

## TÍTULO

# FICÇÕES *CRUZADAS*

REALIDADES EM INTERAÇÃO COM A REALIDADE



**DATA**

2009/2

**CENA**

1A/UFRGS

**TOMADA**

Regina Veiga

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Instituto de Artes

Departamento de Artes Visuais

Projeto de Graduação

Bacharelado em Artes Visuais

Regina Lúcia Veiga Oliveira

Professora Orientadora: Cláudia Vicari Zanatta

Banca Examinadora

Professores: Eny Maria Moraes Schuch  
Rodrigo Núñez

Porto Alegre, dezembro de 2009.

## **Agradecimentos**

Agradeço a todos que colaboraram para realização deste projeto. A minha orientadora Cláudia Zanatta, aos professores membros da banca Rodrigo Núñez, e em especial a professora Eny Schuch pelo apoio, empréstimo de equipamentos e disponibilidade; aos atores Álvaro Vilaverde e Paulo Guimarães pela disponibilidade e disposição; ao músico Beto Chedid pela linda parceria; e a todos que me acompanharam neste período, em especial minha mãe.

(...) "A luz é a substância do filme e é porque a luz é, no cinema, ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, narrativa. A luz é aquilo que acrescenta, reduz, exalta, torna crível e aceitável o fantástico, o sonho ou, ao contrário, torna fantástico o real, transforma em miragem a rotina acrescenta transparência, sugere tensão, vibrações. A luz esvazia um rosto ou lhe dá brilho... A luz é o primeiro dos efeitos especiais, considerados como trucagem, como artifício, como encantamento, laboratório de alquimia, máquina do maravilhoso. **A luz é o sal alucinatório que, queimando, destaca as visões ... Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo" ...**

FREDERICO FELLINI apud MARTINS(on line)

## Sumário

1 - Introdução .....	15
2 - Ficções Cruzadas - Realidades em Iteração com a Realidade .....	17
3 - Percepção .....	19
4 - Referências e Processo Inicial .....	25
5 - Relações com Trabalhos Anteriores .....	36
6 - Filmes Escolhidos Para Produção dos Vídeos O Espelho e O Unicórnio .....	38
7 - Processo de Criação dos Vídeos O Espelho e O Unicórnio .....	43
7.1 - Decupagem dos Filmes a partir do Hamsaryan .....	45
8 - Vídeos Produzidos .....	50
8.1 - Alice .....	51
8.2 - O Espelho .....	56
8.3 - O Unicórnio .....	67

9 - Apresentação dos Vídeos, Ocupação no Espaço .....	76
10 - Considerações Finais .....	78
11 - Bibliografia .....	81
12 - Anexos .....	87
12.1 - Filmografia .....	88
12.2 - Ficha Técnica dos Vídeos .....	92
12.3 - Depoimento do Músico Beto Chedid .....	94

## Sumário das Figuras

Figura 01 - <i>A View From An Apartment, 2005</i> .....	20
Figura 02 - <i>Family Dinner, 2001</i> .....	20
Figuras 03-08 - <i>Darkness, Light, Darknnes</i> .....	27-28
Figuras 09-11 - <i>A Rosa Púrpura do Cairo, 1985</i> .....	32
Figuras 12-14 - <i>Global Groove, 1973</i> .....	34
Figuras 15-17 - <i>Porões A-Paralelos, 2007</i> .....	35
Figuras 18-20 - <i>Ciclos, 2007</i> .....	35
Figuras 21-23 - <i>A Força Visual da Irrealidade, 2006</i> .....	36
Figuras 24-26 - <i>Café da Tarde, 2005</i> .....	37
Figura 27 - <i>A Leiteira, 1658</i> .....	40

Figura 28 - <i>Hamsarayan</i> , 1982.....	40
Figura 29 - <i>Hamsarayan</i> , 1982.....	42
Figura 30 - <i>Blade Runner</i> .....	42
Figuras 31-33 - <i>Hamsarayan</i> , 1982 .....	46
Figuras 34-35 - <i>Blade Runner</i> .....	46
Figuras 36-38 - <i>Hamsarayan</i> , 1982 .....	47
Figuras 39-40 - <i>Blade Runner</i> .....	47
Figuras 41-43 - <i>Hamsarayan</i> , 1982 .....	48
Figuras 44-45 - <i>Blade Runner</i> .....	48
Figuras 46-48 - <i>Hamsarayan</i> , 1982 .....	49
Figuras 49-50 - <i>Blade Runner</i> .....	49



Figuras 51-62 - <i>Alice</i> , 2008-2009 .....	54-55
Figura 63 - <i>O Casal Arnolfini</i> , 1434 .....	57
Figura 64 - <i>Hamsarayan</i> , 1982 .....	57
Figura 65 - <i>Blade Runner</i> .....	57
Figuras 66-73 - <i>O Espelho</i> , 2009 .....	59-66
Figuras 74-80 - <i>O Unicórnio</i> , 2009 .....	69-75



Este trabalho se propõe questionar as múltiplas e diferentes ficções cruzadas por meio de imagens em movimento, com narrativas não lineares. Procuo tirar o espectador da passividade, e provocar sua percepção, a partir de vídeos realizados com pequenos trechos de um filme clássico conhecido do público dos anos 80, *Blade Runner*, e um filme de curta metragem institucional, *Hamsarayan – The Chorus*. Para propor um jogo perceptivo, em alguns momentos, é acrescentado um ator para contracenar com a imagem projetada dos filmes, e posteriormente estas imagens produzidas são capturadas com uma câmera de vídeo. Seguindo esta mesma lógica, é apresentado também o vídeo em *stop-motion* "Alice" que deu origem a esta pesquisa.

Para tratar das questões relacionadas à percepção do observador me valerei dos teóricos Jacques Aumont e Oliver Sacks. Nas questões relativas à realidade virtual, da artista e

pesquisadora Diana Domingues. E nas questões relacionadas a cinema e vídeo, dos teóricos André Parente e Philippe Dubois.

Nas páginas a seguir são propostas algumas reflexões sobre ficções cruzadas de imagens em movimento em relação à percepção do observador. Descreve-se como ocorreu o processo de criação dos vídeos, e o caminho percorrido até chegar a eles, estabelecendo relações com trabalhos que anteriormente produzi. Também são citados trabalhos de artistas contemporâneos que serviram como referência para realização deste trabalho, e feitas breves análises comparativas entre suas poéticas e o projeto aqui proposto.



Falamos em ficções cruzadas e associarmos a elas a palavra “realidade” pode parecer um pouco contraditório a princípio. Contudo, se analisarmos este trabalho, existe uma multiplicidade de dimensões e ficções cruzadas. Ele é composto por dois filmes diferentes, dois enredos diferentes, duas realidades diferentes. O filme projetado, mais, o ator contracenando com ele, faz com que surja uma nova realidade resultante desta edição

“Retorno a Couchot e Hillaire (2003) para insistir que a realidade virtual deve ser considerada “uma realidade na realidade, em interação com a realidade”. Trata-se de um “paradoxo do virtual que se distingue do real, fazendo parte dele”. Assim a RV não deve ser examinada como ausência do real ou a negação do real, mas como uma expansão da capacidade perceptiva de se viver no real por tecnologias de realidade

virtual, que oportunizam a experiência sensível antes não vivida em imagens".  
DOMINGUES, Diana. *Realidade Virtual, uma realidade na realidade* (2006: p80)  
Org. ARAUJO, Denise.

Concordo com a afirmação de Diana Domingues de que "*a realidade virtual deve ser considerada uma realidade na realidade*", pois no caso específico desta pesquisa, a realidade virtual está presente no momento inicial da captura das imagens quando o filme é projetado na parede. Quando o ator é colocado frente a este filme, contracenando com personagens virtuais cria-se ali um cruzamento de realidades e também de ficções. A realidade virtual do filme projetado e a realidade do momento em si, vivido pelo ator. E posteriormente, o vídeo resultante desta edição volta a ser uma realidade virtual, desta vez com várias dimensões e ficções, isto é, nele estão contidas várias camadas de realidades virtuais distintas.



Não existe uma percepção pura, ela será sempre fruto do conhecimento prévio adquirido e do emocional do indivíduo que a percebe. JACQUES AUMONT (2004: p142) afirma que "*ver o espaço, significa interpretá-lo*". Nosso olhar não é natural, ele é construído. O olho escolhe, e tal escolha está diretamente ligada à memória de cada indivíduo. Desta forma, quando a imagem, de alguma maneira, é familiar esta interpretação é mais rápida, por isso mesmo, passível de engano, pois induz o olhar a uma leitura de certo modo automatizada: o olho reconhece o que lhe é oferecido a partir de referências que julga já terem sua significação decodificada. Neste projeto o espectador irá ver, mas talvez não perceba ou custe a perceber, o jogo de ficções cruzadas criadas a partir da interação do ator com as projeções dos filmes, por tratar-se de algo não usual, sua percepção poderá ser mais exigida.

O neurologista e escritor OLIVER SACKS em seu depoimento no documentário "*A Janela da Alma*<sup>1</sup>" (2002) afirma que o reconhecimento, a memória visual e toda forma de percepção, estão diretamente vinculados à emoção. E quando existe uma quebra nesta conexão pode ocorrer uma grave crise nervosa. (A Janela da Alma [on line]). Esta afirmação nos permite dizer que a percepção depende amplamente do sujeito que a percebe.

Segundo Aumont, o ato de olhar implica em três conceitos: a representação, que permite ao observador aproximar-se de uma realidade ausente; a ilusão, um fenômeno perceptivo e psicológico que sofre influências culturais; e por fim o realismo, que é construído seguindo determinadas regras sociais. (AUMONT apud OLIVEIRA, 2006, p.17) Tais conceitos, representação, ilusão, e realismo são muito subjetivos e se alteram de indivíduo para indivíduo.

No caso de *Blade Runner*, um dos filmes base do presente projeto, por ser um filme de

---

1- "*A JANELA DA ALMA*", (on line) disponível na internet via www.url: <http://www.youtube.com/watch?v=ly8NORIsKt8> (15/09/2009).

domínio público, alguns observadores podem tê-lo assistido originalmente. Mas por ser muito antigo, de 1982, essa memória visual pode estar enfraquecida, dificultando assim o reconhecimento total das cenas apresentadas. Ou não, pois o diretor Ridley Scott fez uma nova versão em 1992, que se tornou conhecida como a “versão do diretor”<sup>2</sup> onde realizou algumas modificações incluindo novas cenas, que alteraram a narrativa. É essa versão que foi usada na montagem dos vídeos, e foi utilizada justamente uma destas cenas, a do *unicórnio*.

Já em relação ao filme *Hamsarayan*, por tratar-se de um filme institucional, que não rodou o mundo em salas de cinema ou vídeo locadoras, o grande público, provavelmente, não terá nenhuma referência sobre ele, e assim, poderá não perceber sutis intervenções, como por exemplo, no vídeo *O Unicórnio* em que o quadro superior esquerdo foi alterado quanto ao seu tempo de duração, sendo apresentado em *slow-motion*. Ainda que o filme *Hamsarayan* esteja disponível na WWW, em sites como youtube, entre outros, ele não pode ser considerado um filme popular como o *Blade Runner*.

---

2- <http://webinsider.uol.com.br/index.php/2007/12/04/blade-runner-enfim-retorna/>



Nos vídeos realizados nesta pesquisa, há momentos em que o ator Álvaro Vilaverde parece estar inteiramente incorporado as cenas, interagindo com a projeção. Um observador desavisado, ou que veja somente alguns fragmentos dos vídeos e não em seu contexto atual, o desta pesquisa, poderá ser levado a acreditar que o ator de fato está fazendo parte daquela ação originalmente. Mas se ele assistir na íntegra o vídeo perceberá momentos que evidenciam tanto uma coisa como outra, e poderá perceber que se trata de uma montagem que utiliza dois filmes diferentes. Ou até mesmo não perceber a presença do ator, que no vídeo *O Unicórnio* é sutil no início. Tal presença somente é explícita nas cenas finais, onde já não mais existem quatro quadros de imagens, mas um único quadro que toma conta da tela. Neste momento objetiva-se que sua percepção não esteja mais “dividida”, e sim voltada para um único quadro, aumentando assim a possibilidade de que ele perceba a participação do ator na cena.

Como já foi dito anteriormente, a proposta deste projeto é provocar a percepção do espectador. Sabe-se que esse intuito inicial pode tomar diferentes caminhos, dependendo de

quem assistirá aos vídeos. Marcel Duchamp em seu texto *O ato criador* (1957), afirma que o observador acrescenta suas interpretações à interpretação do artista, contribuindo assim, com o ato criador. Entre a intenção e a realização do artista, existe uma diferença que permite ao observador interpretar a obra, o que ele denomina de “osmose estética”

Podemos dizer que montar um filme é escrever com imagens. Através da montagem se determina a direção do olhar do espectador. Uma boa montagem é capaz de fazer com que o espectador siga, de acordo com sua percepção, uma linha de raciocínio. Com um filme, pode-se fazer várias montagens diferentes, isto é, transformá-lo em vários outros filmes. Portanto, a montagem é livre, e só depende de cada proposta. Ela é a responsável em dar um sentido, um encadeamento de idéias

Para acentuar o propósito de provocar a percepção do espectador, os vídeos deste projeto foram realizados com narrativas não lineares. Como não existe uma lógica seqüencial narrativa, cada observador poderá criar a sua própria.

“... O disnarrativo tem por objetivo quebrar não a ilusão da narrativa, mas a ilusão da narrativa como modelo de verdade, ou seja, sua lógica causal (uma sequência causal de acontecimentos: um vem após o outro e por causa do outro), sua referencialidade (a narrativa como reprodução ou relação do que acontece ou do que aconteceu) e sua transparência (ela não reproduz, mas representa ou reporta o que aconteceu). (ROBBE-GRILLET apud PARENTE, 2000; p131)

Trabalhando com uma narrativa fragmentada, busco a incerteza do que virá a seguir. Desta forma a percepção e os sentidos do observador ficam em estado de alerta permanente e abertos aos acontecimentos visuais e sonoros.

No caso específico desta pesquisa, a narrativa não é o ponto principal, mas a forma com que o observador irá percebê-la, pois existem várias narrativas independentes, não lineares. A presença do ator Álvaro Vilaverde, esta sim é significativa, por não fazer parte dos filmes originalmente. Nesse caso a percepção do espectador poderá identificar ou não o jogo de ficções e realidades cruzadas proposto.



As referências para o presente projeto partiram inicialmente da fotografia com o canadense Jeff Wall (1946), e o norte americano Gregory Crewdson (1962). Estes dois artistas foram muito importantes no processo de desenvolvimento do meu trabalho artístico em fotografia que citarei mais adiante. Ambos são artistas que trabalham com fotografias de realidades construídas, simuladas, reproduzindo cenas do cotidiano, cenas familiares, fictícias, em escala real. Atuam como diretores de cinema, com grandes equipes e produções de cenários internos e externos, atores, iluminação, dirigem a cena com controle absoluto, gerando imagens verossímeis ao extremo.

Nos trabalhos de Jeff Wall e Gregory Crewdson, aparece a figura importante que o fotógrafo passa a exercer, a de “diretor” de cena, sendo possível ser comparada a e estrutura utilizada por

esses artistas com as das grandes produções cinematográficas. Só que neste caso, todas estas funções comuns do cinema, direção de cena, direção de arte, direção de fotografia, são exercidas por uma única pessoa, o fotógrafo.



Fig.01 - Jeff Wall, A View From An Apartment, 2005



Fig.02 - Gregory Crewdson, *Family Dinner*, 2001

Ao conhecer o vídeo de animação em *stop-motion* do Tcheco Jan Svankmajer, "*Darkness, Light, Darkness*" de 1990, nome original *Tma, Svetlo, Tma* foi despertado meu interesse em realizar um trabalho com imagens animadas em *stop-motion*. O vídeo de Svankmajer consiste em um cenário em miniatura de uma sala vazia com duas portas e uma janela. Uma mão de argila acende uma luz e aos poucos vão entrando partes de um corpo humano também em argila, que montam um homem gigante, que por fim apaga a luz. Fiquei impressionada com sua técnica, criatividade e realismo.

Frames do vídeo *Darkness, Light, Darkness*, 1990.



Fig.03



Fig.04



Fig.05



Fig.06



Fig.07



Fig.08

Mais tarde, durante uma projeção do vídeo - *Kom... Ik... (Kommunikation)* de Peter Weibel - em uma festa, percebendo que uma menina começou a brincar diante da tela com a sua sombra na projeção, comecei a fotografá-la. Quando percebi estava dirigindo a menina e fotografando. O resultado das imagens ficou muito interessante porque havia momentos em que a menina parecia participar da cena, em outros a sombra que ela projetava também se integrava a ela. Em outros momentos ainda, o entorno começou a aparecer ampliando o cenário, com novos

elementos. Na pré-banca me foi sugerido que apresentasse este vídeo também. Então, aqui nasceu o vídeo de animação em *stop-motion* intitulado *Alice* em uma alusão ao clássico "*Alice no país da maravilhas*" (1865), do escritor inglês Lewis Carroll (1832-1898). No vídeo *Alice*, a menina Lis Oliveira Dutra interage com o vídeo de Peter Weibel, *Kom... Ik... (Kommunikation)*, e cria uma atmosfera entre mundo virtual e real. Por não ter utilizado um tripé, como é de praxe para registrar uma imagem em movimento, e desta forma ter fotografado oscilando o ângulo da câmara, ora mais para cima, ora mais para baixo, ora em plano mais aberto, ora em plano mais fechado, o movimento não ficou linear, o que gerou um certo ritmo ao vídeo.

A partir desta experiência surgiu a idéia de fazer um vídeo em *stop-motion*, com a apropriação de algumas cenas de filmes já consagrados, acrescentando mais um personagem a cena e ou objetos.

Durante o processo de captura de imagens, aconteceram alguns imprevistos que alteraram o



projeto inicial. A proposta era utilizar o ator Álvaro Vilaverde para interagir com o filme *Blade Runner* e o Paulo Guimarães para o *Hamsarayan*, e assim foi feito. Contudo, na primeira sessão de fotografias, as imagens capturadas ficaram com as cores completamente diferentes dos filmes originais. Na verdade o problema aconteceu por falta de conhecimento, por não dominar o funcionamento da máquina digital, e não ter calibrado a máquina para a luz do projetor. Algumas imagens ficaram também, com o movimento borrado, ressaltando, evidenciando a presença do ator, o que para mim não era interessante que acontecesse. Isto ocorreu, porque o filme projetado tem 24 quadros por segundo, enquanto que a máquina digital utilizada faz 3 fotos por segundo. Em uma segunda sessão, foi utilizada uma filmadora mini dv. As imagens capturadas e vistas na hora em outro equipamento ficaram exatamente como eu percebia e pretendia. Porém na hora de passar as imagens da fita mini dv para o computador, o trabalho inteiro foi perdido. Aparentemente por sujeira no cabeçote da câmera. Foi realizada então uma terceira sessão de captura de imagens, mas desta vez, infelizmente sem a presença do ator Paulo Guimarães, devido a outros compromissos por ele assumidos. Desta forma os vídeos *O Espelho* e *O Unicórnio* foram realizados com as gravações do ator Álvaro Vilaverde interagindo com o filme

*Blade Runner*. Enquanto que com o *Hamsarayam* só ficou o registro na nossa memória. Sendo assim, não tive outra opção senão utilizar cenas originais do filme<sup>3</sup>.

Considero também importantes referências para o presente projeto o filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, título original *The Purple Rose of Cairo*, realizado em 1985, do diretor Woody Allen. Com um enredo surreal, a história consiste em um ator que sai da tela do cinema por se apaixonar por uma expectadora, e contracena com o público, enquanto isso o filme no cinema para, pois não pode ter seqüência enquanto o ator não voltar para a tela.

Assim como na proposta do projeto aqui tratado, este filme mistura realidades diferentes, existe uma multiplicidade de dimensões. É a ficção da ficção. Tecnicamente falando, Woody Allen projetou um filme e filmou atores contracenando com o mesmo. Aqui neste caso, o filme dentro

---

<sup>3</sup> - Isto foi lamentável. Sou suspeita para falar, mas as filmagens do *Hamsarayam* com o ator Paulo Guimarães tinham ficado sensacionais, pois ele, assim como o Álvaro, é um grande ator. Ambos possuem percepções obviamente diferentes, e experiências diferentes também, e são muito sensíveis.

do filme foi feito especificamente para os atores contracenarem com ele. Enquanto que nos vídeos que realizei foram utilizados filmes já prontos e colocado atores para contracenar com suas projeções.

Frames do filme *A Rosa Púrpura do Cairo*, 1985



Fig.09



Fig.10



Fig.11

Outra influência importante é o clássico vídeo *Global Groove* de 1973 de Nam June Paik (1932-2006), obra fundadora da vídeo-arte. Na abertura desse vídeo há um casal dançando em frente a um cenário composto pela imagem em tempo real deles mesmos dançando, tomada por uma segunda câmera em outro ângulo e com planos diferentes. Nesta sequência citada, os dançarinos não interagem diretamente com a imagem projetada, pois eles dançam em frente a um fundo infinito, e esta projeção que aparece no vídeo foi feita em uma mesa de edição por incrustação/chroma key. A projeção neste caso serve como cenário que através de filtros na edição ficaram com efeito multiplicador das imagens, como um caleidoscópio. E o resultado final, isto é, o vídeo editado, pronto, marca a genialidade do autor para época.

*"... é sempre uma surpresa rever Global Groove, que representa a verdadeira certidão de nascimento do vídeo. Quanto mais o tempo passa, mais claramente percebemos que tudo já estava lá. Todas as figuras de base que hoje nos permitem dizer que o vídeo é uma nova escrita ali se inventam em alta velocidade, com leveza e graça." (FARGIER apud DUBOIS, 2004, p 101)*

Frames do Vídeo *Global Groove*, 1975



Fig.12



Fig.13



Fig.14

Uma referência próxima ao contexto no qual trabalho é a do grupo A-Paralelos formado por Eny Schuch, Fernanda Stein, Niúra Borges e Paulo Guimarães. O grupo realizou em 2008 algumas vídeoinstalações e vídeoperformances. Entre elas *Porões-a-Paralelos* no Paço Municipal e *Ciclos* no DC Navegantes em Porto Alegre, 2007. O projeto *Ficções Cruzadas* não é uma vídeoinstalação nem vídeoperformance, porém o processo de construção do vídeo se parece no tocante à imagem projetada e intervenção de atores no momento da projeção. A diferença é que para mim o vídeo é o meu produto final, não o momento que esta ação esta ocorrendo.

Fotos da videoperformance *Porões-a-Paralelos*

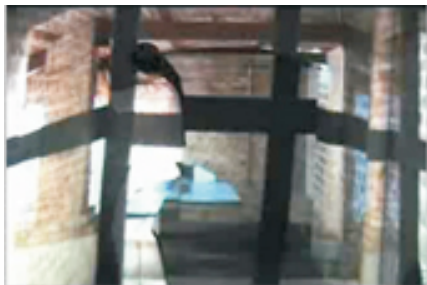


Fig15



Fig16



Fig17

Fotos da videoperformance *Ciclos*



Fig18



Fig19



Fig20

## 5 - RELAÇÃO COM TRABALHOS ANTERIORES

Minha primeira formação no Instituto de Artes/UFRGS, foi em fotografia com o trabalho intitulado *A Força Visual da Irrealidade* (2006), no qual foram montados cenários em miniatura, compondo cenas que primeiramente se formavam na minha imaginação. Eu imaginava a situação e logo a seguir a reproduzia e fotografava. Eram histórias contidas em um único fotograma. Já nesta época o que me interessava era a percepção do observador.

Fotos *A Força visual da Irrealidade*



36

Fig21



Fig22



Fig23

Durante este processo, tive o prazer de experimentar, ser assistente de arte em um filme da série Histórias Curtas da RBSTV. O curta chamava-se *Café da Tarde* do diretor Marcelo Allgayer. Desta vez, realizei em tamanho real o que eu fazia em miniatura, compus cenários. Durante os três dias de filmagens, fiquei completamente seduzida pela imagem em movimento. Porém percebi que isso era uma possibilidade futura, não para aquele momento, e continuei a fotografar minhas cenas estáticas.

Fotos do Cenário do Curta *Café da Tarde*, 2005



Fig.24

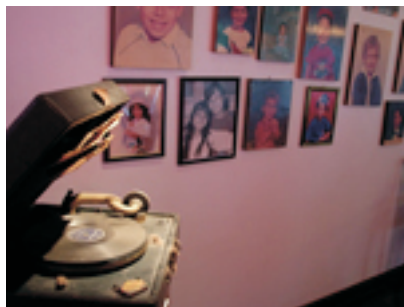


Fig.25



Fig.26





## 6 - FILMES ESCOLHIDOS PARA PRODUÇÃO DOS VÍDEOS O ESPELHO E O UNICÓRNIO

Os filmes foram escolhidos em função da sua estética, da sua iluminação. Os dois, coincidentemente, foram produzidos no ano de 1982. E segundo PARENTE (1998, p.131), na década de 80 o fotógrafo foi a figura de destaque. Esta afirmativa avalizou a escolha dos filmes, pois penso que a fotografia é a base de tudo, é onde se inicia a imagem em movimento, e também minha formação artística.

Os filmes são: o curta *Hamsarayan* do diretor iraniano Abbas Kiarostami, e o longa *Blade Runner* do diretor britânico Ridley Scott. Foram selecionadas algumas cenas e acrescentados personagens e ou objetos a elas durante sua projeção e filmada a sequência escolhida. O ator Álvaro Vilaverde, interagiu com a projeção do filme *Blade Runner*. No final do processo foi feita a edição mesclando os dois filmes.

Muitos são os contrastes entre os filmes escolhidos. São propostas diferentes já na sua origem. Enquanto que *Hamsarayan* é um filme institucional criado para o Instituto para o Desenvolvimento Cultural de Crianças e Adultos Jovens, *Blade Runner* é um filme de ficção científica, criado com o intuito de entrar no concorrido mercado cinematográfico. Contudo, apesar destas diferenças, percebo algumas semelhanças e relações entre eles.

*Hamsarayan* é um filme delicado, poético. Conta a história de um homem velho e surdo que lida com sua deficiência auditiva com muita simplicidade. Que sabe tirar partido dela nos momentos que não deseja ou não precisa ouvir. Mostra sua rotina de vida, seu dia na cidade e em sua casa. Trata da solidão e da solidariedade humana. Esta última fica explícita no momento em que o coro de crianças se forma para chamar atenção do avô surdo para abrir a porta. O filme possui uma iluminação deslumbrante, são autênticas pinturas em movimento, que lembram as pinturas do holandês Vermeer (1632-1675), em sua palheta de cores e na direção em que a luz entra em cena. Para mim o que torna este filme especial é justamente essa iluminação, pois o enredo é muito simples, e sem esta luz, talvez não tivesse a força visual que possui.



Fig.27 - Johannes Vermeer – *A Leiteira* (1658)



Fig.28 - Frame filme *Hamsarayan* – Abbas Kiarostami (1982)

Em contrapartida, *Blade Runner*, é um filme sombrio, denso, com clima de suspense. Passa-se quase o tempo todo à noite, com uma iluminação oscilante, pulsante, com atmosfera de subterrâneo. Possui uma incrível saturação imagética. Existe praticamente o tempo inteiro uma superabundância de luzes, imagens e acontecimentos simultâneos. Luzes de todo tipo, dos letreiros em néon, luz de rastro que entram pelas janelas, luz direta, indireta, contraluz, colorida, branca, etc. Tudo para reproduzir a idéia de vida na Terra no ano de 2019, pois é um filme de ficção científica. Contudo, apesar da parafernália de equipamentos eletrônicos inventados no filme, as questões emocionais são sempre as mesmas. Mostra igualmente, de certa maneira, a solidariedade. A solidão humana aparece aqui até com mais ênfase, tanto por parte dos humanos quanto dos replicantes. É um mundo frio, mas que permanece com as mesmas questões existenciais atuais e a busca desenfreada por mais tempo de vida. Mesmo no universo caótico de *Blade Runner* é possível também identificar ternura entre alguns personagens. Neste mundo distante a vida não muda tanto, assim como no *Hamsarayan*, as pessoas continuam saindo às ruas, bebendo, fumando, se comunicando, e se interessando umas pelas outras. As pessoas passam com pressa da mesma forma. O tempo não para e a vida

continua. Estes dois universos, completamente contrários aparentemente, é que torna a criação dos vídeos mais interessante e desafiadora.

Frame do filme *Hamsarayan*, 1982



Fig.29



Fig.30

Capa DVD *Blade Runner*



Segundo PHILIPPE DUBOIS (2004, p 100) O vídeo é uma forma que pensa, é um estado de reflexão, é um estado de olhar, uma ação, - vídeo em latim significa "eu vejo", " *...O vídeo é como um bloco onde fazemos anotações que são feitas com imagens e não com a escrita*"... (vídeo da entrevista concedida a Elizabeth Carvalho na TV GloboNews).

O fio condutor para selecionar as cenas e fazer associações e realizar as anotações a que BUBOIS se refere foi o filme *Hamsarayan*, por tratar-se de um curta metragem. Procurei identificar em *Blade Runner* imagens, cenas que fossem de alguma maneira, comuns aos dois filmes, que dialogassem entre si.

Com as cenas definidas, os filmes foram projetados, individualmente, em uma parede branca e dirigi os atores. Em alguns momentos, sabendo da proposta, eles tiveram liberdade para atuar

e interagir com a cena projetada. O acréscimo do ator foi de fundamental importância para ampliar o jogo criado com a mistura dos dois filmes em relação à percepção do observador. A diversidade de iluminação do filme *Blade Runner* contribuiu para mascarar a presença do ator em determinados momentos.

Optei por não utilizar a projeção em *Chroma key*, ou projeção invertida por trás da tela, para fazer a incrustação dos personagens, sem criar sombras, resolvendo tirar partido do entorno, das diferenças de escala e sombras que, por vezes, aconteciam.



Relações estabelecidas  
entre as cenas  
dos dois filmes



*Hamsarayan* - Pautas Musicais (créditos em iraniano) - 00:20

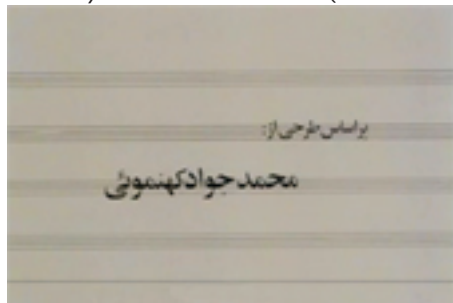


Fig.31

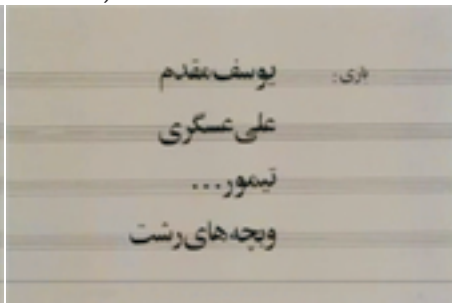


Fig.32

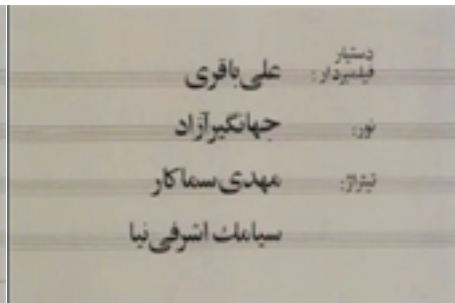


Fig.33

*Blade Runner* - Homem Piano - cena 14/00: 42:28 e mulher piano/c 22 - 01:08:42



Fig.34

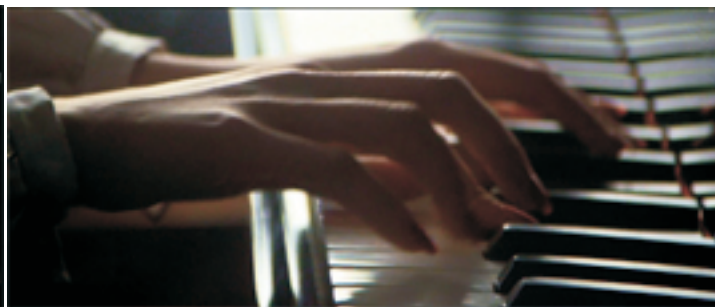


Fig.35

*Hamsarayan* - Andando pela rua - 02:49 e 03:20



Fig.36



Fig.37



Fig.38

*Blade Runner* - Muitas pessoas na rua - cena 20- 01:01:32



Fig.39



Fig.40

*Hamsarayan* - Imagem refletida na vitrine - 6:00



Fig.41



Fig.42



Fig.43

*Blade Runner* - Foto escaneada - c 14 - 43:00 (Álvaro foto quadro do Van Eick nas mãos)

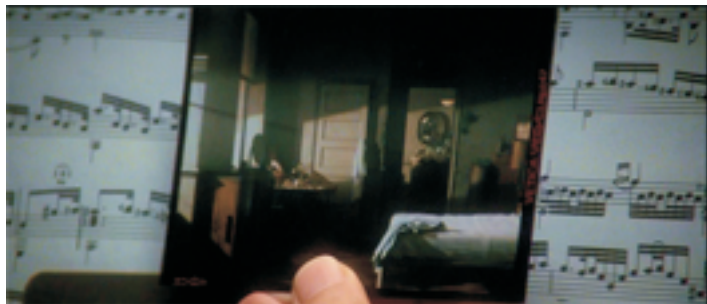


Fig.44



Fig.45

*Hamsarayan* - Close, luz da janela - 07:30 - 11:08



Fig.46



Fig.47



Fig.48

*Blade Runner* - Close mulher, luz de rastro entrando - cena 21 - 01:03:23



Fig.49



Fig.50



8.1 - Alice

8.2 - O Espelho

8.3 - O Unicórnio



Este vídeo em *stop-motion* surgiu do acaso. Como disse anteriormente, em uma festa havia uma projeção de vídeos e uma menina, a Lis de Oliveira Dutra, começou a brincar com a sua sombra projetada na tela improvisada, montada com um lençol no pátio da casa. O filme que passava era *Kom ... Ik... (Kommunikation)* do Peter Weibel. Comecei a fotografar as ações da menina, passando a dirigi-la a partir de determinado momento.

Naquela ocasião não tinha idéia de que o material iria se transformar em um vídeo e que se tornaria responsável pelo início de vários outros vídeos. De uma nova etapa de captura de imagens e nova linguagem: a da imagem em movimento. Mesmo porque, como disse antes, não dispunha de um tripé para registrar as imagens. Essa oscilação causada pela falta do tripé foi incorporada ao vídeo, pois a proposta era fazer vídeos não lineares, e este até no enquadramento não ficou linear.

Nasceu então a *Alice*, intitulada assim, em alusão ao livro "*Alice no País da Maravilhas*" de 1865, do escritor inglês Lewis Carrol (1832-1898), pois a menina interagindo daquela maneira com o vídeo, ora bem integrada a cena, ora nem tanto, mas participando dela, criou uma atmosfera entre o mundo virtual e o real. Passou a transitar, de certa maneira, entre estes dois mundos, criando um mundo paralelo, visto que o cenário em vários momentos fica mais expandido aparecendo não somente a tela de projeção, mas o entorno que também é parte integrante das fotografias. E nele está presente uma porta que possui muita força visual. A porta aparece do início ao fim do vídeo. E à porta normalmente associa-se a idéia de trânsito, de passagem para algum lugar. Na história de Carrol, Alice cruza várias portas, tendo em determinados momentos dificuldades de cruzá-las devido ao seu tamanho. No vídeo desta pesquisa a porta está presente, mas apenas sugere este cruzamento entre o real e o virtual. Apesar da analogia feita com o livro de Lewis Carrol, aqui *Alice* não possui uma narrativa linear, nem tem a pretensão de contar uma história.

Esta experiência tornou-se mais rica ainda quando o músico Beto Chedid agregou-se ao

projeto, aceitando o convite para criar a trilha sonora para o vídeo. A partir deste momento *Alice* passou a ter duas pessoas diferentes, duas percepções diferentes a pensar e criar sobre um mesmo tema. A trilha criada pelo Beto Chedid imprimiu ritmo ao vídeo.

Os efeitos sonoros do início do vídeo, por não coincidirem com as ações dos personagens, também contribuem para a não linearidade da narrativa, causando um estranhamento perceptivo no observador.



Fotos do *stop-motion Alice*



Fig.51



Fig.52

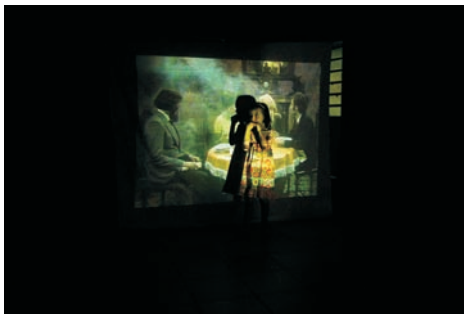


Fig.53

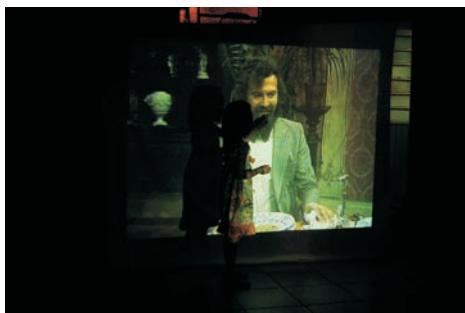


Fig.54



Fig.55



Fig.56



Fig.57



Fig.58

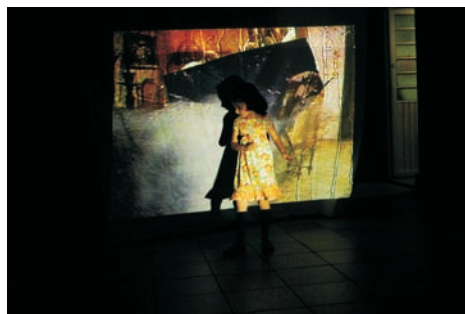


Fig.59



Fig.60



Fig.61



Fig.62



Este foi o primeiro vídeo editado. Depois de ler o texto *Esper Machine: a metalinguagem em Blade Runner, de Ridley Scott – I* de Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia<sup>3</sup> em que é feita a relação da cena do esper machine com o quadro do Van Eyck, decidi utilizar a imagem do quadro *O casal Arnolfini* nas mãos do ator Álvaro Vilaverde. Esta relação também foi estabelecida com o filme *Hamsarayan* na cena em que o personagem se vê refletido em um espelho de uma vitrine. Resultou então em três camadas de imagens sobrepostas. Não foi proposital, mas neste vídeo aconteceram várias relações de espelhamento durante a montagem.

---

3 - SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. *Esper Machine: a metalinguagem em Blade Runner, de Ridley Scott - I* (online) - disponível na internet via url: <http://www.studium.iar.unicamp.br/sete/2.html> (14/09/2009)



Fig.63 - Van Eyck, *O casal Arnolfini*, 1434

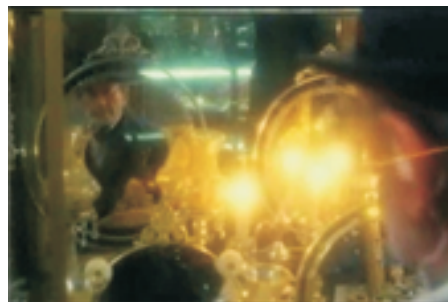


Fig.64 - Frame do filme *Hamsarayan*, 1982



Fig.65 - Frame do filme *Blade Runner*, 1982

A narrativa aqui também não é linear, sendo o vídeo construído a partir das associações feitas na decupagem e com o resultado das filmagens, sem a preocupação em contar uma história com começo meio e fim.













Fig.70





Fig.72





Este vídeo começou a ser construído primeiro pensando no áudio. Ele foi peça chave para criação e desenvolvimento da imagem em movimento. A idéia foi misturar, mesclar vários sons, realizar várias sobreposições de áudio dos filmes *Hamsarayan* e *Blade Runner*, e a partir daí utilizar quatro janelas com acontecimentos simultâneos.

A montagem deste vídeo fluiu naturalmente sem a preocupação de fazer uma narrativa linear. O projeto foi criar quatro janelas, duas de cada filme, com associações pré-estabelecidas relativas à iluminação, tons cromáticos e a movimentação de pessoas na rua. Em um dos quadros do *Hamsarayan* foi feito um *slow-motion* acentuando a leveza e fragilidade do personagem. Esta alteração produzida no tempo dos quadros teve a intenção de provocar ainda mais a percepção do observador que neste momento supõe-se dividida. Já em um dos quadros

do *Blade Runner* permanece o seu ritmo acelerado, uma cena intensa com perseguição pelas ruas com a participação do ator Álvaro Vilaverde que interagiu com a projeção da cena. O ator aparece no início e depois volta no fim do quadro, em outra situação e com outra roupa.

São quatro narrativas independentes que estabelecem relações em alguns momentos. Os quadros saem do ar aos poucos, gradativamente, finalizando em um único quadro que toma conta de toda tela. Com a sobreposição e cruzamentos sonoros existentes no vídeo, a intenção é que o espectador faça este cruzamento visualmente das imagens, isto é, ele terá que acompanhar os quatro quadros. Inicialmente será uma tarefa difícil, se fossem quatro imagens estáticas talvez esta tarefa fosse mais fácil, mas por tratar-se de imagens em movimento sua percepção será mais exigida. Desta forma talvez nem perceba a presença do Álvaro, mas aos poucos com a diminuição dos quadros e finalizando em um único quadro a presença dele poderá tornar-se evidente.

Frames do vídeo *O Unicórnio*

















Fig.80



Os vídeos possuem independência, e podem ser apresentados individualmente. Não considero nenhum dos vídeos mais importante que o outro, ou que mereça mais destaque que outro. Os três possuem sua importância e singularidade. Os vídeos *O Espelho* e *O Unicórnio* serão projetados na parede, e o vídeo *Alice* será projetado separadamente em uma televisão. Os motivos pelos quais me levaram a definir desta forma a apresentação basearam-se no espaço destinado à apresentação desse trabalho na Pinacoteca Barão de Santo Ângelo. Terei somente laterais, e nenhuma parede que faça ligação entre as duas. Por tratar-se de uma referência à entrada em outro mundo, um mergulho em um mundo paralelo, virtual, o vídeo *Alice* deve ser apresentado em uma caixa com uma TV, para que possa proporcionar uma sensação de "entrada" de mergulho mesmo, de um canal a uma realidade paralela.

No projeto como um todo não me preocupei com a linearidade, mas o som é de soma

importância nos vídeos, pois é parte integrante da narrativa. Serão utilizados fones de ouvido para que o som de cada vídeo seja apreciado individualmente.





Este projeto foi o início de uma pesquisa nova pra mim, que certamente terá desdobramentos e possibilidades futuras.

A percepção é uma questão muito ampla que abarca várias possibilidades de investigação, e percebo a necessidade de maior aprofundamento nas questões que este projeto sugere. Em relação ao projeto aqui trabalhado foram experienciadas situações em que o “mundo real” se misturava com o “virtual”, com intuito de tirar o espectador da passividade, e provocar um choque sensorial na sua percepção. No projeto anterior *A Força Visual da Irrealidade* com fotografia, também a percepção foi objeto de estudo, mas de maneira distinta. A principal diferença entre os dois projetos é que o primeiro foi com fotografias, cenas estáticas, e o atual é realizado com imagens em movimento. No primeiro, provocava a percepção do observador com simulações de cenas cotidianas em cenários em miniatura, o mais verossímil possível. Agora,

com imagens em movimento, o observador é mais exigido sensorialmente, pois ele não tem mais o tempo de contemplação de uma fotografia, e seus sentidos ficam em alerta, pois além das imagens em movimento existe o áudio.

O atual projeto é uma continuação, uma evolução da investigação iniciada sobre a percepção, no projeto *A Força Visual da Irrealidade*, e revela que há muitas coisas ainda a serem pesquisadas e investigadas. Futuramente, pretendo me dedicar a esta nova linguagem, o vídeo, e continuar nesta linha de pesquisa mesclando o virtual com o real, utilizando recursos novos, tais como, projeção por trás e invertida, com o propósito de integrar ainda mais o ator a cena, sem provocar sombras; escolher os filmes e realizar alguns ensaios com os atores previamente. Mas isso tudo aumenta os custos de produção e demanda um tempo bem maior do que este curto período para realização deste projeto de graduação.

Durante esta pesquisa e conseqüentemente da criação dos vídeos, houve alguns contratemplos, mas também houve gratas surpresas, e situações que apontam um novo e

possível caminho a partir do vídeo *O Unicórnio*. Sinto que ele é um ponto de partida, uma nova linguagem a ser pesquisada dentro desta temática da percepção, com a utilização de várias janelas com imagens independentes em movimento.

Penso que o projeto *Ficções Cruzadas, Realidades em Interação com a Realidade* é o início de um longo percurso a ser caminhado, na tentativa de pesquisar mais profunda e sistematicamente as questões relativas à percepção. O presente projeto certamente terá desdobramentos e possibilidades futuras. Quem sabe até mesmo um seguimento das produções em parceria, pois a experiência em dirigir um ator foi maravilhosa, até porque, o Álvaro Vilaverde e o Paulo Guimarães são muito experientes o que facilitou e tornou mais agradável ainda as filmagens. A parceria com o músico Beto Chedid também sugere novas oportunidades para realização de trabalhos em conjunto.

Este novo horizonte que agora se abre está repleto de muita expectativa e vontade de continuar a pesquisa com o cruzamento de ficções em imagens em movimento, sempre na tentativa de provocar a percepção do espectador.



"A JANELA DA ALMA", [on line] disponível na internet via WWW.URL:  
<http://www.youtube.com/watch?v=ly8NORIsKt8> (15/09/2009).

AUMONT, Jacques. *A imagem*. São Paulo: Papirus, 1995.

\_\_\_\_\_. *O olho interminável [cinema e pintura]*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BALDO, Marcus Vinícius C; HADDAD, Hamilton. *Ilusões: o olho mágico da percepção*. Rev. Bras. Psiquiatr., São Paulo, 2009. [on line] Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-)

44462003000600003&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 13 set. 2009. doi: 10.1590/S1516-44462003000600003

BATTCOOCK, Gregory, *A Nova Arte*. São Paulo: Perspectiva S.A., 1975, DUCHAMP, Marcel. O ato criador, 1957.

BLADE Runner. Ridley Scott. EUA: Michael Deeley e Bud Yorkin: Warner Bros, 1982. 116min: legendado, colorido; DVD.

CREWDSON, Gregory (Fotografia: *Family Dinner*) [on line] Disponível na internet via WWW.URL [http://guggenheimcollection.org/site/artist\\_work\\_md\\_172\\_1.html](http://guggenheimcollection.org/site/artist_work_md_172_1.html) , (28/04/06)

DOMINGUES, Diana. *Realidade Virtual: uma Realidade na Realidade*. In ARAÚJO, Denize Correa (org) **Imagem (Ir)Realidade**. Porto Alegre: Sulina, 2006

DUBOIS, Philippe. *Cinema, Vídeo e Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004

\_\_\_\_\_ : TV Globo News. Entrevista concedida a Elizabeth Carvalho.

DUVE, Thierry de; PELENC, *Arielle et al, Jeff Wall*, Phaidon, 2001.

*HAMSARAYAN - The Chorus*, Abbas Kiarostami. Irã: Instituto para o Desenvolvimento Cultural de Crianças, 1982. 15min: legendado, colorido; (on line) disponível na internet via www.url: <http://video.google.com/videoplay?docid=-2442076853729399143#>

MARTINS, André Reis. *A Luz no Cinema*, (on line) disponível na internet via www.url: <http://www.iar.unicamp.br/lab/luz/ld/Cinema%20V%EDdeo%20e%20TV/A%20luz%20no%20cinema.pdf>

PARENTE, André. *Ensaios sobre o cinema do simulacro [Cinema existencial, cinema estrutural e*

*cinema brasileiro contemporâneo*]. Rio de Janeiro : Pazulin, 1998.

\_\_\_\_\_ *Narrativa e Modernidade [Os cinemas não-narrativos do pós-guerra]*  
Campinas, SP; Papirus, 2000.

PORTAL DO CINEMA BRASILEIRO, (on line) disponível na internet via www.url:  
[http://www.heco.com.br/montagem/ensaios/04\\_03.php](http://www.heco.com.br/montagem/ensaios/04_03.php)

A ROSA PÚRPURA DO CAIRO, (on line) disponível na internet via www.url:  
<http://www.youtube.com/watch?v=CiENeCIgzy0&feature=related> (18/09/2009)

MOTA, Sergio. O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, cinema novo, Nelson Rodrigues. *Tempo soc.*, São Paulo, v. 16, n. 1, June 2004 . Available from  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-20702004000100018&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-20702004000100018&lng=en&nrm=iso)>. access on 19 Sept. 2009. doi: 10.1590/S0103-

20702004000100018.

PENAFRIA, Manuela. *O documentário segundo Bazin, uma leitura de o que é o cinema?, de André Bazin*. [on line] Disponível na internet via WWW.URL: [http://www.doc.ubi.pt/ol/manuela\\_penafria\\_bazin.pdf](http://www.doc.ubi.pt/ol/manuela_penafria_bazin.pdf) (19/09/2009)

OLIVEIRA, Regina Lúcia Veiga. *A Força Visual da Irrealidade: Simulação, Fotografia, Percepção*. Porto Alegre: UFRGS, monografia. Departamento de Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2006.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. *Esper Machine: a metalinguagem em Blade Runner*, de Ridley Scott - I (on line) - disponível na internet via WWW.URL: <http://www.studium.iar.unicamp.br/sete/2.html> (14/09/2009)



SONTANG, SUSAN. *Sobre Fotografia*. Lisboa: Dom Quixote, 1986.

SVANKMAJER, Jan, "*Darkness, Light, Darkness*" - disponível na internet via [www.url:](http://www.url:)  
<http://jansvanjmajer.com> (12/09/2009)



12.1 - Filmografia

12.2 - Ficha Técnica dos Vídeos

12.3 - Depoimento do Músico  
Beto Chedid



Título: Hamsarayan - The Chorus

Ano: 1982

Baseado em conto de Mohammad Java Kahnamooi

Roteiro: Abbas Kiarostami

Diretor: Abbas Kiarostami

Edição: Abbas Kiarostami

Diretor de Fotografia: Ali-Reza Zarrindast

Produção: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults

Duração: 15min

País: Irã

Sinopse: Um avô surdo, desliga seu aparelho auditivo para não escutar sons desagradáveis. As

horas se passam e ele não escuta quando sua neta bate à porta, pois ainda está com o aparelho desligado. Um grupo enorme de crianças se forma e em coro (título) gritam para ele abrir a porta.

Título: Blade Runner

Ano: 1982 reeditado em 1992

Baseado no livro de Philip K Dick

Roteiro: Hampton Fancher/David Webb Peoples

Edição: Terry Rawlings, Marsha Nakashima e Les Healey

Diretor: Ridley Scott

Diretor de Fotografia: Jordam Cronenweth

Diretor de Arte: David L. Snyder

Produção: Michael Deeley

Trilha Sonora: Vangelis

Genêro: Ficção

Duração: 116min

Elenco principal: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, M. Emmet Walsh, Daryl Hannah

País: EUA

Sinopse: No início do século XXI, uma grande corporação desenvolve um robô que é mais forte e ágil que o ser humano e se equiparando em inteligência. São conhecidos como replicantes e utilizados como escravos na colonização e exploração de outros planetas. Mas, quando um grupo dos robôs mais evoluídos provoca um motim, em uma colônia fora da Terra, este incidente faz os replicantes serem considerados ilegais na Terra, sob pena de morte. A partir de então, policiais de um esquadrão de elite, conhecidos como Blade Runner, têm ordem de atirar para matar em replicantes encontrados na Terra, mas tal ato não é chamado de execução e sim de remoção. Até que, em novembro de 2019, em Los Angeles, quando cinco replicantes chegam à Terra, um ex-Blade Runner (Harrison Ford) é encarregado de caçá-los.

Título: Kom...Ik... (Kommunikation)

Peter Weibel

Gênero: Vídeo Arte



Título: Alice

Apropriação do vídeo Kum...Ik... (Kommunikation) de Peter Weibel

Fotografia, Edição, Animação: Regina Veiga

Trilha sonora: Beto Chedid

Atriz: Lis de Oliveira Dutra

Duração: 2min 2s

Ano: 2008-2009

Título: O Espelho

Apropriação dos filmes Hamsarayan de Abbas Kiarostami e Blade Runner de Ridley Scott

Fotografia e Edição: Regina Veiga

Trilha sonora: fragmentos de Blade Runner

Ator: Álvaro Vilaverde

Duração: 3min 32s

Ano: 2009

Título: O Unicórnio

Apropriação dos filmes Hamsarayan de Abbas Kiarostami e Blade Runner de Ridley Scott

Fotografia e Edição: Regina Veiga

Trilha sonora: Fragmentos sobrepostos dos filmes Hamsarayan e Blade Runner

Ator: Álvaro Vilaverde

Duração: 2min 42s

Ano: 2009





Querida Regina:

O meu primeiro envolvimento com esse vídeo veio através do telefone, quando conversamos e me convidaste pra fazer a trilha. Já fiquei feliz... é um trabalho que adoro fazer. Ver um vídeo e inventar uma música, inventar um som a partir da imagem.

Confesso que busquei algumas alternativas pra fazer a música pra tua Alice: primeiro, aquele vídeo anos 70, o vestido da menina e as cores nas janelas me levaram pra um clima Led Zeppelin: desafinei meu violão a la Jimmy Page e comecei a inventar...Mas aí o que surgiu foi um tema instrumental que não casava, parecia um pouco celta...Uma viagem!

Achei que não era bem aquilo e fiquei olhando e olhando... Pensei em alguma melodia que

lembrasse Nino Rota, bem marcante, mas só consegui imaginar coisas que levavam a climas melancólicos.

E foi então que enxerguei o sorriso da menina em tantas das fotos, e lembrei o que havias me dito que parecia que ela “dançava” a partir do meio do vídeo, quando as imagens trocavam mais rápido. Isso disparou em mim a música que ficou, com aquele ritmo de afoxé. Aí pensei em dar o foco inicialmente pro vídeo, com os sons de talheres, copos, água, pratos... E isso se desconstrói na medida em que o vídeo se quebra e o foco vai pra menina, surge a melodia e os sons que se referiam ao vídeo fazem percussão com a dança da menina.

Depois até comentei contigo que não esperava que fosse por esse lado a trilha, mas gostei tanto, e acho que capturou as três coisas que gostaria que as pessoas vissem no vídeo: o vídeo de fundo, a dança da menina e o sorriso dela, que tentei expressar no caráter da música.

Obrigado pelo convite, foi bem divertido!

Beijo,

Beto

