

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
BACHARELADO EM DESIGN**

**DIEGO GABRIEL CLAUDINO DA SILVA CARMO
MELISSA MALENGO ANDRADE
MATEUS CALDAS DE MOURA**

**DIREÇÃO DE ARTE: A CONCEPÇÃO DE UMA NARRATIVA
VISUAL PARA UM ÁLBUM DE MÚSICA**

**SÃO PAULO
2023**

DIEGO GABRIEL CLAUDINO DA SILVA CARMO
MELISSA MALENGO ANDRADE
MATEUS CALDAS DE MOURA

**DIREÇÃO DE ARTE: A CONCEPÇÃO DE UMA NARRATIVA
VISUAL PARA UM ÁLBUM DE MÚSICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), como parte das exigências para obtenção do grau de Bacharel em Design de Interação.

Orientador: Thiago Mittermayer

SÃO PAULO
2023

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que contribuíram, direta e indiretamente do desenvolvimento e realização deste trabalho.

RESUMO

A direção de arte está presente em diferentes meios de comunicação e, quando bem embasada e estruturada, auxilia no desenvolvimento de projetos, potencializando-os no campo visual e aprofundando o conteúdo inicial. Na música, a direção artística age como um expensor das histórias inicialmente contadas através de ondas sonoras e as leva para além da esfera musical, materializando-as em produtos para o consumo de um público. Tendo em vista a ausência de conteúdos que se aprofundam na ligação entre a direção de arte e a música, buscou-se avaliar as formas que esses setores se impactam e, também, como se moldam entre nichos e momentos históricos através da relação do artista com seu público e obra. Desta forma, esse trabalho propõe a pesquisa e estudo das formas de se utilizar a direção de arte como ferramenta para a criação de narrativas em um álbum de música, por meio de projetos gráficos e audiovisuais. Sobretudo nossa análise resultará na produção de uma coletânea musical com capa e encarte e um curta metragem.

Palavras-chaves: Direção de arte; Álbum de música; Curta metragem; Mídia Mista; Coletânea.

ABSTRACT

Art direction is present in different media and when well-founded and structured, helps in the development of projects, enhancing them in the visual field and deepening the initial content. In music, the artistic direction acts as an expander of the initial stories told through sound waves and takes them beyond the musical sphere, materializing them into products for the consumption of an audience. Given the lack of content that delves into the connection between art direction and music, we sought to evaluate the ways in which these sectors impact each other and how they shape themselves between niches and historical moments through the artist's relationship with its audience and work. In this way, this work proposes the research and study of ways to use art direction as a tool for creating narratives in a music album, through graphic and audiovisual projects. Above all, our analysis will result in the production of a musical collection with a cover, booklet and a short film.

Keywords: Art direction; Music Album; Short Film; Mixed Media; Mixtape.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – “The New Born Child”, George de La Tour, França (1593-1652).	7
Figura 2 – Cena de “Moulin Rouge - Amor em Vermelho” (Baz Luhrmann, 2001)	8
Figura 3 – Cena de “Moulin Rouge - Amor em Vermelho” (Baz Luhrmann, 2001)	8
Figura 4 – Cena de perseguição de Se7en - Os Sete Crimes Capitais (1995, David Fincher).	9
Figura 5 – Tonalidades quentes e frias de amarelo e azul.....	11
Figura 6 – Cena do filme Moonrise Kingdom (2012) que capta a utilização de cores em tonalidades frias.....	11
Figura 7 - Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) que capta a utilização de cores em tonalidades quentes.....	11
Figura 8 – Cena do filme A Vida Marinha com Steve Zissou (2004)	12
Figura 9 - Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) utilizando contraste entre cor quente e fria para destacar o primeiro plano e fundo.	13
Figura 10 - Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) utilizando contraste entre cor quente e fria para destacar o primeiro plano e fundo.	13
Figura 11 - Cena do filme Kill Bill (2003) que mostra a utilização de coloração vermelha para representar sangue.	14
Figura 12 - Círculo cromático com demonstração de estratégias de combinação de cores.....	14
Figura 13 - Paleta de cores de uma das cenas de O Grande Hotel Budapeste (2013).....	15
Figura 14 - Paleta de cores de uma das cenas de O Grande Hotel Budapeste (2013).....	15
Figura 15 - Paleta de cores de uma das cenas de Os Excêntricos Tenenbaums (2001).....	16
Figura 16 - Paleta de cores de uma das cenas de Os Excêntricos Tenenbaums (2001).....	16
Figura 17 - Paleta de cores de uma das cenas de A Vida Marinha com Steve Zissou (2004)	16

Figura 18 - Paleta de cores de uma das cenas de A Vida Marinha com Steve Zissou (2004)	16
Figura 19 - Paleta de cores de uma das cenas de Moonrise Kingdom (2012) .	17
Figura 20 - Paleta de cores de uma das cenas de Moonrise Kingdom (2012) .	17
Figura 21 - Paleta de cores de uma das cenas de The Darjeeling Limited (2007)	17
Figura 22 - Paleta de cores de uma das cenas de The Darjeeling Limited (2007)	17
Figura 23 - Cena do filme Moulin Rouge - Amor em Vermelho (2001) que retrata o uso de cores que transmitem muita energia	18
Figura 24 - Cena do filme Inside Llewyn Davis (2013) que retrata o uso de cores que transmitem baixa energia	18
Figura 25 - Cena colorida de Oppenheimer (2023)	19
Figura 26 - Cena preto e branca de Oppenheimer (2023)	19
Figura 27 - Cena colorida de O Mágico de Oz (1939)	19
Figura 28 - Cena preto e branca de O Mágico de Oz (1939)	19
Figura 29 - Cena que exhibe os figurinos de O Grande Gatsby (2013), filme que se passa entre a alta sociedade de Nova York na época de 1920.....	20
Figura 30 - Figurinos usados pela personagem Leia na saga Star Wars (1977-presente), que se trata de uma ficção científica espacial.....	21
Figura 31 - Cena que exhibe os figurinos de Bacurau (2019), filme que se passa em um futuro próximo no sertão de Pernambuco.	22
Figura 32 - Figurinos de Moulin Rouge: amor em vermelho (2001), que se passa na virada do século 19 para o 20, em Paris, no cabaré que empresta seu nome ao longa.....	23
Figura 33 - Maquiagens de Moulin Rouge: amor em vermelho (2001), que se passa em um cabaré de Paris no final do século 19.	25
Figura 34 - O ator Lon Chaney caracterizado por ele mesmo de Erik, o Fantasma de O Fantasma da Ópera (1925)	26
Figura 35 - O ator Lon Chaney caracterizado de Corcunda para o filme O Corcunda de Notre Dame (1923), com técnicas de maquiagens desenvolvidas pelo próprio ator.	27
Figura 36 - Maquiagem de Grinch usada por Jim Carrey no filme O Grinch (2000)	28

Figura 37 - Foto do ator Brendan Fraser sendo caracterizado como Charlie para o filme A Baleia (2022)	29
Figura 38 - Foto de antes e depois da caracterização do personagem Jack Crabb interpretado pelo ator Dustin Hoffman para o filme Pequeno Grande Homem (1970)	29
Figura 39 - Foto do ator Robert Englund sendo caracterizado como Freddy Krueger para o filme A Hora Do Pesadelo (1984)	30
Figura 40 - Processo de maquiagem para o filme Labirinto de Fauno (2006)..	30
Figura 41 - O ator Brad Pitt sendo caracterizado como Benjamin Button para o filme O Curioso Caso de Benjamin Button (2008)	31
Figura 42 - Capas de álbum feitas por Reid Miles	33
Figura 43 - Capa do álbum 'Round about Midnight de Miles Davis	34
Figura 44 - Encarte do álbum Titanic Rising	36
Figura 45 - Encarte com letras do álbum IGOR	36
Figura 46 - Bolsa, parte do merch do grupo sul coreano NewJeans	37
Figura 47 - Tênis Yeezy 700 V1 Wave Runner	39
Figura 48 - Cena de 'SIDE STREET'	41
Figura 49 - Print do site de Rex Orange County	45
Figura 50 - Cenário usado na "listening party" de Donda	46
Figura 51 - Cena do curta metragem de Solange "WHEN I GET HOME"	47
Figura 52 - CALL ME IF YOU GET LOST Box Set	52
Figura 53 - Disco de vinil CALL ME IF YOU GET LOST: The State Sale	53
Figura 54 - Cena de "SORRY NOT SORRY"	54
Figura 55 - Cena de "BROWN SUGAR SALMON"	56
Figura 56 - Cena de "Viagem a Darjeeling"	56
Figura 57 - Cena de "SIDE STREET"	57
Figura 58 - Cena de "WUSYANAME"	57
Figura 59 - Cena de "LEMONHEAD"	58
Figura 60 - Cena de "LEMONHEAD"	58
Figura 61 - Frame da performance de Tyler, The Creator	58
Figura 62 - Performance de "LUMBERJACK"	59
Figura 63 - Performance de "LUMBERJACK"	59
Figura 64 - Performance de "LUMBERJACK"	59
Figura 65 Tyler the Creator Performs 'LUMBERJACK' For His First BET Awards Performance BET Awards 2021	59

Figura 66 - Carta “O Galho Prateado” do baralho de tarot Wicca	61
Figura 67 - Capa da coletânea “Dos Galhos Prateados”	74
Figura 68 - Contracapa da coletânea “Dos Galhos Prateados”	75
Figura 69 - Tipografia PicNic.....	75
Figura 70 - Fotografia dos trilhos feita durante as gravações do curta-metragem	77
Figura 71 - Quadro com ilustração dos trilhos.....	77
Figura 72 - Televisão produzida para o curta-metragem.....	77
Figura 73 - Máscara de coelho	78
Figura 74 - Coelho segurando sua cartola e um relógio de bolso	79
Figura 75 - Primeiro esboço para máscara	80
Figura 76 - Segundo esboço para máscara	80
Figura 77 - Máscara da Criatura da Floresta.....	81
Figura 78 - Imagem original do relicário	82
Figura 79 - Imagem editada para o relicário na versão colorida.....	82
Figura 80 - Imagem editada para o relicário na versão preto e branco	82
Figura 81 - Frame do relicário retirado do curta-metragem	82
Figura 82 - Linda Cardellini no set de filmagens de Freaks and Geeks	83
Figura 83 - Figurino da protagonista	83
Figura 84 - Fotografia feita durante as gravações do curta-metragem.....	84
Figura 85 - Frame retirado do curta-metragem	84
Figura 86 - Personagem Gato	85
Figura 87 - Frame do piquenique retirado do curta-metragem	85
Figura 88 - Foto dos bastidores da gravação do curta-metragem.....	85
Figura 89 - Guttred Knitted Dress por Caroline Moorenc	86
Figura 90 - Foto da Criatura da Floresta nos bastidores da gravação do curta-metragem	87
Figura 91 - Maquiagem para a Sequência III – Garota Misteriosa	88
Figura 92 - Maquiagem para a Sequência V - Laços	88
Figura 93 - Maquiagem para a Sequência VII – O Pesadelo	88
Figura 94 - Altar para a irmã falecida	90
Figura 95 - Bancada próxima a cama de Anna	90
Figura 96 - Porta retrato e pertences da protagonista	90
Figura 97 – Quadro de casamento.....	90
Figura 98 – Frame retirado do curta-metragem.....	91

Figura 99 – Vela acesa no quarto	91
Figura 100 – Anna deitada	92
Figura 101 - Sombra do coelho	92
Figura 102 - Luz localizada	92
Figura 103 - Testes de iluminação e silhuetas	93
Figura 104 - Auditório escuro	93
Figura 105 - Frame da protagonista	94
Figura 106 - Teste com efeito de glow	95
Figura 107 - Frame retirado do curta-metragem	96
Figura 108 - Frame retirado do curta-metragem	96
Figura 109 - Frame retirado do curta-metragem	96
Figura 110 - Gravação em preto e branco.....	97
Figura 111 - Storyboards.....	98
Figura 112 - Exemplo de cena feita a partir do storyboard.....	98
Figura 113 - Frame retirado do curta-metragem	99
Figura 114 - Frame retirado do curta-metragem	99
Figura 115 - Processo de finalização da mídia mista	101
Figura 116 - Todas as intervenções realizadas manualmente em frames de vídeo	102
Figura 117 - Processo de criação do stop-motion	101
Figura 118 - Frame retirado do curta-metragem	102
Figura 119 - Frame retirado do curta-metragem	102
Figura 120 - Processo de intervenção com arte digital	103
Figura 121 - Laços digitalizados.....	104
Figura 122 - Frame com intervenção dos laços digitalizados.....	104
Figura 123 - Flores digitalizadas	104
Figura 124 - Sobreposição de frames com flores digitalizadas	104
Figura 125 - Frame de animação feita manualmente	105
Figura 126 - Frame animação feita digitalmente	105

SUMÁRIO

1.	Introdução	1
1.1.	Motivação.....	1
1.2.	Objetivos	2
1.3.	Metodologia.....	2
2.	Revisão da literatura / Fundamentação teórica	4
2.1.	Conceitos e concepções elementares da direção de arte	4
2.1.1.	Luz e Cor	5
2.1.2.	Figurino e Maquiagem	20
2.2.	Direção de arte em projetos musicais	31
2.2.1.	Capa de álbum	32
2.2.2.	Encarte	35
2.2.3.	Merch.....	38
2.2.4.	Vídeoclipe.....	39
2.2.5.	Curta Metragem.....	40
2.2.6.	A relação entre performance, vídeoclipe e música	41
3.	Trabalhos Relacionados.....	43
3.1.	O vídeoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise.	43
3.2.	Uma análise da direção de arte de “Os excêntricos Tenenbaums”	43
3.3.	Uma análise de projetos musicais que utilizam transmídias	44
4.	Análise: “ <i>CALL ME IF YOU GET LOST</i> ”, de Tyler, The Creator	48
4.1.	Sobre o artista.....	49
4.2.	Proposta narrativa do álbum	50
4.3.	Análise da capa digital, encarte e contracapa e posters	52
4.4.	Análise dos clipes, curta metragens e performance.....	54
5.	Dos Galhos Prateados (Materiais, Métodos e Discussão)	60
6.	Pré-produção	62

6.1. Seleção de músicas para a coletânea.....	62
6.2. Roteiro.....	64
7. Produção e pós-produção	73
7.1. Design para capa e encarte	73
7.2. Produção artística, figurino e maquiagem	76
7.3. Locação e Cenário	88
7.4. Iluminação.....	90
7.5. Filmagens e edição	94
7.6. Mídia Mista.....	100
8. Considerações finais	106
9. Referências bibliográficas	109

1. Introdução

1.1. Motivação

A direção de arte está presente em diferentes mídias como teatro, publicidade, marketing, publicação, moda, cinema e televisão, Internet e videogames. Trata-se do gerenciamento de um projeto artístico, sendo a forma como construímos uma estética específica para um propósito.

Ela é responsável por apresentar um conteúdo, traduzir humores desejados, mensagens, conceitos e ideias subdesenvolvidas em imagens, a um grupo de pessoas, criando uma experiência baseada na comunicação visual.

Além disso, é constituída por meio do afinamento e harmonização dos elementos visuais que compõem uma cena. Dentre esses elementos está o cenário, os objetos que o compõem, figurinos e maquiagens das personagens, estética de diálogo, som, iluminação, ângulo de fotografia e sua pós-produção.

Logo, uma boa construção de cena exigirá uma profunda pesquisa de referências, técnica em construção de cenários, conhecimento de história da arte, iluminação e fotografia. Além de atenção máxima a todos os detalhes que aparecem nas cenas, extremo esmero de detalhes na confecção dos figurinos, ótimo trabalho de maquiagem e uma boa colocação da paleta de cor, tanto na cenografia quanto na edição e aplicação de efeitos visuais.

Com isso, a direção artística serve como uma ferramenta para criar a imersão do espectador no universo criado para determinada mídia audiovisual, gerando uma conexão única entre o público e o conteúdo, uma vez que reflete a expressão criativa singular do artista.

Como exemplo, o rapper, produtor musical, diretor, designer de moda e chefe de sua própria gravadora independente, Tyler, The Creator, é conhecido por criar narrativas e personagens em universos diferentes bem definidos a cada álbum. Sua direção de arte engloba as capas, os clipes e as roupas, que ajudam a criar uma atmosfera específica e que transcende para sua marca de moda, que acompanha a estética de cada era do cantor.

Dessa forma, tendo em vista os fatos apresentados anteriormente, esse projeto tem como motivação estudar como determinado álbum de música pode ser contextualizado em uma narrativa visual por meio da direção de arte de suas produções gráficas e audiovisuais, mais especificamente capas e encartes de um disco, *merch* oficial, videoclipes, curta metragens, entre outras variações, e o impacto do seu diferencial criativo no público e em artistas emergentes.

Hipóteses

- Produções artísticas do campo visual estabelecem e reforçam uma estética consistente para um álbum de música;
- Videoclipes, curta ou longa metragens são formas de traduzir o universo musical de um álbum para outras formas de linguagem artística;
- A capa e encarte de um disco contam a história das músicas como um todo;

1.2. Objetivos

- Analisar como a direção de arte de um álbum de música pode promover um universo único e a aproximação do público criando maior imersão.
- Documentar as vantagens de uma identidade artística desenvolvida via projetos gráficos e audiovisuais.
- Reiterar os pontos altos da interdisciplinaridade entre as áreas de moda, audiovisual e artes gráficas quando exploradas pela direção artística.

1.3. Metodologia

Para a realização desse projeto, foi necessário registrar uma análise sobre como álbuns de música de diferentes gêneros utilizam a direção artística em suas produções. O estudo foi feito através da leitura de artigos e livros sobre direção de

arte e análise de produções gráficas e audiovisuais de artistas pré-definidos e listados como referência por convergirem com o tema do projeto.

Além disso, é importante entender a visão do artista e como funciona seu processo criativo e de produção. Para isso, assistir documentários, entrevistas com diretores de pequenas e grandes produções, leituras de artigos em veículos de comunicação informais como revistas e blogs para análise da influência do artista, auxiliaram na construção de uma boa argumentação para o projeto.

2. Revisão da literatura / Fundamentação teórica

2.1. Conceitos e concepções elementares da direção de arte

A relação do cinema com a direção artística é bastante intrínseca, visto que foi na área do audiovisual onde surgiu o termo, mais especificamente no ano de 1939, a partir do produtor David O. Selznick para o filme “E O Vento Levou”. Selznick levou em consideração o fato de que Menzies fez muito mais do que projetar as locações e decorações, pois, além disso, ele criou um modelo para fotografar a imagem do filme todo, por storyboarding. (Carvalho, 2019, p.13)

Focada no campo estético e conceitual, a direção de arte é uma forma de criar uma experiência visual para os espectadores. Um diretor de arte precisa entender o máximo possível do universo da obra com a qual trabalhará, para que, por meio da composição de cena, possa traduzir e conceber artisticamente a visão do autor. Entretanto, o diretor de arte não trabalha sozinho, ele é o responsável por liderar a equipe artística recrutada especificamente por ele.

A equipe de arte é composta por integrantes de diversas áreas específicas, escolhidas criteriosamente pelo diretor de arte, sendo elas: diretor de arte, coordenador de arte, assistente de arte, cenógrafo, produtor de objetos, figurinistas e maquiadores. Em algumas produções audiovisuais, dependendo do orçamento da produção, algumas funções podem ser enxutas e acumuladas pelo próprio diretor de arte. (Carvalho, 2019, p.14).

Portanto, para a construção de uma estética alinhada com a narrativa e o que se quer transmitir, são necessários conhecimentos e habilidades para tomar decisões bem definidas sobre o uso de elementos cênicos como figurino, maquiagem, composição de cenário com objetos e adereços de cena e ator, e elementos de imagem. Zettl (2014) define como elementos de imagem em luz e cor, espaço, tempo e movimento, e som.

2.1.1. Luz e Cor

De acordo com Zettl (2014), a luz é o elemento chave da percepção visual, e que nos orienta no tempo e espaço, e é capaz de afetar nossas emoções. A luz é capaz de fazer as coisas serem visíveis. Quando olhamos ao nosso redor, recebemos múltiplas e vários tipos de reflexões de luz. Cada reflexo tem um certo grau de intensidade e complexidade luminosa. As variações de intensidade nos parecem como áreas claras ou escuras - como luz e sombra e a complexidade como cor.

Em uma peça de teatro, a luz é usada para tornar as coisas visíveis no palco e definir uma atmosfera. O que constrói a cena são os atores e objetos no tempo e espaço reais no palco, enquanto em telas de computadores, no cinema e na televisão, é puramente luz. A manipulação da luz é, portanto, fundamental para a estética da televisão e do cinema. Portanto, se tem como iluminação, a manipulação de luz e sombra para um propósito de comunicação específico.

Através da iluminação podemos não só perceber objetos, mas suas características físicas, e localização em determinado local ou tempo. O controle da luz e sombra pode indicar para o observador o horário aproximado em que determinada ação acontece. Durante o dia tudo pode ser visto já que tudo ao redor é iluminado. Mas durante a noite há pontos de luz seletivos, o fundo escurecido e a penumbra predominante.

Para a localização temporal mais exata, o controle da intensidade de luz e ângulo em que a sombra será projetada podem indicar se é meio-dia, em que as sombras são curtas e a luz mais intensa, ou se é tarde, com a luz mais fraca, presença de luz mais seletiva, e sombras alongadas. Já para indicar certa estação do ano, no inverno, por exemplo, as sombras são menos densas, a luz mais fraca e azulada, ao contrário do verão.

A iluminação é capaz não só de nos orientar no tempo, mas nos afetar internamente, ou seja, pode influenciar nossas emoções diretamente. De acordo com Zettl (2014), as duas maiores técnicas de iluminação estética para estabelecer humor e atmosfera são “*high-key and low-key*” e “*above- and below- eye-level key light position*”.

A iluminação “*high-key*” trata-se da ampla iluminação com baixo contraste entre luz e sombra, com fundo iluminado e que transmite normalidade e sentimentos felizes. Enquanto a iluminação “*low-key*” tem luz seletiva, causando um forte

contraste entre luz e sombra. É utilizado em cenas sem uma fonte de luz abrangente como em ambientes internos noturnos com fundo predominantemente escuro. Pode transmitir mistério, medo e drama.

“*Eye-level*” significa a posição dos olhos de alguém ou meio de um objeto. Os seres humanos esperam que a luz principal venha de cima e projete as sombras do objeto em baixo. Ou seja, a iluminação acima do nível dos olhos, “*above-eye-level*”, transmite normalidade. Já quando a luz vem de baixo, “*below-eye-level*” faz com que as sombras se invertam verticalmente e fiquem opostas às posições esperadas. Essa reversão de sombras causa desorientação externa e interna e traduz surpresa, suspeita, medo e é utilizada principalmente em cenas de terror.

Essas técnicas de iluminação influenciam como o espectador percebe uma cena e um personagem, podendo até criar uma interpretação sobre seu caráter de acordo com a iluminação proposta em sua apresentação, servindo como uma ferramenta essencial na construção da imagem e conseqüentemente na narrativa do projeto. Sendo possível prever um acontecimento que o personagem não sabe ainda que vai enfrentar, através da mudança drástica de iluminação, o que alimenta o drama da história. É válido lembrar que esse efeito não é construído somente através da iluminação, deve ser combinado com o som, música entre outros elementos.

Por fim, a luz serve como um elemento chave ao intensificar uma cena. Ela pode ser usada de forma exagerada para causar maior imersão no espectador.

Além disso, a iluminação também possui função direcional, ou seja, ao observar uma cena, nosso olhar é direcionado ao ponto mais iluminado. O que pode funcionar como estratégia ao distribuir fontes de luz em uma cena. Na pintura de George La Tour, o olhar do espectador é direcionado à criança.

Figura 1: “*The New Born Child*”, George de La Tour, França (1593-1652).



Fonte: Artigo “O recém-nascido (1648) – Georges de La Tour” da página Arte 365.¹

Outra função do controle de luz e sombra é a temática em que a história da cena está envolvida. A pintura de George La Tour utiliza a luz para representar o nascimento e o evento milagroso enquanto as sombras representam a morte, utilizando, dessa forma, o jogo de luz e sombra para apresentar a temática de morte e renascimento. Além disso, a temática está diretamente relacionada com a função emocional da iluminação. Além de adicionar dramaticidade à cena, como já dito anteriormente, o uso de contraste entre luz e sombra podem gerar diferentes sentimentos em relação com o que o espectador vê.

¹ Disponível em: <https://arte365.com.br/o-recem-nascido-1648-georges-de-la-tour/> . Acesso em: 08 jun. 2023.

Tal uso é observado na Figura 2 e na Figura 3. Na Figura 2, a personagem parece iluminada pela luz do luar, como algo celeste. O que desperta encantamento, deslumbre e curiosidade. Já na segunda, o fundo sem informação direciona o olhar para os dois personagens iluminados, prendendo atenção total do espectador nos gestos e expressões causando suspense, desconforto, angústia e tensão pelo que está por vir.

Figura 2: Cena de “*Moulin Rouge - Amor em Vermelho*” (Baz Luhrmann, 2001)



Figura 3: Cena de “*Moulin Rouge - Amor em Vermelho*” (Baz Luhrmann, 2001)



Fonte: Portal Cinema - Crítica – Moulin Rouge (2001).²

Fonte: Papo de Cinema.³

Outro recurso do uso de luz e sombra é a silhueta, em que o objeto está na ausência da luz e o percebemos através de seu contorno. Nesse caso, esse tipo de iluminação pode ser utilizada em cenas de romance, e em cenas de mistério, de tal forma que oculte a identidade do personagem. Como utilizado no filme *Se7en - Os Sete Crimes Capitais*, 1995 dirigido por David Fincher.

² Disponível em: <https://www.portal-cinema.com/2009/01/crtica-moulin-rouge-2001.html>. Acesso em 08 jun. 2023.

³ Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/moulin-rouge-amor-em-vermelho/>. Acesso em 08 jun. 2023.

Figura 4: Cena de perseguição de Se7en - Os Sete Crimes Capitais (1995, David Fincher).



Fonte: Imagem retirada do filme disponível na plataforma de *streaming* HBO Max.

Já uma iluminação plana, pode transmitir pureza, verdade, eficiência e otimismo. O que pode ser percebido em noticiários. Já em seriados de comédia, é utilizada por expressar energia e entusiasmo. Porém, em alguns casos, pode causar estranhamento e desorientação, pela ausência de sombras.

Ao imaginar um corredor hospitalar degradado e um eficiente sem alterar nenhum outro elemento além da iluminação, é perceptível que a luz e sombra podem fazer o espectador refletir sobre a narrativa daquele local. Como o uso de muito contraste no ambiente hospitalar pode indicar falta de uma iluminação adequada e ventilação pela ausência de janelas, pode remeter a um ambiente pobre e, logo, pouco eficiente. O que seria o contrário em um hospital com iluminação plana.

Outra propriedade da luz que influencia em como o espectador perceberá uma imagem, é a cor. De acordo com Zell (2014), podemos ver cores quando nossos olhos recebem luz de um determinado comprimento de onda, ou misturas de diferentes comprimentos de onda, refletidos de objetos ou transmitidos através de fluídos.

Ao perceber um objeto, pode-se detectar três atributos de cor: sua matiz, que a classifica entre todas as outras variações de cor, sua saturação, que fará o

observador classificar a cor como viva ou desbotada, e seu brilho, que a definirá como clara ou escura.

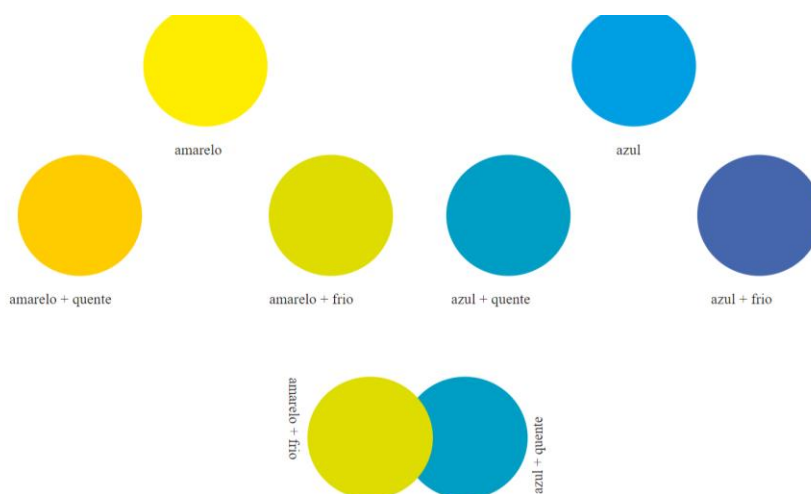
As cores mudam de acordo com o quanto e o tipo de luz que um objeto ou cena recebe. No cinema, existe ainda o tratamento de cores que modificará os atributos realísticos de uma cena. Em uma cena iluminada pela lua, é atribuída uma intensa luz branca azulada, invés de pouca luz que por consequência projetaria tons de cinza monótonos. Tal técnica é utilizada por convenção, por fatos científicos sobre como os olhos humanos recebem a luz noturna, por trazer harmonia visual e além de tudo por se tratar de uma representação que permite a criatividade ao contar uma história através do visual. “O cinema permanece, antes de mais nada, uma arte da imagem e tudo que não é ela (palavras, escritas, ruídos, música) deve aceitar sua função prioritária” (AUMONT, p. 162, 2004).

Ao dizer “luz azulada”, deve-se explicar que nenhuma luz branca é pura e sempre haverá uma tonalidade, no caso do luar, azul. Já para representar a luz solar no verão, usa-se uma tonalidade amarelada. Tal dinâmica é chamada de temperatura. Para alcançar uma luz branca neutralizada, deve-se captá-la com a função balanço de branco ajustado na câmera. Ela equilibrará os tons emitidos pela luz.

As cores também podem influenciar as percepções e emoções do espectador. É importante ressaltar que esses fatos dependem de um contexto. Algumas cores podem fazê-lo se sentir animado e enérgico enquanto outros pode deixá-lo triste ou acalmá-lo, o tempo em um ambiente iluminado por uma luz vermelha passará, psicologicamente, mais devagar que em um iluminado por uma luz azul, um objeto vermelho à mesma distância que um azul pode parecer mais próximo, uma cor pode parecer mais quente que outra e por consequência um objeto de cor quente parece mais pesado que um objeto de cor fria.

Assume-se que vermelho é quente e azul é frio. Entretanto todas as cores podem assumir tonalidades quentes ou frias dependendo da sua localização na matiz. Tal aplicação pode ser observada em cenas dos filmes *Moonrise Kingdom* (2012) e *Os Excêntricos Tenenbaums* (2001).

Figura 5: Tonalidades quentes e frias de amarelo e azul



Fonte: Ateliê das cores⁴

Figura 6: Cena do filme Moonrise Kingdom (2012) que capta a utilização de cores em tonalidades frias



Fonte: Gazeta do Povo⁵

Figura 7: Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) que capta a utilização de cores em tonalidades quentes



Fonte: bluray.com⁶

O fato é que, em determinada cena, com o mesmo grau de saturação e brilho, cores de ondas compridas, ou seja, próximas ao vermelho, parecem mais ativas que

⁴ Disponível em: <https://blog.ateliedascores.com.br/guia-definitivo-das-dimensoes-da-cor/>. Acesso em 09 jun. 2023.

⁵ Disponível em: <https://www.gazetadopovo.com.br/caderno-g/na-trilha-de-moonrise-kingdom-2yx3wgt0cge7lm4r8fepfp3ym/>. Acesso em 09 jun. 2023.

⁶ Disponível em: <https://www.blu-ray.com/movies/The-Royal-Tenenbaums-Blu-ray/39497/>. Acesso em 09 jun. 2023.

cores próximas ao azul. Essas podem fazer o espectador se sentir para cima, feliz e confortável ao contrário das cores frias.

Outro fator que faz com que as cores influenciem o observador, é sua energia. A energia é um aspecto relativo que a cor pode causar. Ela depende da sua matiz, saturação, brilho, como está distribuída na cena em seu contraste com o outro plano. Normalmente cores quentes impactam mais o espectador que as cores frias. Entretanto, um objeto azul saturado e claro, em frente a um fundo quente, escuro e pouco visível, guiará o olhar do espectador. Nos filmes *A Vida Marinha com Steve Zissou* (2004) e *Os Excêntricos Tenenbaums* (2001), dirigidos por Wes Anderson, é possível notar a presença de paletas de cores icônicas.

Figura 8: Cena do filme *A Vida Marinha com Steve Zissou* (2004)



Fonte: Cinematographe⁷

⁷ Disponível em: <https://cinematographecinemafilmes.wordpress.com/2014/07/07/a-vida-marinha-com-steve-zissou-2004-2/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 9: Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) utilizando contraste entre cor quente e fria para destacar o primeiro plano e fundo.



Fonte: Fusion Magazine⁸

Figura 10: Cena do filme Os Excêntricos Tenenbaums (2001) utilizando contraste entre cor quente e fria para destacar o primeiro plano e fundo.



Fonte: Noiseless Chatter⁹

Além disso, as cores são percebidas através de sua estrutura, que pode ser definida em três funções: informativa, composicional e expressiva. Sua função informativa diz respeito ao simbolismo de um evento. Pode tornar uma cena realista, distinguir objetos e estabelecer um código de identificação. Portanto o simbolismo é algo que se aprende e é reconhecido pelo público. Por exemplo, no filme Kill Bill (2003), o sangue é um elemento muito presente e que é representado por um líquido na cor vermelha.

⁸ Disponível em: <https://www.fusionmagazine.org/a-visual-analysis-of-wes-andersons-the-royal-tenenbaums/>. Acesso em 09 jun. 2023.

⁹ Disponível em: <http://noiselesschatter.com/2013/12/07/connecting-the-dots-with-margot-tenenbaum/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 11: Cena do filme Kill Bill (2003) que mostra a utilização de coloração vermelha para representar sangue.



Fonte: Rolling Stone¹⁰

Já a função composicional diz sobre como utilizar as cores harmoniosamente em uma cena a fim de gerar distinção entre os elementos e uma composição mais equilibrada. Normalmente, é utilizada a técnica de compor a cena com cores diretamente opostas no círculo de matiz, formando um triângulo ou somente dispostos lado a lado.

Figura 12: Círculo cromático com demonstração de estratégias de combinação de cores



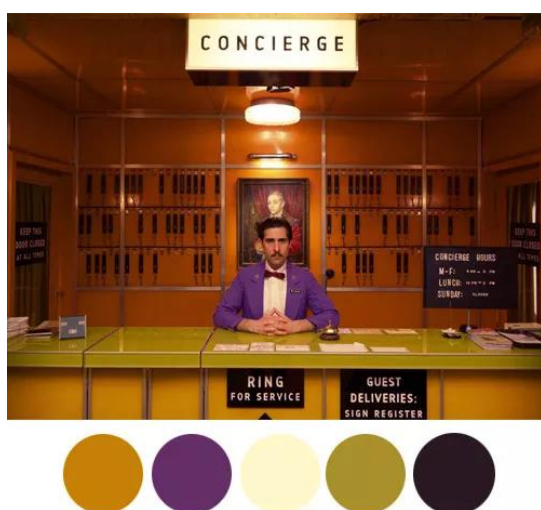
Fonte: AvMakers¹¹

¹⁰ Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/kill-bill-raw-e-mais-conheca-os-filmes-mais-sangrentos-ja-produzidos-lista/>. Acesso em 09 jun. 2023.

¹¹ Disponível em: <https://www.avmakers.com.br/blog/circulo-cromatico/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Porém é importante que se leve em conta a energia das cores para sua distribuição, destacando o primeiro plano com muita energia e o fundo com pouca, e assim compondo uma imagem equilibrada para quem assiste. Como observado nos filmes *O Grande Hotel Budapeste* (2013), *Os Excêntricos Tenenbaums* (2001), *A Vida Marinha com Steve Zissou* (2004), *Moonrise Kingdom* (2012) e *The Darjeeling Limited* (2007).

Figura 13: Paleta de cores de uma das cenas de *O Grande Hotel Budapeste* (2013)



Fonte: Revista Casa e Jardim¹²

Figura 14: Paleta de cores de uma das cenas de *O Grande Hotel Budapeste* (2013)



Fonte: Aspirantes da Arquitetura¹³

¹² Disponível em: <https://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Decoracao/noticia/2018/11/paletas-de-wes-anderson-inspiram-tumblr-sobre-cores.html>. Acesso em 09 jun. 2023.

¹³ Disponível em: <https://aspirantedaarquitetura.wordpress.com/2016/01/13/a-paleta-de-cores-nos-filmes-de-wes-anderson/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 15: Paleta de cores de uma das cenas de Os Excêntricos Tenenbaums (2001)



Fonte: Studium London¹⁴

Figura 16: Paleta de cores de uma das cenas de Os Excêntricos Tenenbaums (2001)



Fonte: Aspirantes da Arquitetura

Figura 17: Paleta de cores de uma das cenas de A Vida Marinha com Steve Zissou (2004)



Fonte: Studium London¹⁵

Figura 18: Paleta de cores de uma das cenas de A Vida Marinha com Steve Zissou (2004)



Fonte: Revista Casa e Jardim

¹⁴ Disponível em: <https://studiumlondon.tumblr.com/post/79980209086/paleta-de-cores-por-wes-anderson>. Acesso em 09 jun. 2023.

¹⁵ Disponível em: <https://studiumlondon.tumblr.com/post/79980209086/paleta-de-cores-por-wes-anderson>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 19: Paleta de cores de uma das cenas de Moonrise Kingdom (2012)



Fonte: Studium London

Figura 20: Paleta de cores de uma das cenas de Moonrise Kingdom (2012)



Fonte: Aspirantes da Arquitetura

Figura 21: Paleta de cores de uma das cenas de *The Darjeeling Limited* (2007)



Fonte: Revista Casa e Jardim

Figura 22: Paleta de cores de uma das cenas de *The Darjeeling Limited* (2007)



Fonte: Onedio¹⁶

¹⁶ Disponível em: <https://onedio.com/haber/wes-anderson-un-renk-paletleri-487891>. Acesso em 09 jun. 2023.

Por fim, a função expressiva da cor diz sobre como ela pode afetar diretamente os sentimentos do público. As cores estão associadas a sentimentos e atitudes e podem expressar qualidades de um objeto ou evento, dramatizar e emocionar, intensificar um humor específico, por exemplo, cores quentes e de muita energia sugerem um humor positivo enquanto cores frias e de baixa energia evocam um humor sombrio.

Figura 23: Cena do filme Moulin Rouge - Amor em Vermelho (2001) que retrata o uso de cores que transmitem muita energia



Fonte: Enciclopédia de Cromos¹⁷

Figura 24: Cena do filme Inside Llewyn Davis (2013) que retrata o uso de cores que transmitem baixa energia



Fonte: Youtube¹⁸

Além disso, a cor pode ser o próprio evento. Muitas vezes, jogos de luzes combinadas com som são utilizados para expressar sentimentos abstratos.

Por fim, deve-se levar em conta todos os aspectos na hora de compor uma cena, inclusive a narrativa e estética que o projeto busca. Sendo a cor essencial para direcionar a atenção do espectador, até mesmo em sua ausência, como os filmes Oppenheimer (2023) e O Mágico de Oz (1939) que combinam cenas em preto e branco e cenas coloridas.

¹⁷ Disponível em: <http://enciclopediadcromos.blogspot.com/2016/10/moulin-rouge-2001.html>. Acesso em 09 jun. 2023.

¹⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=9JvHEDJEguY>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 25: Cena colorida de Oppenheimer (2023)



Fonte: Mundo Conectado¹⁹

Figura 26: Cena preto e branca de Oppenheimer (2023)



Fonte: Cine Pop²⁰

Figura 27: Cena colorida de O Mágico de Oz (1939)



Fonte: Plano Crítico²¹

Figura 28: Cena preto e branca de O Mágico de Oz (1939)



Fonte: IMDB²²

¹⁹ Disponível em: <https://mundoconectado.com.br/noticias/v/34124/oppenheimer-veja-o-novo-trailer-do-filme-de-christopher-nolan-sobre-criador-da-bomba-atmica>. Acesso em 09 jun. 2023.

²⁰ Disponível em: <https://cinepop.com.br/oppenheimer-filme-de-christopher-nolan-sobre-o-criador-da-bomba-atmica-ganha-teaser-oficial-confira-353759/>. Acesso em 09 jun. 2023.

²¹ Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-o-magico-de-oz-aniversario-de-75-anos/>. Acesso em 09 jun. 2023.

²² Disponível em: <https://m.imdb.com/title/tt0032138/mediaviewer/rm1529850368>. Acesso em 09 jun. 2023.

2.1.2. Figurino e Maquiagem

De acordo com Sauthier (2023), um dos elementos que constituem um filme é o figurino que, aliado aos outros elementos cinematográficos, confere uma forma e possibilita a experiência do espectador. O figurino assume uma função específica no fazer fílmico, que tanto pode ser utilizado para expressar aspectos realísticos, quanto bastante estilizados, de acordo com a proposta de cada filme. Por exemplo, na construção de narrativas de aspectos históricos, como em “Emma” (2021) e “O Grande Gatsby” (2013), mundos imaginários, como na saga “Star Wars” (1977-presente), ou serem empregados numa estética essencialmente realista, como no filme “Bacurau” (2019).

Figura 29: Cena que exhibe os figurinos de O Grande Gatsby (2013), filme que se passa entre a alta sociedade de Nova York na época de 1920.



Fonte: Marie Claire²³

²³ Disponível em: <https://revistamarieclaire.globo.com/Lifestyle/noticia/2013/06/cinco-otimos-motivos-para-assistir-o-grande-gatsby-no-cinema.html>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 30: Figurinos usados pela personagem Leia na saga Star Wars (1977-presente), que se trata de uma ficção científica espacial.



Fonte: Cineset²⁴

²⁴ Disponível em: <https://www.cineset.com.br/o-design-de-star-wars-figurinos/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 31: Cena que exhibe os figurinos de Bacurau (2019), filme que se passa em um futuro próximo no sertão de Pernambuco.



Fonte: Correio Braziliense²⁵

O responsável pela vestimenta no cinema é o figurinista. Diferentemente de um estilista que é um criador de moda e cria para vestir e transformar as sociedades, apontando mudanças comportamentais e de estilo, o figurinista tem o papel de vestir um personagem de forma que expresse seu caráter, personalidade e classe social, não possuindo, portanto, a intenção primeira de lançar moda, mas de servir-se dela para a composição dos personagens (ex.: “*Moulin Rouge: amor em vermelho*” (2001), com figurinos de Catherine Martin e Angus Strathie). No entanto, como é um trabalho que objetiva expressar identidades, muitas vezes suas criações acabam caindo no gosto coletivo e entrando na moda, justamente pela identificação do público (Sauthier, 2023). Mota (pp. 21 – 30, 2008) menciona que “o vestir envolve gestos, comportamentos, fantasias, desejos, fabricação sobre o corpo (e de um corpo), para

²⁵ Disponível em: https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2019/09/29/interna_diversao_arte.791453/figurino-bacurau.shtml. Acesso em 09 jun. 2023.

a montagem de personagens sociais coletivos ou individuais”. A aparência, tornou-se a imagem da identidade.

Figura 32: Figurinos de “*Moulin Rouge: amor em vermelho*” (2001), que se passa na virada do século 19 para o 20, em Paris, no cabaré que empresta seu nome ao longa.



Fonte: Ficcionalogia²⁶

Portanto, o figurino atribuído de signos, significados, possibilita ao telespectador interpretar e sentir algo por meio de semelhanças ou analogias. Raphael Castanheira Scholl (2009, p.5) comenta, “[...] É passível de suposição que o figurino serve a encenação na medida em que facilita a identificação dos personagens, mesmo que por vias de demonstrações arquetípicas e genéricas”. Com isso, como dito por Soares e Alécio (2017), o artefato figurino como objeto, este que representa algo para alguém,

²⁶ Disponível em: <https://www.ficcionalogia.com/post/o-figurino-de-moulin-rouge-amor-em-vermelho>. Acesso em 09 jun. 2023.

cria um ciclo da comunicação com a passagem desta linguagem essencialmente visual, que descreve o personagem através de cores, formas e sensações.

Por fim, o diálogo entre figurino e moda ainda é pautado por Bruzzi (1997), que comenta:

“Um resultado de ter chegado à distinção entre figurino de design de alta costura, é a crença de que as roupas podem funcionar independentemente do corpo, personagem e narrativa, que através delas estratégias discursivas alternativas podem ser desenvolvidas que, por sua vez, questionam as suposições existentes sobre a relação entre espectador e imagem, não necessariamente problematizadas através do uso de trajes convencionais.” (Bruzzi, 1997).

Parte da caracterização dos personagens é feita pela maquiagem. Como dito por Oliveira (2017), a maquiagem, desde seus primórdios na Grécia, se apresenta como a arte capaz de poder transformar as feições humanas conforme a definição de personagem que se procura representar. Diferente da maquiagem cotidiana, no audiovisual o processo da maquiagem tem início no modelo de rosto do ator, com as orientações que servirão de base para o maquiador fazer o planejamento de seu projeto. O croqui de maquiagem é chamado de *face chart*. Através dele, para iniciar seu processo, o artista levará em consideração aspectos retirados do roteiro como a cultura e o meio em que o personagem está inserido, aspectos a serem realçados ou disfarçados.

Figura 33: Maquiagens de “*Moulin Rouge: amor em vermelho*” (2001), que se passa em um cabaré de Paris no final do século 19.



Fonte: Cine Grandiose²⁷

Portanto, a maquiagem, assim como o figurino estará de acordo com o que propõe a narrativa do filme e individual do personagem, e isso pode exigir pequenas alterações ou grandes estilizações no corpo do ator. Além disso, a maquiagem deve marcar o espectador sem causar estranhamento e para conquistar um público que se torna cada vez mais exigente, é preciso demonstrar conhecimentos de anatomia, design e modelagem, além de noções básicas de segurança, composição de cores e manuseio de instrumentos próprios desse tipo de arte.

Algumas características da maquiagem cênica são sua maior durabilidade, alta cobertura e cores intensas, levando em consideração o tempo em que o ator é submetido a diferentes tipos de iluminação. No início do cinema em que a imagem era reproduzida em preto e branco, o batom vermelho e a pele amarelada já eram o suficiente para gerar o contraste agradável para o espectador. Conforme os equipamentos de captação de imagem evoluíram, foi necessário o aprimoramento das técnicas de produção, o que deu espaço no mercado para o surgimento de produtos profissionais qualificados que atendessem às novas demandas. Além disso, é importante ressaltar a influência que as atrizes de Hollywood tinham sobre a moda, imagem feminina e sobretudo no mercado de cosméticos. Como afirma Oliveira (2017), com as inovações foi possível sair do aspecto teatral e aderir cada vez mais à estética realista, transportando o espectador para dimensões narrativas nunca imaginadas.

²⁷ Disponível em: <https://cinegrandiose.com/2015/11/29/moulin-rouge-analise-e-impressoes/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Já a maquiagem considerada como efeitos especiais surge por volta de 1920 e foi utilizada na caracterização de personagens como “O Fantasma da Ópera” (1925) e “O Corcunda de Notre Dame” (1923) que contou com a utilização de próteses de gesso entre outras técnicas inusitadas e que impulsionou o estudo nessa área proporcionando grandes avanços no departamento de maquiagem.

Figura 34: O ator Lon Chaney caracterizado por ele mesmo de Erik, o Fantasma de “O Fantasma da Ópera” (1925).



Fonte: Plano Crítico²⁸

²⁸ Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-o-fantasma-da-opera-1925/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 35: O ator Lon Chaney caracterizado de Corcunda para o filme “O Corcunda de Notre Dame” (1923), com técnicas de maquiagens desenvolvidas pelo próprio ator.

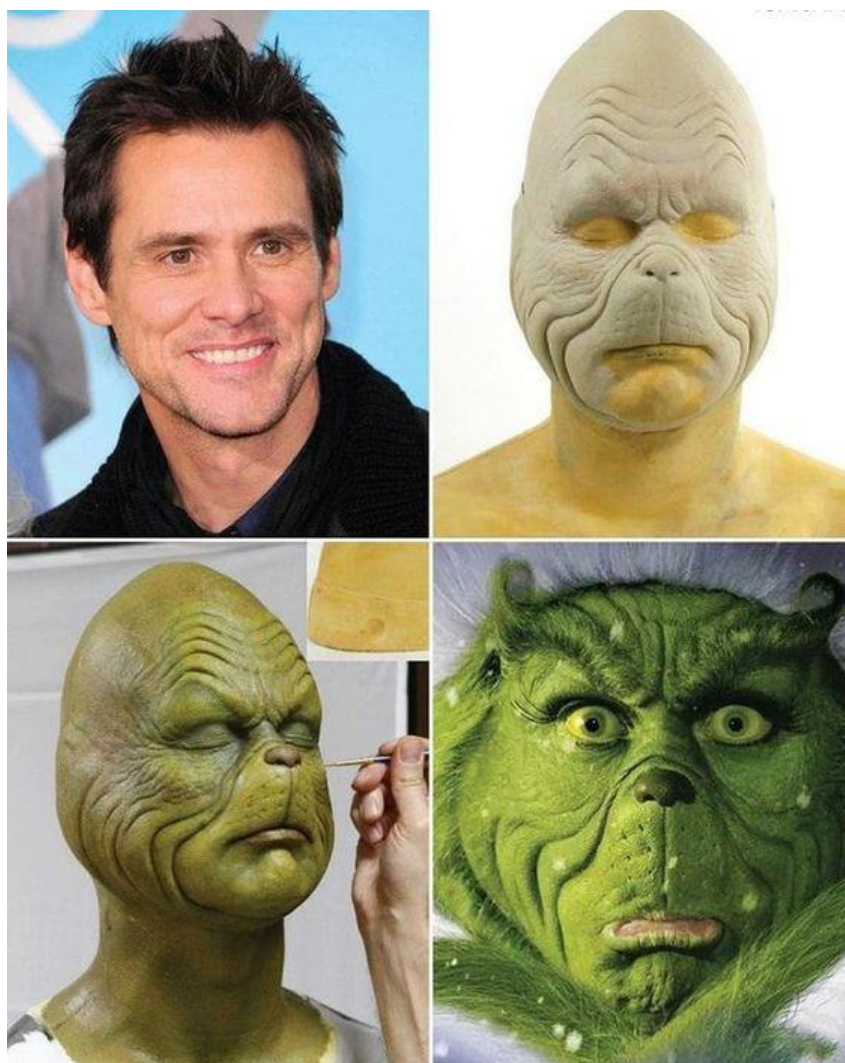


Fonte: Cinema Clássico²⁹

Por fim, é justo apresentar o resultado da evolução das técnicas e materiais utilizados ao longo dos anos pelo departamento de arte em alguns dos títulos que mais marcaram essa trajetória como “O Grinch” (2000), “A Baleia” (2022), “Pequeno Grande Homem” (1970), “A Hora Do Pesadelo” (1984), “O Labirinto do Fauno” (2006) e “O Curioso Caso de Benjamin Button” (2008).

²⁹ Disponível em: <https://cinemaclassico.com/curiosidades/lon-chaney/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 36: Maquiagem de Grinch usada por Jim Carrey no filme “O Grinch” (2000)



Fonte: Pinterest³⁰

³⁰ Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/166422148720522909/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 37: Foto do ator Brendan Fraser sendo caracterizado como Charlie para o filme “A Baleia” (2022)



Fonte: Página Fotos de Fatos do Twitter³¹

Figura 38: Foto de antes e depois da caracterização do personagem Jack Crabb interpretado pelo ator Dustin Hoffman para o filme “Pequeno Grande Homem” (1970)



Fonte: The Great Western Movie³²

³¹ Disponível em: <https://twitter.com/FotosDeFatos/status/1629533566525747200>. Acesso em 09 jun. 2023.

³² Disponível em: <http://thegreatwesternmovies.com/2014/03/03/little-big-man/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 39: Foto do ator Robert Englund sendo caracterizado como Freddy Krueger para o filme “A Hora Do Pesadelo” (1984)



Fonte: Bloody Disgusting³³

Figura 40: Processo de maquiagem para o filme “O Labirinto do Fauno” (2006)



Fonte: Pinterest³⁴

³³ Disponível em: <https://bloody-disgusting.com/news/3423259/robert-englund-starring-freddy-krueger-doc-nightmares-makeup-chair-watch-trailer/>. Acesso em 09 jun. 2023.

³⁴ Disponível em: <https://www.pinterest.es/pin/343188434104541391/>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 41: O ator Brad Pitt sendo caracterizado como Benjamin Button para o filme O Curioso Caso de Benjamin Button (2008)



Fonte: Blog É Cada Uma³⁵

2.2. Direção de arte em projetos musicais

A direção de arte não é diferente quando inserida no universo da música. Em sua maioria, se baseia em traduzir sons para uma realidade que pode ser vista, desde a produção de um videoclipe, capa de um single ou álbum, a concepção de uma experiência para performance ou a seleção de músicas que devem ser lançadas ou descartadas.

Um diretor de arte no ramo musical, às vezes, é o próprio artista, como é possível ver em casos como o da musicista Solange Knowles, que além de dirigir um curta metragem para seu projeto “*When I Get Home*”, faz questão de conhecer cada milímetro do universo criado para seus álbuns. Na entrevista para o site estadunidense PitchFork, ela conta sobre seu algumas partes do seu processo de criação, como dar o tempo necessário para seus colaboradores em cada música gravarem suas partes da forma como preferirem e construir, a partir de “erros”, novas facetas para uma canção e até viajar para o local que inspirou o álbum apenas para entender melhor o

³⁵ Disponível em: <https://blog.ecadauma.com.br/algumas-das-melhores-maquagens-do-cinema-conheca-8-maquagens-incriveis-de-atores-em-filmes/>. Acesso em 09 jun. 2023.

sentimento cujo queria transmitir; Ou Tyler, the Creator, rapper que vem dirigindo sozinho a maior parte de seus projetos audiovisuais e inspirando novas criações em diversas áreas para além da esfera musical.

2.2.1. Capa de álbum

O diretor de arte e designer gráfico Alex Steinweiss, foi o responsável por criar a primeira capa de álbum da história no ano de 1940 (Smash Songs Hits by Rodgers & Hart), para a gravadora Columbia Records, sua ideia foi de representar o conteúdo musical, porém também tornar a venda dos discos com embalagens mais atrativas. Seguiram-se diversos álbuns e em apenas 6 meses a Columbia registrou um aumento de quase 900% em vendas por causa das capas em seus discos, o que deixou a gravadora como líder absoluta na época, de acordo com Tnb.Studio (2015). Com o tempo as capas de álbum foram se popularizando entre outras gravadoras, e eram usadas principalmente para álbuns de jazz. Os designers começaram a introduzir cada vez mais novas técnicas como desenhos, pinturas, fotografias, tipografia a medida que o número de gravadoras e produtoras aumentava, principalmente em Nova York.

Nos anos de 1960, Reid Miles, o diretor de arte da Blue Note Records, apresentou um trabalho com suas capas que conseguiu casar a arte e o som da Blue Note de forma consistente. No livro *“The Cover Art of Blue Note Records”* Felix Cromey escreveu *“Miles made the cover sound like it knew what it lay in store for the listener”*, Callingham e Marsh (2021).

Figura 42: Capas de álbum feitas por Reid Miles



Fonte: Jazz in Europe ³⁶

Robert Jones, diretor de arte da RCA Victor, preferiu uma abordagem mais eclética, misturando capas ilustradas e compilando com fotografias dos músicos de jazz ou de seus instrumentos. Jones foi um dos primeiros diretores de arte a usar fotos dos músicos nas capas de álbuns. Isso trouxe uma grande mudança, de pinturas e ilustrações que tentavam interpretar a música, para fotografias que buscavam transmitir uma imagem mais intensa.

S. Neil Fujita foi um diretor de arte da Columbia na mesma época em que Miles Davis, Dave Brubeck, Charles Mingus entre outras estrelas do Jazz, Fujita então precisou encontrar uma identidade visual tão forte quanto as músicas deles. Ele desenvolveu um senso de tipografia e enquadrou, posicionou e dimensionou as fotos, criando fortes composições e trazendo uma sensibilidade moderna para capas de álbuns, sendo responsável pela famosa capa do álbum *“Round About Midnight”* de Miles Davis.

³⁶ Disponível em: <https://jazzineurope.mfmmedia.nl/2022/09/reid-miles-the-guy-who-designed-blue-note/eric-dolphy-herbie-hancock/>. Acesso em: 09 jun. 2023.

Figura 43: Capa do álbum “*Round about Midnight*” de Miles Davis



Fonte: Wikipedia³⁷

A partir dos anos 60 capas de álbum viraram importantes ferramentas de venda e as tendências que se desenvolveram no design de capas de jazz foram adotadas e expandidas pelas gravadoras que se especializaram em rock. Com o tempo músicos de rock ganharam mais controle sobre suas próprias capas, fotógrafos, designers e artistas plásticos deixaram de ser os maiores responsáveis pela concepção das capas de álbum.

Evidentemente capas agregam sentido a cada obra e contribuem para a construção de um universo musical, são além de simples ilustrações e objetos de design, são objetos artísticos tão importantes quanto o conteúdo do disco.

³⁷ Disponível em:

https://en.wikipedia.org/wiki/%27Round_About_Midnight#/media/File:RoundAboutMidnightMilesDavis.jpg. Acesso em: 09 jun. 2023.

2.2.2. Encarte

O encarte, se analisado de forma cuidadosa, sempre existiu no campo de discos, contendo informações sobre o artista, letras das músicas e o nome do disco, porém, era impresso na capa do disco, cujo até então, nem tinha uma estrutura específica, se termos em vista a data de surgimento da primeira capa de um LP, porém, com o passar dos anos e a influência de artistas renomados, o conceito de encarte foi expandido no ramo musical.

Resende, no artigo “Performances musicais no rock brasileiro dos anos 1970, por meio de análises de capa de disco”, descreve como o encarte dos LPs analisados mostram o processo criativo de forma mais intimista e/ou simbólico, além de, em alguns casos, contar, de forma implícita, algum fato sobre o artista.

Com o passar do tempo, alguns artistas passaram a publicar poesias nos encartes de seus discos, por verem ali, algo mais do que um suporte para o disco, mas um local de conexão com o público e expansão da arte musical para outros campos artísticos. Desde então, encartes vem ganhando variações, sendo para conquistar fãs a comprarem LPs ou CDs, ou apenas para um momento simplista de conexão e gratidão do artista para com os admiradores do seu trabalho, essas variações incluem fotos especiais, pôsteres, entre outros.

Porém, pontos clássicos de um encarte, utilizados até hoje na maioria dos LPs, são os créditos às pessoas envolvidas na concepção do disco, como podemos ver no encarte do disco Titanic Rising de Weyes Blood, e, as letras de cada música, como exemplificado no encarte do aclamado disco IGOR, de Tyler, The Creator.

Figura 44: Encarte do álbum Titanic Rising



Fonte: Sagittarius Records ³⁸

Figura 45: Encarte com letras do álbum IGOR



Fonte: Comunidade de fãs de Tyler, The Creator no Reddit³⁹

³⁸ Disponível em: <https://sagittariusrecords.com.br/product/weyes-blood-titanic-rising/>. Acesso em: 03 jun. 2023.

³⁹ Disponível em: https://www.reddit.com/r/tylerthecreator/comments/lbugce/scan_my_igor_album/. Acesso em: 03 jun. 2023.

Um exemplo mais atual de encarte é o encontrado nos álbuns de Kpop, com o conceito de *merchandising* aplicado mais profundamente. Os compradores desses produtos não adquirem mais apenas discos com alguma mensagem do artista ou as letras das canções em forma de encarte, mas sim, diversas variações advindas do conceito original do álbum, contendo “cards” de fotos do artista, pôsteres, livros de fotos conceituais, zines, carteira de identificação do fã clube e até mesmo acessórios vestíveis, como uma bolsa para walkman inspirada no conceito vintage do grupo NewJeans, cujo é parte do *merchandising* presente em um de seus encartes especiais.

Figura 46: Bolsa, parte do *merch* do grupo sul coreano NewJeans.



Fonte: imusic⁴⁰

⁴⁰ Disponível em: <https://imusic.br.com/music/8809848757846/newjeans-2022-new-jeans-bag-black-ver-limited-cd-merch>. Acesso em: 03 jun. 2023.

2.2.3. Merch

O *merchandising*, ou simplesmente *merch*, é outra forma do artista se promover e lucrar através de produtos secundários advindos do conceito de um álbum. Um exemplo mais comum de merch, no prestigiado ramo da moda e presente no consciente coletivo, são as camisetas de banda, muitas dessas com características além do logo da banda, com um design especial baseado em um disco ou em alguma canção do grupo.

Desde o século passado, músicos tiveram um impacto na moda pela forma a qual apresentavam ao público uma versão performática de si mesmos ou de algum personagem ao qual interpretavam nos palcos e entrevistas. É possível notar esse impacto principalmente no quesito moda, onde artistas como Cher e David Bowie possuem influências diretas na expressão visual de artistas que os têm como referência.

Dentre os artistas que se consolidaram neste século, é inegável a mudança que rappers causaram em seu público, visto que muitos destes demonstram sua ligação com a moda, não só como um hobby, mas também como uma profissão, e, tendo isso como base, fãs consomem os produtos dessas marcas como merchandising, pois interpretam estes produtos como uma extensão do músico para o setor de moda. Por exemplo, o Tênis Yeezy, de Kanye West, que, mesmo não sendo atrelado diretamente a algum projeto musical do rapper, é colocado como merch por grandes revistas, como a Rolling Stone Brasil no artigo “Na era da música digital, artistas encaram merchandising como um negócio em ascensão”.

Figura 47: Tênis Yeezy 700 V1 Wave Runner



Fonte: Droper⁴¹

2.2.4. Vídeoclipe

Tendo em vista o conceito de direção de arte explicado, o vídeoclipe é apenas mais uma das formas de traduzir uma canção para o meio visual.

Primeiramente, é necessário entender que, ao mesmo tempo que o vídeoclipe dá alcance e, conseqüentemente, mais prestígio à uma música, essa, por sua vez, também lhe dá recursos para que seja produzido, servindo como um guia ao roteiro que virá a ser escrito, pois determina uma espécie de ritmo e narrativa que o roteirista ou diretor deve seguir, e também, traços estéticos muitas vezes já atrelados ao estilo musical trabalhado. Observamos esses traços em estilos musicais cujo foram naturalmente construídos por grupos sociais específicos, como no funk brasileiro, gêneros e subgêneros advindos do hip hop, entre outros.

O vídeoclipe permite a “visualização” de um cenário em que a dicção da canção se desenvolve. Pode-se perceber, então, que parte das canções que circulam na paisagem midiática contemporânea já fornece visualidades articuladas a determinados traços estilísticos. (Janotti Júnior; Soares, 2008, p. 95).

⁴¹ Disponível em: https://droper.app/d/32/Yeezy_700_V1_Wave_Runner . Acesso em: 09 jun. 2023.

É importante que o videoclipe cumpra seu papel ao trazer elementos da música para o campo visual da arte, para que a representação da canção e da essência do artista no campo imagético através de planos de câmera, cenários, colorização ou até mesmo ritmo de filmagem criem uma unidade final com seu resultado, e assim, possa cativar o ouvinte-espectador.

2.2.5. Curta Metragem

Outra forma de extensão do disco que vem se popularizando entre alguns artistas mais recentes são os vídeos promocionais, que não utilizam dos mesmos artifícios do videoclipe, mas contribuem com a construção de um universo particular de um álbum ao expandir a visão de um músico para o âmbito do audiovisual, funcionando como uma espécie de curta metragem e tendo sua concepção atrelada a narrativa do disco em que está relacionado.

Um exemplo de curta metragem, ou vídeo promocional, é o intitulado SIDE STREET, dirigido e estrelado por Tyler Okonma para o seu disco CALL ME IF YOU GET LOST. Durante os 42 segundos de vídeo, é mostrada a narrativa de um casal que, poucos segundos depois, são revelados amantes, após a protagonista do curta se encontrar com seu namorado e explicar, de forma desinteressada, quem estava no carro ao seu lado, logo após o logo do disco e uma chamada especial tomam conta da gravação.

Figura 48: Cena de 'SIDE STREET'



Fonte: Canal oficial do YouTube de Tyler, The Creator, 2021⁴²

2.2.6. A relação entre performance, videoclipe e música

Segundo Jeder Janotti Júnior e Thiago Soares, a performance musical é um ato de comunicação que pressupõe uma relação entre intérprete e ouvinte, ou mais especificamente, é uma manifestação artística que não tem apenas a finalidade de representar a visão do intérprete, mas também, de expandir a relação entre arte e artista para um viés comunicacional, onde criar uma experiência em nível sensorial para o ouvinte se torna uma prioridade. Diferentemente do videoclipe e da música em si, onde a conexão com o consumidor não é uma prioridade, mas apenas uma consequência positiva que gera visibilidade ao trabalho artístico produzido, e que, mesmo almejada pelo músico ou diretor, fica em segundo plano no processo criativo.

Porém, o videoclipe também pode envolver traços da performance em sua formação, visto que a visão performática do artista pode e deve ser traduzida para o campo visual para que a direção do videoclipe seja efetiva. Não existe propriamente

⁴² Disponível em: <https://youtu.be/7qNMcg-l9WU>. Acesso em: 09 jun. 2023.

uma hierarquia na relação entre música, videoclipe e performance, mas sim uma relação de complementação, onde além de exercer seu próprio papel como arte, complementam a formação um do outro.

3. Trabalhos Relacionados

Ao longo da pesquisa foram selecionados três principais trabalhos que se relacionam com nosso estudo, servindo como base para sua estrutura.

3.1. O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise

Neste artigo de Soares e Janotti Júnior, é analisado o conceito e finalidade do videoclipe, além de outras manifestações artísticas utilizadas no ramo musical.

É possível entender, de forma mais detalhada, as articulações necessárias para a concepção de um videoclipe através ligação com a canção e a expressão característica do intérprete, para que o resultado seja coeso, formando uma unidade entre a visão do diretor e os elementos com os quais ele terá de trabalhar.

Ao decorrer dos capítulos onde são citadas outras formas de extensão da música, como a performance e a dança, os autores deixam claro o viés comunicativo destas, e deixa explícito o fato do videoclipe poder englobá-las e ainda assim, ser uma manifestação a parte por possuir uma finalidade diferente.

3.2. Uma análise da direção de arte de “Os excêntricos Tenenbaums”

O Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por Lorena Santo de Carvalho, tem como principal objetivo analisar como a direção de arte e linguagem fílmica se relacionam no filme “Os Excêntricos Tenenbaums”, dirigido por Wes Anderson.

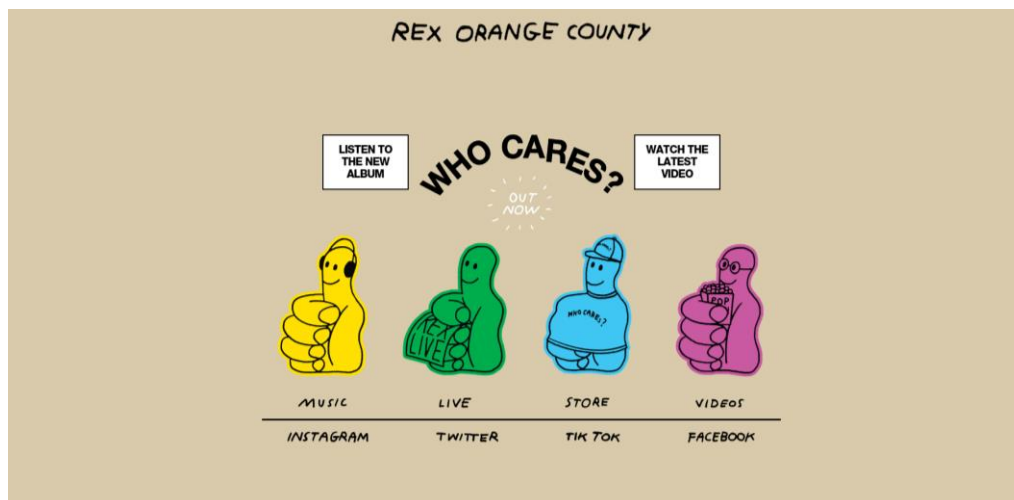
Ao longo do TCC a autora contextualiza o surgimento da direção de arte, explica o conceito de direção de arte e como se dá a criação conceitual e estética de um filme, divisão do departamento, e suas determinadas funções relativas ao setor de arte, funções essas: direção de arte; coordenação de arte; assistente de arte; cenografia; produção de objeto; efeitos especiais; figurinista; e maquiador, explanando-se cada função, bem como os trabalhos que as competem. Expõem também sobre os elementos da direção de arte, como é feita a pesquisa em um filme e como parte o processo de direção artística, apontando conceitos sobre texturas e sobre a importância do uso das cores, além de suas correções pós-produção. Além disso, escreve sobre o conceito de plasticidade em um filme e como se dá a construção visual da obra, constituindo a narrativa fílmica.

Por fim, relata sobre a vida de Wes Anderson e como iniciou seus trabalhos no audiovisual, passando por sua filmografia e sua estética excêntrica que formam sua identidade única na composição de quadros e direção. Dentre suas obras, foi feito um resumo sobre o filme "Os Excêntricos Tenenbaums", e uma profunda análise de cada cena selecionada, contrapondo o significado dos elementos que as compõem, levando em consideração a linguagem cinematográfica do diretor e direção artística da obra.

3.3. Uma análise de projetos musicais que utilizam transmídias

O cantor Rex Orange County lançou em 2022 o álbum "*WHO CARES?*", e junto deste, um site com a intenção de promover o universo do disco, criando uma maior imersividade e aproximação do público. O site não só contém link para o álbum e para os videoclipes que foram lançados, como também possuiu sua própria loja, que vende camisetas, casacos, macacões, shorts, entre outros. Toda essa estrutura é de extrema importância para definir o universo do álbum, tendo uma direção de arte presente e consistente, tanto nos clipes, quanto no site e em cada peça de roupa da loja. Dessa forma o site não só vende um produto, como usa diferentes formas de mídia e arte para criar uma experiência diferente e imersiva. O álbum, nesse caso, trabalha com mais do que apenas o universo musical, o compositor inglês consegue traduzir esse universo para outras formas de linguagem artística, criando uma maior imersividade e conexão com o espectador.

Figura 49: Print do site de Rex Orange County



Fonte: Rex Orange County ⁴³

Outro álbum que utiliza de transmídias é Donda, lançado em 2021 e o décimo álbum solo do rapper Kanye West, o nome foi dado em homenagem a sua falecida mãe Donda West. O disco constrói uma narrativa sobre sua mãe, e aborda temas como religião, medo, frustração, família e amor. Para divulgar o álbum, foram organizados três eventos chamados de “*listening parties*” (shows para divulgar as faixas do álbum) que constroem uma narrativa sobre sua trajetória. Kanye explora profundamente a arte performática, utilizando de ferramentas como figurino e cenários. Na primeira performance, Kanye entra em um campo vazio vestido de vermelho e com uma balaclava escondendo seu rosto, não canta, apenas dança e se emociona como um espectador junto a música que sai das caixas de som. Na segunda performance, músicas com temas mais pesados como medo, frustração e raiva são tocadas, o cenário apresenta uma estética similar a uma prisão, e Kanye, vestido com um colete a prova de balas, performa no centro, cercado por um elenco de dançarinos. A terceira e última, apresentava um grande cenário, no centro, uma recriação da casa onde passou sua infância, mas também semelhante a uma igreja, durante o show, Kanye traz artistas que assim como ele, são considerados pecadores e, em seguida a igreja pega fogo, simulando sua morte, sua ex-esposa aparece vestida de noiva e Kanye finalmente retira sua balaclava, como uma metáfora para o renascimento.

⁴³ Disponível em: <https://www.rexorangecounty.com/home.html>. Acesso em 09 de jun. 2023.

Figura 50: Cenário usado na “listening party” de Donda



Fonte: The Hill News⁴⁴

Lançado em 2019 o álbum “*WHEN I GET HOME*” da cantora Solange, o disco conta com um curta metragem de mais de 30 minutos, que explora a imagem e história da sua cidade natal (Houston, Texas), o curta metragem possui muitos elementos de afro futurismo no cenário e nos figurinos, sendo bastante influenciado pelo grupo The Sun Ra Arkestra, apresenta coreografias inspiradas por Busby Berkeley, onde dançarinos se movem em padrões circulares remetendo a um caleidoscópio. A obra explora a cultura do Texas com elementos de surrealismo, cowboys negros e movimentos ritualísticos. O álbum e o curta metragem se trata de uma visão introspectiva e espiritual de Solange, e explora conceitos do poder de raízes ancestrais, da criação do próprio universo e a liberdade de se sentir em casa.

⁴⁴ Disponível em: <https://thehill.news/opinion/has-it-donda-pon-you-that-kanye-west-is-great/#modal-photo>. Acesso em 09 jun. 2023.

Figura 51: Cena do curta metragem de Solange “*WHEN I GET HOME*”



Fonte: WePresent⁴⁵

⁴⁵ Disponível em: <https://wepresent.wetransfer.com/stories/solange-knowles-when-i-get-home>. Acesso em 09 jun. 2023.

4. Análise: “*CALL ME IF YOU GET LOST*”, de Tyler, The Creator

A principal inspiração para o projeto foram os trabalhos do artista Tyler, The Creator, e principalmente seu último álbum, “*Call Me If You Get Lost*”, lançado em 2021. Isso porque Tyler mantém uma reputação por suas obras criativas e inovadoras, tanto na questão da sonoridade quanto visualmente. O artista é conhecido por criar um personagem por suas eras que incorporam diferentes personalidade, criando um personagem para cada álbum, atrelados a narrativa das músicas, que refletem o conceito da obra nos clipes, curta metragens, capa, ritmo, e, como no caso do seu último lançamento, em uma nova marca.

Com uma viagem sendo o tema central do álbum, Tyler discorre sobre diferentes temas em suas letras, em uma narrativa não linear. O visual que mistura desde elementos vintage até referências da cultura pop contemporânea e roupas de alta costura com acessórios excêntricos, é capaz de criar uma atmosfera profunda e cativante. O mesmo é refletido no ritmo das canções, que combinam o trabalho do DJ Drama, uma inspiração do hip hop para Tyler, R&B e soul modernos. Além disso, o álbum contou com uma série de curta metragens e até um número de telefone, que quando chamado, reproduzia uma mensagem gravada de uma conversa entre Tyler e sua mãe.

Junto com “*Call Me If You Get Lost*” o artista trouxe, por meio da expansão do conceito do álbum, produtos como peças de vestuário e acessórios, sapatos, malas de viagem, fragrâncias e esmaltes. Sem contar sua parceria com marcas como Converse e Lacoste que lançaram coleções inspiradas no universo do álbum.

Tyler que já fundador da marca Golf Wang, a qual é focada em peças de vestuário streetwear com peças presentes em seus clipes de eras anteriores, optou por não misturar estéticas tão distintas, criando o segmento GOLF Le FLEUR *, também inaugurou uma loja pop-up temática para vender produtos voltados para peças de alta costura, o artesanato de luxo, as viagens e o autocuidado, temáticas associadas ao seu projeto musical.

Portanto, o cantor consegue aplicar o conceito da sua obra em diferentes vertentes, devido a profundidade do projeto que não se limita somente à produção musical. Torna-se então essencial uma direção de arte pensada em cada detalhe que compõe o universo do álbum, diretamente associada à sua narrativa.

4.1. Sobre o artista

Tyler Gregory Okonma, conhecido pelo nome artístico Tyler The Creator, é um rapper, produtor musical, empresário, designer de moda e diretor de videoclipes musicais.

Nascido em Los Angeles, Califórnia; Tyler é Filho de mãe Afro-Americana e pai Nigeriano, o qual ele afirma nunca ter conhecido. Por outro lado, sua mãe sempre o apoiou, chegando a ser levada pelo rapper em seu discurso de vitória no *Grammy* 2020. Okonma passou por 12 escolas durante 12 anos de sua vida, com 7 anos de idade ele criava capas para seus próprios álbuns imaginários e, aos 14 anos, aprendeu sozinho a tocar piano, assim ingressando de vez no mundo da música.

Sua carreira musical se iniciou na internet, com o nome artístico sendo originado por seu *username* no MySpace (rede social americana), onde utilizava seu perfil para socializar com outros artistas e postar seus primeiros sons. Em 2007, foi cofundador do coletivo de hip hop alternativo Odd Future, outros membros do grupo incluem: Frank Ocean: Domo Genesis, Syd The Kid, Earl Sweatshirt, entre outros. O coletivo lançou sua primeira mixtape em 2008, mas também se aventuraram para fora da música, criando sua própria linha de roupas. Também estrearam seu próprio programa de esquetes humorísticas, chamado "*Loiter Squad*" no canal americano *Adult Swim*. Tyler continuou sua carreira solo enquanto estava na Odd Future, lançando vários projetos solos aclamados pela crítica. Em 2009 ele lança sua primeira mixtape solo, chamada "*Bastard*", dois clipes musicais foram lançados para músicas do álbum, "*VCR*" e "*French!*", os dois foram dirigidos por Okonma, creditado como Wolf Haley. Em 2011 ele lançou o clipe para "*Yonkers*" que atraiu muita atenção de veículos de mídia e de outros artistas. No mesmo ano foi lançado seu primeiro álbum de estúdio com o nome de Goblin, trazendo de volta o personagem Dr TC, criado no seu álbum anterior, Dr. TC representa seu terapeuta, e durante o álbum faz diversos questionamentos e perguntas tratando sobre saúde mental, fama e expectativas. O álbum explora o *horrorcore*, um dos subgêneros do hip hop e possui um tema obscuro, rimas fortes e polêmicas, às vezes homofóbicas e machistas, juntamente à batidas agressivas, o que se reflete na estética dos clipes, também dirigidos por Okonma. Nesse mesmo ano, Tyler criou a Golf Wang, uma marca de roupas inspirada pela cultura do skate, e rap.

“*Wolf*”, seu segundo álbum de estúdio, possui músicas mais focadas nas batidas do que nas letras. Nesse álbum, ocorreu a última aparição do seu alter ego Dr. TC, as letras são mais cômicas, e os clipes com tons mais satíricos e mais cor, utilizando bastante da estética de sua marca de roupas, com camisas listradas e coloridas. Alguns anos depois veio “*Cherry Bomb*”, um álbum com estrutura confusa e experimental, influenciado por outros estilos musicais como jazz e punk, neste álbum, Okonma abandona os personagens e os alter egos, deixando de seguir a linha dos discos anteriores. Dois anos mais tarde, em 2017, “*Flower Boy*” é lançado, o álbum foi aclamado pelo público e a crítica, além de marcar o amadurecimento do artista, desconstruindo muito do Tyler visto nos álbuns anteriores. Explorando outros estilos musicais como pop, soul e R&B, é um álbum muito menos agressivo, utilizando refrões melódicos, letras sentimentais e sinceras, com clipes que trazem uma estética colorida, marcada por abelhas e girassóis. Em 2018, o rapper participou do projeto para o filme animado “*The Grinch*”, fazendo parte da trilha sonora. “*IGOR*” seu quarto álbum de estúdio, vencedor do *Grammy* de melhor álbum de rap, foi lançado em 2019, um projeto muito amarrado, na questão sonora, estética e narrativa. O disco trata sobre uma relação amorosa não correspondida com um homem comprometido e indeciso. Suas apresentações, materiais de divulgação e clipes, possuem uma identidade visual muito forte, com sua nova persona chamada “*IGOR*”, que é representada pelo próprio Tyler com uma peruca loira.

“*CALL ME IF YOU GET LOST*”, seu álbum mais recente, foi lançado em 2021, trazendo referências de seus álbuns antigos, é um disco que explora além da esfera musical. Assim como seu projeto anterior, Okonma apresenta de forma bem trabalhada, materiais promocionais e vídeo clipes que adicionam na narrativa do álbum e na construção de seu novo personagem Tyler Baudelaire.

4.2. Proposta narrativa do álbum

Dentre os diversos projetos musicais de Tyler disponíveis para a análise, seu mais recente álbum, “*CALL ME IF YOU GET LOST*” é a opção mais completa, pois apresenta as narrativas mais bem trabalhadas pelo rapper através do campo visual, onde é possível vê-lo se consolidar cada vez mais. O artista utiliza de diversos videoclipes que contam a história do personagem Sir Baudelaire, cujo é mais bem

desenvolvido nos curtas-metragens também desenvolvidos para a criação da narrativa do álbum.

Tyler, The Creator nos diz, em entrevista para o canal do YouTube da revista XXL, que seu álbum é uma forma de homenagear grandes artistas e *mixtapes* clássicas que moldaram e inspiraram seu gosto pelo gênero musical do rap quando mais jovem e, dessa forma, lançar um clássico para os dias de hoje, cujo se enquadraria nas mesmas categorias destas referências. O rapper também deixa claro que as músicas deste disco não contam uma história ou uma fantasia de um personagem anterior, as músicas exploram temas de sua vida real e ainda refletem o investimento de Tyler em ser um rapper melhor.

Segundo um recorte feito pela revista estadunidense Complex Networks sobre um discurso de Tyler durante uma performance, o título “*CALL ME IF YOU GET LOST*” não é uma forma do artista de dizer “Me chame se precisar de ajuda”, mas sim chamá-lo quando estiver tão imerso em algo seu, para que possam fazer isso juntos.

Como em projetos anteriores, agora de forma mais madura, mas sem perder o charme de suas rimas e melodias, o rapper revisita o tema de um coração partido nas canções “*SWEET / I THOUGHT YOU WANTED TO DANCE*”, descrevendo o processo de se apaixonar e a forma com a qual lida com esse tipo de sensação. Em outras músicas, Tyler também trata de temas comuns onde apenas admira suas conquistas e os lugares onde está, como em “*HOT WIND BLOWS*”. Em “*MASSA*”, um dos destaques do álbum, são tratados temas como o período de escravidão nos Estados Unidos, ao mesmo tempo em que faz reflexões sobre lançamentos anteriores em sua carreira musical.

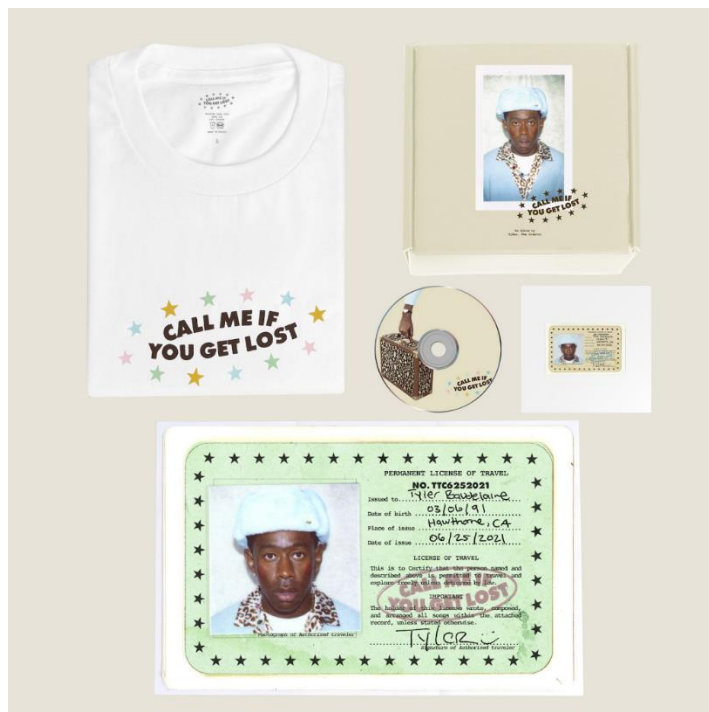
O álbum conta com 16 faixas em sua primeira versão e 24 em sua versão estendida. Os temas, de uma forma geral, não são novidade para os ouvintes de Tyler, porém, a forma com a qual desenvolve esses temas antes já discutidos em ritmos e melodias mais bem construídos se destaca no momento de desenvolver suas narrativas, mesmo que soem como brincadeiras com experiências passadas. Também ficam explícitas as referências sonoras do artista com o uso dos mais variados samples, ou seja, trechos de outras músicas reutilizados de forma diferente em uma nova canção, seja remixado ou apenas colocado em uma nova melodia, assim, construindo mais camadas para a sonoridade de suas produções e mais significado para o resultado de suas composições.

4.3. Análise da capa digital, encarte e contracapa e posters

A capa de “CALL ME IF YOU GET LOST”, tanto para versões digitais e físicas do disco, é uma referência ao álbum “Return to the 36 Chambers: The Dirty Version” de Ol’ Dirty Bastard lançado em 1995. É simplesmente o layout da carteira de motorista do artista digitalizada, porém com um design especial dentro da estética construída durante os anos de carreira de Tyler, The Creator. Nas versões físicas, a contracapa do disco mostra o verso da carteira de motorista.

Se tratando da versão física, foram disponibilizadas duas versões de sets para compra do disco. Uma versão simples, onde está incluso apenas o CD, com uma ilustração de uma mala na parte do disco, porém, como um todo, não tem um encarte muito elaborado, apenas os créditos das canções na parte interna da embalagem; E uma versão Box Set, contendo uma camiseta do merch oficial, um poster A3 com a mesma imagem da capa do álbum e o CD.

Figura 52: CALL ME IF YOU GET LOST Box Set



Fonte: Comunidade de fãs de Tyler, The Creator no Reddit ⁴⁶

⁴⁶ Disponível em: <https://i.redd.it/hkfbeco29v571.jpg>. Acesso em 22 out. 2023.

Tyler também lançou uma versão estendida do disco contendo 24 faixas musicais, chamada “*CALL ME IF YOU GET LOST: The State Sale*”, versão est disponível em vinil, com uma nova capa ilustrada para as plataformas digitais e impressões físicas, onde o rapper é visto de um ângulo inferior carregando malas em uma ilha com um barco e montanhas ao fundo, ele está com a expressão de quem avista algo e também está usando roupas similares às da versão original do álbum, onde só é visível sua camisa e seu chapéu.

O vinil apresenta outra ilustração de uma mala no próprio disco, disponível nas cores azul e preta, e no encarte, o mesmo que na versão anterior, porém com um layout adaptado para o tamanho atual.

Figura 53: Disco de vinil “*CALL ME IF YOU GET LOST: The State Sale*”



Fonte: Amazon⁴⁷

⁴⁷ Disponível em: <https://www.amazon.com.br/CALL-ME-YOU-GET-LOST/dp/B0CCF36P4M>. Acesso em 6 nov. 2023.

4.4. Análise dos clipes, curta metragens e performance

Algumas faixas do álbum recebem videoclipes como “*Lumberjack*”, “*WUSYANAME*”, “*Juggernaut*”, “*Corso*”, “*LEMONHEAD*”, “*DOGTOOTH*”, “*Sorry Not Sorry*”, “*WHARF TALK*”, “*HEAVEN TO ME*” e “*HOT WIND BLOWS*”. Entretanto, as faixas “*DOGTOOTH*”, “*Sorry Not Sorry*”, “*WHARF TALK*”, “*HEAVEN TO ME*” e “*HOT WIND BLOWS*” foram lançadas somente na versão estendida do álbum, “*CALL ME IF YOU GET LOST: The Estate Sale*”, e por isso nesses clipes observa-se uma narrativa a parte da contada na primeira versão do álbum. Tyler aparece fora do personagem Sir Baudelaire e faz referência a seus personagens anteriores, bem como a proposta do álbum de estar constantemente referenciando seus antigos trabalhos.

Em “*Sorry Not Sorry*”, por exemplo, uma das faixas que não consta na versão original, o artista pede desculpas, desde por esconder sua sexualidade até direcionadas à família e amigos. No videoclipe (Fig. 54), o artista aparece no palco de uma peça teatral na companhia de seus antigos personagens, representando eras dos discos anteriores, que atuam como antagonistas de sua perspectiva sobre sua mentalidade atual, até que decide matá-las.

Figura 54: Cena do videoclipe de *DOGTOOTH*



Fonte: Youtube⁴⁸

⁴⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=2TVXi_9BvIq. Acesso em 6 nov. 2023.

Apesar de um conceito conciso, o álbum trata sobre diversas temáticas de maneira não linear como amor não correspondido, racismo, sucesso e entre outros, e isso é refletido nos vídeos, que mesmo pertencendo ao mesmo universo, contam histórias avulsas. Portanto, o que os une e os fazem ser facilmente associados a seu álbum, é a direção artística. A harmonia das formas e cores utilizadas nos clipes remetem uma época entre os anos 70 e 80, mas principalmente caracterizada por uma mistura de estilos, desde elementos vintage até referências da cultura pop contemporânea, combinadas com um cenário de diferentes vegetações e um estilo arquitetônico bem detalhado, que criam uma atmosfera visualmente rica e envolvente. Além do uso de cores vibrantes e contrastantes que criam uma sensação de dinamismo e energia., transmitidos pela sonoridade das músicas do álbum, histórias e teor cômico dos clipes e curtas. Ademais, os figurinos e adereços mostrados combinam moda de alta costura e peças vintage, além de acessórios excêntricos, que refletem o estilo de moda do cantor, bem como sua era, pontos importantes já que essa estética refletiu na criação da *GOLF le FLEUR*, sua marca de roupas, acessórios e cosméticos. Por fim, a direção de arte nos clipes de "*Call Me If You Get Lost*" não apenas complementa a narrativa das músicas, mas também contribui para a construção da identidade visual e artística do cantor.

O álbum acompanha alguns curta metragens amarrados à estética dessa era do artista, tanto os clipes quanto os curtas, são visivelmente inspirados nas obras do diretor Wes Anderson, tanto esteticamente como em seu teor cômico. Um dos curtas é "*BROWN SUGAR SALMON*" (Fig. 55), que a única relação com o álbum é o personagem e a introdução da temática viagem. Além disso, o enquadramento e cenário remetem ao filme "*The Darjeeling Limited*" (2007) do diretor Wes Anderson (Fig. 56). O vídeo de 2:44 mostra Sir Baudelaire viajando de trem e quando a comissária chega para atendê-lo oferecendo pratos que na verdade não estão disponíveis, o que deixa o passageiro irritado, causando uma situação cômica devido ao diálogo sempre voltar ao mesmo ponto. Nesse curta, elementos com estilo antigo e rico de detalhes e adornos como o cenário, figurino, e malas, remetem a toda comunicação visual do álbum. Por isso, o quem assiste acaba por se envolver na trama do personagem Sir Baudelaire e anseia pelos próximos lançamentos do cantor. Além de facilmente associar essa estética ao artista.

Figura 55: Cena de “*BROWN SUGAR SALMON*”



Fonte: Canal oficial do YouTube de Tyler,
The Creator, 2021

Figura 56: Cena de “Viagem a Darjeeling”



Fonte: The Cinema Archives ⁴⁹

Em “*Side Street*”, um dos curtas-metragens lançados para o álbum, Tyler aparece apoiado no capô de seu carro beijando uma garota de forma exagerada e produzindo sons que chegam a ser incômodos, o que torna a cena cômica (Fig. 57). Ao final do vídeo, Tyler deixa a garota e logo em seguida seu namorado chega. Essa história ganha profundidade no vídeo clipe da música “*WUSYANAME*” em que o cantor fala sobre estar apaixonado por uma garota que já tem namorado, como mostrado nos versos “Qual é o seu nome, namorada, qual é o seu nome?” e “Se você tem um namorado, você deveria terminar com ele”. Durante o clipe, Tyler chega de viagem em um novo local e fica encantado por uma garota com performas estar falando enquanto ela o ignora e caminha até chegar, no final do vídeo, em uma mesa que está sentada com seu namorado (Fig. 58).

⁴⁹ Disponível em: <https://thecinemaarchives.com/2018/04/09/the-darjeeling-limited-2007-wes-anderson/>. Acesso em 6 nov. 2023.

Figura 57: Cena de “SIDE STREET”



Figura 58: Cena de “WUSYANAME”



Fonte: Canal oficial do YouTube de Tyler,
The Creator, 2021

Fonte: Canal oficial do YouTube de Tyler,
The Creator, 2021

Como a temática do álbum é variada, na música LEMONHEAD, Tyler fala sobre seu sucesso e ostentação e durante o clipe chega a mostrar carros de luxo sem sair da proposta visual do álbum, no estilo retrô e colorido. Ainda dentro do teor cômico, Tyler começa o vídeo comentando sobre precisar que aquele o senhor tocasse a tuba, mesmo sabendo que era pesada demais para ele e talvez ele, Tyler, estivesse se expressando errado ao dizer o que queria (Fig. 59). Logo em seguida, com um forte som de tuba, a música começa. Continuando em uma estética vintage, fantástica e cômica, dentre todos os meios de transporte que o cantor mostra ao longo do vídeo, ele escolhe um modelo que bicicleta do tipo Penny-farthing, em que a roda dianteira é muito maior que a traseira, muito comum nos anos 80 e a qual o artista demonstra muita dificuldade em andar, fazendo com que o vídeo termine em uma cena embaraçosa para assim, chamar a vinheta (Fig. 60). Essa vinheta é colocada ao final de todos os vídeos e curtas feitos para o álbum é interessante perceber nela a paleta de cores principal definida para o álbum, e em como essas cores foram aplicadas e aparecem constantemente ao longo das produções gráficas e videoclipes. Além disso, ao performar a música no *Amazon Concert 2022*, o artista manteve a mesma laboriosidade com a direção visual do seu trabalho, performando na varanda do segundo andar de uma casa fictícia montada como cenário para seu show, como mostra a figura 61. O cenário ao fundo com árvores montando uma paisagem natural,

elemento presente ao longo de todos os vídeos e curta metragens do álbum, o que também é acontece no estilo da casa e do carro, que inclusive não tangenciam da narrativa da música e geral do álbum e do personagem, um viajante.

Figura 59: Cena de
“LEMONHEAD”



Figura 60: Cena de
“LEMONHEAD”



Figura 61: Frame da
performance de Tyler, The
Creator



Fonte: Canal oficial do
YouTube de Tyler, The
Creator, 2021

Fonte: Canal oficial do
YouTube de Tyler, The
Creator, 2021

Fonte: Youtub⁵⁰

Outro videoclipe que ganhou uma performance com grande elaboração de cenário foi “LUMBERJACK”, que na letra de sua música “Tyler ostenta sua riqueza material e se dirige a seus inimigos por meio de uma batida abrasiva que contrasta muito com sua produção mais melódica.” (Genius)⁵¹. No vídeo, Tyler está relaxando em sua casa até que recebe uma ligação e começa a preparar suas malas, faz suas unhas com uma manicure e de repente já está com um *chauffeur* na parte externa da casa onde começa a ventar muito forte até que na próxima cena ele está imerso em neve. Em seu show para o *BET Awards 2021*, Tyler tem como cenário o carro e um fundo que se move, simulando o movimento do carro que na verdade está parado. Enquanto performa, é produzido um vento tão forte que desmonta sua casa, e leva tanto o telhado como as paredes. Já para o *Lollapalooza Chicago 2021*, o cenário contou com um barco, elemento presente no vídeo da música

⁵⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2z8wz4b5GI&t=3s>. Acesso em 6 nov. 2023.

⁵¹ Disponível em: <https://genius.com/Tyler-the-creator-lumberjack-lyrics>. Acesso em 6 nov. 2023.

“*LEMONHEAD*”, que simula seu balanço em alto mar, e um fundo que transmitia imagens dos cenários típicos do universo do álbum.

Figura 62: Performance de “LUMBERJACK”



Figura 63: Performance de “LUMBERJACK”



Figura 64: Performance de “LUMBERJACK”



Fonte: Canal oficial do YouTube de Tyler, The Creator, 2021

Fonte: Youtube⁵²

Fonte: Youtube⁵³

Figura 65: Tyler the Creator Performs ‘LUMBERJACK’ For His First BET Awards Performance | BET Awards 2021



Fonte: Youtube⁵⁴

⁵² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SqJM9ZhGysE>. Acesso em 6 nov. 2023.

⁵³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SqJM9ZhGysE>. Acesso em 6 nov. 2023.

⁵⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QYajBFraLJ0&t=487s>. Acesso em 6 nov. 2023.

5. Dos Galhos Prateados (Materiais, Métodos e Discussão)

Para representar a expansão do universo de um álbum para outras esferas da arte, decidimos, dentro das limitações de direitos autorais, criar uma coletânea musical em formato de CD e, através deste, produzir um curta metragem como uma representação visual do universo construído.

Escolhemos trabalhar com a estética onírica e etérea, além dos sentimentos de medo, amor e autoconhecimento durante a concepção da parte prática do projeto. Também contaremos com a colaboração de amigos e familiares para produção de arte, figurino e locações, além de, também, a atuação.

Em suma, o projeto musical será em formato de CD, com trabalho focado nas artes da capa, contracapa, encarte e poster, de forma a explorar a estética onírica presente nas músicas e idealizada pelo grupo.

Já o projeto audiovisual será um curta-metragem experimental de aproximadamente 15 minutos, expandindo o conceito inicial da coletânea e trabalhando com formas diferentes de mídia em sua produção, como animação, stop motion e intervenção com pinturas. Tendo como referências a filmografia de David Lynch; o longa-metragem “Dreams” (1990), de Akira Kurosawa; os curtas-metragens independentes de Ella Fields; e Suspiria (1977), de Dario Argento; O curta-metragem conta a história de uma garota solitária que passa a ter sonhos com uma menina misteriosa e acaba se apaixonando, até que sua percepção de realidade acaba se alterando.

“Dos Galhos Prateados”, título escolhido pelo grupo para o curta-metragem e coletânea, tem como referência a carta “O Galho Prateado” do baralho de tarot Wicca, cujo, além de referência estética, também se relaciona através de seu significado, com a narrativa de amor, medo e autoconhecimento criada para o desenvolvimento do projeto. É consideravelmente escassa a quantidade de informações sobre as cartas de tarot Wicca, porém, com o pouco material disponível online, encontramos a definição ideal para ilustrar o título do material prático.

O Galho Prateado é um ramo de macieira, árvore do conhecimento, símbolo da Deusa, na antiga religião. Por quê? Observe ao cortar uma maçã na transversal, ela se assemelha a um pentáculo, símbolo da magia, trazendo uma imagem de uma energia espiritual na fruta. Momento de amar e ser amado, dar felicidade, ser

feliz e receber a felicidade. Depois de uma situação mais delicada que tenha passado nesse período, essa carta vem trazer um alento indicando a possibilidade de conhecer alguém que seja significativo na sua vida sentimental. Também pode indicar o inverso disso, o fim de uma união que já não preenchia como gostaria que preenchesse. Momento de mudar velhos hábitos alimentares, de saúde e de cuidados psicoterapêuticos. Busque reagir à vida de maneira amorosa, assim você se sentirá fortalecida. (Scheffer, 2013).

Figura 66: Carta “O Galho Prateado” do baralho de tarot Wicca



Fonte: Dons e Luz⁵⁵

Visualmente, a carta mostra uma figura feminina, loira, de vestido branco, coroa de flores e tocando harpa em um campo florido, acompanhada de um cisne no lago e um pássaro branco voando. Encaramos a carta como uma representação bastante próxima da simbologia que gostaríamos de alcançar, visto que a estética da ilustração também se une com a proposta visual almejada.

⁵⁵ Disponível em: <https://donseluz.com.br/18-11-2018-o-galho-prateado/>. Acesso em 06 nov. 2023.

6. Pré-produção

6.1. Seleção de músicas para a coletânea

Antes de selecionar as músicas para a coletânea, discutimos a proposta narrativa que gostaríamos de trazer e, dentre diversas ideias, decidimos seguir com a visão de uma garota solitária com problemas com amor, autoconhecimento e medo. Essa visão seria explorada uma estética onírica, com músicas que passem a sensação de um sonho.

Focamos nos gêneros do *dream pop* e músicas que transmitisse a sensação etérea por meio de distorções instrumentais, isolamento vocal e nas letras. Foram selecionadas diversas músicas em diversas línguas e, logo após, fizemos uma curadoria para selecionar as canções que melhor iriam compor esse universo recém imaginado, sendo a seleção final:

Kate Bush - Hounds Of Love

ARTHUR - Keyboard Song

Armando Trovajoli - Damma della gelosia, pt. 2

The Jesus and Mary Chain - Darklands

Cocteau Twins - Heaven or Las Vegas

Roy Orbison - In Dreams

The Strokes - Call It Fate, Call It Karma

The Cure - Pictures Of You

Arthur Verocai - Caboclo

Lô Borges - Trem De Doido

A canção *Hounds Of Love*, da cantora inglesa Kate Bush, foi a primeira escolha oficial para compor a coletânea, não só por sua atmosfera onírica, mas também por, em sua letra, expressar o sentimento de medo e confusão, além de explorar o anseio por amor, tudo isso de uma forma experimental, como nos versos: “*Help me, please / Take my shoes off / And throw them in the lake*”. No início da música são introduzidas as falas: “*It's in the trees / It's coming*”, tiradas do filme *Night of the Demon (1957)*, as falas serviram de base para o grupo, onde utilizamos criaturas nas

florestas, para representarem o trauma da protagonista que se originou da morte de sua irmã mais nova, eles aparecem em momentos frágeis e reflexivos da protagonista.

As músicas *Darklands* e *Heaven or Las Vegas* abrangem os gêneros *dream pop* e *shoegaze*, conhecidos por justamente incorporar uma sonoridade sonhadora através da distorção de instrumentos e vocais, e sendo assim, não poderiam ficar de fora da seleção. Além disso, as bandas autoras das canções, são grandes nomes no gênero musical *dream pop* e acabaram influenciando muitos outros artistas que vieram a ser intérpretes no meio *dream pop*. Logo, a escolha dessas canções e artistas vão além do quesito estética e acabam abrangendo o histórico musical ao qual estão inseridos, como forma de representar e homenagear seu pioneirismo neste movimento.

Call It Fate, Call It Karma, de The Strokes, tem uma letra de grande importância para o universo o qual queríamos seguir, com versos como “*Can I waste all your time here on the sidewalk? / Can I stand in your light, just for a while?*”. A música mostra um lado mais íntimo e melancólico do narrador ausente durante o decorrer do disco para com a pessoa com a qual nutre sentimentos.

Já as canções instrumentais *Keyboard Song* e *Dramma della gelosia, pt. 2* foram selecionadas com muito cuidado para explorar o desenvolvimento de um sentimento melancólico e onírico dando palco instrumentos apenas, e demonstrar que é possível construir a atmosfera que buscamos mesmo com a ausência de vocais.

In Dreams, de Roy Orbison; *Caboclo*, de Arthur Verocai; e *Trem de Doido*, de Lô Borges; São os momentos que marcam a maior mudança nos gêneros musicais presentes na coletânea, pois além de carregarem o estilo único de canto, composição e melodia dos artistas, trazem também uma mistura de gêneros característica dos lugares onde cada um cresceu. Outro fato a se pontuar é a letra de *Trem De Doido*, que instiga o amadurecimento e o enfrentar do medo junto à melodias envolventes produzidas por guitarras elétricas, como no momento em que Borges diz “É hora de você achar o trem / E não sentir pavor / Dos ratos soltos na casa”. Vale destacar também que a música *Caboclo* foi escolhida para retratar a rotina de alguém que vive no campo e possui um estilo de vida simples e tradicional. Um detalhe adicional é a música *In Dreams*, que aborda a solidão, sentimento de perda, e amor utilizando o imaginário, fala sobre uma relação entre duas pessoas, onde uma delas vive apenas no mundo dos sonhos.

Por fim, a música *Pictures Of You* foi selecionada por ser a reunião perfeita de todos os elementos buscados para compor a narrativa da qual idealizamos. A música trata de uma obsessão afetuosa que causa tristeza e melancolia no intérprete, esses pensamentos se discorrem em uma melodia lenta e envolvente, com sintetizadores que criam a atmosfera etérea a qual buscamos inicialmente na concepção da coletânea.

6.2. Roteiro

Com base no conceito da coletânea, o grupo desenvolveu algumas premissas que abordassem a temática de amor, solidão e autoconhecimento. As ideias foram então discutidas e recombinaadas até chegar na que mais se encaixasse no consenso da equipe e a produção do roteiro partiu da seguinte premissa: “Solitária após a morte de sua irmã, um dia, Anna sonha com uma garota pela qual desenvolve uma paixão platônica. Com o passar do tempo, a protagonista passa a não saber diferenciar seus sonhos da realidade e decide procurar a pessoa que sempre vê em seu sonho.”

Como proposto pelo diretor, cada integrante montou um rascunho de roteiro para depois, juntos, montar a versão final. No Miro, ambiente de trabalho digital simultâneo visual, a equipe montou a primeira versão do roteiro que foi composta por diversas imagens que seriam usadas para referência visual para cenário, figurino, maquiagem, enquadramento, coloração e até cenário. O desenvolvimento do roteiro envolveu pesquisa de referências, compartilhar repertório pessoal, e discussão sobre a relação com o conceito da coletânea. Dentre as inspirações para o roteiro estão *Suspiria* (1977), *Caterpillar Kisses* (2021), *Twin Peaks* (1990), *Four Roads* (2020), *Mulholland Drive* (2001), *Dreams* (1990) e *Last Night in Soho* (2021).

Para auxiliar a direção do projeto, desenvolvemos a seguinte personalidade para cada personagem: Anna é uma jovem observadora, calada, criada pelos pais, um casal do campo e religioso. A garota perdeu cedo a irmã, sua maior confidente e única amiga, e por isso é uma pessoa fechada em seus pensamentos e muitas vezes é pega refletindo.

Já Larissa, é uma entidade com personalidade ousada e confiante. Larissa é tratada como uma alma presa entre a realidade e a dimensão do imaterial. Assim, vive como se não tivesse nada a perder.

Dessa forma, após diversas discussões e adaptações, esta foi a versão do roteiro utilizada como base para as filmagens. É importante esclarecer que o curta-metragem não possui falas, uma vez que a equipe entrou em consenso os limites de atuação das atrizes e a real necessidade de falas em uma história que buscou deixar as ideias menos explícitas possíveis e se basear no visual para guiar a narrativa.

Dos Galhos Prateados

Sequência I - Um Pequeno Sonho

EXT - DIA - Trilhos

Visão em primeira pessoa andando devagar por cima de trilhos de trem, até a pessoa começar a andar de forma confusa por cima de trilhos de trem

Compilação de cortes rápidos e turbulentos em primeira pessoa correndo por cima de trilhos de trem em várias direções. Som de respiração e ansiedade com uma melodia da introdução do álbum da Kate Bush ao fundo

Um trecho da música “*Hounds of Love*” de Kate Bush toca: *In the trees... It's coming!*

Sequência II - Isso é real?

INT - DIA - Quarto/ Corredores

Anna acorda. Introduzimos o ambiente da casa e mostramos Anna fazendo café e pendurando as roupas no varal

Mostra um quadro da cena dos trilhos ao fundo enquanto ela passa de um lado para o outro com sua xícara de café já coado

Ela está sentada com sua xícara de café na mesa e fuma um cigarro quando fecha o diário como se estivesse terminado de escrever

Começa a passar o olho pelos quadros na casa até que vê a gaita que provavelmente era de sua irmã. Seus pensamentos são interrompidos pelo miado de um gato

Ela então sai de cena. Só filmando a cadeira em que ela estava sentada, ouvimos ela levantar e abrir uma janela/porta. Corta ela fazendo carinho no gato em seu colo

INT - NOITE - Quarto/ Corredores

A única luz que ilumina o quarto vem da janela e das velas. Anna, que acabou de chegar no quarto, coloca uma pilha de roupas dobradas em cima de uma cadeira/ mesa e vai fechar a janela

Ela então se deita e começa a sonhar

Sequência III - Garota Misteriosa

EXT - DIA - Parque do Carmo

Sem foco, a lente com vaselina focando e desfocando, mostra a Larissa de longe colhendo algo da árvore/pegando flor do chão e colocando na cesta

Com glow, de longe, com plano do busto pra cima, Anna vem se aproximando para frente da câmera com expressão de dúvida e indo em direção a criatura como se hipnotizada

Com a lente com vaselina, plano detalhe da cesta, das mãos, laços no cabelo, enquanto colhe flores

Plano sequência

Desfocada, e abaixada, Larissa está mexendo em sua cesta, até que a Anna chega, mostra somente sua canela/pé por trás, quando entra em cena ela para de andar e a Larissa um pouco mais focada agora, nota sua presença

A câmera então sobe, junto com a Larissa, até ficar na altura do ombro da Anna

Over the shoulder, Anna, a câmera gira até estar com elas de perfil, centralizadas uma de frente para outra

Takes reserva: Somente Larissa levantando-se, sem a Anna em cena

Anna de frente, paralisada. Larissa centralizada e de frente virando a cabeça pro lado. Larissa estica a mão como se estivesse pedindo algo

Com close no rosto da Anna, centralizada, mas na diagonal, ela faz expressão por um segundo de questionamento, mas continua agindo no automático, vira para pegar a gaita no bolso de trás e entregando para a Larissa

Plano detalhe da gaita sendo entregue e Larissa pegando

Take reserva: Anna de lado estendendo a mão para entregar a gaita

Plano Sequência

Larissa pegando a gaita e começando a tocar, no plano da cintura pra cima, centralizado meio na diagonal

Devagar, a câmera vai virando para mostrar a Anna, passa um tempo dela apreciando a música até que ela percebe a presença de algo e olha para o lado

Rapidamente a câmera mostra o Cabeça de Gato

Volta a câmera para a Anna, que virando para frente com a expressão de assustada, percebe que a Larissa não está mais lá

Vira a câmera para onde a Larissa estava

Take reserva: Enquadramentos individuais e cabeça de gato do ângulo debaixo

O Cabeça de Gato anda em direção a Anna com o relicário na mão

Plano detalhe do relicário, a mão da Anna se aproximando e ele sendo colocado em sua mão

Sequência IV - Assimilando

INT - DIA - QUARTO/CORREDORES

Corte seco do sonho para Anna, ela já saindo do quarto com roupas na mão. A janela já está aberta e a cama bagunçada

Já terminando de colocar a roupa no varal

Anna passa e coloca a caneca de café na mesa

IMPORTANTE: continuar mostrando o varal parado para dar a ideia de um certo tempo ter se passado já que a próxima cena já é de noite

SOM: introduzir sons noturnos (grilo) e da próxima cena antes da cena do varal terminar

INT - NOITE - QUARTO/CORREDORES

Após o respiro, e com os sons da noite já introduzidos, Anna finalmente tem tempo pra escrever seu diário, ela então chega com o cigarro e uma caixa de fósforos, puxa a cadeira e se senta

Após escrever como que contando para sua irmã do seu último sonho, ela se distrai mexendo nas flores

Começa então uma pequena projeção de flores distorcidas em cima dela

Ela é interrompida depois de se queimar com a vela e começa a passar o olho pelos quadros da casa até chegar na gaita perto do quadro de sua irmã

Mostramos sua expressão, pensando sobre seu sonho de ontem

Continua passando os olhos pelos quadros até que foca no de Jesus, em que damos um foco, com um zoom lento enquanto o som de fundo vai ficando mais forte

Corta para Anna no quarto ajeitando o travesseiro pronta para se deitar, a cena já está com a janela fechada, então dessa vez a luz vem da vela

Anna apaga a vela e tudo fica escuro

Após um respiro, ela já está sonhando

Sequência V - Laços

INT - DIA - Museu da Arte Sacra de São Paulo

Anna entra na igreja e avista Larissa sentada em um dos bancos da frente comendo uma maçã. O Coelho está na frente do altar também, como quem a espera para algo

Larissa olha pra Anna, que senta do seu lado

O Coelho faz sinal de chamar alguém. Logo, o Gato entra com uma guitarra e entrega para seu mestre, o Coelho.

Larissa pega a mão da Anna, amarra um laço em seu dedo.

Segurando a mão de Anna, Larissa a leva para mais próximo das criaturas.

Ao verem as garotas juntas, as criaturas começam a tocar os instrumentos e as meninas começam a dançar, em fotonovela, e a cena vai se escurecendo.

EXT - DIA - Parque do Carmo

De forma que somente a Anna apareça, ela que estava deitada, levanta-se e olha ao redor confusa

Em um plano aberto mostramos agora toda a cena centralizada e a Larissa pegando e mordendo a mesma maçã, com as criaturas ao fundo enquanto a Anna ainda está confusa

No mesmo plano anterior, os bichos já não estão mais lá, Anna olha para trás e percebe isso e volta a olhar Larissa

Close na Larissa com o laço do cabelo torto, e a mão da Anna entrando em cena e ajustando. Larissa abaixa a maçã e encara Anna

Plano detalhe delas deitadas, dos olhares, da cabeça no ombro, das mãos

Plano detalhe das coisas do piquenique até chegar na televisão que está perto da Larissa que liga a televisão.

Começa então uma sequência de vídeos desconexos e caóticos, de forma abstrata, simbolizando a conexão entre as duas.

Sequência VI - Eu estou pronta?

INT- DIA/NOITE - Quarto/ Corredores

A sequência anterior termina com um som agudo que se assemelha a uma chaleira, Anna estava sonhando acordada enquanto a água para o café esquentava.

Ela então percebe que em seu dedo havia uma marca de machucado, no mesmo lugar em que o laço foi amarrado.

Ao olhar reflexiva pela janela ela percebe a presença de algumas criaturas pela floresta, entre as árvores

Ela desliga a chaleira, pega seu café e mostramos várias cenas dela contemplativa

Em mais uma sequência de momentos dela contemplativa com efeito de *fade*, agora já está de noite, ela então resolve levantar-se do sofá e abrir para o quarto

Ela então entra em um lugar que nunca esteve antes

Sequência VII - O Pesadelo

INT - NOITE - Museu da Arte Sacra de São Paulo/Estúdio/Auditório

Anna se vê vagando por corredores, dando voltas à procura de Larissa

Com expressão de assustada, perdida e confusa, ela corre por diferentes corredores que parecem infinitos

Até que com uma expressão de confusa e brava, se cansa e se senta

Após alguns minutos em que Anna está reflexiva e chorando, Larissa chega e se senta ao seu lado colocando a mão sobre a de Anna

Anna confusa com seus sentimentos, percebendo sua dependência e obsessão doentia por Larissa que lhe despertou o sentimento de abandono, se irrita e tira sua mão dela, e se afasta

Larissa então se assusta, não entendendo tenta se aproximar de Anna novamente que a empurra, levanta-se e sai correndo

Começa então uma sequência de vídeos desconexos e caóticos, de forma abstrata, simbolizando o medo e trauma de Anna

Sequência VIII - Isso é um sonho?

INT - NOITE - Quarto/ Corredores

Anna acorda suada e em desespero como quem acorda de um pesadelo

Anna entra de novo no quarto com uma caneca que deixa em cima da mesa, acende um cigarro e se desposa pela janela/varanda já que não consegue mais voltar a dormir

Assustada, confusa com o que está vendo, se esforça para enxergar de sua janela, uma cerimônia para a morte do coelho

O desenho do coelho levando uma flechada é feito em stop motion e os takes são intercalados com cenas em preto e branco de algumas cenas de Larissa

Após observar alguns minutos muda sua expressão de alguém paralisada para alguém que tomou um susto e entra para procurar algo, como se estivesse assimilado algo

Após abrir várias gavetas e portas, ela encontra debaixo de seu travesseiro, o relicário que Larissa deu para ela quando se conheceram

Sequência IX - O trem vem vindo

EXT - AMANHECER - Estação de trem

Nervosa e confusa com a situação, a protagonista entra em desespero, pega o relicário e começa a lentamente sair da casa. Flashes da garota misteriosa são mostrados

Decidida a ir até a estação de trem para procurar a garota misteriosa, a personagem principal começa a correr pelo campo. Conforme ela corre, flashes da garota misteriosa são sobrepostos

No banco da estação, a protagonista espera por algo enquanto encara o relicário.

7. Produção e pós-produção

7.1. Design para capa e encarte

A ideia inicial era desenvolver um encarte para vinil, entretanto, pensando no tempo e orçamento e levando em consideração apresentar um protótipo para a banca, elaboramos a versão do encarte para CD, uma vez que mantém as mesmas proporções de um encarte de vinil com a diferença das dimensões e materiais. Dito isso, as fotos para encarte do CD foram feitas durante as gravações do curta-metragem para melhor proveito do tempo. Estas serviram, além de uso como contracapa e poster, para inspiração da estética a ser seguida nas ilustrações que compõem o encarte.

O conceito da capa é retratar um relicário, cujo, além de usado no curta metragem como um objeto importante para a protagonista, é também um símbolo de memória afetiva, para guardar a imagem de algo ou alguém importante. Para exercitar a direção de arte de forma mais lúdica, a capa foi desenvolvida com a ideia de uma interatividade direta com o encarte do CD, com um corte do tamanho específico para trocar a imagem que o relicário contém.

Figura 67: Contracapa da coletânea “Dos Galhos Prateados”



Fonte: Elaborado pelos autores

O encarte conta com um poster A3 em papel couchê 300g. Em um lado possui uma foto de Anna, a protagonista, correndo com o figurino da sequência final e, do outro lado, seis pequenas pinturas separadas através de dobras, sendo elas: a garota misteriosa do sonho, o coelho, o gato, um laço, uma mão e uma vela. É possível escolher uma das fotos do encarte para acompanhar a capa através da forma com a qual o encarte é dobrado e guardado em seu espaço reservado.

Já a contracapa do projeto conta com outra foto feita durante as gravações, representando não só a visão conturbada da protagonista do curta-metragem, mas também a estética onírica do desconhecido. Também está presente na contracapa o título da coletânea musical e o título das músicas, em ordem, juntamente com o nome dos autores das canções.

A contracapa foi a primeira decisão oficial tomada pelo grupo, pois traduziu por completo tudo o que queríamos representar. A fonte PicNic trouxe a atmosfera artística e extravagante que queríamos para o design e, juntamente a imagem desfocada, criada com uma câmera digital Lumix e um papel filme coberto com vaselina para produzir o efeito de desfoque.

Figura 68: Contracapa da coletânea “Dos Galhos Prateados”



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 69: Tipografia PicNic

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n o
 p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fonte: Elaborado pelos autores

Foram feitos diversos testes para o encarte até encontrarmos a versão perfeita para o projeto, como versões contendo letras das músicas em sequência; Fotos do curta-metragem que ilustrasse as letras de música; E também, apenas um livro de fotos. A versão escolhida, contendo imagens diferenciadas para o relicário e um pôster no verso do impresso acabou se tornando uma forma mais divertida e interessante de compor o universo com o qual estávamos lidando.

Para o pôster, que está no verso do encarte, escolhemos uma foto da atriz principal do curta-metragem, com design simples, brincando apenas com tipografia e formas para dar mais destaque para a fotografia e o tratamento de cores realizado. Tivemos um pouco de dificuldade na hora de selecionar a foto pela variedade disponível, mas optamos pela que mais traduziu o sentimento do disco.

7.2. Produção artística, figurino e maquiagem

A produção de objetos foi organizada antes do início das gravações e contou com a ajuda de familiares e amigos para ser realizada. Primeiramente foram arquitetados elementos para a construção visual do curta-metragem, essa etapa exigiu conversas em grupo e análise do roteiro, levando em consideração quais caberiam no orçamento para serem comprados e quais poderiam ser emprestados de parentes e familiares ou que seriam possíveis de serem feitos manualmente.

Enquadra-se na produção artística, a produção de um quadro que retrata o ambiente do primeiro sonho da personagem, pintado com giz pastel e enquadrado em uma moldura de madeira e vidro, que foi pendurado na parede com fita dupla face e tem uma rápida aparição em uma das cenas da segunda sequência.

Figura 70: Fotografia dos trilhos feita durante as gravações do curta-metragem



Figura 71: Quadro com ilustração dos trilhos



Fonte: Capturado pelos autores

Fonte: Capturado pelos autores

Foi produzida também uma pequena televisão de papelão no estilo anos 70. Outros materiais para sua construção foram cola branca, cola quente, papel cartão, tinta guache e látex. A intenção foi colocar uma folha colorida como *chroma key* para na pós-produção inserir um vídeo e simular o funcionamento da televisão.

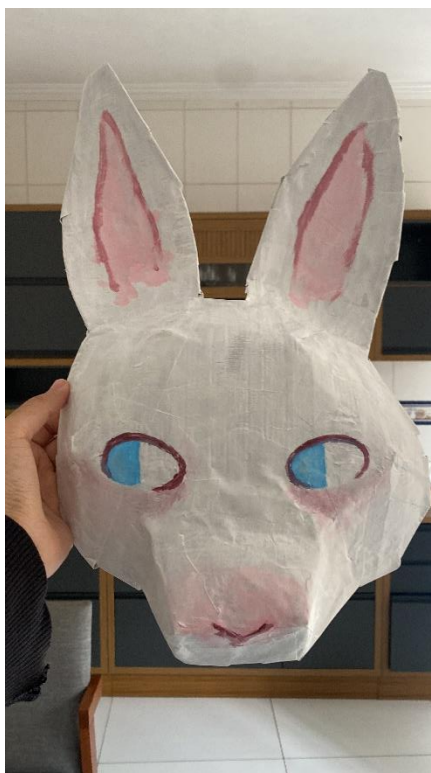
Figura 72: Televisão produzida para o curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Partindo para o figurino, foram utilizadas duas máscaras de animais, uma para o personagem Gato e outra para o personagem Coelho. A cabeça de gato foi emprestada de uma amiga e apoiadora do projeto. Já a de coelho teve que ser produzida. A ideia inicial era seguir o mesmo formato e técnica de produção utilizada na máscara de gato, entretanto o processo tomaria muito tempo por conta das etapas de estruturação por arame, construção e secagem de camadas de gesso e papel machê. Além disso, o tamanho e fragilidade da peça dificultariam o transporte. Dessa forma, foram feitos esboços e pesquisas para encontrar a melhor maneira de construí-la, até que o grupo optou por seguir, com pequenas adaptações, um tutorial⁵⁶ disponível no canal *String and Shadow* no Youtube. A máscara, então, foi feita com técnica de papietagem sob moldes de papelão, e em seguida pintada com tinta guache.

Figura 73: Máscara de coelho



Fonte: Capturado pelos autores

⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=0by6qyzR2Bs>. Acesso em 27 set. 2023.

Outro elemento feito à mão foi a cartola e a capa para o figuro do Coelho. Para a capa foi usado aproximadamente 3 metros de cetim preto empregada a técnica de se desenhar e cortar o molde em papel pardo para depois contornar em cima do pano e cortá-lo. Já para a cartola, o retalho da capa serviu para envolver um molde de papel cartão e papelão.

Figura 74: Coelho segurando sua cartola e um relógio de bolso



Fonte: Capturado pelos autores

O processo de costura anterior foi feito por uma segunda apoiadora do projeto, avó de um dos integrantes que ajudou também com o as máscaras estilo balaclava das Criaturas da Floresta. Essa etapa envolveu muita pesquisa de diferentes modelos de máscaras e esboços para se chegar ao desenho final. Era importante que essas criaturas não fossem ameaçadoras e sim tivessem a expressão de apáticas, além de características animais. O processo de criação levou referências como *Dreams* (1990) e *Onde Vivem os Monstros* (2009).

Figura 77: Máscara da Criatura da Floresta



Fonte: Capturado pelos autores

Outro adorno produzido foi o relicário. Com a base comprada anteriormente ao projeto, foi editada a fotografia da atriz pelo Adobe Photoshop, com efeitos de sobreposição de diferentes fotos e flores. A versão preto e branco foi escolhida para aparecer no curta-metragem.

Figura 78: Imagem original do relicário



Fonte: Elaborado pelos
autores

Figura 79: Imagem editada para o relicário na versão colorida



Fonte: Elaborado pelos
autores

Figura 80: Imagem editada para o relicário na versão preto e branco



Fonte: Elaborado pelos
autores

Figura 81: Frame do relicário retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

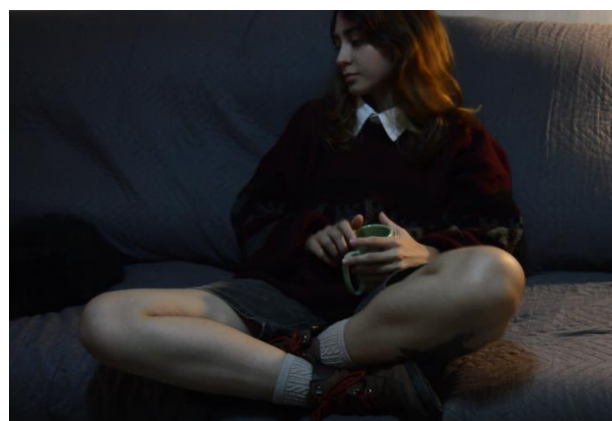
Partindo para a escolha de figurinos das personagens, optou-se por usar roupas que o grupo já tinha e algumas emprestadas por familiares e amigos apoiadores do projeto. Para Anna, a inspiração para seu estilo de roupas veio da personagem Lindsay Weir da série ficcional "*Freaks And Geeks*" (1999), levando em consideração sua personalidade e a época incerta em que a história se passa. Já para o vestido de noiva de Anna, foram feitas camadas com blusa, tecido e vestido branco, e o véu com um pedaço de tule.

Figura 82: Linda Cardelini no set de filmagens de *Freaks and Geeks*



Fonte: eBay⁵⁷

Figura 83: Figurino da protagonista



Fonte: Capturado pelos autores

Em contraste com o estilo concreto, com cores escuras e frias de Anna, Larissa aparece com roupas que transmitem sua atmosfera onírica, com laços, vestidos e saias brilhantes, cores claras e em tons pastéis.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.ebay.ch/itm/303523511008>. Acesso em 27 set. 2023.

Figura 84: Fotografia feita durante as gravações do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 85: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Para o figurino do Coelho e do Gato, foram escolhidas roupas que remetesse à ideia de seres nômades. Com as peças disponíveis nessa estética, a paleta acabou por ser composta por duas cores somente, preto e branco. Na primeira aparição do Gato ele veste o que dentro do mundo dos sonhos, o qual ele vive, ele costuma usar. Já no segundo em sua segunda aparição, junto com o Coelho, as roupas são parecidas, com o intuito de parecer um mágico e seu assistente. Já na última aparição, quando Anna está tendo um pesadelo, as criaturas vestem preto, se confundindo com a escuridão e posteriormente simbolizando o luto por um dos personagens.

É importante mencionar a inspiração para a simulação de ferimento do Coelho ao fim da trama (Fig. 88). A ideia surge da falta de recursos para um efeito realista além da preferência por recursos teatrais, inspirado na obra com técnicas de crochê de Caroline Moorenc, foram trançados diversos fios de lã para simular o sangue que estaria escorrendo da flechada que a criatura levou.

Figura 86: Personagem Gato



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 87: Frame do piquenique retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 88: Foto dos bastidores da gravação do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 89: *Gutted" Knitted Dress* por Caroline Moorenc



Fonte: Acervo Caroline Moorenc

A estética de seres nômades também foi aplicada às Criaturas da Floresta, que surgem como representações dos medos de Anna em se entregar, como canta Kate Bush na música principal, logo, são criaturas que não a assustam, apenas convivem com a protagonista a determinado tempo para terem certa familiaridade, apesar de nunca os conhecer com profundidade. Em sua última aparição, estão com capas vermelhas, retalhos de cetim amarrados com um laço no pescoço, como uma roupa para a cerimônia que participam.

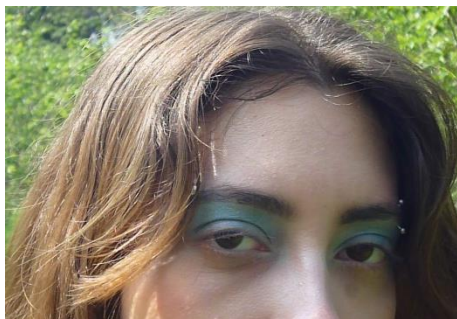
Figura 90: Foto da Criatura da Floresta nos bastidores da gravação do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Como tópico final, a maquiagem das personagens foi feita com strass, sombra e blush que serviram para pigmentar a região dos olhos. No primeiro momento, a maquiagem de Anna aparece completamente azul, enquanto a de Larissa ao longo da história varia nuances de avermelhadas. Conforme o romance entre as duas se intensifica e as personagens criam laços mais fortes, a maquiagem de Anna ganha, a cada sonho, nuances avermelhadas, para no final, quase se igualar a de Larissa, como se a diferença entre as duas garotas agora não fosse tão evidente, tanto por suas personalidades quanto por suas diferenças de plano, sonho e realidade. Essa questão, sobre desmanchar a linha tênue entre sonho e realidade é tratada ao longo de toda a narrativa. Em pequenos detalhes, percebe-se como tanto o mundo real interfere no mundo dos sonhos, o mundo dos sonhos passa a interferir no mundo real, até que no final, Anna acorda de seu último sonho com maquiagem, sendo que ao longo da história só aparece maquiada quando estava sonhando, como se estivesse acordado dentro do sonho, ou o mundo dos sonhos tivesse fundido ao mundo real.

Figura 91: Maquiagem para a Sequência III – Garota Misteriosa



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 92: Maquiagem para a Sequência V - Laços



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 93: Maquiagem para a Sequência VII – O Pesadelo



Fonte: Capturado pelos autores

7.3. Locação e Cenário

Para a locação, a maior dificuldade foi conseguir permissão para gravar com equipamento profissional. A ideia inicial era fazer todas as cenas em uma casa de campo, entretanto, com o desenvolver do roteiro, passamos de somente uma locação, que seria uma casa de campo alugada para uma noite no interior próximo a São Paulo, para quatro lugares, uma casa antiga, um parque, uma capela e um museu.

Foi solicitada a autorização para diferentes igrejas e museus, mas não se obteve retorno. Até que o Museu da Arte Sacra de São Paulo liberou a utilização do museu em um dia que não abriria ao público, graças à organizadora que apoiou o projeto ao se dispor a acompanhar o grupo e apresentar o museu. Nesse local, foram feitas as cenas que inicialmente seriam em uma capela e em um museu. Dessa forma, foi suprida a necessidade de um lugar com corredores e com adornos católicos, símbolos estes que cercam o dia a dia da personagem devido a criação que teve dos seus pais católicos.

Já as cenas em ambiente externo gravadas em parque foram feitas no Parque do Carmo, em Itaquera, foi inaugurado em 1976 e tem 1,5 milhão de m². O bosque tem cerca de 6 mil árvores, entre cerejeiras e eucaliptos, lagos naturais e diversas

espécies de animais. O parque foi a escolha do grupo por ter um horizonte limpo, sem prédios, ter uma variedade de ambientação que vão desde um campo aberto até um bosque de cerejeiras. Para gravar nesse local foi necessário pedir autorização no próprio local que logo foi emitida.

Para as cenas internas, um amigo próximo a família de um dos integrantes disponibilizou sua casa no interior de São Paulo por uma tarde. É interessante registrar que as cenas com os gatos tiveram que ser feitas na casa da própria atriz pela impossibilidade de transportar os animais para um ambiente aberto. Para não contrastar os dois ambientes, foram feitas técnicas de direção específicas como sequência de cortes amarrados pelo som e sequência de fatos coerentes, além de *close ups* para o espectador não prestar muita atenção no ambiente.

As cenas em auditório e estúdio foram feitas no campus Monte Alegre da PUC-SP. A ideia era simular uma sala de cinema e uma sala escura infinita, além de se precisar de um local escuro com as paredes escuras.

Por fim, todos os locais precisaram de adornos e decorações emprestados por familiares e amigos, alguns deles como as flores artificiais, e tecidos de tule, laços, foram comprados.

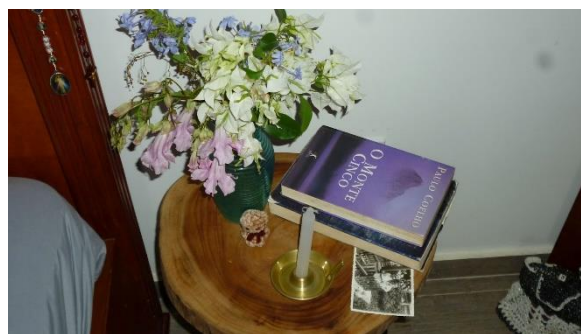
Para a decoração da casa, mais especificamente do quarto de Anna, foram usadas fotos da atriz com sua irmã mais nova, que representa a irmã da personagem que faleceu, em cenários que lembram sua atual casa. Os adornos católicos, como quadros e terços, servem para representar os valores da personagem herdados de seus pais, que aparecem se casando em uma fotografia. Para demonstrar o apego de Anna com sua irmã, montou-se um pequeno santuário, onde antes ficavam suas roupas. Deve-se levar em conta que foram usados adornos que remetem a cultura católica brasileira, bem como o estilo da casa e da flora.

Figura 94: Altar para a irmã falecida



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 95: Bancada próxima a cama de Anna



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 96: Porta retrato e pertences da protagonista



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 97: Quadro de casamento



Fonte: Capturado pelos autores

7.4. Iluminação

A iluminação foi feita de diferentes formas, levando em conta as técnicas de direção de arte estudadas em *Sight Sound Motion: applied media aesthetics* por Herbert Zettl, e o filme *Last Night in Soho* (2021).

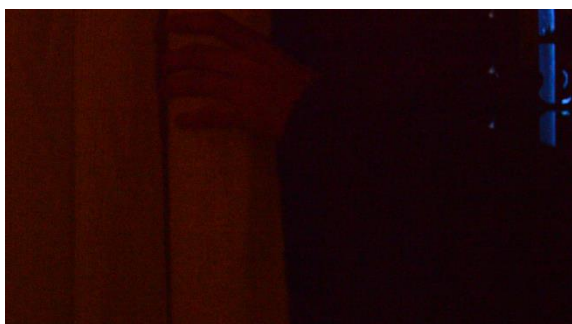
Para as cenas externas diurnas, foi utilizado um pequeno rebatedor e difusor para auxílio na manipulação da luz solar natural. Já para as cenas externas noturnas foram usadas lanternas de acampamento e lâmpadas já dispostas no local.

Já para as cenas internas diurnas no quarto, foi usada a luz natural do ambiente que entrava pela janela, com a cortina branca fechada, para suavizar as

sombras, servindo como difusor. Quando começou a escurecer, e perdeu-se a luz do dia, ela foi simulada com uma lâmpada *smart*, que se controla, cor, potência e saturação através de um aplicativo de celular.

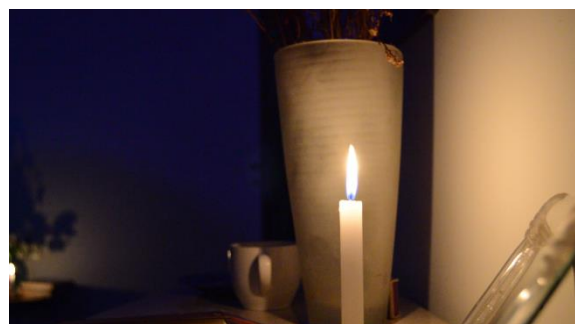
As cenas noturnas foram gravadas durante o dia, e para criar uma ambientação noturna, a janela ficou entreaberta com um celofane azul tampando a única faixa de luz que entrava, para simular a “luz do luar”, e dessa forma, contrastar com a luz amarelada da iluminação de velas, que seriam os pontos específicos de iluminação interna. Somente a luz da vela não seria suficiente para iluminar e garantir boa qualidade de imagem, dessa forma, uma lâmpada amarela foi colocada para iluminar um rebatedor dourado. Um dos integrantes ficou responsável por segurar o rebatedor, mirar o reflexo na luz na cena sendo gravada e simular o movimento de chama da vela, que emite uma luz inconstante. Por fim, a lâmpada *smart* também serviu para emitir a luz azul que serviu para intensificar a luz que entrava pela janela.

Figura 98: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 99: Vela acesa no quarto



Fonte: Capturado pelos autores

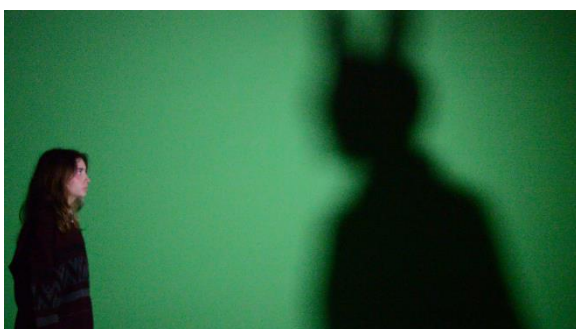
Figura 100: Anna deitada



Fonte: Capturado pelos autores

Nas cenas gravadas em estúdio foram utilizados iluminadores led disponíveis no local, e para manipular a cor, foi usado papel celofane azul e laranja. Já para fazer o formato circular da luz, uma lanterna foi colocada dentro de um rolo de plástico filme, foram usadas técnicas de contraste com cores complementares e de silhueta, como iluminar a cortina vermelha no fundo de uma cor quente, e mais a frente se colocou uma luz azul, e assim, se posicionou a atriz entre as duas luzes, de maneira que somente sua lateral fosse iluminada pela luz quente, enquanto sua frente fosse iluminada por uma luz azul.

Figura 101: Sombra do coelho



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 102: Luz localizada



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 103: Testes de iluminação e silhuetas



Fonte: Capturado pelos autores

Nas cenas do auditório foi utilizada a iluminação local, e para intensificar a iluminação vinda da projeção, foi utilizado flash de celular e lanterna, e assim é possível ver a silhueta da atriz na parede e ter luz suficiente para não se perder qualidade na imagem.

Figura 104: Auditório escuro



Fonte: Capturado pelos autores

7.5. Filmagens e edição

Nesse tópico, serão comentadas técnicas e dificuldades na parte de filmagens, montagem, coloração e som. Para as filmagens foi utilizada a câmera Nikon D3200, com as lentes 18mm a 55mm e 55mm a 200mm.

A etapa de montagem foi pensada principalmente para retratar a dualidade entre sonho e realidade, que se fundem ao final da história. Por isso, no início do curta, as cenas que mostram o dia a dia de Anna, são menos dinâmicas, com a câmera estática, cortes secos, além de uma ordem coesa de uma rotina monótona e solitária. Tal efeito é combinado com a coloração das cenas, com cores neutras e mais frias e um forte contraste. É importante falar sobre o Smash Cut, transição abrupta entre duas cenas com emoções ou narrativas diferentes. Essa técnica foi usada como transição entre a realidade e os sonhos, principalmente por seguir com a ideia de misturar o sonho com a realidade. Na primeira vez que Anna sonha (Sequência III), a garota é mostrada indo se deitar, dessa maneira fica mais claro que a próxima sequência trata-se de um sonho. Já o corte para o segundo sonho (Sequência V), mostra-se somente a vela apagando e o sonho surge de uma tela preta. Na terceira vez que sonha, Anna abre a porta para entrar em seu quarto, mas quando nota, está em um ambiente desconhecido, no caso, como se já estivesse sonhando sem perceber. Portanto, percebe-se como a distinção entre o real e o onírico se desfaz ao longo da história.

Figura 105: Frame da protagonista



Fonte: Capturado pelos autores

Já quando a protagonista sonha, foi utilizada a técnica de se colocar um pedaço de papel filme com vaselina sobre a lente da câmera para se ter o efeito de distorção da imagem, além da técnica de variação do *framerate* e velocidade do obturador em algumas cenas para se ter distorção da percepção de movimento. Ademais, o foco foi ajustado manualmente pela abertura do diafragma do equipamento, para se ter o desfoque tal qual uma memória indefinida, o que também representaria o ponto de vista de Anna. Outra técnica de distorção foi a utilização da lente em 18mm próximo ao rosto das atrizes. Com complemento para construção dessa atmosfera fantástica, o tratamento de imagem passou pela etapa de correção de brilho e sombra, manipulação das cores e efeito de *glow*, feito com desfoque e sobreposição.

Figura 106: Teste com efeito de *glow*



Fonte: Capturado pelos autores

Para reforçar a estética onírica, pensando em como os sonhos são retratados de maneira incerta e distorcida, uma vez que o sonho segue uma narrativa desconexa e ao acordar se parece mais distante, sendo difícil de se lembrar de transições, por serem como lapsos de memória. Dessa forma, quando Anna está sonhando, o efeito e transição “*Dissolve*” e “*Fade In/Out*” são ideais para costurar acontecimentos desconexos com transições delicadas. Inspirações para o uso desses efeitos e os efeitos de sobreposição, foram as obras de David Lynch, o videoclipe de Caroline Polachek, “*Sunset*”, e *Picnic at Hanging Rock* (1975).

Figura 107: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 108: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 109: Frame retirado do curta-metragem

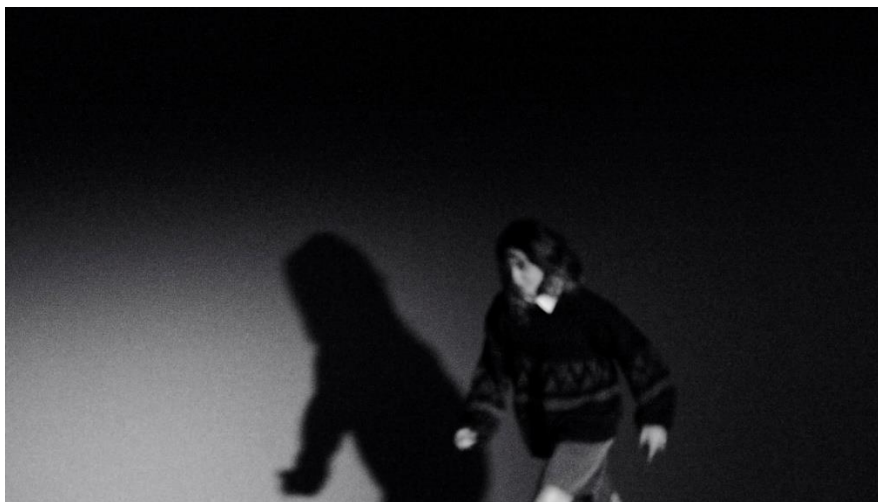


Fonte: Capturado pelos autores

Entretanto, para a sétima sequência, buscou-se uma direção diferente da estética dos dois sonhos anteriores. Isso porque a ideia era representar um pesadelo. Para isso foram feitas cenas caóticas e que representassem o medo e desespero de Anna, perdida em lugares que nunca esteve antes, buscando uma saída, apesar de parecer estar correndo em círculos. Isac Ness, professor e Youtuber brasileiro, comenta em um de seus vídeos em que analisa o filme *Beau Is Afraid* (2023) que, a estrutura narrativa do filme se assemelha a de um pesadelo, em que quem sonha corre sem sair do lugar, e quando sai de um cenário cai em outro pior. O que explica a composição caótica nesse ponto da narrativa, e inclui as mudanças para cenas em

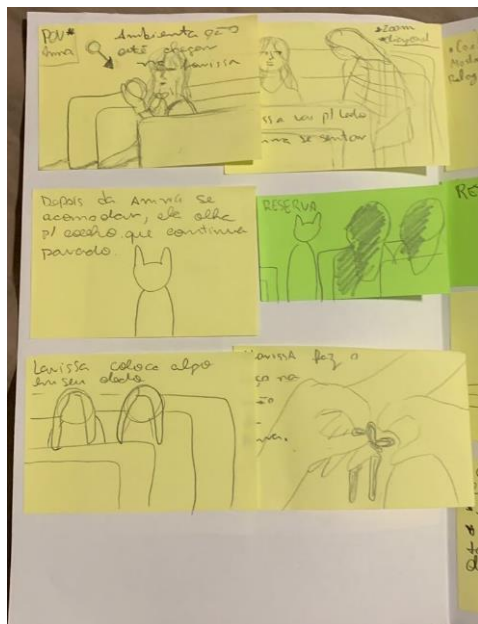
preto e branco, uma vez que a ausência de cores faz com que fique mais difícil distinguir formas e transmite confusão e sensação de enclausuramento.

Figura 110: Gravação em preto e branco



Fonte: Capturado pelos autores

Para algumas filmagens que se tinha mais noção do espaço a ser usado nas filmagens, além do roteiro, foi desenhado um *storyboard*, como foi o caso do museu da arte Sacra, que tem muitas fotos no próprio site e rede social do museu. Vale comentar que, era intenção da equipe conhecer cada local antes da gravação para já ter noção dos melhores enquadramentos possíveis. Infelizmente, não coube no cronograma tempo para isso, e por isso muitos ângulos tiveram que ser pensados na hora e regravados, o que não otimizou o processo de gravação.

Figura 111: *Storyboards*

Fonte: Capturado pelos autores

Figura 112: Exemplo de cena feita a partir do *storyboard*

Fonte: Capturado pelos autores

Foram utilizados ângulos de câmera como o plano detalhe, que serve para detalhar um objeto ou parte do corpo, mas foi utilizado majoritariamente em nosso curta nas cenas de ponto de vista, para detalhar algum objeto específico para o qual a protagonista está olhando, como é mostrado na figura 113. O plano aberto, ângulo do qual a câmera está distante do objeto principal, exibindo o cenário no qual ele está inserido, foi utilizado para a ambientação do local onde Larissa se encontra no primeiro sonho, para a construção do universo dos sonhos e valorização do cenário, e da mesma forma foi utilizado na cena na qual Anna olha pela janela e vê uma criatura na floresta, como é observado na figura 114.

Figura 113: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 114: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Capturado pelos autores

Por fim, foi feita a mixagem de som, uma das etapas mais difíceis, pela ausência de falas e porque foi através do som que se costurou toda a história.

É importante pontuar que a versão final após a montagem não continha nenhum som, ou seja, nenhum som foi captado, todos foram utilizados de bancos gratuitos como o *freesound*⁵⁸ e tratados pela plataforma Adobe Audition, o que contrapõe a vontade da equipe de captar os próprios efeitos sonoros em estúdio e que não foi possível devido ao tempo disponível.

O processo de mixagem dos sons no geral foi feito pela mesma plataforma, após o término da montagem, que foi exportada para servir de referência. Muitos dos efeitos foram retirados das músicas da própria coletânea e combinados com efeitos que manipulam velocidade, eco e frequência.

Pela técnica de cortes secos no curta, o áudio foi essencial para amarrar as cenas. Para isso, foram utilizadas as técnicas *L cut* e *J cut*. O *L cut* é o quando o áudio de uma cena se prolonga para o início da próxima cena, enquanto o *J cut* é o contrário, trata-se do adiantamento do áudio da próxima cena, sem que a primeira tenha terminado. Dessa forma, consegue-se um fluxo natural das cenas.

⁵⁸ Disponível em: <https://freesound.org/>. Acesso em 27 set. 2023.

7.6. Mídia Mista

Com inspirações nas obras de Ella Fields, videoclipes do grupo NewJeans e criadores de conteúdo alternativos para mídias sociais e plataformas de digitais de criação audiovisual, a equipe elaborou interferências manuais para complementar e enriquecer a narrativa visual do projeto, desenvolvendo assim, uma mídia mista, ou *mixed media*.

Para essa etapa, foi discutido em que partes faria sentido incorporar a técnica. Pensando no conceito de vídeos curtos que exploram a natureza irreal e abstrata da imagem, o plano foi então adicionar cenas com intervenções gráficas para representar os sentimentos e fluxo de pensamentos de Anna.

A técnica para aplicar intervenções gráficas manuais foi feita da seguinte maneira. Primeiro, é selecionado um vídeo que se queira editar. Usando o software de edição de vídeo Adobe Premiere Pro, ao exportar o vídeo modifica-se a quantidade de quadros por segundo e seleciona-se a opção de exportação por PNG, dessa forma, serão exportadas as determinadas imagens que compõem o vídeo em sequência como produto da quantidade de frames por segundo selecionado e duração do vídeo.

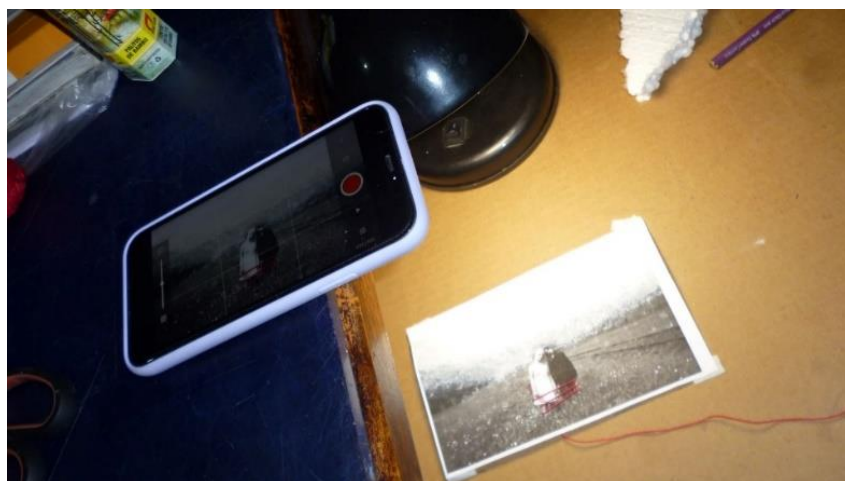
Após reunir as imagens em uma pasta, elas foram diagramadas em 10 fotos/página no software Adobe Illustrator, para serem exportadas como PDF e impressas em gráfica em folha sulfite A4. Após impressas e cortadas, cada frame foi numerado em ordem, sobre as imagens foram feitas intervenções que por fim foram fotografadas e recolocadas no formato de vídeo, para se ter animações como em um processo de Stop Motion.

Figura 115: Processo de finalização da mídia mista



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 117: Processo de criação do stop-motion



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 116: Intervenções realizadas manualmente em frames de vídeo



Fonte: Capturado pelos autores

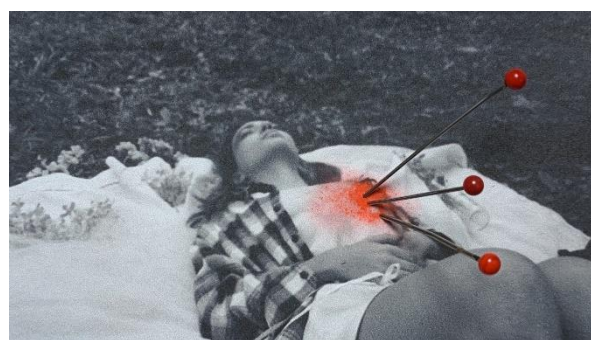
Essas intervenções foram variadas, envolveram processos de desenho com lápis de colorir, pintura com giz pastel oleoso e seco e pintura com aquarela. Outras usaram também alfinetes e linhas de costura.

Figura 118: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 119: Frame retirado do curta-metragem



Fonte: Elaborado pelos autores

Foram escolhidas dentre cenas extras gravadas, as quais serviriam para receber a intervenção, por exemplo, cenas estáticas não valorizam a técnica já que ao reduzir sua quantidade de frames pareceria uma foto e não um vídeo. Além disso, o processo criativo envolveu experimentações e pesquisas de imagens que

transmitissem paixão, como no caso da primeira sequência de mídia mista, e de horror no caso da segunda sequência.

Algumas das intervenções gráficas foram feitas com arte digital. Para essa técnica, o vídeo foi incorporado no software Adobe Photoshop como quadros e em cada um desses quadros foram feitos desenhos digitais.

Figura 120: Processo de intervenção com arte digital



Fonte: Capturado pelos autores

Além desses processos, formas de mídia complementares também foram usadas no formato de sobreposição e StopMotion. A técnica de sobreposição envolveu fotos tiradas em câmera analógica, escanear flores, fios e laços para sobrepor a imagens e vídeos, dessa forma, a imagem e vídeo não perdem qualidade no processo de impressão e fotografia.

Figura 121: Laços digitalizados



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 123: Flores digitalizadas



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 122: Frame com intervenção dos laços digitalizados



Fonte: Elaborado pelos autores

Figura 124: Sobreposição de frames com flores digitalizadas



Fonte: Elaborado pelos autores

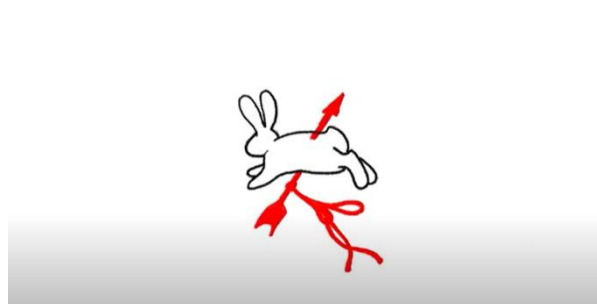
As animações em Stop Motion feitas através de desenhos manuais, foram executadas através do aplicativo para celular *StopMotion*, que facilitou a fotografia e junção final em formato de vídeo. Para fazer os desenhos usou-se lápis de cor e giz pastel seco. Já as animações digitais, foram feitas pelo software Adobe Photoshop e com auxílio de uma mesa digitalizadora.

Figura 125: Frame de animação feita manualmente



Fonte: Capturado pelos autores

Figura 126: Frame animação feita digitalmente



Fonte: Capturado pelos autores

8. Considerações finais

Tendo em vista a origem e desenvolvimento do termo direção de arte, já se esperava a potencialidade armazenada em sua forma de trabalhar com um design conceitual, porém, observa-se que essa potência não se limita apenas a uma forma de arte, mas se expande através de diferentes esferas artísticas.

A direção de arte para música explora além da materialização das letras e melodias criadas por um músico, o processo também envolve a relação histórica e parassocial do artista com seu público e a forma como esse artista quer ser percebido. Respeitar esse processo é essencial para que, com recursos visuais, do tipo design gráfico ou audiovisual, um projeto de música possa romper a barreira que o limita apenas a esfera musical de forma coesa, gerando um resultado que seja harmonioso.

Visto que, o processo de dirigir artisticamente envolve pesquisa, testes, colaboração e conhecimento, concluímos que se faz de grande importância a direção de arte como ferramenta para a concepção de uma narrativa coesa quando se pretende levar o universo musical de um álbum para fora do âmbito sonoro e, assim, corroborar a história inicialmente contada por meio de ritmos, melodias e letras através de elementos visuais que traduzam a intenção do artista, seja com videoclipes, curtas-metragens, roupas, acessórios e encartes que servirão de extensão ao projeto inicial.

Vale também ressaltar que, durante o processo de pesquisa, reunimos informações que auxiliam em como executar a direção artística de forma mais coesa, porém, não existe uma receita para se seguir e obter sucesso em sua realização. Cabe ao diretor de arte compreender seu estilo e a linguagem, universo e narrativa do projeto com o qual trabalhará para que suas técnicas sejam aplicadas de forma coesa para o público cujo será apresentado.

Nessa circunstância, desenvolvemos dois produtos para que a tese se fizesse mais clara e objetiva: Uma coletânea musical com capa e encarte físico e um curta-metragem que expande a narrativa e estética criada na coletânea, ambos tratam dos temas de amor, medo e autoconhecimento, além da estética etérea e onírica como já especificado em capítulos anteriores.

O projeto prático como um todo, mesmo com adaptações feitas durante seu processo de concepção, respondeu as principais hipóteses desta tese, desde “A capa e encarte de um disco contam a história das músicas como um todo” à “Produções

artísticas do campo visual estabelecem e reforçam uma estética consistente para um álbum de música” de forma positiva, assim como esperado pelo grupo.

Por fim, é importante expor como o público recebe esse projeto. Primeiramente o primeiro público a assistir o curta-metragem, manusear o protótipo do encarte e ter acesso à coletânea, foram os alunos presentes durante a apresentação final desse projeto para a banca de Trabalho Interdisciplinar de Conclusão de Curso (TICC), bem como os professores que compõem a banca.

Logo após a apresentação, os links foram disponibilizados nas redes sociais dos integrantes e compartilhados para familiares e amigos que colaboraram na divulgação do curta metragem. Durante a banca foi constatado pelo próprio orientador a dificuldade em entender o projeto, algo que também foi constatado na primeira banca por outros professores e que foi demonstrado por alguns colegas durante o desenvolvimento do projeto. O fato pode demonstrar que esse tipo de produção não atinge um público maior, o que causa falta de familiaridade e que exigiu do grupo uma explicação mais aprofundada sobre o tema.

Já ao apresentar o curta metragem, explicamos antes que muitos pontos estavam abertos para interpretação própria, mas que o curta funcionava em função da coletânea que guiaria essa interpretação, e que alguns pontos não eram explícitos e demandavam atenção aos detalhes. Entretanto, após assistirem ao curta e alguns professores da banca focarem em opinar sobre elementos de direção e não no projeto como um todo principalmente na direção visual e conceito da obra diretamente ligada a uma produção musical, percebemos que o público que compreende esse tipo de projeto é nichado e como uma equipe interessada em produções audiovisuais independentes, design conceitual e obras que procuram exibir um visual atraente deve compreender isso, levando em considerações críticas construtivas e não se desmotivar com a forma com que todos receberam o projeto, uma vez que cada ser humano é singular.

Com isso, dentre as diversas versões que escutamos do que as pessoas entenderam da história, notamos um discurso em comum entre algumas pessoas, de que a protagonista na verdade estava dividida entre seus valores cristãos e um romance homossexual. O que nos surpreendeu por em nenhum momento se quer ter-se discutido entre a equipe a vontade de tratar sobre assuntos relacionados a orientação sexual de Anna. Tal interpretação pode ser ocasionada dos exagerados símbolos cristãos que aparecem com semblante opressivos e de como as pessoas

fazem associações dos signos de maneira a se basear em seus valores e em como esses signos são apresentados em contextos anteriores. Tanto esses feedbacks quanto vários outros foram muito importantes, uma vez que o estudo dos signos é essencial para uma produção focada em uma narrativa visual.

Por fim, a coletânea “Dos Galhos Prateados” está disponível de forma online na plataforma Spotify no formato de *playlist* e pode ser acessada através do link:

<https://open.spotify.com/playlist/6rjdIQRbOdzUHKfovYYH1m?si=ee837497c77044fc> ,

enquanto o curta metragem está disponível no YouTube com o nome “Dos Galhos Prateados - Curta Metragem” e pode ser acessado através do link:

https://www.youtube.com/watch?v=XOH_EIDDJvU&t=4s .

9. Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. Tradução: Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo, Cosac & Naify, 2004.

BRUZZI, Stella. **Undressing Cinema: clothing and identity in the movies**. New York: Routledge, 1997.

CHRIST, Giovana. A arte dos discos. SP - ARTE, São Paulo, 2020.

CARVALHO, Lorena Santos de. **Uma análise da direção de arte de Os excêntricos tenenbaums**. 2019. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; Soares, Thiago. **O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise**. Galáxia, núm. 15, junho, 2008.

MINSKER, Evan; YOO, Noah. **Solange Talks New Album When I Get Home: Collaborations, Inspirations, Production, More**. Pitchfork, 2019.

MOTA, Maria Dolores de Brito. **Moda E Subjetividade: Corpo, Roupas e Aparência em Tempos Ligeiros**. 2008. Disponível em: <http://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7600/5105>. Acesso em: 08 de agosto de 2017.

NESS, Isac. **Um pesadelo de três horas!!!** YouTube, 30 de abr. de 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UXUOzhcgIAg>. Acesso em: 07 de novembro de 2023.

OLIVEIRA, Mariana. **C'est La Vie - Maquiagem de Efeitos Especiais: Da Produção À Execução**. 2017. p.1 - 69. Trabalho de Conclusão de Curso -Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho. Bauru, 2017.

RESENDE, Victor H. **Performances musicais no rock brasileiro dos anos 1970, por meio de análises de capas de discos.** Revista Vórtex, Curitiba, v.4, n.1, 2016.

SAUTHIER, **Helio Ricardo. Cinema, Moda e Figurino.** 2023. 684 f. Tese (Mestrado) - Curso de Cinema e Artes do Vídeo, Universidade Estadual do Paraná, Curitiba, 2020.

SCHOLL, **Raphael Castanheira. Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação.** 2009. Disponível em:<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0855-1.pdf>. Acesso em: 08 de agosto de 2017.

SOARES, Luciana Almeida; ALÉCIO, Manuela Campos Machado. **Moda e cinema: A influência do figurino na caracterização do personagem.** Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais, Curitiba, v. 04, n. 02, p. 117-131, dez. 2017.

ZETTL, Herbert. **Sight Sound Motion: applied media aesthetics.** 7. ed. Boston: Wadsworth Cengage Learning, 2014.