

METODOLOGIA DO BAIXO ORÇAMENTO A PARTIR DE EXPERIMENTAÇÕES EM VIDEOCLÍPE

MATEUS ARMAS¹;
JOÃO CARLOS MACHADO²

¹Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – mateus.armas@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – chicomachado08@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é um fragmento da pesquisa “A criação do videoclipe Sine from above e concepção do planeta Chromatica através da produção independente” onde a proposta foi realizar um videoclipe e a partir dessa realização pesquisar e desenvolver uma metodologia para produções independentes audiovisuais.

Aqui se buscou criar um produto cultural a partir de outro produto cultural e refletir as questões micropolíticas envolvidas.

A pesquisa tem um caráter subversivo de hackeamento e ocupação de lugares de não-pertencimento, aqui se utilizaremos de uma proposta de um artista mainstream (cultura de massa) e através do alcance desse artista no ciberespaço divulgar artistas Brasileiros independentes – uma forma de hackeamento de sistemas estabelecidos.

A música escolhida para o videoclipe dessa pesquisa foi “Sine From Above”, um dueto entre Lady Gaga e Elton John, sendo a 14ª faixa do mais recente álbum de Lady Gaga: Chromatica.

Escolhemos Lady Gaga pela imensa e potente base de fãs que a artista carrega ao longo dos anos, e a faixa Sine From Above surgiu como opção por não ter um videoclipe oficial e pela possibilidade de realizar uma gravação com uma artista cover de Lady Gaga e um cover de Elton John, que se mostraram interessados no projeto.

Pensando no videoclipe enquanto um meio de pensar visualmente um som, e no alcance que este trabalho teria enquanto objeto de interesse das comunidades virtuais de fãs - como fazer jus ao trabalho de Lady Gaga, agradar esse público alvo de extrema paixão e exigência com tão poucos recursos? Seria possível realizar uma obra audiovisual a partir de uma proposta tão grandiosa do mainstream?

Antes de continuar, é sugerido que o leitor assista ao vídeo clicando no link abaixo ou lendo o QR code. Assim nosso texto poderá fazer mais sentido.

Link para o vídeo: <<https://youtu.be/JplrHJNxDNw>>



2. METODOLOGIA

A proposta da pesquisa foi realizar uma produção prática em formato de videoclipe gravado em formato digital nas dimensões 1920x1080p. E, a partir dessa produção, entender os caminhos, limitações e adaptações impostos no processo da produção independente. O projeto aconteceu entre os anos de 2022 e 2023, intercalando a pesquisa, realização/produção do videoclipe e montagem.

Foi necessário um mapeamento de recursos e ações para realização. Essa foi uma etapa onde os caminhos e decisões foram impostos pelo contexto e recursos disponíveis. Desde o início, a técnica de *chroma-key*¹ foi a que se mostrou favorável ao processo, pois, através dela, seria possível reunir Gaga e Elton em um planeta fictício, sem que precisássemos nos deslocar diversas vezes, afinal o elenco do videoclipe residia em diferentes partes do Brasil.

Após formular uma definição sobre escolhas estéticas, locações, referências e um mapeamento de recursos e ações para realização do videoclipe, as gravações foram marcadas e se iniciaram. Através de uma espécie de efeito Kuleshov², mesclamos as gravações em *chroma-key* com cenários reais gravados posteriormente.



Figura 1. Frames do videoclipe de *Sine From Above*, aplicando o efeito Kuleshov em integração entre cenas reais e *chroma-key*. Fonte: Arquivo Pessoal (2023).

¹ *Chroma-key* é uma técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre outra por meio do anulamento de uma cor padrão, normalmente sendo o verde.

² O cineasta soviético Lev Kuleshov, no início do século 20, resolveu colocar à prova sua teoria sobre a montagem cinematográfica. A conclusão de Kuleshov foi de que a edição é tão ou mais importante para a construção de sentido nos filmes quanto o papel desempenhado pelo ator. Com isso, o que passou a ser chamado de efeito Kuleshov tornou-se uma prática recorrente no cinema.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O maior empecilho encontrado foram as limitações de software, um problema comum de execução quando se trabalha com recursos limitados e não se tem uma adequação entre software e hardware, por exemplo, o que certamente não deve ocorrer com as grandes produtoras de vídeo norte-americanas. Nesses casos, o computador (hardware) não consegue decodificar as informações do programa (software) e trava por alguns segundos, minutos, ou, em alguns casos, se reinicia, fazendo com que as informações sejam perdidas.

Quando trabalhamos com *chroma-key* (o fundo de cor verde que é posteriormente “excluído”, deixando infinitas possibilidades a serem criadas e exploradas nesse fundo) é importante ter fluidez nas ideias para executar testes e, rapidamente, poder manter ou descartar essas ideias. A criatividade é fluida e pungente, uma experimentação leva a outra e assim se segue adiante. Quando há um “ruído”, uma barreira entre essa comunicação, a ideia fica severamente prejudicada.

4. CONCLUSÕES

A possibilidade da realização do videoclipe é resultado de contextos que se atravessam a partir das possibilidades dadas pela cibercultura, como o acesso a informações para utilização de softwares sem custo, as técnicas aprimoradas desde os anos 70 para a construção de videoclipes e, principalmente, as comunidades de fãs, visto que os dois atores/*covers* utilizados no videoclipe fazem parte diretamente dessas comunidades e talvez não os teria conhecido se não fosse por elas.

A edição do videoclipe, juntamente com a pesquisa, foram as etapas que levaram um tempo muito maior em relação aos outros tópicos, e este foi o ponto mais difícil para o elenco compreender. Durante o processo, as dificuldades gráficas foram imensas e foi na montagem que ficou claro o que não funcionou, resultando em adaptações e descartes, porque aqui é o momento crucial onde se decide o que entra e o que sai. No entanto, todo descarte é um rascunho para os próximos que virão.

É imprescindível enxergar no cinema experimental a potência da liberdade de poder tentar e falhar, o que não temos no cinema industrial, onde os projetos partem de demandas com prazos e expectativas a serem cumpridas. O filme digital feito por fãs está para o cinema como a cultura punk do “faça você mesmo” estava para a música (JENKINS, 2006).

Assim como a comunidade de fãs e as produções *fanmade* produzem por serem inspirados pelos artistas e obras que admiram e conseguem fazer isso pelo seu conhecimento de técnicas, realizar esta produção foi desafiador por ser concebido a partir de uma proposta tão grandiosa. Nessa linha de pensamento, Karine Ruy, em *Espaços do cinema de baixo orçamento no Brasil*, diz que o cinema de baixo orçamento impõe, em primeiro lugar, um desafio metodológico (2016, Pg. 3). Dessa forma, é importante, enquanto contrassistema, enxergar as possibilidades, entender limitações que impõem os desafios e optar por escolhas (e descartes) que favoreçam a narrativa em prol do conceito.

Como fazer uma produção e como divulgar, utilizando-se de um dos maiores nomes da música com uma rede de pessoas interessadas como uso político para divulgação de produção. Esse é o subtexto que carrega a potência subversiva de “hackear” e criar um breve espaço de negociação onde às vezes se ganha!

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARMAS, M. **A criação do videoclipe Sine from above e concepção do planeta Chromatica através da produção independente.** Pelotas, 2023.

HEVIA, A. **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes.** Porto Alegre, 2002. (Coleção Visualidade; 4.).

JENKINS, H. **Cultura da Convergencia**, Nova Iorque, 2006.

LÉVY, P. **Cibercultura**, tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo, 1999.

RUY, K. **Os espaços do cinema de baixo orçamento no Brasil.** Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2016. Disponível em: <<https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/211/218>>. Acesso em 29/07/2021.

Álbum Musical

CHROMATICA, Lady Gaga, 2020.