 3.200,00
1x Televisão	x	Diária	8	350,00	R\$ 2.800,00
5x Prolongas 20m	x	Diária	8	195,00	R\$ 1.560,00
12x Baterias Sony FS700	x	Diária	8	348,00	R\$ 2.784,00
6x Baterias Canon T5i	x	Diária	8	468,00	R\$ 3.792,00
2x Adaptador Sony FS700	x	Diária	8	149,00	R\$ 1.192,00
1x Máquina de Fumaça	x	Diária	8	150,00	R\$ 1.200,00
4x 3T	x	Diária	8	30,80	R\$ 246,40
1x Slider	x	Diária	8	120,00	R\$ 960,00
1x Shoulder Mount	x	Diária	8	170,00	R\$ 1.360,00
1x Claquete	x	Diária	8	29,00	R\$ 232,00
<b>SUBTOTAL 2</b>					<b>R\$ 51.161,60</b>
<b>3. PRODUÇÃO</b>					
Alimentação	x	Projeto	1	1.732,38	R\$ 1.732,38
Departamento de Arte	x	Projeto	1	1.442,78	R\$ 1.982,67
Produção	x	Projeto	1	51,99	R\$ 51,99
Transporte	x	Projeto	1	815,31	R\$ 815,31
Locação	x	Projeto	1	200,00	R\$ 200,00
Departamento de Foto	x	Projeto	1	188,86	R\$ 188,86
<b>SUBTOTAL 3</b>					<b>R\$ 4.771,21</b>
<b>4. PÓS- PRODUÇÃO</b>					
Ilha de Montagem	x	Semanas	4	9.600,00	R\$ 38.400,00
<b>SUBTOTAL 4</b>					<b>R\$ 38.400,00</b>
				<b>TOTAL</b>	<b>R\$ 139.633,71</b>

#### 5.4.8 DISTRIBUIÇÃO

A distribuição do nosso EP Visual, além de expandir nosso trabalho, também visa ampliar o alcance da obra de Sofi Frozza. Nosso principal objetivo é o lançamento nas redes sociais da artista, que conta com mais de 200 mil seguidores, e no seu canal no YouTube, que possui 36,6 mil inscritos, sendo este o foco central da nossa distribuição. Além desses meios, planejamos ampliar a divulgação para veículos midiáticos, incluindo a televisão regional, a fim de alcançar um público ainda maior, especialmente o público jovem.

No que diz respeito aos festivais, temos como objetivo submeter o projeto ao “Music Video Festival”, um evento que celebra e promove a produção audiovisual de videoclipes. Criado em 2013, esse festival se consolidou como uma plataforma de destaque para a

valorização dos videoclipes, ressaltando sua importância e influência enquanto expressão criativa, tecnológica, cultural e mercadológica.

#### **5.4.9 CONSIDERAÇÕES FINAIS DO DIRETOR DE PRODUÇÃO**

A realização deste EP Visual foi uma jornada intensa, repleta de desafios, aprendizados e crescimento. Desde a concepção inicial até a finalização, passamos por diversas etapas que exigiram planejamento, adaptação e, acima de tudo, resiliência. O projeto não apenas consolidou nosso conhecimento acadêmico adquirido ao longo do curso, mas também nos proporcionou uma vivência prática e profunda sobre os processos de produção audiovisual.

Ao longo dessa trajetória, enfrentamos obstáculos significativos, como ajustes de última hora em locações e desafios financeiros que nos forçaram a buscar soluções criativas para manter o projeto viável. Essa experiência nos ensinou que, no cinema, cada detalhe conta e cada imprevisto pode se transformar em uma oportunidade de aprendizado.

A parceria com Sofi Frozza trouxe um diferencial importante para o projeto, agregando valor artístico e ampliando seu alcance no cenário audiovisual. Sua confiança e dedicação foram fundamentais para a concretização desta obra.

Por fim, este projeto reafirma a importância do cinema como ferramenta de expressão e transformação. Cada integrante da equipe contribuiu para dar vida a essa ideia, tornando possível a realização de um trabalho que, mais do que um produto audiovisual, é o resultado de uma jornada coletiva de esforço e paixão pelo que fazemos.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROWN, Blain. *Cinematography: theory and practice*. 3. ed. Burlington: Focal Press, 2016.
- CHION, M. **A AUDIOVISÃO**. [s.l.] Edições texto & grafia, 1994.
- COOK, Joan M; ELMORE, Diane L. *Disaster Mental Health in Older Adults:: Symptoms, Policy, and Planning*. 2009
- COYNE, S. M.; PADILLA-WALKER, L. M.; HOWARD, E. *Emerging in a Digital World: A Decade Review of Media Use, Effects, and Gratifications in Emerging Adulthood*. v. 1, n. 2, p. 125–137, 26 mar. 2013.
- HAMBURGUER, Vera. *Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro*. Local de publicação: Ed. Senac São Paulo, 2014.
- HARRISON, C. *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé*. 2014.
- LOISELEUX, Jacques. *La luz en el cine*. Madrid: Ediciones Akal, 1999.
- MOURA, Carolina Bassi de. *A direção e a direção de arte: construções poéticas da imagem em Luiz Fernando Carvalho*. 21 edição. Local de publicação: Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015.
- MOURA, Edgar Peixoto. *50 anos luz, câmera e ação*. 2a ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.
- PEDROSO, Maria Goretti; MARTINS, Rosana. *Admirável mundo MTV Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2006.
- RONCALLO DOW, S.; URIBE-JONGBLOED, E. **La estética de los videoclips: propuesta metodológica para la caracterización de los productos audiovisuales musicales**. v. 12, n. 1, 21 fev. 2017.
- SALLES, Filipe. *Apostila de cinematografia. Capítulo 9* São Paulo; mnemocine, 2008.
- SONTAG, Susan, *Notes on Camp*, [s.l.: s.n.], 1964.
- STEARNS, T. *Journal of youth and adolescence*. [s.l.] Human Sciences Pr, 2014.
- VALKENBURG, Patti M.; PETER, Jochen. *The Differential Susceptibility to Media Effects Model*. *Journal of Communication*, v. 63, n. 2, p. 221–243, 2013
- VECCHIA, L. *Mis Planes son Amarte: A Construção Narrativa em um Álbum Visual*. 2018.

## 7. REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS

- BEYONCÉ (Artista). *BEYONCÉ* 2013. [Álbum Visual]
- BEYONCÉ (Artista). *LEMONADE* 2013. [Álbum Visual]
- BEBÊ RENA. Direção de David Fincher. Produzido por *Netflix* 2024. Disponível em: plataforma de *stream Netflix*.
- CORINGA. Direção de Todd Phillips. Produzido por Warner Bros. Pictures, 2019. Disponível em: plataforma de *stream Amazon Prime Video*. Acesso em: 12 de Agosto, 2024.
- DAY LIMNS (Artista). *Vermelho Farol*. 2023. [Videoclipe]. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_TYVIYn7e8](https://www.youtube.com/watch?v=7_TYVIYn7e8). Acesso em: 9 de setembro, 2024.
- DOJA CAT (Artista). *Agora hills*. 2023. [Videoclipe]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=0c66ksfigtU>. Acesso em: 30 de setembro, 2024
- DOJA CAT (Artista). *Paint the Town Red*. 2023. [Videoclipe]. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=m4\\_9TFeMfJE](https://www.youtube.com/watch?v=m4_9TFeMfJE). Acesso em: 9 de setembro, 2024
- GAROTA EXEMPLAR. Direção de David Fincher. Produzido por *20th Century Fox* 2014. Disponível em: plataforma de *stream Disney Plus*.
- IZA (Artista). *Mó Paz*. 2022. [Videoclipe]. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=PqBvhCU\\_tBs](https://www.youtube.com/watch?v=PqBvhCU_tBs). Acesso em: 20 de setembro, 2024
- IZA. (Artista) TRÊS 2022 [EP VISUAL]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sjz6FVhcs7c>. Acesso em: 30 set. 2024.
- LIZZO (Artista). *Cuz I Love You*. 2019. [Videoclipe]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NqjPqsry7no>. Acesso em: 9 de setembro
- LOUNGES, Les (Artista). *Crash*. 2022. [Videoclipe]. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=JdZLd5\\_1AfM](https://www.youtube.com/watch?v=JdZLd5_1AfM). Acesso em: 9 de setembro, 2024.
- LUCAS INUTILISMO (Artista). *Volátil*. 2024. [Videoclipe]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YFBJBQdtbCE>. Acesso em: 20 de setembro, 2024
- MONÁE, Janelle (Artista). *PYNK*. 2018. [Videoclipe]. Direção: Emma Westenberg. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=PaYvlVR\\_BEc](https://www.youtube.com/watch?v=PaYvlVR_BEc). Acesso em: 9 de setembro, 2024.
- O ÚLTIMO CONCERTO DE ROCK. Direção de Martin Scorsese. Produzido por Universal Pictures, 1978. Disponível em: plataforma de *stream Amazon Prime Video*. Acesso em: 15 de Agosto, 2024.
- SUHO (Artista). *Let 's Love*. 2020. [Videoclipe]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ygrv55VRRas>. Acesso em: 9 de setembro

*THE WALL*. Direção de Alan Parker Produzido por Alan Marshall, 1982. Disponível em: plataforma de Vídeo *Youtube*.

WEBB, Marc (Diretor). *500 Days of Summer*. 2009. Fox Searchlight Pictures. Disponível em: plataforma de *stream* Disney Plus. Acesso em: 20 de agosto, 2024.

WILLIAMS, Zelda (Diretora). *Lisa Frankenstein*. 2024. Produção: Diablo Cody. Disponível em: *stream* Prime Vídeo Acesso em: 15 de setembro, 2024.