

Counting Stars¹

Gustavo Eder da Rocha CHAVES²

Helmut Godoy DULLENKOPF³

Letícia Thais DHIEL⁴

Jéssica Redieske REYES⁵

Pâmela Luisa da SILVA⁶

Jéssica Silveira da COSTA⁷

Márcio da Silva BOHER⁸

Yhevelin GUERIN⁹

Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, RS

RESUMO

Este artigo é um relato da produção do clipe Counting Stars, que foi feito em prol de um trabalho para a disciplina de Oficina da Criatividade do primeiro semestre do curso de Produção em Mídia Audiovisual. É possível acompanhar o passo a passo desde a criação da ideia até o momento em que a produção é dada como finalizada.

PALAVRAS-CHAVE: video; clipe; videoclipe; counting; stars; countingstars; fantasia; pai; mãe; briga.

1 INTRODUÇÃO

O videoclipe da música Counting Stars, autoria da banda OneRepublic, foi feito com o intuito de ser o nosso primeiro contato com o audiovisual ao entrarmos na faculdade. A disciplina de Oficina de Criatividade promoveu um projeto, que consistia em criarmos grupos e realizarmos um videoclipe sem fins lucrativos, para depois concorrer em diversas categorias neste trabalho da própria disciplina, entre elas: melhor roteiro, melhor edição, melhor figurino e etc.

¹ Trabalho submetido ao XXII Prêmio Expocom 2015, na Categoria IV – Cinema e Audiovisual, modalidade CA04 Videoclipe (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Produção em Mídia Audiovisual, email: gustavo.eder@live.com.

³ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Produção em Mídia Audiovisual, email: helmutgd@gmail.com.

⁴ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Produção em Mídia Audiovisual, email: leticia@arautofm.com.br.

⁵ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Produção em Mídia Audiovisual, email: jessica.reyes_@hotmail.com.

⁶ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Produção em Mídia Audiovisual, email: pemellaluisa@hotmail.com.

⁷ Estudante do 5º. Semestre do Curso Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, email: jessica201293@gmail.com.

⁸ Estudante do 3º. Semestre do Curso Comunicação Social – Jornalismo, email: mamarcioboher@live.com.

⁹ Orientadora do trabalho. Professora do Curso Comunicação Social, email: yhevelin@gmail.com.

2 OBJETIVO

O presente paper tem como objetivo apresentar a produção de um videoclipe para um projeto de primeiro semestre que tinha o intuito de testar os conhecimentos básicos do audiovisual e a adequação ao trabalho em grupo, com o intuito de os próprios alunos compartilharem experiências e aprimorarem seus conhecimentos sobre as áreas de edição, roteiro e fotografia.

3 JUSTIFICATIVA

Este trabalho trouxe o primeiro contato com a área audiovisual e veio para testar conhecimentos e limites. A criatividade é algo essencial em nossas vidas, não apenas para criar produtos, mas para gerar soluções, vencer obstáculos e lidar com os problemas do dia a dia. Testando-a, os alunos foram além do exigido e buscaram extrair o melhor que cada um tinha a oferecer para colaborar de alguma forma com a ideia. Esta oportunidade fez com que o grupo fosse estabelecido para todo o curso e inclusive os encorajou a atuar profissionalmente.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

O planejamento é essencial para que qualquer trabalho possa ser bem executado, diante disto, o grupo aderiu a diversas técnicas criativas que auxiliaram no plano, sendo a principal chamada de *Brainstorming*, que é uma técnica de extração de ideias até que se chegue em uma solução. Segundo Bottentuit (2007), esta prática pode ser feita individualmente ou em grupo, mas é neste último caso que se possui um melhor aproveitamento desta.

A música e a ideia inicial surgiram de um integrante e os demais aceitaram trabalhar em cima delas. De acordo com Oliveira e Andrelo (2011), o campo das composições audiovisuais se tornou o foco principal da circulação de sentidos e símbolos da cultura de massa, e muito disso é aplicado na cultura dos jovens. A partir disto que foi pensado em utilizar a versão da cantora estadunidense Christina Grimmie ao invés da original, por ela se encaixar mais no perfil adolescente e passar a ideia do clipe com uma voz mais inocente.

Começou-se, então, o planejamento. Sessões de *brainstorming* foram feitas para ampliar o significado e a mensagem que seria passada através do que se tinha. Como o grupo foi composto apenas por estudantes, haviam limites e desafios que deveriam ser quebrados para obtermos um bom resultado, entre eles: a utilização de poucos equipamentos, locais de gravação um tanto limitados e os limites do conhecimento sobre a área, já que os estudantes se encontravam apenas no início do curso.

A questão dos figurinos foi algo ressaltado em uma das sessões. Para trabalhar com uma ficção fantasiosa, é necessário passar esta ideia de alguma forma que não apenas o roteiro, e então, as possibilidades de gerarmos mais atenção para esta questão através dos figurinos foi proposta. No final, os vestidos foram conseguidos com parceria de algumas lojas de fantasias da cidade de Santa Cruz do Sul.

O roteiro é um documento de grande importância que dá um norte ao planejamento surgido das sessões do *brainstorm* e reúne todas as tarefas exigidas em cena para que a captação seja mais rápida e eficiente. Além da captação, este documento também auxilia na fase de edição e facilita o processo de entendimento de perspectiva do grupo.

No total foram planejadas 54 cenas com bastante uso de planos médios e planos conjuntos, para que os figurinos pudessem ser apreciados juntos ao decorrer da estória e da música. O clímax também foi idealizado para que encaixasse bem com o ritmo, os efeitos e a fotografia.

O roteiro partiu da seguinte ideia: filha, que está passando por uma situação complicada em sua família, percebe que os pais não se relacionam tão bem quanto antes. Cansada das brigas, ela resolve dormir e acaba acordando em um parque bonito e colorido, onde encontra um chapeleiro simpática que a distrai e a ajuda a encontrar a felicidade.

Todo esse enredo deveria ser passado através da perspectiva de uma menina confusa e vendo a sua base familiar desmoronando, então trazer a inocência da garota e passar ela através das cenas também foi um dos desafios. Ela acaba criando esta afetividade com o chapeleiro e, juntos, vencem o mal que a perseguia. Mas no final, nada disso não passava de um sonho, demonstrando que ela deve encontrar forças da maneira que der para superar seus problemas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

As gravações foram executadas em um final de semana. No primeiro dia, foram gravadas todas as cenas internas, incluindo a da briga dos pais e a da menina em seu quarto. Foram utilizados uma câmera DSLR da Canon e um microfone *shotgun* para o feito. Neste dia, os ângulos eram mais fechados no rosto dos personagens, para captar a feição e a partir dela transmitir a essência do desconforto entre o casal e da filha os assistindo sem ter o que fazer.

No segundo dia, as gravações tomaram conta desde de manhã até o fim da tarde. Foi utilizado o Parque da Gruta, também em Santa Cruz do Sul. O ambiente possuía *playground*, partes com floresta densa e caminhos naturais, elementos que encaixaram com o planejamento inicial. O clima do dia cinzento auxiliou na captação das imagens para que a tonalidade ficasse neutra.

A questão da coloração era algo que seria alterada apenas em edição, e tendo o balanço de branco no neutro auxiliava inclusive na adição de efeitos especiais em cena. Como ressaltado anteriormente, os figurinos foram essenciais para que a mensagem fantasiosa fosse repassada pelas imagens coloridas, mas, ao mesmo tempo, misteriosas.

Com o vídeo gravado, o próximo passo era a edição, que tomou alguns dias. É importante que o áudio estivesse sincronizado com as cenas, para que o ritmo acompanhasse a música e junto com ela o próprio clímax da estória. Esta conversa entre os elementos foi muito importante para o resultado final.

6 CONSIDERAÇÕES

O resultado acabou surpreendendo até mesmo o grupo que o produziu. Todo o esforço combinado e o espírito em equipe trouxe a primeira de muitas experiências que o curso e a profissão tendem a oferecer. Este trabalho tem grande valor para os integrantes, que continuam atuando junto na faculdade e planejam aplicar suas técnicas criativas e audiovisuais inclusive em trabalhos externos. No dia em que o clipe foi exibido no projeto, mais uma categoria foi adicionada e dada à equipe: a categoria de Melhor Clipe.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOTTENTUIT, João Batista. **Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0**. Instituto de Educação e Psicologia da Universidade do Minho, 2007.

OLIVEIRA, Marcele; ANDRELO, Roseane. **Mídia-educação: da criatividade à livre expressão na escola**. São Paulo, FAPESP, 2011.