IMAGEM E SOM:

PARADIGMAS DA POÉTICA ESPACIAL EM MOVIMENTO

Aline Naomi Hoshino
Professor Orientador
Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”

Faculdade de Arquitetura, Artes,
Comunicação e Design

2025

TFG

IMAGEM E SOM:
PARADIGMAS DA POÉTICA ESPACIAL EM MOVIMENTO

Aline Naomi Hoshino
Orientador: Prof. Dr. Dorival Campos Rossi

Arquitetura e Urbanismo
Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design
Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Bauru | 2025

RESUMO

Este trabalho explora a poética espacial na relação entre imagem e som, com foco na leitura do videoclipe e de mídias correlatas e disruptivas como linguagens visuais e simbólicas. O espaço é abordado como uma linguagem sensível, construída por meio de analogias semióticas.

Atualmente, somos constantemente expostos a imagens e sons em movimento por meio de diferentes plataformas e dispositivos, desde vídeos curtos nas redes sociais a performances musicais altamente produzidas. O audiovisual contemporâneo é marcado pela fragmentação, pelo ritmo acelerado e por uma intensa carga estética.

Nesse cenário, o videoclipe se destaca não apenas como um formato consolidado, mas como uma linguagem expressiva e simbólica que antecipa e influencia a lógica das mídias disruptivas, as quais subvertem os modelos tradicionais de produção e recepção audiovisual. Com seu formato curto, não linear e altamente sensorial, o videoclipe articula som, imagem, corpo e, sobretudo, espaço, de maneira que o torna um terreno fértil para experimentações tanto no nível sintático quanto no semântico, sendo uma delas a construção espacial e cenográfica como linguagem poética em movimento.

Para o desenvolvimento deste trabalho, foram realizados estudos de caso de videoclipes e mídias relacionadas, além de uma revisão bibliográfica sobre o simulacro e simulação de Baudrillard, semiótica de Peirce, imagem, som e espaço. Essa etapa fundamenta a concepção de um espaço aplicado às linguagens estudadas.

PALAVRAS-CHAVE: Imagem, Som, Espaço, Cenografia, Semiótica, Videoclipe

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 9
    1.1 JUSTIFICATIVA 12
    1.2 OBJETIVO 13
    1.3 HIPÓTESE 13
    1.4 METODOLOGIA 14
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 15
    2.1 SINCRONICIDADE: IMAGEM E SOM 16
        2.1.1 A CHEGADA DO SOM: SINCRONIZAÇÃO, EVOLUÇÃO E FUNÇÃO 18
        2.1.2 A MÚSICA COMO ESTRUTURA 20
        2.1.3 A SINCRONICIDADE COMO CONSTRUÇÃO SENSÍVEL 24
    2.2 O SIGNO ESPACIAL NA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM 26
        2.2.1 ARQUITETURA E CENOGRAFIA: ESPAÇOS SIMBÓLICOS CONSTRUÍDOS 28
        2.2.2 O ESPAÇO CÊNICO COMO LINGUAGEM NO VIDEOCLIPE 31
    2.3 O PARADIGMA DA IMAGEM E DO SOM NAS MÍDIAS DISRUPTIVAS 34
        2.3.1 EVOLUÇÃO DO VIDEOCLIPE E DESDOBRAMENTOS NA MÍDIA ATUAL 37
        2.3.2 O ESPAÇO NAS MÍDIAS DISRUPTIVAS 42
    2.4 ANALOGIAS SEMIÓTICAS: CONEXÕES SENSÍVEIS ENTRE ESPAÇO, IMAGEM E SOM 44
        2.5.1 A SEMIÓTICA DE PEIRCE: UMA LEITURA SITUADA 46
        2.5.2 IMPLICAÇÕES DAS ANALOGIAS SEMIÓTICAS NA EXPERIÊNCIA AUDIOVISUAL 49
        2.5.3 SIMULACRO E SIMULAÇÃO 51
3. ESTUDOS DE CASO 53
    3.1 BAD ROMANCE - LADY GAGA 54
    3.2 GOT ME STARTED - TROYE SIVAN 66
    3.3 ESQUINAS - ANAVITÓRIA 78
    3.4 DISCUSSÃO 88
4. CONCLUSÃO - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E ESTUDOS DE CASO 90
5. ENTREVISTA - LIZE BORBA 92
    5.1 VIDEOCLIPE AO LONGO DOS ANOS 94
    5.2 CONSTRUÇÃO DO SIGNIFICADO NO VIDEOCLIPE 95
    5.3 CARÁTER FRAGMENTADO 96
    5.4 DIÁLOGO COM AS DEMAIS EQUIPES DO AUDIOVISUAL 97
    5.5 PROCESSO CRIATIVO DA EQUIPE DE ARTE 98
    5.6 ESTUDO DE CENA E STORYBOARD 99
    5.7 PARALELO COM A PUBLICIDADE 101
    5.8 CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM 102
    5.9 USO DE NOVAS TECNOLOGIAS 103
    5.10 CENÁRIOS MULTIFUNCIONAIS 105
    5.11 VIDEOCLIPE E MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS 106
    5.12 CONCLUSÃO DA ENTREVISTA 107
6. FUNDAMENTAÇÃO CONCEITUAL DO PROJETO 108

6.1 ESCOLHA DA MÚSICA E ARTISTA 110
6.1.1 SOBRE O GRUPO KATSEYE 112
6.1.2 ESCOLHA DA MÚSICA 116
6.1.3 INTERPRETAÇÃO DA LETRA 118
6.1.4 ANÁLISE DA PRODUÇÃO SONORA 121
7. CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO 126
7.1 FICÇÃO CIENTÍFICA, ERA ESPACIAL E O RETROFUTURISMO COMO ESTÉTICA 129
7.2 PAINEL SEMÂNTICO DO PROJETO 132
7.3 STORYBOARD INICIAL 134
8. DESENVOLVIMENTO DOS ESPAÇOS 138
8.1 ESPAÇO 1 - AERONAVE 140
8.1.1 PAINEL SEMÂNTICO 141
8.1.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 143
8.1.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 145
8.2 ESPAÇO 2 - BAR FUTURISTA 146
8.2.1 PAINEL SEMÂNTICO 147
8.2.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 149
8.2.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 152
8.3 ESPAÇO 3 - TÚNEL DA AERONAVE 154
8.3.1 PAINEL SEMÂNTICO 155
8.3.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 157
8.3.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 160
8.4 ESPAÇO 4 - SALA DE CONTROLE 162
8.4.1 PAINEL SEMÂNTICO 163
8.4.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 165
8.4.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 168
8.5 ESPAÇO 5 - TÚNEL DE LED 170
8.2.1 PAINEL SEMÂNTICO 171
8.2.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 173
8.2.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 175
8.6 ESPAÇO 6 - FINAL 176
8.2.1 PAINEL SEMÂNTICO 177
8.2.2 MODELAGEM DO ESPAÇO 179
8.2.3 CRIAÇÃO DAS CENAS 181
9. MONTAGEM E TEMPORALIDADE: DESENVOLVIMENTO DO STORYBOARD ANIMADO 184
9.1 MONTAGEM DO STORYBOARD 186
9.2 ANIMAÇÃO DA CENA: USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL 188
9.3 CRIAÇÃO DOS PROMPTS 190
9.4 VISUALIZAÇÃO DO STORYBOARD 203
10. CONSIDERAÇÕES FINAIS 204
11. LISTA DE FIGURAS 206
12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 210

1. INTRODUÇÃO

O cenário atual é marcado por uma efervescência audiovisual onde a proliferação de conteúdos digitais redefine constantemente as fronteiras entre mídias e formas de expressão. Esse fenômeno pode ser descrito como media swirl, uma espécie de redemoinho midiático em constante transformação, mencionado por Carol Vernallis (2023) para ilustrar o modo como as estéticas aceleradas, mídias, sons, imagens e modos de recepção se entrelaçam e se transformam continuamente. Plataformas como Tiktok, Youtube e Instagram operam com lógicas próprias, impulsionando a experimentação de formatos curtos, fragmentados e visualmente intensificados. Essa nova configuração midiática, que se distancia das narrativas lineares e das estéticas tradicionais do cinema narrativo, exige, por sua vez, o desenvolvimento de novas interpretações capazes de compreender sua complexidade e especificidade.

Essa explosão audiovisual não nasce do nada. A relação entre imagem e som tem raízes que remontam aos primórdios do cinema, quando as projeções eram acompanhadas por música ao vivo, ganhando forma com a consolidação do cinema sonoro e da televisão. Como observa Arlindo Machado (1997, p. 190), "o vídeo é um sistema híbrido que opera com códigos distintos, importados de diferentes linguagens: cinema, teatro, rádio, literatura e, mais recentemente, da computação gráfica". No entanto, a cultura digital trouxe novos paradigmas, pautados pela descontinuidade, velocidade e superposição de estímulos. É nesse cenário em mutação que se torna necessário repensar as ferramentas analíticas disponíveis para interpretar essas produções.

Dentro dessa paisagem, o videoclipe ocupa um papel fundamental. Surgido como ferramenta de divulgação musical, ele se estabeleceu como uma linguagem própria, principalmente nos anos 1980 com a ascensão da MTV. Seu formato curto, híbrido e aberto à experimentação antecipou muitas das lógicas das mídias disruptivas atuais. Não à toa, o videoclipe é frequentemente descrito como um campo de testes técnico e estético. Como afirmou o cineasta David Fincher (1998), trata-se de um verdadeiro "parque de diversões" para testar limites. Analisar o videoclipe, portanto, é também compreender os caminhos que as linguagens audiovisuais contemporâneas vêm tomando. Este trabalho parte da leitura do videoclipe a partir de sua dimensão espacial, explorando a forma como o espaço atua como linguagem simbólica e poética nessas produções. Essa abordagem nasce do diálogo entre arquitetura e audiovisual, mediado pela cenografia, que pode ser vista como uma extensão da arquitetura. Mais do que mera ambientação, a cenografia é compreendida como dramatização do espaço (SERRONI, 2013), com potencial expressivo que ultrapassa a função decorativa. Como aponta Cipriano (2013, p. 130), a cenografia traduz a música por meio de signos arquitetônicos, criando atmosferas que contribuem para a poética visual. Nessa perspectiva, o espaço é entendido como elemento ativo, um signo que comunica, afeta e organiza a experiência audiovisual.

Para voltar o olhar à espacialidade nas mídias audiovisuais, este trabalho adota recortes da Semiótica como ferramenta de leitura e interpretação de imagens, sons e espaços. A escolha da semiótica de Charles Sanders Peirce se deve ao seu potencial abrangente e flexível, que contempla diferentes modos de significação e se aplica à linguagem visual, permitindo acessar os níveis sintáticos e semânticos da produção de sentido. Mais do que identificar significados fixos, essa abordagem busca compreender como os elementos espaciais participam da construção de sentido como um todo.

Assim, este trabalho constitui a base para o desenvolvimento projetual que será realizado posteriormente. O objetivo não é apenas analisar, mas gerar um repertório que possa informar a criação de um projeto cenográfico voltado às mídias estudadas, em que o espaço atue como linguagem expressiva. Ao examinar como os cenários são construídos e articulados com o som e a imagem, pretende-se demonstrar o potencial do espaço como elemento central na produção de significados nas mídias contemporâneas, e como isso pode alimentar práticas projetuais no campo da arquitetura e da cenografia.

1.1 JUSTIFICATIVA

A escolha por investigar a poética espacial no contexto audiovisual parte da observação de que, apesar da presença constante de conteúdos visuais e sonoros em nosso cotidiano, há uma carência de estudos voltados às linguagens não tradicionais e disruptivas. A maior parte das pesquisas ainda se concentra no cinema narrativo ou em formatos consolidados como a televisão, deixando de lado novas formas de produção audiovisual, como os vídeos curtos e os conteúdos pensados para plataformas digitais. Esses formatos não apenas se popularizaram, como também operam com lógicas visuais diferentes e exigem novas formas de leitura.

Nesse cenário, o videoclipe surge como um objeto de estudo relevante. Apesar de ser criado em um contexto anterior ao das redes sociais, ele antecipou muitas das estratégias visuais e compositivas utilizadas nas mídias digitais contemporâneas. Justamente por sua liberdade formal e natureza híbrida, o videoclipe se configura como um dos formatos mais abertos à experimentação visual e conceitual, com diferentes formas de representação do espaço. Como observa Carol Vernallis,

> "A indústria do videoclipe foi — e ainda é — um laboratório para experimentações audiovisuais [...] Mas é difícil sustentar argumentos sólidos quando há tão poucos estudos recentes sobre essa indústria, especialmente com embasamento teórico. Precisamos de uma nova abordagem nos estudos audiovisuais que trate a relação entre trilha sonora e imagem como foco central." (VERNALLIS, 2013, p. 194)

A investigação proposta também se justifica pelo diálogo entre o audiovisual e a arquitetura. Existe um trânsito entre essas linguagens, especialmente na maneira como o espaço cênico é criado, representado e percebido. Nessas mídias, o espaço é construído visualmente para comunicar sensações, estados ou atmosferas. Esse tipo de construção espacial é significativo e pode ampliar o repertório projetual e conceitual da arquitetura, por meio da cenografia.

Dessa forma, este trabalho se propõe a contribuir com uma leitura atual sobre a relação entre imagem, som e espaço, entendendo o videoclipe como um campo expressivo que ajuda a repensar os modos de conceber e representar o ambiente nas práticas de projeto.

1.2 OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo investigar como o espaço, em sua dimensão cênica e simbólica, pode operar como linguagem poética em movimento na articulação entre imagem e som, especialmente em videoclipes e mídias audiovisuais contemporâneas. A proposta é compreender essas construções espaciais a partir de seus funcionamentos sintáticos e semânticos, explorando o pensamento semiótico de Charles Sanders Peirce como lente interpretativa. Essa reflexão busca não apenas ampliar o entendimento sobre o papel do espaço nas mídias atuais, mas também fundamentar conceitualmente uma experimentação espacial para um videoclipe.

1.3 HIPÓTESE

O espaço, quando articulado de forma sensível à imagem e ao som em mídias audiovisuais contemporâneas, especialmente em videoclipes, pode operar como signo capaz de produzir sentido para além da função decorativa. Sua leitura por meio da semiótica pode revelar camadas simbólicas e estruturais que contribuem para a construção de uma poética audiovisual em constante transformação.

1.4 METODOLOGIA

A metodologia deste trabalho está estruturada em três etapas principais: a revisão bibliográfica, a leitura de estudos de caso e a experimentação projetual por meio de modelagem 3D e inteligência artificial.

A primeira etapa visa construir uma base teórica sólida sobre a relação entre imagem, som e espaço no audiovisual contemporâneo, com foco em mídias disruptivas como o videoclipe. São abordados temas como sincronicidade audiovisual, ritmo, composição cênica e construção do espaço como linguagem simbólica.

A segunda etapa compreende a leitura e análise de videoclipes, orientada por um recorte da semiótica de Charles Sanders Peirce, especialmente as analogias por similaridade (ícone) e contiguidade (índice). Essa abordagem busca compreender as relações simbólicas e espaciais entre som, imagem e performance. Por fim, a terceira etapa consiste no desenvolvimento projetual. Nessa fase, foram utilizados recursos de inteligência artificial como ferramenta de experimentação visual, permitindo a geração de imagens e vídeos a partir de prompts e colagens digitais.

Essa etapa envolve a criação de painéis semânticos e imagens produzidas por meio do sistema Whisk (LabFX/Google), reinterpretadas e compostas em colagens, e posteriormente a modelagem 3D dos espaços projetados.

As ferramentas de IA são empregadas tanto para o estudo das ideias iniciais quanto para a simulação do movimento e da interação entre corpo, som e ambiente, refletindo sobre novas possibilidades de criação audiovisual no contexto das mídias digitais contemporâneas.

2.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1

SINCRONICIDADE: IMAGEM E SOM

"A música não precisa de imagens, assim como as imagens não precisam de som. Ainda sim, a história do videoclipe vem mostrando que o som quer ser visualizado. E da mesma maneira, as imagens querem sonificação e são consideradas mais realistas quando o som é adicionado."
(VERNALLIS et al., 2022, p. 78)

Desde as primeiras imagens estáticas, como pinturas, fotografias e projeções, a imagem já operava como um sistema de significação. No entanto, com a invenção do cinema no final do século XIX, o tempo passa a ser considerado. A imagem em movimento instaura uma relação dinâmica com o espaço, o corpo e a narrativa. O movimento, por si só, já trazia à imagem um poder de representação, mas é com a chegada do som que a experiência audiovisual ganha densidade sensorial.

Para compreender a linguagem do videoclipe, é necessário investigar a relação entre imagem e som, especialmente em sua dimensão musical. Essa relação é responsável por construir atmosferas, sugerir sentidos, gerar ritmo e estruturar experiências sensoriais. Essas combinações revelam as intenções de cada linguagem audiovisual e como elas se transformam ao longo do tempo. Assim, este capítulo busca explorar a sincronicidade entre imagem e som nos formatos audiovisuais. Para isso, será traçado um panorama histórico da chegada do som e de sua função nas mídias. Em seguida, será abordada a música como estrutura organizadora da linguagem no videoclipe, e por fim, será explorada a sincronicidade como uma construção sensível. Esses caminhos permitirão compreender o espaço no audiovisual contemporâneo, assim como os deslocamentos nas mídias disruptivas.

2.1.1 A CHEGADA DO SOM: SINCRONIZAÇÃO, EVOLUÇÃO E FUNÇÃO

A busca pela sincronização entre som e imagem é anterior ao próprio cinema, mas ganha força com o desenvolvimento da tecnologia no início do século XX. Segundo Arlindo Machado (2000), a música, por muito tempo, foi concebida como linguagem autônoma e autorreferente, sobretudo a partir da tradição da sonata, com Beethoven. Essa ideia foi reforçada com a consolidação da indústria fonográfica e do rádio, que difundiram a noção da música como discurso exclusivamente sonoro. No entanto, essa separação começa a ruir com a chegada do som ao cinema.

Em 1877, Thomas Edison inventa o fonógrafo, que possibilita a gravação e reprodução de som. Posteriormente, ele apresenta o kinetophone, que tenta unir som e imagem, mas sem grande sucesso.

Já em 1902, Léon Gaumont desenvolve o chronophone, combinando projetor e toca-discos. Seus "phonoscènes" antecipam o que viria a ser o filme sonoro, e sua proposta era reconstituir a vida por meio da união entre retratos, gestos e vozes. Keazor e Wübbenna (2010) apontam que essas experiências já anunciavam a música como o acompanhamento ideal para as imagens em movimento. Ainda assim, limitações técnicas frustravam o público.

Com a popularização do cinema nos anos 1920, a sincronização se torna uma necessidade narrativa. A chegada de "O Cantor de Jazz" (1927) marca o início de uma nova era, inaugurando o cinema sonoro. Michel Chion descreve a "síncrese" como a fusão inevitável entre um som e uma imagem sincronizados no tempo. Essa fusão não depende de lógica racional, ela é perceptiva, automática, criando um vínculo entre eventos visuais e sonoros que o espectador interpreta como naturais. A partir daí, som e imagem passam a operar juntos, com o som assumindo diferentes funções: reforçar a continuidade, ambientar, sincronizar movimentos ou mesmo criar contrastes sensoriais.

Nos formatos tradicionais como o cinema narrativo e a televisão, o som é utilizado de forma a colaborar com a coerência da narrativa, promovendo realismo e imersão. Contudo, o videoclipe futuramente quebra essa convenção ao liberar o som de funções puramente explicativas, abrindo espaço para uma relação mais poética entre o auditivo e o visual.


Figura 1 - Thomas Edison e Fonógrafo em 1887


Figura 2 - Thomas Edison e Kinetophone


Figura 4 - Bastidores da gravação de um phonoscène

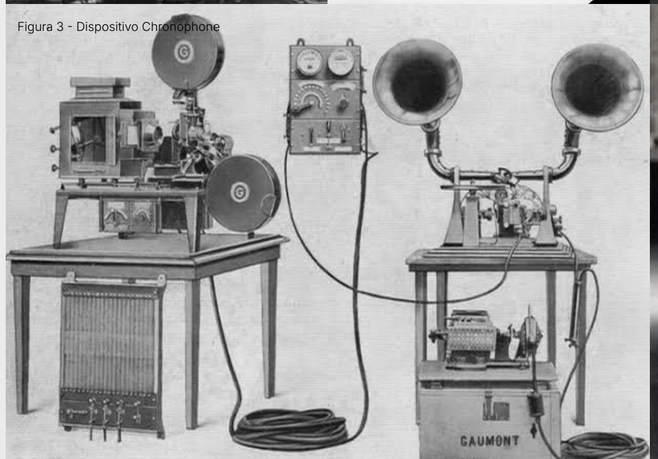


Figura 3 - Dispositivo Chronophone


Figura 5 - "O Cantor de Jazz", em 1927

2.1.2 A MÚSICA COMO ESTRUTURA

Na década de 1940, os "soundies" capturavam performances musicais em curtas-metragens, antecipando elementos formais do videoclipe, como o uso expressivo do enquadramento e da montagem rítmica. Em 1940, o lançamento de "Fantasia" pelos Estúdios Disney eleva ainda mais essa conexão ao construir um filme em que a trilha sonora clássica dita o ritmo e a lógica da animação, sendo considerado um marco sinestésico apontado como precursor do videoclipe moderno.

Ainda na década de 1950, a rede britânica BBC lança o programa "6'5 Special", o primeiro programa de televisão do Reino Unido dedicado à música pop, transmitido ao vivo e com performances gravadas, o que fortaleceu a presença da música na televisão. Ao mesmo tempo, na França, é criado o Scopitone, um tipo de jukebox visual que utilizava filmes em 16 mm para exibir vídeos musicais em locais públicos. Através dele, o público podia assistir a performances sincronizadas com a música de forma autônoma. O Scopitone se espalhou por vários países da Europa e pode ser considerado um dos precursores diretos do videoclipe como conhecemos hoje, pois já articulava imagem, som e performance em um formato pensado para o consumo popular em espaços sociais. Entretando, acaba perdendo espaço para a presença da música em filmes e na televisão, especialmente com artistas como Elvis Presley estrelando musicais. O rock e sua disseminação se associam à linguagem audiovisual desde seus primórdios.

Na década de 1960, os Beatles elevam a linguagem visual da música ao produzirem vídeos promocionais chamados "promos", e o filme "A Hard Day's Night" (1964), dirigido por Richard Lester. O longa articula música e montagem com elementos de documentário e ficção, com dinamismo, fragmentação e irreverência. Essa década também marca o experimentalismo de Nam June Paik com a videoarte, aprofundando o vínculo entre música e imagem no campo da arte.

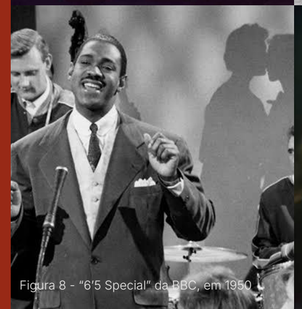
Em 1975, o videoclipe de "Bohemian Rhapsody", da banda Queen, inaugura o que conhecemos como videoclipe, com efeitos visuais, múltiplos enquadramentos e estrutura audiovisual não narrativa. O videoclipe surge, assim, como formato experimental, publicitário e artístico. Com a estreia da MTV em 1981 e a transmissão inaugural de "Video Killed the Radio Star", da banda Buggles, os videoclipes passam a ocupar papel central na cultu-

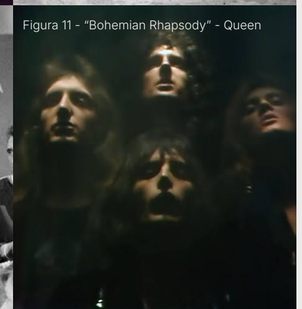

Figura 6 - Soundie "A Zoot Suit" em 1942


Figura 9 - Dispositivo Scopitone


Figura 7 - "Fantasia" de 1940


Figura 10 - "A Hard Day's Night" - The Beatles


Figura 8 - "6'5 Special" da BBC, em 1950


Figura 11 - "Bohemian Rhapsody" - Queen

No Brasil, a MTV chega nos anos 1990, sendo inaugurada com o clipe remixado de "Garota de Ipanema" por Marina Lima. O videoclipe passa a ser comum em lançamentos musicais, trazendo influências de outras linguagens, como a publicidade e o cinema. Como afirma Arlindo Machado (2000), o videoclipe permite "exercícios audiovisuais mais ousados", abrigando a experimentação formal que o cinema tradicional e a publicidade já não comportavam.

Segundo Valéria Bandini, os videoclipes são ao mesmo tempo produtos e obras: sua estética híbrida une técnicas do cinema e da publicidade, liberdade criativa e apelo simbólico da canção. São fragmentários, não lineares, mutáveis. Como observa Vernallis, os elementos retornam e se transformam, compondo uma estética do fluxo, mais próxima da música do que da narrativa.

Dessa forma, o videoclipe se estabelece como um gênero autônomo, embora híbrido. Arlindo Machado observa que uma tendência importante no videoclipe é o abandono das regras tradicionais de "bem fazer" herdadas da publi-



Figura 12 - Primeira exibição do canal MTV em 1981



Figura 13 - "Video Killed the Radio Star" - Buggles



Figura 14 - "Oops!... Did it Again" - Britney Spears

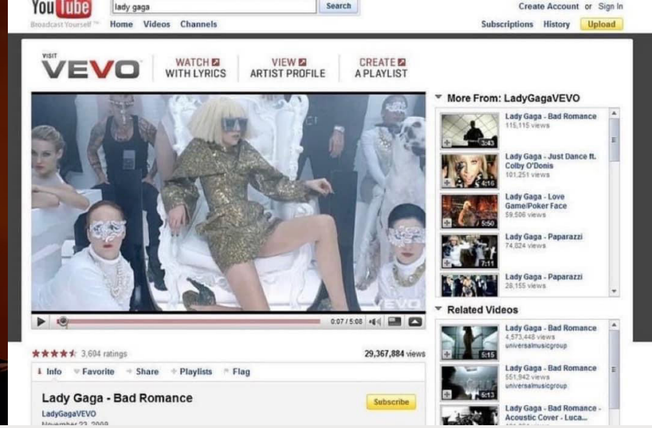


Figura 15 - Exibição de "Bad Romance" da artista Lady Gaga no Youtube

cidade e do cinema comercial. Em vez disso, ele valoriza a energia audiovisual, a liberdade compositiva, a desconstrução estética e a experimentação sensorial. "O videoclipe busca também algo assim como uma nova visualidade, de natureza mais gráfica e rítmica do que fotográfica", afirma.

Os videoclipes se caracterizam por sua linguagem fragmentária, descontinuidade narrativa e pela constante mutação de elementos visuais como cenário, figurino e iluminação. Em vez de seguir uma sucessão linear, obedecem a uma lógica rítmica e sensível, orientada pelo fluxo musical. Cada fragmento visual carrega uma intenção estética própria, compondo uma estrutura mais gráfica e performativa do que fotográfica. Carol Vernallis observa que a narrativa prototípica é frequentemente deixada de lado em favor de imagens cíclicas e recorrentes, que se transformam levemente a cada reaparição, criando uma sinergia visual com os contornos melódicos da música. Essa repetição mutante contribui para uma sinestesia entre som e imagem, reforçando a expressividade da composição audiovisual.

Assim, o videoclipe transformou radicalmente a forma de consumir música, estimulando simultaneamente os sentidos da visão e da audição. De produto promocional, passou a ocupar um lugar central na cultura visual contemporânea, constituindo-se como linguagem estética própria e espaço de experimentação sensível. No entanto, a chegada da internet e de novas tecnologias digitais alterou profundamente essa dinâmica. A partir dos anos 2000, as emissoras como a MTV começaram a perder relevância, com o YouTube assumindo protagonismo na difusão dos clipes. Essa transição marca uma nova etapa no percurso do videoclipe, que será abordada em capítulo específico deste trabalho.

2.1.3 A SINCRONICIDADE COMO CONSTRUÇÃO SENSÍVEL

A forma como os videoclipes articulam som e imagem revela um novo paradigma estético. Nesse formato, a imagem não apenas ilustra a música, mas se transforma em sua parceira sensorial, podendo ser manipulada, montada e estilizada com a mesma liberdade e expressividade que o som. Como aponta Arlindo Machado (2000), isso tem possibilitado “um salto qualitativo no tratamento visual dos clipes”, permitindo que a imagem seja trabalhada como “textura, tapeçaria cromática”, sofrendo interferências e processos similares aos da música.

Esse processo se torna ainda mais evidente ao observar uma linha do tempo de edição, onde música e imagem são montadas para criar correspondências rítmicas. A timeline, enquanto ferramenta técnica, permite visualizar a sobreposição de camadas sonoras e visuais e revela como o videoclipe se estrutura não apenas narrativamente, mas sensorialmente. Cada corte, inserção ou sobreposição é pensado para gerar uma experiência integrada, onde som e imagem se influenciam mutuamente. Essa liberdade estética afasta o videoclipe da mimetização do real, característica do cinema narrativo, aproximando-o de uma linguagem subjetiva e não-linear. A música deixa

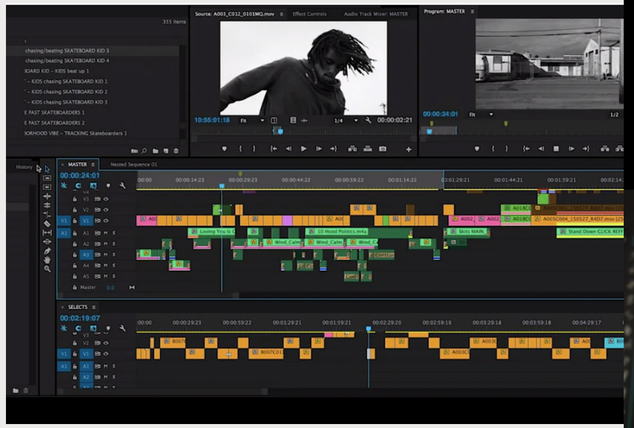


Figura 16 - Interface de edição de um videoclipe

de ser apenas trilha e passa a ocupar o centro da composição, orientando a criação visual. Segundo Correa (2006), “a música é, simultaneamente, referência e limite das imagens na formatação do videoclipe”, sendo a tensão entre som e imagem o motor de sua expressividade (CORREA, 2006).

Cada videoclipe carrega uma relação singular entre som e imagem. Como propõe Vernallis, som e imagem podem remeter a relações humanas. Essa relação se manifesta por meio de construções fragmentadas, cortes abruptos, ações incompletas e espaços parciais, resultando em uma experiência sensorial que exige envolvimento ativo do espectador. A imagem, muitas vezes, se retrai para destacar a força sonora, e o som, por sua vez, atua como força unificadora.



Figura 17 - Linha do tempo de edição

Como observa Chion (1997), o som pode conferir coesão temporal e espacial às imagens, criando uma fluidez perceptiva que atravessa os cortes e as mudanças de plano.

Além disso, o videoclipe abre espaço para relações inesperadas entre trilha e imagem. O “efeito anempático”, descrito por Chion (1997), exemplifica quando a música exibe uma indiferença emocional à cena, gerando um efeito irônico. Outros efeitos descritos pelo autor incluem o de expressão, cenografia e temporalização, que revelam como o som pode modificar ou expandir a percepção visual do espaço e da narrativa. Essa liberdade de experimentação entre som e imagem é uma das qualidades centrais do videoclipe como gênero, sendo assim o único formato audiovisual que pôde explorar com tanta liberdade as possibilidades de união entre música e imagem, por meio de tentativas e erros, criando experiências estéticas mais abertas. Por fim, a sincronicidade entre imagem e som no videoclipe não é apenas técnica, mas sensível. Ele se apresenta como uma construção intuitiva, poética e mutável. Ela cria ambientes perceptivos híbridos, onde espaço, corpo, luz e ritmo se entrelaçam. Essa dinâmica será essencial para pensar, nos próximos capítulos, como o espaço adquire sentido nesses objetos audiovisuais e como pode ser interpretado à luz da semiótica e da cenografia.

2.2

O SIGNO ESPACIAL NA CONSTRUÇÃO DA IMAGEM

O espaço, no contexto audiovisual, é sempre linguagem. Em especial nos videoclipes, onde som e imagem se entrelaçam de forma íntima e sensorial, o espaço se torna parte ativa da composição visual e simbólica. Ele comunica intenções, estados emocionais e atmosferas. Como signo, o espaço é carregado de sentidos que surgem de associações culturais, afetivas e estéticas. Ele age sobre o espectador antes mesmo da palavra, ativando repertórios sensíveis que tornam a experiência audiovisual uma forma de habitar imagens.

Ao pensar o espaço como signo, abre-se o campo para interpretá-lo como elemento dramatúrgico, performático e metafórico. Em vez de simplesmente ilustrar a narrativa, o espaço participa dela: evoca tensões, desejos, memórias e afetos. Essa dimensão simbólica do espaço será investigada neste capítulo sob duas perspectivas principais: a da cenografia e arquitetura como ferramentas de construção visual e simbólica, e a da linguagem do videoclipe, onde espaço, corpo e montagem constroem sentidos em movimento.

Essas duas abordagens se complementam ao explorar a maneira como a espacialidade se constitui na imagem em movimento. A cenografia, pensada aqui como a “arquitetura da ficção”, traduz a música e seus significados por meio de formas visuais que ocupam o espaço tridimensional de forma simbólica e efêmera. Já no videoclipe, o espaço é moldado pela performance, pelo ritmo, pelo gesto e pela câmera, intensamente carregado de sentido.

Esse capítulo, portanto, propõe uma reflexão sobre como o espaço se constrói como linguagem na intersecção entre arquitetura, cenografia e audiovisual. É nesse cruzamento entre o espaço vivido, o espaço percebido e o espaço representado que se forma uma poética espacial que será aprofundada nos próximos capítulos sob o olhar da semiótica e da experimentação projetual.

2.2.1 ARQUITETURA E CENOGRAFIA: ESPAÇOS SIMBÓLICOS CONSTRUÍDOS

A arquitetura e a cenografia compartilham o mesmo vocabulário básico: trabalham com espaço, escala, luz, cor e materialidade. No entanto, seus objetivos são distintos. Enquanto a arquitetura constrói lugares de permanência, onde o corpo habita, transita e vive, a cenografia propõe espaços transitórios, que existem para comunicar, representar e provocar experiências simbólicas. Como observa Pamela Howard, "a cenografia é a concretização de uma imagem tridimensional da qual faz parte a arquitetura do espaço" (2009, p. 42). Essa afirmação sintetiza a natureza colaborativa entre as duas disciplinas, que se cruzam principalmente em meios visuais e performativos, como o teatro, o cinema e o videoclipe.

No contexto da linguagem audiovisual, essa aproximação ganha força. Evangelista (2019) aponta:

> "Ao utilizar linguagens comuns à arquitetura, como a noção de volume, escala, gravidade, espessura, densidade, a cenografia pode ser vista como um meio de experimentação de linguagens e processos arquitetônicos. Não tanto para tentar reproduzir modelos arquitetônicos, mas em utilizar os signos da arquitetura para sugerir espaços e situações que estão presentes, no caso deste trabalho teórico, na intenção da música". (EVANGELISTA, p.147 2019)

A cenografia, nesse sentido, transforma elementos arquitetônicos em metáforas visuais. Sua função não é simular a realidade, mas criar atmosferas que ampliem a experiência da obra.

Pamela Howard também enfatiza que muitas vezes, os arquitetos são "visionários e inovadores, abrangendo filosofia, arte, música e política, além de terem um entendimento dos materiais e da capacidade de sonhar alto" (2009, p. 28). Essa visão reforça a ideia de que arquitetos estão especialmente preparados para transitar entre diferentes linguagens. Ao lidar com os fundamentos do espaço, são capazes de conceber cenários com densidade simbólica, onde cada elemento atua como signo. Evangelista (2019) descreve a cenografia como um laboratório para experimentação de linguagens e modelos arquitetônicos, um campo livre para testar possibilidades visuais e espaciais que talvez não fossem possíveis no mundo construído. Essa liberdade é essencial quando se trabalha com formas de expressão como o videoclipe, que valorizam a sugestão,



Figura 18 - Croqui para o cenário da peça teatral "Behind the Green Curtain"

a sensorialidade e a performance. Os elementos arquitetônicos, ao serem levados para o campo da ficção, adquirem novas representações. Como afirma o autor, quando estes signos arquitetônicos "são transpostos para o espaço cênico, adquirem novos significados e representações distintas do contexto original" (2019, p. 147). A arquitetura que antes operava na função passa a operar no campo da evocação.

Ao criar cenários, o cenógrafo não apenas desenha superfícies. Ele propõe atmosferas, estados mentais, intenções dramáticas. Como lembra Cardoso, "o cenário é um signo que participa ativamente da ação narrativa" (2003, p. 14). Isso significa que o espaço, em sua configuração, participa da dramaturgia tanto quanto a atuação ou a música. A cenografia transforma o ambiente em linguagem.

Esse papel ativo do espaço também é abordado por Cyro Del Nero, ao afirmar que "a cenografia atende à dramaturgia de muitos espaços, e para o cenógrafo, todo e qualquer lugar é palco". A cenografia é, portanto, expressão visual da dramaturgia. Ela não apenas representa um tempo ou um lugar, mas organiza o olhar do espectador, guia a atenção, provoca sensações e reforça os afetos presentes na cena. Pignatari (1984) complementa dizendo que a boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que se identifica com o estado psicológico das personagens e o ambiente de cena. A forma como se habita o espaço cenográfico também difere da experiência arquitetônica. Evangelista (2019) observa que, enquanto na arquitetura o espectador vive o espaço fisicamente, na cenografia essa vivência é essencialmente visual e simbólica. O público percorre o espaço com os olhos, influenciado pelas ações e pela relação entre os intérpretes e o cenário. O espaço é habitado pela imaginação, ampliado pela performance e moldado pela imagem.

É também possível encontrar interseções técnicas entre arquitetura, cenografia e audiovisual. Conceitos como enquadramento, plano, corte, montagem, profundidade de campo, iluminação e movimento são fundamentais tanto no cinema quanto na arquitetura da cena. Evangelista sugere que, ao compreender esses conceitos visuais e espaciais, é possível identificar a arquitetura como parte da estrutura narrativa no audiovisual.

Por fim, a cenografia e a arquitetura se encontram no ponto em que o espaço deixa de ser neutro e passa a ser discurso. A cenografia é imagem construída, espaço vivido pelo olhar e pelo gesto. É uma forma de linguagem que participa da construção de sentido e que, quando atravessada pelo som, ganha novos contornos.

2.2.2 O ESPAÇO CÊNICO COMO LINGUAGEM NO VIDEOCLIPE

Nos videoclipes, o espaço cênico participa ativamente da construção de sentido. Ao lidar com uma linguagem audiovisual marcada pela fragmentação, pelo ritmo e pela sincronicidade entre imagem e som, a cenografia se torna uma ferramenta fundamental para traduzir sensações e ideias de forma simbólica. O cenário ambienta a ação, mas também se configura como um signo visual que comunica antes mesmo da palavra ou do gesto.

Essa leitura espacial é construída culturalmente e pode ser compreendida de forma intuitiva. Um corredor escuro pode evocar tensão, enquanto um ambiente branco e vazio pode sugerir solidão. Kathleen Irwin destaca que "a cenografia considera as diversas maneiras pelas quais os espaços cênicos geram significados", e esse aspecto ganha intensidade quando atravessado pela música e pela presença do corpo. No videoclipe, a construção espacial se dá a partir do ritmo, da letra e da atmosfera sonora da canção, atuando junto à performance do corpo. A imagem do corpo em movimento, seja dançando, performando ou interagindo de qualquer maneira com o espaço, se torna fundamental para a cena. É essa relação que cria uma coreografia entre o ritmo, o espaço e o corpo.

Pamela Howard (2009) descreve esse processo como uma escuta cuidadosa e criativa, em que se observa o timbre, a musicalidade e a textura do som para compor visualmente o espaço. Essa percepção é próxima da percepção da cor e leva à escolha de paletas cromáticas que refletem a musicalidade das palavras. A cenografia nasce desse processo de tradução, como ela afirma, "em um espírito de investigação", permitindo associações livres e interpretações que transcendam a lógica e a razão. O espaço, nesse caso, carrega intenções, metáforas e atmosferas que se conectam diretamente à escuta.

Como propõe Carol Vernallis (2023), quando som e imagem aparecem juntos no tempo e no espaço, a percepção sensorial se intensifica, especialmente quando há associações culturais já estabelecidas. A imagem ganha força emocional e simbólica, e o espaço construído para ela passa a ser lido com outros significados. Elementos como textura, escala, iluminação ou materialidade do cenário podem parecer responder à música. A cenografia se molda ao som e contribui para a criação de ambiências que potencializam a experiência audiovisual.



Figura 19 - Frame do Videoclipe “Por Supuesto” (2021), da Marina Sena



Figura 20 - Frame do Videoclipe “Por Supuesto” (2021), da Marina Sena

Esses aspectos se manifestam de forma clara em clipes como “Por Supuesto” (2021), da cantora Marina Sena. O cenário é composto por elementos simbólicos como tecidos, cores e formas que funcionam como signos visuais capazes de condensar o sentimento da canção. É construída uma atmosfera criada para traduzir o clima musical, com planos curtos e montagem dinâmica. A cenografia atua diretamente sobre o ritmo e a imagem, sendo pensada para ser consumida rapidamente, mas também para deixar uma marca visual duradoura. Ela interpreta a música.

A estrutura própria do videoclipe, com imagens descontínuas e fragmentadas, exige que a cenografia seja projetada para funcionar dentro de um tempo reduzido de leitura. Como observa Pamela Howard (2009), o cenógrafo “liberta visualmente o texto e a história subjacente a ele, criando um mundo em que os olhos enxergam o que os ouvidos não escutam.” Essa tradução visual se dá de forma simbólica, plástica e rítmica, onde a montagem busca pontos de sincronia entre imagem e som, e o cenário precisa contribuir para esse momento de convergência.

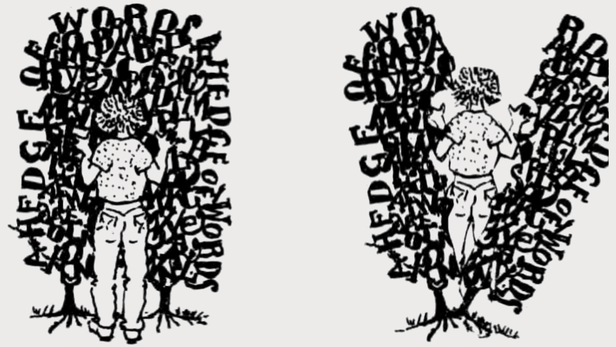


Figura 21 - Ilustração de uma “cerca de palavras”

Para representar esse processo de tradução entre linguagens, pode-se imaginar uma pessoa diante de uma parede coberta por palavras. À medida que essa parede se abre, ela revela um espaço novo já pressentido pelo som e pelo texto. Essa imagem sugere a abertura para novas leituras, como ocorre quando a música atravessa o espaço e o transforma em uma superfície de significação.

A cenografia nos videoclipes constrói imagens efêmeras e simbólicas que se alinham ao ritmo da música, à intensidade da performance e à lógica da montagem. Sua função é criar uma identidade visual coerente com o som, capaz de envolver o espectador por meio da sensação e da sugestão. Nos videoclipes, o espaço funciona como uma linguagem, uma forma de escutar a música com de maneira visual coerente com o som, capaz de envolver o espectador por meio da sensação e da sugestão. Nos videoclipes, o espaço funciona como uma linguagem, uma forma de escutar a música com de maneira visual.

2.3 O PARADIGMA DA IMAGEM E DO SOM NAS MÍDIAS DISRUPTIVAS



Figura 22 - Colagem de diferentes mídias

O videoclipe sempre operou como um meio híbrido e experimental, movido pela tensão criativa entre a música e a imagem. Ao longo de sua história, o formato tornou-se um território fértil para a exploração estética e simbólica da música, sem compromisso com a narrativa linear ou com a verossimilhança. Sua linguagem fragmentária, montagem acelerada, foco na performance e liberdade formal marcaram um certo rompimento com os padrões narrativos de formatos tradicionais, como o cinema ou a televisão. Isso levou a configuração do videoclipe como uma forma audiovisual própria e disruptiva, aberta à experimentação.

No entanto, o ambiente no qual o videoclipe opera passou por transformações significativas nas últimas décadas. A consolidação da internet, o surgimento das redes sociais e o domínio de plataformas de streaming e formatos de vídeo vertical redefiniram os modos de produção, distribuição e recepção da música de forma visual. Nesse novo cenário, surge o que Carol Vernallis (2023) chama de media swirl, um "turbilhão midiático" em que múltiplas estéticas, formatos e plataformas se misturam, produzindo uma sobrecarga sensorial contínua. Imagens e sons coexistem de maneira simultânea, entrelaçadas e até caótica, formando um novo paradigma perceptivo que exige do espectador muitas leituras e formas de engajamento.

Assim, esse capítulo propõe uma reflexão sobre como as chamadas mídias disruptivas, como Tiktok, Youtube, Spotify e outros, herdam, reinterpretam e reconfiguram os princípios fundamentais do videoclipe, ao mesmo tempo em que instauram novas articulações entre imagem, som e espaço. A partir desse encontro entre tradição e ruptura, busca-se compreender de que maneira esses formatos atuais expandem o repertório simbólico do videoclipe, transformando sua estética, sua circulação, seus modos de significação e sua construção espacial.

2.3.1 EVOLUÇÃO DO VIDEOCLIPE E DESDOBRAMENTOS NA MÍDIA ATUAL

Desde sua ascensão na década de 1980, com a criação da MTV e a explosão da música pop na televisão, o videoclipe já se apresentava como um formato capaz de romper convenções. Como aponta Arlindo Machado (2000), sua linguagem desafiava as estruturas clássicas do cinema e da televisão, promovendo "exercícios audiovisuais mais ousados". Essa ousadia não se manifestava apenas em sua estética visual, mas também em sua relação com o tempo, com a montagem e com a performance. A valorização do corte rápido, a experimentação gráfica, a não linearidade, a fragmentação narrativa e a articulação rítmica entre imagem e som, davam ao videoclipe um caráter disruptivo desde sua consolidação como formato audiovisual. Era um formato que pensava o tempo como música e o espaço como performance.

Com o tempo, a centralização televisiva da MTV foi sendo substituída por novas plataformas digitais. A chegada do Youtube, em 2005, marcou uma virada importante: os videoclipes passaram a ser acessados sob demanda, em qualquer lugar, a qualquer momento. O que antes dependia de uma grade televisiva, agora circulava globalmente por meio da internet, sem a mediação de emissoras de TV com seus horários fixos de exibição. A popularização do streaming, tanto de vídeo quanto de áudio (Spotify, Apple Music, Deezer e outros), fortaleceu esse movimento e deu origem a um novo cenário de consumo musical, com caráter mais personalizável e compartilhável.

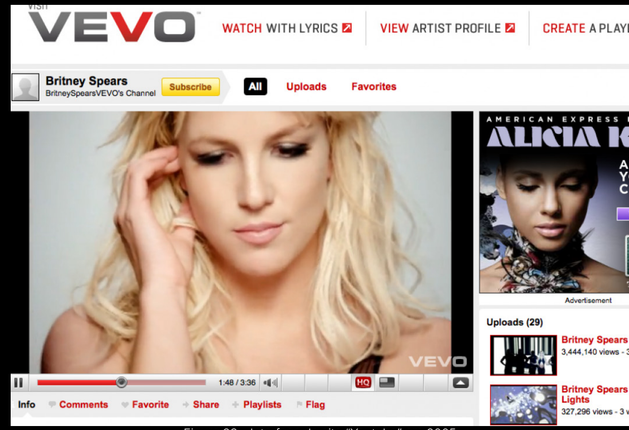


Figura 23 - Interface do site "Youtube" em 2005

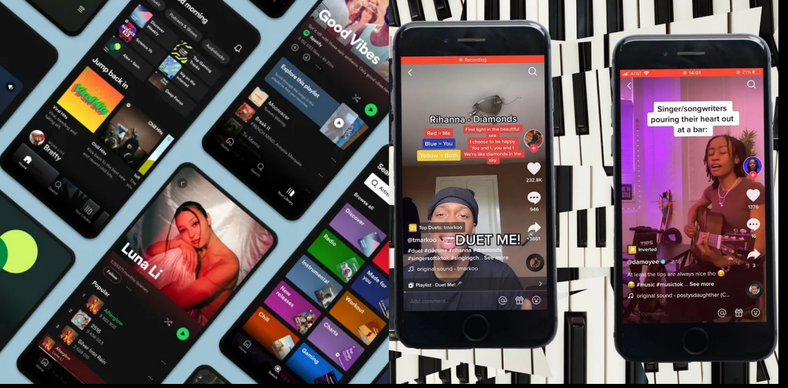


Figura 24 - Interface do aplicativo “Spotify”

Figura 25 - Conteúdo musical no aplicativo “Tiktok”

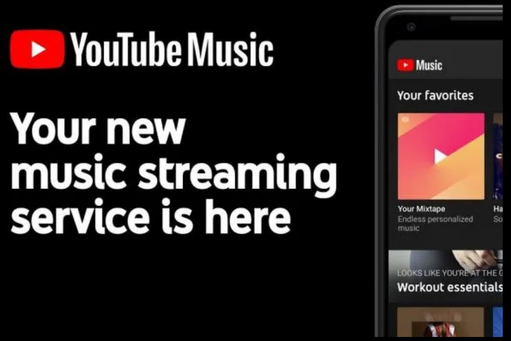


Figura 26 - Aplicativo de música dentro da plataforma “Youtube”

Essa lógica se intensificou com o surgimento das redes sociais e aplicativos de vídeo vertical, como o Tiktok e o Instagram Reels. Esses novos formatos alteraram o modo de difusão dos videoclipes e a estética fragmentada, já presente nos videoclipes, foi levada a outro patamar. A performance é recortada, remixada e reinterpretada em vídeos curtos, com montagem acelerada e foco em trechos musicais específicos, voltados para um tempo de atenção reduzido e a busca pela viralização. Nesse contexto, a experiência audiovisual é consumida como um fluxo de imagem e som potencialmente aproveitáveis.

Ainda que as novas mídias e formatos alterem a dinâmica de produção e consumo, é inegável que eles carregam uma herança formal e estética do videoclipe tradicional. Elementos como a fragmentação narrativa, o corte rítmico, a montagem não linear, a valorização da performance e da atmosfera sonora são transpostos e intensificados nos conteúdos curtos das plataformas digitais. Entretanto, essas características são reinterpretadas em contextos mais efêmeros, multiplataforma e centrados na viralidade e na circulação entre usuários.

Nesse novo contexto, a imagem e o som são constantemente rearticulados, fragmentados e redistribuídos. Um videoclipe se torna uma base, um conjunto de signos audiovisuais que podem ser remixados e ressignificados por usuários, por fãs e até mesmo pelo próprio artista.

Um dos formatos que surge nesse novo contexto é o visualizer, caracterizado pelo empresário artístico e produtor executivo Felipe Simas como um “registro visual em movimento que não necessariamente tem um arco narrativo ou takes diversos, como espera-se de um clipe tradicional.” Trata-se de uma produção audiovisual com menor complexidade, que serve de representação visual de uma música em plataformas como Youtube e Spotify. Embora simples, esses vídeos funcionam como os primeiros signos visuais de uma canção, oferecendo uma identidade visual coerente com a proposta estética do projeto. De certo modo, os visualizers se apresentam como uma atualização do formato do lyric video, que exibe a letra da música de forma criativa, mas sem a ambição de narrar uma história ou propor uma experiência visual complexa.

Artistas brasileiros como Marina Sena, Jovem Dionísio e Anavitória exploram esse formato de forma estratégica, utilizando os visualizers para comunicar sensações com linguagem visual simples, geralmente centrada em um só ambiente, com poucos elementos de cenografia, luz e cor. Essas composições cenográficas são eficazes na lógica das plataformas digitais, pois se adaptam bem à repetição, ao formato vertical e ao consumo informal e constante. A espacialidade desses vídeos também costuma ser mais introspectiva e estável, com fundos monocromáticos e obje-



Figura 27 - Frame do visualizer “Sem Lei” (2025), de Marina Sena



Figura 28 - Frame do visualizer “eu preciso te dizer que” (2024) da banda Jovem Dionisio



Figura 29 - Frame do visualizer “Carvoeiro” (2021), de Anavitória

tos pontuais que servem como suporte para a performance.

Os visualizers, por sua vez, não são uma invenção recente. Nos anos 1990 e 2000, softwares como o Windows Media Player já ofereciam animações visuais que traduziam as frequências sonoras. A diferença é que hoje em dia está presente a intencionalidade estética e publicitária do formato. O visualizer torna-se um dos primeiros contatos imagéticos de uma canção com o público, sendo usado como teaser para divulgação de um projeto nas plataformas de streaming.

Se os conteúdos curtos conquistam o público pela acessibilidade e rapidez, uma contrapartida significativa surge na forma do álbum visual, uma espécie de expansão do videoclipe em direção ao longa-metragem musical. Esse formato ganha espaço durante a ascensão das plataformas de streaming, e nisso artistas estabelecidos e artistas independentes exploram o formato como expressão artística dentro de projetos. Beyoncé, com Lemonade e Black is King, é uma das maiores referências no uso desse formato para narrar visualmente conceitos sonoros. Outro exemplo como The Film da banda Boygenius também evidencia como o álbum visual pode ser uma resposta narrativa mais densa ao excesso de fragmentação promovido pelas mídias rápidas.

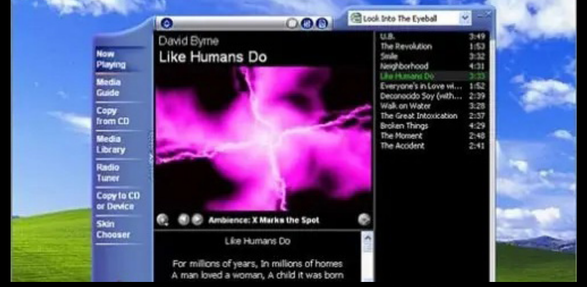


Figura 30 - Interface do visualizer do Windows Media Player



Figura 31 - Capa do álbum visual "Lemonade" (2016), de Beyoncé


Figura 32 - Frame do curta-metragem "The Film" (2023), da banda Boygenius

O jornalista Pedro Antunes observa que "os álbuns visuais potencializam a narrativa" em tempos nos quais o álbum musical perdeu espaço para os singles. Nesse sentido, os álbuns visuais surgem como contraponto ao conteúdo curto, permitindo a construção de espacialidades complexas, simbolismos recorrentes, arcos narrativos e desenvolvimento visual mais elaborado. Eles ampliam a dimensão imersiva do som e resgatam o valor da experiência prolongada, algo raro no "turbilhão midiático" atual.

A coexistência entre esses formatos evidencia como os artistas contemporâneos transitam entre linguagens, plataformas e estilos de maneira fluida. Videoclipes com estética cinematográfica, vídeos caseiros gravados com o celular, performances filmadas para Tiktok, bastidores e visualizers se entrelaçam para compor uma presença artística multifacetada. Em cada formato, o espaço representado assume uma lógica própria.

A leitura sobre esse novo paradigma se afasta da ideia de mensagem fixa e fechada. As interpretações tornam-se transitivas e interativas dentro de um campo aberto para significações, onde som, imagem e espaço são apropriados e ressignificados. O marketing musical contemporâneo opera com uma lógica de multiplicidade semiótica, e o espaço se insere nesse contexto como signo visual passível de mutação. Nesse contexto, "O consumidores têm procurado cada vez mais conteúdo online. A tendência é que artistas explorem mais o álbum visual e outros formatos híbridos para que o trabalho tenha diversas perspectivas e alcance diferentes camadas", aponta Victor Patesh Chiovetto, gerente da Amazon Music. Para ele, a convergência entre os formatos e o avanço das tecnologias apontam para o uso de realidade aumentada, virtual e experiências imersivas que aprofundarão ainda mais a presença do espaço como elemento interativo.


Figura 33 - Frame do visualizer "Selva" (2021), de Anavitória

2.3.2 O ESPAÇO NAS MÍDIAS DISRUPTIVAS

O espaço sempre foi um elemento central na linguagem audiovisual, atuando como agente simbólico e dramático. No videoclipe tradicional, essa espacialidade era construída pela relação entre corpo, câmera e música, produzindo atmosferas que extrapolavam a lógica narrativa clássica. Já nas mídias digitais contemporâneas, o espaço adquire uma nova condição, sendo constantemente ressignificado pelas circunstâncias de produção, circulação e recepção. Ele se desdobra em configurações distintas conforme a plataforma em que é veiculado.

Essa transformação está diretamente ligada à adaptação do espaço aos formatos midiáticos atuais. Conteúdos verticais, como os do TikTok, priorizam o enquadramento do corpo, geralmente centralizado, em detrimento de ambientações mais amplas. O espaço, nesse caso, serve de suporte ao gesto performático, reduzido muitas vezes a um plano simbólico e de leitura imediata em telas pequenas. Como observa a publicitária Deborah Dias, "o formato vertical valoriza a ação mais do que o cenário", enfatizando o corpo e minimizando a presença da paisagem como componente narrativo.

Essas limitações técnicas impulsionam uma reinvenção da cenografia. A verticalidade orienta o foco à performance individual e à expressividade corporal, ao uso simbólico de cores, iluminação e poucos elementos visuais. Para José Bidarra e Luis Fernando Severo, "o consumo em dispositivos móveis altera a experiência audiovisual", tornando o cenário mais plano, simplificado e com menor profundidade de campo, o que exige soluções cenográficas mais gráficas, concisas e estratégicas.

A professora Lorena Travassos observa que "a fotografia horizontal é mais contemplativa", associada à paisagem e à imersão espacial, enquanto o formato vertical, ao destacar o corpo, favorece leituras rápidas e centradas no indivíduo. Assim, o espaço deixa de ser contemplado em sua totalidade e passa a ser consumido em recortes. Isso inaugura uma nova linguagem cenográfica, articulada não pela continuidade, mas por flashes e cortes. Um "cotidiano estreito", como define o teórico Nélio Conceição, pode sugerir certo efeito claustrofóbico, mas também abre espaço para abordagens mais íntimas.

A forma de produzir e consumir conteúdo audiovisual também se transformou radicalmente com a ascensão das redes sociais e dos dispositivos móveis. Como aponta Henry Jenkins, no contexto da cultura da convergência, o que antes era centralizado e unidirecional tornou-se descentralizado, participativo e interativo. A propagabilidade dos conteúdos e a atuação de produtores considerados amadores introduziram novas abordagens visuais e espaciais, muitas vezes livres dos códigos tradicionais da cinematografia, mas igualmente potentes e expressivas, inclusive nas grandes produções que passaram a dialogar com essas linguagens.

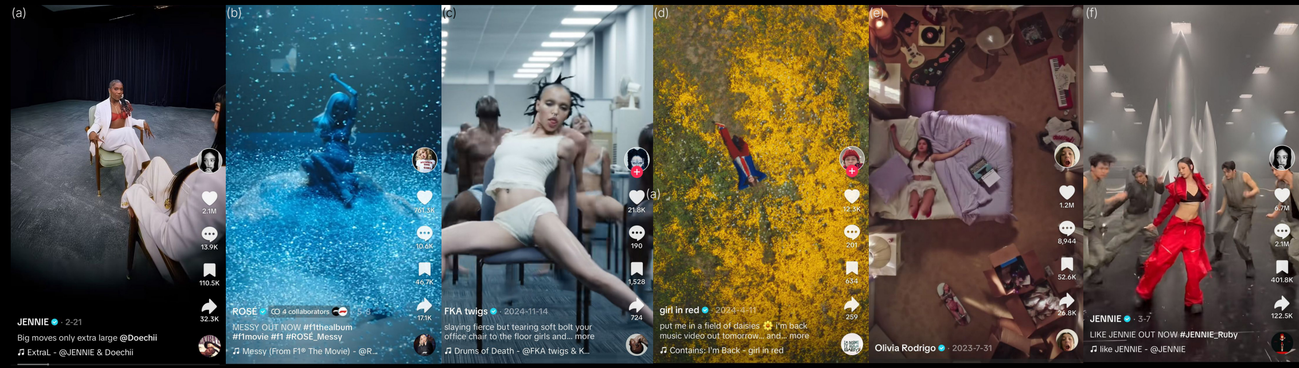


Figura 34 - Captura de tela: vídeos divulgados no aplicativo "Tiktok" pelas artistas: (a) Jennie; (b) Rosé; (c) FKA twigs; (d) Girl in Red; (e) Olivia Rodrigo; (f) Jennie

Esse novo paradigma transforma profundamente a concepção espacial no audiovisual. O espaço, que sempre esteve ligado à música e à imagem, hoje é também moldado por formatos de exibição, lógicas de consumo, dispositivos móveis e práticas culturais. Ele é remixado, reinterpretado e recontextualizado por criadores e públicos.

Em resumo, pensar o espaço nas mídias disruptivas é compreender sua natureza simbólica, mutável e performativa. Ele é, simultaneamente, cenário, signo e discurso, cuja leitura depende do som que o acompanha, do formato que o abriga e do público que o ressignifica.

2.4 ANALOGIAS **SEMIÓTICAS**

CONEXÕES SENSÍVEIS ENTRE **ESPAÇO, IMAGEM E SOM**

Na linguagem audiovisual, frequentemente compreendemos e interpretamos conteúdos sem explicações explícitas. Muitas vezes, o que vemos ou ouvimos nos remete automaticamente a algo que já conhecemos, por semelhança ou associação. Essas conexões intuitivas formam o que se entende por analogias, mecanismos mentais fundamentais para a construção de sentido nas linguagens visuais, sonoras e espaciais. Como afirma Turin (2007, p. 22), "tudo o que conhecemos no universo pensa, se articula e se manifesta sob a forma de linguagem".

Essas analogias são particularmente relevantes nas mídias audiovisuais contemporâneas, como os videoclipes e formatos derivados, nos quais a imagem, o som e o espaço operam de maneira simbólica, expressiva e condensada.

Nas relações de similaridade, há uma comparação direta entre elementos que compartilham alguma qualidade, seja visual, sonora ou afetiva. Já a contiguidade envolve uma associação por proximidade causal, física ou contextual. Ambas as formas são essenciais para compreender como atribuímos sentido à imagem, som e espaço. Essas relações se articulam diretamente com a teoria dos signos de Charles Sanders Peirce, um dos principais pensadores da semiótica, cuja abordagem oferece uma base fértil para analisar experiências visuais e espaciais.

Neste trabalho, adota-se um recorte específico da teoria de Peirce, voltanto o foco nas analogias por similaridade e contiguidade, aplicadas à leitura do espaço nas linguagens audiovisuais disruptivas.

> "O mais alto grau de realidade está contido nas representações. Só aquilo que representamos, que conhecemos, vivenciamos e aprendemos, se constitui na nossa realidade. O que não representamos não existe. É preciso saber que representar é substituir uma coisa por outra" (TURIN, 2007, P. 21)

2.4.1 A SEMIÓTICA DE PEIRCE: UMA LEITURA SITUADA

A semiótica peirceana parte da ideia de que todo signo opera por meio de uma relação triádica entre Signo (ou Representamen), Objeto e Interpretante. O signo é aquilo que representa algo para alguém, o objeto é aquilo que ele representa, e o interpretante é a ideia que esse signo desperta. Como afirma Santaella (2002, p. 8), o signo "pode ser qualquer coisa: uma palavra, uma pintura, um grito, uma imagem, uma mancha de tinta, um vídeo".

Esse processo de construção de sentido é chamado de semiose, e é por meio dele que o mundo adquire significado para nós, e nós para ele (Turin, 2007).

O signo é a unidade mínima de significação, e um mesmo elemento pode adquirir diferentes sentidos conforme o contexto e a leitura. Isso se torna evidente no campo da cenografia: um exemplo didático pode ser visto em uma sequência de imagens que apresenta um mesmo sofá sendo interpretado, em diferentes montagens teatrais, como berço, armadilha, quarto e ele mesmo. O objeto físico permanece o mesmo, mas os elementos espaciais, simbólicos e performáticos que o cercam transformam sua significação.



Figura 35 - Sequência de ilustrações de um sofá com diferentes usos cenográficos

Dentro dessa estrutura triádica, Peirce classificou os signos com base na natureza da relação entre eles e seus objetos. A analogia por similaridade, mencionada anteriormente, está diretamente relacionada ao ícone, mas também pode abranger o índice, dependendo da natureza da semelhança estabelecida. O ícone é um tipo de signo que representa seu objeto por meio de características formais compartilhadas, ou seja, por uma semelhança perceptível, seja visual, sonora, estrutural, entre outras. Ele não exige uma conexão real ou uma convenção estabelecida, apenas a presença de alguma qualidade comum. Já o índice, também pode operar por similaridade quando há uma relação direta, sensível ou física entre o signo e o objeto que ele representa, como nos gestos corporais ou marcas visíveis que remetem à causa que os gerou. Assim, as analogias por similaridade abrangem não apenas a aparência formal, mas também relações sensíveis ou físicas que evocam o objeto. A analogia por contiguidade, por sua vez, está relacionada principalmente ao índice, mas também pode abranger o símbolo, conforme a classificação de Charles Sanders Peirce. O índice é um signo que mantém uma ligação direta e real com seu objeto, sendo afetado por ele de maneira causal. Como afirma Santaella, ele "envolve a existência de seu objeto" (SANTAELLA, 2002, p. 159), formando com ele um par inseparável. É o caso de vestígios, rastros ou efeitos visíveis, como a fumaça que indica fogo, pegadas no solo ou uma fotografia enquanto traço de uma presen-

ça. Já o símbolo se baseia em uma relação convencional, construída socialmente, mas também pode operar por contiguidade quando está associado a contextos recorrentes, como bandeiras que remetem a nações ou palavras que acionam campos semânticos culturalmente compartilhados. Nessas situações, mesmo sem uma conexão física direta, a associação se estabelece por proximidade de uso, hábito ou contexto, formando analogias que se constroem ao longo do tempo por meio da linguagem e da cultura.

Além da estrutura triádica proposta por Peirce, é relevante compreender os níveis de organização da linguagem: sintático, semântico e pragmático, que operam simultaneamente na produção e interpretação dos signos.

O nível sintático refere-se à forma e à estrutura dos signos, sua disposição, ritmo e articulação. O nível semântico diz respeito aos significados atribuídos a esses signos, enquanto o pragmático trata da relação entre o signo e seu uso no contexto social e comunicacional, ou seja, como ele afeta e é afetado pela situação de uso. Esses níveis não operam de forma isolada, mas sim de maneira interdependente. Em certos contextos, porém, um nível pode ser privilegiado. No caso do nível sintático, por exemplo, a ênfase na estrutura formal dos signos favorece a percepção de relações icônicas e indiciais, na medida em que o signo reproduz características formais do objeto.

Para que essas relações surjam com clareza no campo cenográfico, é necessário um olhar atento e investigativo sobre o objeto representado, pois a construção de um signo eficaz nesse nível exige o domínio da forma, da estrutura e do detalhe. Turin (2007) ressalta que, para explorar plenamente os signos indiciais icônicos, é necessário muitas vezes suspender momentaneamente o significado literal, permitindo que a forma seja ambígua, aberta e expressiva.

Na prática, é essa suspensão do sentido imediato que permite a criação de representações simbólicas e sensíveis no espaço cênico, especialmente nas mídias visuais contemporâneas. Assim, os três níveis se entrelaçam e operam como camadas simultâneas na construção da linguagem, sendo essa articulação fundamental para a leitura interpretativa proposta neste trabalho.

2.4.2 IMPLICAÇÕES DAS ANALOGIAS SEMIÓTICAS NA EXPERIÊNCIA AUDIOVISUAL

No audiovisual, os signos nem sempre operam de maneira direta ou literal. Muitas vezes, sua função ultrapassa a simples representação de objetos reconhecíveis e passa a evocar sensações, atmosferas e estados subjetivos. Essa forma de significação mais poética e simbólica é particularmente comum nos videoclipes e em outras mídias contemporâneas, em que elementos visuais e espaciais são utilizados não para ilustrar de forma narrativa, mas para provocar experiências sensíveis. O espaço, nesse contexto, assume um papel expressivo e simbólico: um cenário com poucos elementos e pouca iluminação, por exemplo, pode não remeter a um lugar físico específico, mas transmitir sentimentos como melancolia, afastamento ou introspecção. Esses signos, mesmo quando não nomeáveis ou traduzíveis, produzem interpretações possíveis por atuarem no campo da percepção, da memória e da subjetividade.

Dentro da linguagem do videoclipe, essa liberdade é ainda mais acentuada. A imagem não precisa seguir rigidamente o texto musical, e a narrativa visual pode se desenvolver com autonomia e experimentação (KEAZOR; WÜBBENA, 2010). Embora a música sirva como base estrutural e guia sensorial, ela não dita sua representação visual (VERNALLIS, 2004). Muitas vezes, o espectador é convidado a preencher lacunas, projetar significados e construir sua própria leitura a partir da justaposição fragmentada de imagens e sons. Essa abertura ativa o processo de semiose de forma ampliada: os signos presentes, sejam eles visuais, sonoros, espaciais ou performáticos, operam não apenas pela lógica da representação, mas como provocações interpretativas.

A cenografia, nesse sentido, não é um pano de fundo ilustrativo, mas um signo em si: ela sugere, tensiona, dramatiza e participa da construção de sentido. Como aponta Carol Vernallis, a ligeira disjunção entre música e imagem pode estimular um envolvimento mais atento do espectador, promovendo relações lúdicas, sensoriais e não lineares. Assim, a experiência do videoclipe se configura como uma composição audiovisual aberta, onde os elementos em cena funcionam como superfícies simbólicas para desejos, afetos e interpretações em constante movimento. Esse processo se intensifica nas mídias disruptivas, como TikTok, YouTube e até mesmo Spotify (com seus vídeos e interações visuais). O formato vertical, o ritmo fragmentado, a



Figura 36 - Frame do videoclipe “I Know the End” (2020), de Phoebe Bridgers



Figura 37 - Frame do videoclipe “I Know the End” (2020), de Phoebe Bridgers

relação íntima com a câmera e a multiplicidade de referências tornam o espaço audiovisual mais fluido, transitório e simbólico. Como afirmam autores como Carol Vernallis (2023), estamos inseridos em um “redemoinho midiático” em que os signos se sobrepõem, se aceleram e se reconfiguram.

Neste contexto, a abordagem semiótica nesse trabalho busca se apropriar dos aspectos que se mostram mais relevantes para explorar as relações entre imagem, som e espaço. Embora a teoria de Peirce seja vasta e complexa, o foco estará no modo como ele pensa a relação entre signo e objeto por meio das analogias por similaridade e contiguidade. Em vez de utilizar a semiótica como ferramenta classificatória rígida, opta-se por um uso analógico, sensível, relacional e mais flexível, que permita pensar os espaços cênicos, os sons, os gestos e as imagens como signos em movimento, que sugerem e atravessam o espectador. Essa escolha metodológica permite que a teoria se articule de forma orgânica com a proposta desse trabalho, sem tentar reduzir as linguagens a um significado fixo.

É a partir desses conceitos que se constroem muitas das experiências sensíveis nos videoclipes e em outras mídias relacionadas. Outros elementos da teoria peirceana serão retomados conforme necessário para aprofundar a leitura do espaço como linguagem visual e significante.

2.5 SIMULACRO E SIMULAÇÃO

A teoria de Jean Baudrillard sobre simulacro e simulação oferece um importante referencial para compreender os modos de representação e construção espacial nas mídias audiovisuais contemporâneas, inclusive nos videoclipes.

No contexto atual das mídias digitais e da cultura de massa, a fronteira entre o real e o virtual se torna cada vez mais difusa. Segundo Baudrillard (1981), vivemos em um estado de hiperrealidade, no qual a representação e o real se confundem, e a imagem simulada adquire mais relevância do que aquilo que originalmente representava. Nesse contexto, o filósofo descreve a sociedade contemporânea como um sistema de signos que se reproduzem e circulam de forma autônoma, criando realidades fabricadas compostas por imagens e referências que já não remetem a um original, mas a outras imagens.

Renato Borges (2022) explica que, na hiperrealidade, a experiência autêntica e o contato direto com o mundo real são substituídos por uma sucessão de representações idealizadas, gerando uma percepção distorcida da realidade. Essa lógica é intensificada pela cultura visual contemporânea, marcada pela presença constante de telas, interfaces e reproduções digitais.

No campo do audiovisual, essa dinâmica se manifesta na criação de espaços cenográficos que não buscam reproduzir o mundo físico, mas inventar uma nova realidade estética utilizando signos familiares, dotada de autonomia simbólica. A imagem deixa de ser mera representação do real e passa a atuar como simulacro, uma "cópia sem original", um signo que já não representa algo real, mas sim outro signo, segundo Baudrillard (1981), um ambiente fabricado que adquire existência própria dentro da mídia, e pode adquirir mais força simbólica que suas referências concretas. Enquanto a simulação está associada à imitação de algo existente, o simulacro cria um universo independente, em que o referente real desaparece.

Com o avanço das mídias, essa lógica é ampliada. As imagens passam a ser recortadas, remixadas e redistribuídas em diferentes formatos: horizontais, verticais, curtos, interativos, transformando o espaço em um sistema mutável, adaptável a múltiplas escalas de circulação digital. O espaço se torna um local de simulação, operando entre o físico e o virtual.

Dessa forma, compreender as mídias atuais através de Baudrillard permite entender o projeto como uma experiência hiperreal, em que o cenário é um ambiente, signo e simulacro. O projeto se insere, assim, na lógica da cultura visual contemporânea, sendo um espaço construído para existir dentro do fluxo de imagens, sons e signos.

3.

ESTUDOS DE CASO

3.1

PLATAFORMA: YOUTUBE
ANO DE PRODUÇÃO: 2009
DIREÇÃO: FRANCIS LAWRENCE
DIREÇÃO DE ARTE: CHARLES INFANTE
CENOGRAFIA: SHANE RICHARDSON

BAD ROMANCE
LADY GAGA







Figura 38 - Frames (a), (b) e (c) do videoclipe “Bad Romance” (2009), de Lady Gaga

3.1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

O videoclipe de "Bad Romance", lançado por Lady Gaga em 2009 em seu canal no YouTube, faz parte do segundo álbum de estúdio da artista, The Fame Monster. O álbum dá continuidade ao trabalho iniciado em The Fame, que explorava a fama de forma aspiracional e compartilhável, com a ideia de que qualquer um poderia ser famoso. Já em The Fame Monster, Gaga aborda os aspectos sombrios e monstruosos da fama: suas obsessões, violências simbólicas e contradições. As canções e videoclipes desse novo momento passam a tratar da fama de maneira excessiva e grotesca, evocando estéticas que oscilam entre o hiper-real e o surreal. Como observam Cavalcante, Rebouças e Queiroz (2010), "seus fãs eram convidados para um passeio num mundo de fama excessiva e repleto de monstros, onde a evidente hiper-realidade aproximava-se com a surrealidade".

Essa abordagem se articula diretamente com o discurso da própria artista, que afirmou desejar "existir em um espaço separado — um espaço Gaga, um espaço Monstro". A construção dessa identidade simbólica opera como um gesto de subversão: ao assumir a figura do monstro como estética e discurso, Gaga transforma a marginalidade em força.



Figura 39 - Capa do álbum "The Fame Monster" (2009), de Lady Gaga

Seus trabalhos performativos desafiam convenções normativas e propõem outras formas de pertencimento, sobretudo para públicos que não se veem representados nos padrões sociais tradicionais. Assim, a monstruosidade torna-se linguagem de resistência, um meio de libertação simbólica e reconfiguração identitária.

No caso de Bad Romance, esse discurso se manifesta em todos os níveis da linguagem audiovisual: do figurino à direção de arte, da montagem ao cenário. A escolha desse videoclipe como primeiro estudo de caso se justifica por sua densidade simbólica, sua importância no campo dos videoclipes mainstream e por sua capacidade de mobilizar múltiplas leituras espaciais em um contexto audiovisual que já sinalizava, em 2009, as transformações trazidas pelas mídias digitais contemporâneas. O clipe recebeu aclamação da crítica e do público, consolidando-se como um dos marcos da videografia de Lady Gaga. Foi premiado com sete MTV Video Music Awards em 2010, incluindo Video of the Year e Best Direction, além de vencer o Grammy Awards de Best Short Form Music Video em 2011. Seu impacto estético e cultural reforça sua relevância como objeto de análise dentro desta pesquisa.

3.1.2 A LETRA ANTES DO ESPAÇO

Antes de adentrar a leitura da espacialidade no videoclipe de Bad Romance, é necessário considerar a letra da música como ponto de partida da análise. A canção, enquanto obra autônoma, precede o vídeo tanto em sua produção quanto em sua capacidade de significar. Como observa Carol Vernallis (2004), os videoclipes derivam das canções que eles ambientam. Esse entendimento também é reforçado por Keazor e Wübbena (2010), ao definirem o videoclipe como uma tipologia textual composta pela união de dois elementos: a canção em sua totalidade e uma série de imagens a ela vinculadas, sendo o som, portanto, seu núcleo gerador. Andrew Goodwin, Lawrence Grossberg e Simon Frith (1993) também destacam que muitas análises deixam de lado a dimensão musical, ainda que seja ela a portadora primária da carga afetiva para o público. Mesmo em videoclipes não narrativos, a letra da música constitui uma camada essencial de sentido e pode influenciar diretamente a forma como os espaços são construídos e percebidos. Assim, antes da investigação dos signos espaciais, realiza-se uma breve leitura interpretativa da letra da música, entendendo que ela oferece pistas importantes para compreender as atmosferas, tensões e simbolismos que se desdobram no plano espacial.

Lady Gaga - Romance Ruim

Oh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh!
Presa em um romance ruim
Oh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh!
Presa em um romance ruim

Rah-rah-ah-ah-ah-ah!
Rama-ramama-ah
GaGa-ooh-la-la!
Quero o seu romance ruim

Rah-rah-ah-ah-ah-ah!
Rama-ramama-ah
GaGa-ooh-la-la!
Quero o seu romance ruim

Eu quero a sua feiura
Eu quero a sua doença
Eu quero o seu tudo
Enquanto é gratuito
Eu quero o seu amor
amor, amor, amor, eu quero o seu amor

Eu quero o seu drama
O toque da sua mão
Eu quero o seu couro enfeitado, beijo na areia
Eu quero o seu amor
amor, amor, amor, eu quero o seu amor
(amor, amor, amor, eu quero o seu amor)

Você sabe que eu quero você
E você sabe que eu preciso de você
Eu quero um romance, seu romance ruim

Eu quero o seu amor
Eu quero sua vingança
Você e eu poderíamos escrever um romance ruim
(Oh-oh-oh--oh-oooh!)
Eu quero o seu amor
E a vingança de todo os seus amantes
Você e eu poderíamos escrever um romance ruim

Oh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh!
Presa em um romance ruim
Oh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh-oooh-oh-oh-oh!
Presa em um romance ruim

Rah-rah-ah-ah-ah-ah!
Rama-ramama-ah
GaGa-ooh-la-la!
Quero o seu romance ruim

Eu quero o seu horror
Eu quero o seu design
Porque você é um criminoso
Enquanto você é meu

Figura 40 - Tradução da música "Bad Romance", de Lady Gaga



Figura 41 - Fotografias (a) e (b) das gravações do videoclipe "Bad Romance"

A letra de Bad Romance, composta por Lady Gaga em 2009, apresenta uma narrativa marcada por desejos intensos, sombrios e, por vezes, destrutivos. Diferente de uma representação idealizada do amor, a canção explora os aspectos mais obscuros e caóticos das relações, configurando o que a própria artista descreve como o "monstro do medo do amor", uma das facetas temáticas do álbum.

Em sua estrutura, a música combina obsessão e tensão entre desejo e repulsa. Gaga afirma querer não apenas o outro idealizado, mas suas partes mais sombrias, doentias e inconfessáveis. Essa busca por um amor profundo e distorcido é reforçada pela citação de clássicos do cinema de Alfred Hitchcock, como Psicose, Um Corpo que Cai e Janela Indiscreta. Ao mencionar diretamente esses filmes ("I want your psycho, your vertigo shtick / Want you in my rear window"), Gaga não apenas homenageia o suspense e a intensidade psicológica presentes em suas tramas, mas também se apropria desse imaginário para compor sua própria estética narrativa.

O uso desses elementos cinematográficos e temáticos reforça o desejo por um romance intenso. A canção constrói um ambiente onde o amor se mistura com o que há de mais íntimo e disfuncional em uma relação.

O conceito do videoclipe de Bad Romance, dirigido por Francis Lawrence, "é uma pequena história escondida, onde ela [Gaga] e essas outras garotas são uma espécie de vampiras em um spa futurista do Leste Europeu. Elas estão leiloando garotas para os homens que chegam, e [Gaga] é vendida para um deles, mas acaba o matando". Ainda segundo Lawrence, a intenção era fugir da literalidade, construindo uma história visual contada "como em um editorial de moda, com referências visuais vindas da pintura, da fotografia e da equipe criativa da artista, a Haus of Gaga". A estética exagerada, simbólica e performática do videoclipe opera dentro de um universo próprio, onde o cenário não é apenas pano de fundo, mas um elemento ativo da construção simbólica.

Neste contexto, serão analisadas algumas das principais cenas do videoclipe a partir da espacialidade representada, observando como os ambientes sugerem sentidos e contribuem para a narrativa visual. A análise será feita com base nos níveis sintático (forma e composição do espaço) e semântico (significados possíveis), articulando-os com o uso das analogias semióticas por similaridade e contiguidade, conforme discutido no referencial teórico deste trabalho. O objetivo é compreender como o espaço atua como signo e como ele participa da construção simbólica do videoclipe ao lado do figurino, da performance e da trilha sonora.

3.1.3 UMA LEITURA DO ESPAÇO

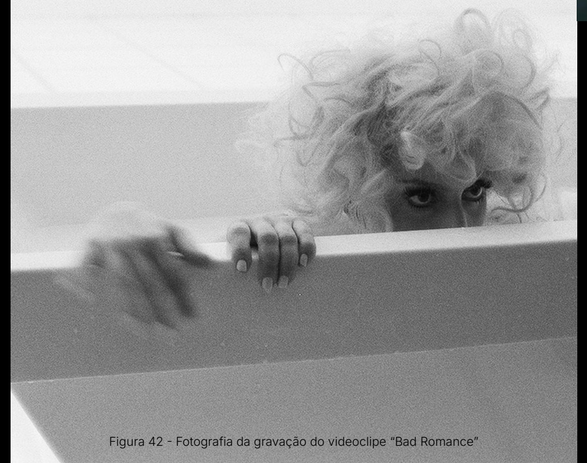


Figura 42 - Fotografia da gravação do videoclipe "Bad Romance"





Figura 43 - Frames (a) e (b) do videoclipe "Bad Romance" (2009)

Em grande parte do video, Lady Gaga aparece em uma sala branca, sem janelas, totalmente iluminada. No nível sintático, essa espacialidade se estrutura com linhas rígidas e neutras que criam a sensação de assepsia e confinamento. Já no nível semântico, essa configuração espacial ativa uma analogia por similaridade com o enclausuramento: o ambiente fechado reflete a ausência de liberdade, remetendo ao controle não só do corpo, mas da subjetividade da personagem. Nesse sentido, o enclausaramente pode ser tanto físico quanto emocional. A banheira, tradicionalmente associada à limpeza e intimidade, torna-se o lugar da vulnerabilidade: Gaga é sequestrada e drogada, em uma cena que sugere a perda simbólica de autonomia, como se estivesse sendo lavada de si mesma contra sua vontade. Já a sala escura dos caixões, de onde emergem dançarinos fantasiados de monstros, opera como um espaço de nascimento e revelação. A iluminação traseira destaca as silhuetas e, no nível semântico, esse gesto remete a uma introspecção sombria, onde o "monstro" interno, metafórico ou performático, é trazido à luz, marcando uma espécie de ruptura com a norma.

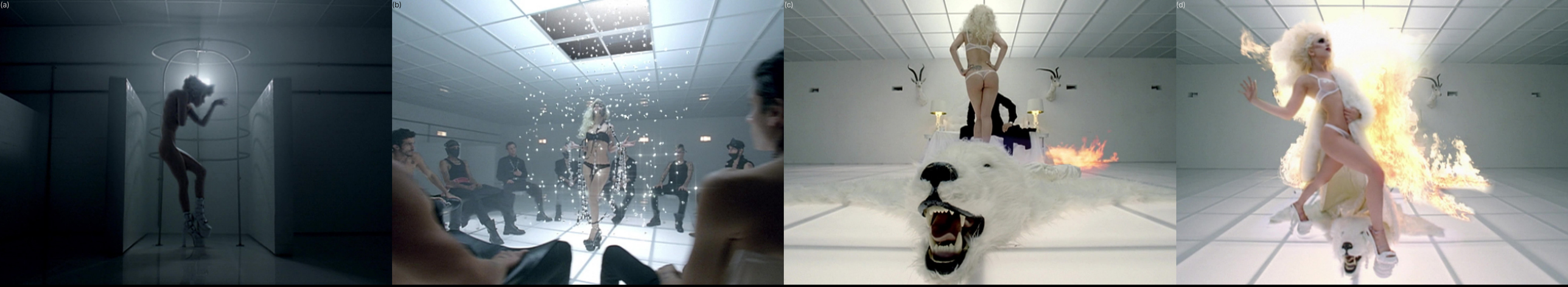


Figura 44 - Frames (a), (b), (c) e (d) do videoclipe “Bad Romance” (2009)

Na cena em que a protagonista está isolada em uma cabine escura, cercada por duas paredes próximas, o nível sintático evidencia uma organização espacial restrita, que delimita fisicamente o corpo e destaca sua silhueta, que foi alterada digitalmente para parecer menor, mais magra e mais frágil. No nível semântico, essa construção ativa uma analogia por similaridade com a vulnerabilidade emocional: a redução da figura remete à sensação de fragilidade e perda de potência, enquanto o espaço estreito e a escuridão evoca introspecção e solidão. Em contraste, na cena do leilão, Gaga aparece centralizada sob uma luz intensa focada nela, cercada pelos homens da máfia e diamantes que flutuam ao redor de seu corpo, como um monumento. A composição cênica e a organização das cadeiras ao redor sugerem uma analogia por contiguidade com dinâmicas de poder e objetificação: os diamantes simbolizam o valor material atribuído à protagonista, e sua posição no centro da cena remete à vitrine, à exposição de um corpo desejado, controlado e performático. A espacialidade, nesse caso, atua como um mecanismo de contenção e espetáculo simultaneamente.

A utilização de animais empalhados no cenário ao redor do trono do homem estabelece uma analogia por contiguidade: mesmo sem se assemelharem diretamente ao poder, esses objetos estão historicamente associados a ambientes de dominação e autoridade, evocando simbolicamente esse universo. No nível sintático, a composição cênica organiza elementos visuais como o trono centralizado e os animais empalhados para construir uma atmosfera de rigidez e superioridade hierárquica. No nível semântico, esses elementos acionam uma memória cultural compartilhada em que tais signos decorativos representam a violência simbólica, o controle e o privilégio masculino. Quando o cenário é consumido pelo fogo, opera-se uma analogia por similaridade, já que a destruição física do espaço remete à destruição simbólica do poder ali representado. Gaga, parada em frente à combustão, assume a posição dominante. A espacialidade, antes fria e opressora, torna-se o palco do colapso da ordem imposta. Essa cena marca a vingança final: o espaço do outro é consumido, e a protagonista se apropria dele por ruptura.



Figura 45 - Fotografias (a) e (b) das gravações do videoclipe “Bad Romance”

Na parte final do videoclipe, ocorre uma mudança abrupta da paleta branca e fria para os figurinos vermelhos e isso marca, no nível sintático, uma inflexão dramática no espaço visual, sinalizando a inversão simbólica de poder. O vermelho, cor associada à violência, paixão, sangue, vingança e intensidade, se impõe no cenário até então frio, ativando, no nível semântico, uma analogia por similaridade com o momento de ruptura, de vingança e de retomada de autonomia da protagonista. Já na cena final, na qual Lady Gaga está deitada sobre a cama queimada ao lado do esqueleto de um dos membros da mafia, desloca o espaço anteriormente dominado pela figura do opressor: o ambiente antes símbolo de dominação está agora em ruínas e carbonizado. O trono virou cinzas. Essa composição estabelece uma analogia por contiguidade, pois o corpo queimado e os restos materiais evocam diretamente a destruição simbólica do poder instituído. A protagonista se posiciona acima do cenário incendiado, indicando que a narrativa se completou: ela venceu a estrutura que a oprimia, desestabilizou o olhar do outro e agora ocupa o espaço simbólico que antes lhe era negado.

O videoclipe de Bad Romance traduz visualmente muitos dos sentimentos contraditórios presentes na letra da música: um desejo intenso, quase doentio, por um tipo de amor que machuca, mas também atrai. Gaga canta sobre querer as partes mais obscuras do outro, aquilo que normalmente seria escondido, e essa ideia atravessa todo o videoclipe. A ambientação, o figurino, a performance e os enquadramentos reforçam esse desejo por algo que é ao mesmo tempo repulsivo e fascinante.

O diretor Francis Lawrence propôs um “spa futurista do leste europeu”, onde Gaga é sequestrada e vendida. Apesar disso, a personagem acaba se rebelando e invertendo essa lógica de dominação. Ao longo do clipe, o espaço branco, fechado e controlado vai ganhando outros significados, acompanhando a transformação da personagem, do momento de submissão até a vingança final. Essa virada se constrói tanto no visual quanto na relação entre música, corpo e espaço.

A análise com base nas analogias semióticas e nos níveis sintático e semântico ajudou a entender como a letra, o espaço e o conceito do diretor se cruzam para contar uma história de submissão, desejo e resistência.

3.2

PLATAFORMA: YOUTUBE
ANO DE PRODUÇÃO: 2023
DIREÇÃO: GORDON VON STEINER
DIREÇÃO DE ARTE: PONGSAN THAWATWICHIAN

GOT ME STARTED
TROYE SIVAN







Figura 46 - Frames (a), (b) e (c) do videoclipe “Got Me Started“ (2023), de Troye Sivan

3.2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Lançado em 2023 como o segundo single do álbum "Something to Give Each Other", o videoclipe de Got Me Started marca um novo momento na trajetória artística de Troye Sivan.

O álbum teve grande parte escrito durante a pandemia, e surge projetando desejos e afetos em forma de fantasias. Em entrevista para a Entertainment Weekly, Sivan comenta que o disco celebra a possibilidade e a esperança que emergem após um momento difícil, como um término de relacionamento. Trata-se de um trabalho que valoriza a liberdade do corpo, das possibilidades de conexão e comunidade, e a alegria de compartilhar momentos, ainda que efêmeros, com outras pessoas. Nesse sentido, Got Me Started condensa bem essa proposta: uma redescoberta de si por meio do encontro com o outro e a leveza do presente.

Diferentemente do videoclipe anterior analisado (Bad Romance, de 2009), Got Me Started foi lançado em um cenário midiático totalmente diferente. Em 2023, a lógica das mídias disruptivas, como TikTok, Instagram, e Spotify já estava consolidada como principal forma de circulação de músicas e imagens. Embora publicado no YouTube em formato tradicional, o videoclipe foi pensado para dialogar com essas plataformas: a coreografia dos refrões, por exemplo, foi replicada e adaptada em vídeos verticais nas redes sociais, funcionando como uma estratégia de divulgação. O próprio making of e trechos do clipe circularam antes e depois do lançamento como fragmentos independentes, moldando a recepção da obra. Essa presença simultânea em diferentes plataformas evidencia a adaptação do videoclipe ao cenário midiático atual, onde as obras audiovisuais não existem mais apenas como unidades fechadas, mas como conteúdos fluídos que se expandem e se desdobram em múltiplas mídias.



Figura 47 - Capa do single "Got Me Started" (2023), de Troye Sivan

Além disso, a linguagem visual do clipe se alinha ao ritmo acelerado e fragmentado do consumo contemporâneo: cortes rápidos, movimentos coreografados e uma cena cuidadosamente construída para gerar impacto em diferentes durações e formatos. O espaço visual e simbólico do videoclipe acompanha essas transformações, funcionando ao mesmo tempo como cenário da narrativa e superfície de projeção de afetos e desejos, algo que será aprofundado neste tópico, a partir de uma leitura sintática e semântica orientada por analogias semióticas.

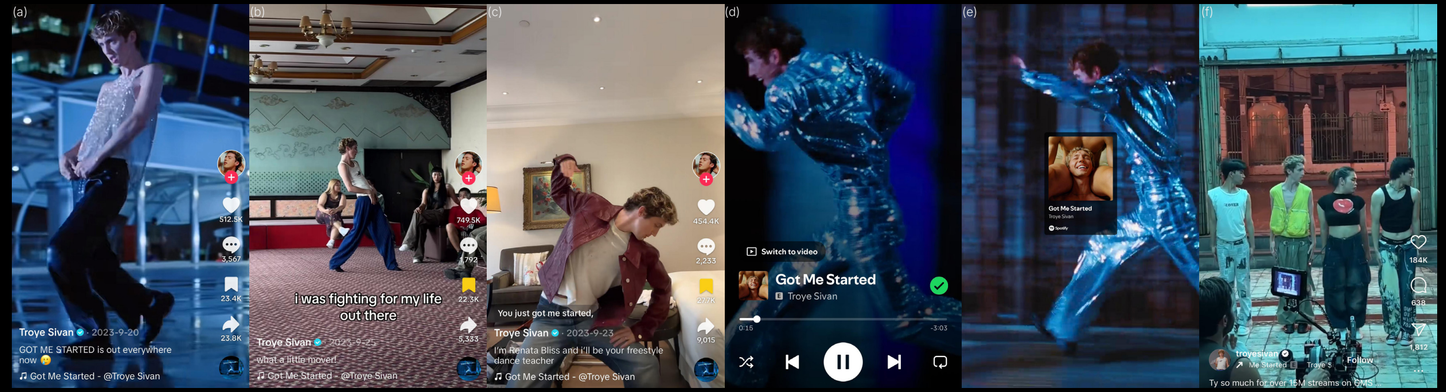


Figura 48 - Captura de tela: vídeos da música "Got Me Started" divulgado em diferentes plataformas: (a) Videoclipe - Tiktok; (b) Making of - Tiktok; (c) Coreografia - Tiktok; (d) Visualizer - Spotify; (e) Visualizer - Instagram; (f) Making of - Reels

3.2.2 A LETRA ANTES DO ESPAÇO

He's got the personality
Not even gravity could ever hold him down
He's got the sexuality
Of a man who can take a room and drown it out
Yeah

Inchin' closer to sunrise
Now we're standin' eye to eye
I wanna tell you what's on my
On my mind (let's go)

You just got me started
And I don't think I can stop it
And I don't wanna go home alone, alright?
Oh, baby, baby
Boy, can I be honest?
Kinda miss usin' my body
Fuck it up just like this party did tonight
Oh, baby, baby

Yeah, yeah
I want it, grip you tight
I've seen enough of your body
Come back and feel the vibe
We've got that hot chemistry, yeah
You and me won't make it out this house
We should experiment even to the detriment
Of whoever's on the couch (oh, yeah)

Inchin' closer to sunrise
Now we're layin' side by side
I wanna tell you what's on my
On my mind

You just got me started
And I don't think I can stop it
And I don't wanna go home alone, alright?
Oh, baby, baby
Boy, can I be honest?
Kinda miss usin' my body
Fuck it up just like this party did tonight
Oh, baby, baby

Yeah
I want it, grip you tight
I've seen enough of your body
Come back and feel the vibe
Oh, baby, baby

Boy, can I be honest?
Boy, can I be honest?
Yeah
We got something to give each other
You just, you just, you just, you just (yeah)

You just got me started
And I don't think I can stop it
And I don't wanna go home alone, alright? (alright?)
Oh, baby, baby
Boy, can I be honest?
Kinda miss usin' my body
Fuck it up just like this party did tonight
Oh, baby, baby (yeah)

(Oh, baby, baby)
(Oh, baby, baby)
(Oh, baby, baby)
(Oh, baby, baby)
We got something to give each other

Antes de adentrar a análise da espacialidade no videoclipe de Got Me Started, é fundamental olhar para a canção que lhe dá origem. Em Got Me Started, Troye Sivan aborda a redescoberta do prazer e da vitalidade após um período de apatia emocional. A letra, assim como o monólogo que antecede o videoclipe, revela um movimento de reativação sensível: depois de um tempo sentindo-se incapaz de experimentar emoções, o cantor encontra alguém que desperta nele o desejo de viver, sentir, tocar e ser tocado novamente. A música fala sobre liberdade, desejo, conexão e renascimento subjetivo. A música utiliza um "sample", uma amostra de som de uma música já existente, da música Shooting Stars, da dupla Bag Raiders, que resgata um fragmento do passado para ser retrabalhado em uma nova atmosfera (PENG, 2024). Essa ressignificação musical reforça a temática do renascimento: aquilo que parecia distante ou encerrado retorna com uma nova força. Os versos mais contidos se contrapõem aos refrões carregados de energia e textura sonora, marcando ritmicamente os momentos de maior expansão emocional. Assim, a própria estrutura da canção já antecipa a ideia de libertação progressiva, que será também traduzida nas espacialidades do videoclipe.



Figura 49 - Frame do videoclipe "Got Me Started" (2023)

3.2.3 UMA LEITURA DO ESPAÇO

O videoclipe de Got Me Started traduz visualmente a proposta emocional e estética do álbum no qual está inserido, que celebra a liberdade, os reencontros e a esperança após o término de uma relação. Gravado em Bangkok e descrito pelo próprio artista como uma peça de caráter global, o clipe mistura paisagens urbanas, encontros efêmeros, atmosferas oníricas para transmitir a sensação de movimento interior e exterior. A transição do isolamento para a celebração coletiva é marcada por uma sucessão de ambientes que refletem os estados emocionais do personagem. Desde os espaços vazios do início até os cenários vibrantes e compartilhados dos refrões, a organização dos ambientes, as cores e os enquadramentos operam como signos em movimento, construindo uma poética visual que se alinha com os sentimentos expressos na música.



Figura 50 - Frames (a) e (b) do videoclipe "Got Me Started" (2023)



Figura 51 - Frame do videoclipe "Got Me Started" (2023)

Na cena inicial, Troye aparece sozinho, centralizado em um quarto verde, com poucos objetos e decoração neutra. O cenário parece transitório, como se não fosse um lugar de pertencimento, sugerindo um estado emocional de passagem. A tomada externa do prédio, mostrando apenas a janela do apartamento iluminada com uma luz verde, reforça essa sensação de isolamento. Em nível sintático, o espaço é fechado, contido, delimitado por paredes e ausência de janelas, o que gera uma sensação de enclausuramento e imobilidade. Em nível semântico, a leitura sugere uma analogia por contiguidade, pois o ambiente não representa a solidão diretamente, mas a evoca a partir de seus elementos espaciais: o vazio, a reclusão, o silêncio. O quarto e sua luz isolada no prédio remetem à introspecção e ao afastamento emocional do mundo externo, uma imagem que marca o início da trajetória do personagem. À medida que o ritmo da música se intensifica, os espaços passam a ser coletivos e públicos: saunas, vestiários, ruas e clubes. A transição do espaço íntimo para espaços compartilhados simboliza o deslocamento emocional do artista: de alguém recluso a alguém que se abre ao contato com o outro. Sintaticamente, observa-se um preenchimento gradual: os cenários se tornam mais dinâmicos, com presença de múltiplas pessoas, objetos, texturas e cores. Semanticamente, a leitura continua sendo guiada por analogias por contiguidade: os ambientes aquecidos e íntimos, como saunas e vestiários, remetem ao calor humano, ao toque, ao corpo exposto, que são elementos que, culturalmente, se associam ao contato, à vulnerabilidade e à intimidade. Esses espaços evocam uma abertura emocional, mesmo sem explicitá-la. Durante o refrão, a sequência de dança conecta diferentes locais urbanos por meio de uma coreografia contínua. Troye se movimenta por cenários como becos, ruas, interiores, junto a diferentes pessoas, formando um fluxo visual e corporal constante. No nível sintático, essa sequência espacial se destaca pela variação rápida de ambientes unidos por um mesmo eixo coreográfico, o que confere continuidade visual mesmo diante da mudança dos espaços físicos. A montagem costura a variedade de cenários sem perder o ritmo, criando um percurso simbólico. No nível se-



Figura 52 - Frames (a) e (b) do videoclipe “Got Me Started” (2023)

mântico, essa fluidez espacial representa a experiência de encontros efêmeros e inesperados. Por analogia por similaridade, a troca constante de espaços e pessoas se aproxima da ideia de liberdade e de possibilidades, conforme apontado pelo próprio artista em entrevistas. A coreografia se torna o elo entre ambientes e afetos, e o espaço, nesse ponto, deixa de ser cenário e passa a ser agente expressivo. No desfecho do videoclipe, Troye escala um prédio monumental e dança em seu topo, com uma paisagem aberta ao fundo. Sintaticamente, esse é o ápice do espaço aberto: o enquadramento se expande, a cidade entra em cena e o corpo do artista se desloca livremente. A luminosidade natural contrasta com os ambientes anteriores, fechados e sombrios. Semanticamente, a cena constrói uma analogia por similaridade com a sensação de conquista e libertação. O espaço elevado, amplo e iluminado se aproxima da ideia de superação emocional e da retomada do próprio corpo e do desejo. Essa liberdade é reforçada pela fala final de Troye, que define o momento não como tristeza, mas como “um momento de possibilidades infinitas”.

A leitura espacial do videoclipe revela como Got Me Started constrói, em seus ambientes e atmosferas, uma jornada emocional que acompanha a trajetória do artista: da reclusão à liberdade, do isolamento ao encontro. As escolhas de cenário e sua relação com o corpo e a performance expandem os sentidos já presentes na letra e na melodia, reforçando a sensação de movimento e transformação. Ao integrar diferentes espaços urbanos e contextos culturais, o clipe se posiciona como um produto do audiovisual contemporâneo: fluido, híbrido e moldado pela lógica das mídias digitais. A espacialidade, aqui, não apenas ambienta, mas participa ativamente da construção de sentidos, tornando-se um signo que atravessa emoções, linguagens e formatos.

3.3

PLATAFORMA: YOUTUBE
ANO DE PRODUÇÃO: 2024
DIREÇÃO: FELIPE FONSECA
DIREÇÃO DE ARTE: JAZZIE MOYSSIADIS

ESQUINAS

ANAVITÓRIA


(a)


(b)


(c)

Figura 53 - Frames (a), (b) e (c) do álbum “Esquinas“ (2024), de Anavitória

3.3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Lançado em 2024, Esquinas é o quarto álbum autoral da dupla brasileira Anavitória e representa um ponto de amadurecimento estético e conceitual em sua trajetória. A obra propõe uma imersão audiovisual expandida, com a criação de um visualizer para cada faixa, exibidos em sequência contínua como uma peça única. A proposta se situa entre diferentes formatos: videoclipe, lyric video, visualizer e álbum visual, e reflete uma abordagem sensível e contemporânea das articulações entre som, corpo, espaço e imagem.

O disco expressa uma maturidade artística tanto musical quanto visual. As canções abordam temas como o autoconhecimento, a passagem do tempo, os afetos e a liberdade pessoal, com letras que sugerem bifurcações, encruzilhadas e decisões da vida.

A ideia de "dobrar uma esquina", presente na canção de abertura do álbum, funciona como metáfora para as possibilidades da vida e os caminhos não escolhidos. Essa noção de encruzilhada se desdobra também na construção visual do projeto, que acompanha o álbum com cenas que evocam espaços cotidianos, urbanos e simbólicos.



Figura 54 - Capa do álbum "Esquinas" (2024), de Anavitória

Os vídeos que compõem os visualizers exploram uma estética simples, comum para o formato, mas cuidadosamente composta. Cada música é ambientada em um espaço singular, com iluminação, cores e enquadramentos pensados para criar atmosferas específicas que dialogam com o ritmo e a temática da faixa. Esses espaços se ativam pela presença do corpo, da performance e da sonoridade. Nesse sentido, Esquinas sintetiza muitos dos aspectos discutidos ao longo desta fundamentação teórica: a hibridização de formatos audiovisuais, o papel do espaço como signo, a importância da performance e a adaptação das linguagens audiovisuais ao contexto das mídias digitais contemporâneas.

Para este estudo de caso, foram selecionadas algumas faixas do álbum Esquinas com base em seu potencial de leitura espacial. A escolha considerou especialmente a relação entre a música e o ambiente construído nos vídeos, observando como o espaço contribui para expressar a atmosfera da canção, a presença do corpo e o conceito visual proposto. O objetivo não é analisar o álbum como um todo, mas explorar, a partir de recortes, como a espacialidade atua como componente expressivo e simbólico nos visualizers apresentados.

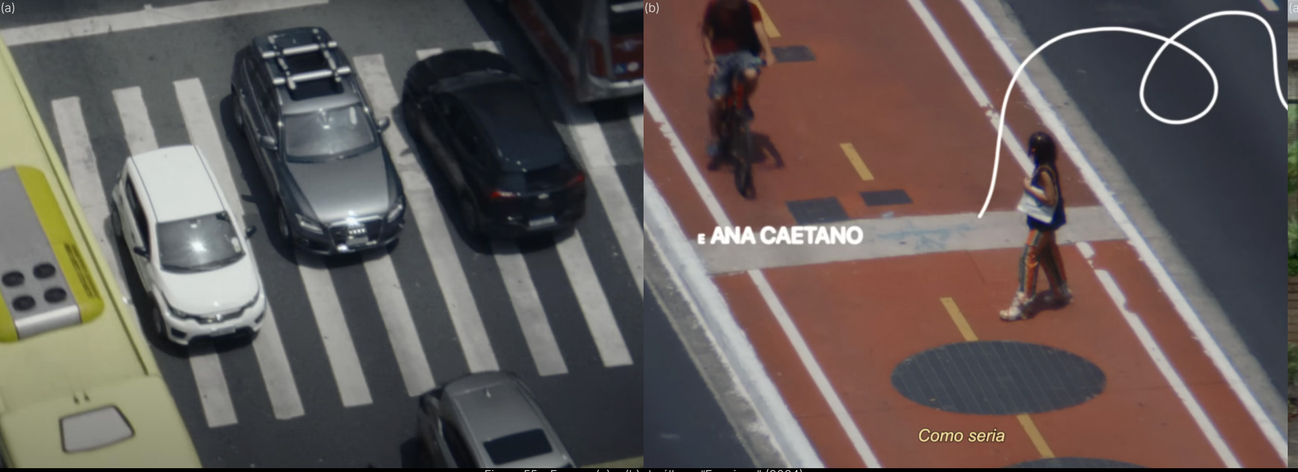


Figura 55 - Frames (a) e (b) do álbum “Esquinas” (2024)



Figura 56 - Frames (a) e (b) do álbum “Esquinas” (2024)

O visualizer de “Se eu usasse sapato” constrói, em nível sintático, um percurso visual pautado pelo deslocamento urbano. A montagem revela cenas aéreas de uma cidade grande, intercaladas com imagens das artistas caminhando entre fachadas, cruzamentos e edifícios. O espaço é impessoal, mas dinâmico: corpos e linhas sinuosas se movem juntos, sugerindo caminhos possíveis. A direção de arte aposta em tons neutros e composições abertas, reforçando a ambiguidade da jornada. Em nível semântico, o espaço urbana simboliza os destinos que poderiam ter sido. A cidade aparece como metáfora de um campo aberto, em que cada esquina representa um rumo alternativo. O espaço evoca o possível e o não vivido. O corpo em deslocamento percorre um cenário que oferece múltiplas possibilidades.

Por similaridade, as linhas que percorrem a tela, a infinidade de pessoas e trajetos possíveis ecoam o tema da música: um caminho hipotético que surge e desaparece com a melodia. O cenário, o som e o corpo formam um conjunto de signos que articulam a ideia de escolha como ato aberto.

Na faixa “Minto pra quem perguntar”, o espaço é construído a partir de um percurso, filmado por um plano fixo que acompanha a artista em movimento. Ela caminha enquanto o cenário muda como uma esteira. A câmera não realiza cortes, o que reforça a ideia de um trajeto que pode continuar em looping, o que cria uma sintaxe espacial marcada pela linearidade.

A cidade serve como um espaço impessoal de fundo para alguém que caminha automaticamente. A letra fala sobre manter as aparências enquanto se esconde dos próprios sentimentos e o espaço urbano reforça essa ideia: a cidade como cenário da rotina, onde move-se mecanicamente. A repetição do percurso reflete a repetição emocional sugerida, estabelecendo uma analogia por similaridade entre ambiente e subjetividade.

Além disso, há uma analogia direta entre corpo e espaço por contiguidade. A artista é conduzida pelo movimento dos cães, o que simboliza a perda de controle sobre a trajetória. Essa conexão entre corpo e percurso reforça a ideia de que se está reagindo ao mundo sem se posicionar ativamente.



Figura 57 - Frames (a) e (b) do álbum “Esquinas” (2024)



Figura 58 - Frames (a) e (b) do álbum “Esquinas” (2024)

Na faixa “Espetáculo Estranho”, a construção sintática espacial se apoia na simetria, que expressa a dualidade emocional da canção. O plano fixo revela um ambiente dividido ao meio: as artistas sentadas de costas uma para a outra, cada uma em uma mesa, como se estivessem em um restaurante. Esse arranjo organiza os elementos visuais com rigor geométrico, sugerindo uma dualidade emocional revelada na letra. Em nível semântico, o restaurante pode ser lido como um cenário cotidiano de intimidade e diálogo. No entanto, as artistas parecem sozinhas, embora em uma configuração que sugere companhia. Essa ambiguidade espacial cria um jogo de significados em que o espaço pode tanto representar a presença quanto a ausência, evocando por contiguidade um lugar de abandono.

A analogia por similaridade aparece na simetria da dualidade e nos quadros posicionados atrás das artistas. De um lado, uma imagem de água parada, e do outro, uma cachoeira em movimento. Esses elementos operam como analogias para os estados emocionais contrastantes que o amor pode provocar.

No visualizer de “Mesma trama, mesmo frio”, o cenário é construído para refletir o ciclo emocional descrito. Em nível sintático, a composição é simétrica, com uma escada rolante central que se move continuamente. A câmera permanece fixa, acompanhando a repetição dos movimentos enquanto as artistas surgem e desaparecem.

Esse espaço, promove deslocamento, mas sem destino. A escada rolante assume uma analogia por similaridade: representa o ciclo emocional do luto amoroso, a repetição dos pensamentos e sentimentos que permanecem mesmo quando a relação já acabou. A canção fala sobre não esquecer, ainda que doa, e essa ideia se encontra na espacialidade construída.

A ambiguidade entre o movimento e a estagnação, entre o desejo de seguir e a impossibilidade de se desprender, está na própria lógica do espaço. Por contiguidade, o ambiente evoca espaços públicos como lugares de passagem marcados pela pressa e pela ausência. Mas aqui, esse espaço é ressignificado como o cenário íntimo de uma permanência emocional.

A leitura dos visualizers do álbum Esquinas, da dupla Anavitória, evidencia como a linguagem audiovisual contemporânea tem se reconfigurado diante das transformações das mídias e dos formatos. Esses vídeos expandem o universo narrativo das canções, e operam como síntese de diversos formatos: o videoclipe tradicional, o visualizer, o lyric video e o álbum visual. Ao mesmo tempo em que apresentam uma estética simples e contemplativa, própria dos visualizers, essas obras dialogam com as plataformas digitais e seus modos de circulação, configurando-se como produtos audiovisuais pensados para o consumo fragmentado, mas com forte identidade estética.

No campo da espacialidade, observa-se uma abordagem simbólica e sensível. Cada vídeo propõe uma relação singular entre corpo, cenário e som, utilizando a cenografia como um elemento ativo de significação. Os espaços representados funcionam como signos visuais que traduzem atmosferas emocionais, refletindo diretamente os temas das músicas e intensificando a experiência audiovisual.

A partir de planos fixos, simetrias, ritmos de montagem e interações corporais, os visualizers constroem pequenos mundos possíveis, onde o espaço é coreografado pelo som e habitado pelo corpo em cena. Apesar das particularidades de cada faixa, há uma coerência espacial que atravessa os vídeos, criando uma unidade estética e conceitual. Os ambientes se articulam como variações de um mesmo universo, respeitando a singularidade de cada música, mas compondo, em conjunto, uma espacialidade urbana contínua e coesa que sustenta o álbum como um todo.

Dessa forma, Esquinas se apresenta como um exemplo atual e pertinente de como as novas configurações de imagem e som nas mídias disruptivas continuam a expandir o campo expressivo do videoclipe, abrindo caminho para novas formas de construção espacial.

3.4

DISCUSSÃO

A leitura dos três estudos de caso evidencia como o espaço se torna um aspecto central na construção da linguagem audiovisual, articulando imagem e som em formatos diversos, plataformas e contextos culturais.

Em Bad Romance, a espacialidade cenográfica é moldada pela narrativa de submissão e resistência, revelando-se como campo simbólico de transformação da personagem. Já em Got Me Started, o espaço acompanha a jornada de libertação do artista, em uma composição fluida e coreografada que ecoa o hibridismo formal do videoclipe enquanto produto das mídias digitais. Por fim, os visualizers do álbum Esquinas propõem uma leitura mais fragmentada e contemplativa, em que o espaço sintetiza significados a partir de uma estética simples, mas conectada à lógica das canções.

Apesar das diferenças de formato e proposta estética, todos os exemplos analisados demonstram como a espacialidade atua como signo, diretamente envolvido na produção de sentido. Nos três casos, o corpo, a montagem rítmica, o cenário e o enquadramento se articulam em sincronia com a música para construir atmosferas que extrapolam o literal e o narrativo. Ao mesmo tempo, cada obra também se insere em seu próprio contexto midiático: do videoclipe televisivo à obra híbrida da era do streaming, passando por formatos sintéticos como os visualizers. Essa variedade reafirma a ideia de que os videoclipes e suas derivações constituem um território fértil para experimentações espaciais, onde arquitetura, cenografia e linguagem audiovisual se cruzam de maneira significativa.

Dessa forma, a leitura espacial proposta neste trabalho se apoia na observação do cenário, em sua relação com o som, com o corpo e com a montagem, construindo o que se pode chamar de poética espacial em movimento. Cada vídeo analisado amplia esse entendimento, conectando os conceitos desenvolvidos na fundamentação teórica às práticas da produção audiovisual recente, e oferecendo um panorama das transformações estéticas e simbólicas que atravessam o espaço no audiovisual.

4.

CONCLUSÃO

FUNDAMNETAÇÃO E TEÓRICA

ESTUDOS DE CASO

Ao longo desta monografia, procurou-se investigar os paradigmas poéticos e espaciais que emergem da relação entre imagem e som no contexto do videoclipe e das mídias disruptivas. A partir de uma abordagem que une teoria e sensibilidade, foi possível compreender como o espaço assume um papel ativo na construção de significados visuais e sonoros.

A fundamentação teórica traçou um percurso que parte da sincronicidade entre imagem em movimento e som, atravessando os conceitos de semiose e signo espacial até alcançar as transformações operadas pelas mídias digitais. Discutiu-se como a fragmentação e a viralidade influenciam a linguagem dos videoclipes e dos formatos derivados, gerando novos modos de ver, ouvir e interpretar. Dentro desse cenário, o espaço não é apenas cenografia ou arquitetura, mas torna-se um signo sensível, moldado pelo ritmo, pela performance, pela montagem e pela percepção do espectador.

A partir dos estudos de caso, foi possível observar na prática como diferentes obras audiovisuais, de épocas diferentes, exploram a espacialidade de formas diversas, sempre em diálogo com os aspectos musicais e narrativos. Em todos os casos, o espaço se mostra como um operador de linguagem, capaz de traduzir subjetividades, atmosferas e conceitos de maneira potente e não literal.

Essas análises reforçam a hipótese central deste trabalho: a espacialidade no videoclipe e em suas derivações não se limita a uma função decorativa ou descritiva. Ela atua como elemento expressivo fundamental, que pode ser lido, interpretado e projetado a partir de suas camadas sintáticas e semânticas. Esse entendimento será essencial para a próxima etapa do trabalho, voltada ao desenvolvimento de uma proposta projetual.

A fase projetual buscará transpor para o campo do espaço construído as reflexões aqui desenvolvidas, propondo uma cenografia que contemple os desdobramentos poéticos entre imagem e som. O projeto será concebido como uma experimentação de linguagem onde o espaço se torne novamente signo, aberto à interpretação e à experiência.

Assim, o diálogo entre arquitetura, audiovisual e semiótica ainda possui vasto campo de investigação, e o trabalho apresentado se insere como uma contribuição para pensar o espaço como linguagem quando confrontado com a imagem e o som.

5. ENTREVISTA

LIZE BORBA

Este capítulo apresenta uma entrevista com Lize Borba, diretora de arte com ampla experiência no mercado audiovisual e musical. Formada em Design Gráfico pela UNITAU-SP, Lize também estudou cinema na Academia Internacional de Cinema. Atuou como diretora criativa na Universal Music, onde desenvolvia conceitos visuais completos para artistas. No cinema, assinou a direção de arte de longas-metragens e curtas, e hoje dedica-se à criação de videoclipes e campanhas publicitárias, tendo trabalhado com nomes como Anitta, Pabllo Vittar, IZA, Ludmilla, CPM22, Natiruts, entre outros.

O objetivo desta entrevista é compreender o ponto de vista de uma profissional atuante e experiente, a fim de abrir um diálogo e reflexão sobre o processo criativo e a construção espacial no videoclipe. A partir de suas vivências, busca-se identificar como o espaço cênico é pensado dentro da dinâmica de produção contemporânea e como as escolhas estéticas e técnicas da direção de arte influenciam a narrativa visual e o impacto da obra.



Figura 59 - Frames (a) e (b) do videoclipe “Parabéns” (2020), da Pabllo Vittar. Direção de arte assinada por Lize Borba

5.1. VIDEOCLIPE AO LONGO DOS ANOS

O videoclipe passou por transformações significativas em suas formas de produção e consumo ao longo das décadas. Como explica a diretora de arte Lize Borba, “nos anos 80, você tinha os clipes no Fantástico, Globo, você via videoclipe na TV. Você nem escolhia que videoclipe você queria ver, era o que passava”. Ela complementa, lembrando a chegada da MTV ao Brasil nos anos 90, e a transição para um ambiente de maior escolha: “Porque a gente não estava numa mídia onde a gente podia escolher o que queria ver. Era o que te davam, e a gente assistia e decidia se gostava ou não. Então existia uma outra forma de conversar”. Com a expansão das plataformas digitais e o consumo “on demand”, o videoclipe deixou de ser um produto mediado exclusivamente pela televisão para se tornar um conteúdo acessível instantaneamente, em qualquer momento e em múltiplos dispositivos. Essa mudança alterou a forma de consumo e transformou a relação entre criadores e público.

5.2 CONSTRUÇÃO DO SIGNIFICADO NO VIDEOCLIPE

A construção do espaço em videoclipes é marcada pelo uso de signos visuais capazes de transmitir significados de forma imediata e eficiente. Segundo Lize Borba, “o videoclipe tem essa potência de comunicar muito rápido. Por isso que quando você vai desenvolver um cenário ou criar aquela atmosfera do clipe, tem que trabalhar com signos que sejam rápidos, mas não necessariamente óbvios”.

Ela enfatiza ainda a importância de signos universais, que permitem que qualquer espectador compreenda rapidamente a mensagem pretendida: “Mas é muito melhor quando tu trabalha com coisas universais. Todo mundo vai entender o que você está querendo dizer com aquilo. Onde tem fumaça, tem fogo. Ou às vezes é uma locação, um lugar, um galpão sujo, um céu azul, é um mar. Você vai criando aqueles ambientes a partir dessa arquitetura emocional”. Dessa forma, o design do espaço no videoclipe não se limita a um cenário físico ou decorativo, mas se torna um meio ativo de comunicação. Como observa Lize, “é mais sobre a sensação do que sobre a coisa em si. Por exemplo, você quer criar um show acústico, daí você cria um espaço que seja confortável, as pessoas estão sentadas, o chão é de madeira, a luz é quente”. A escolha de elementos visuais e espaciais, portanto, é cuidadosamente articulada para reforçar o efeito emocional da música e da narrativa audiovisual.



Figura 60 - Frames (a) e (b) do videoclipe “Peligrosa”, da Urias (2022). Direção de arte assinada por Lize Borba

5.3 CARÁTER FRAGMENTADO

O videoclipe contemporâneo apresenta um caráter fragmentado, em que a narrativa linear muitas vezes não é o foco principal. Lize Borba ressalta essa flexibilidade do formato: “Normalmente você nem está encontrando uma história completa, mas existem videoclipes que você conta. Alguns contam, outros não, outros são só estéticos. Mas mesmo a mesma estética, ela está comunicando.”. Ou seja, mesmo quando não há uma narrativa contínua, o videoclipe mantém seu poder de comunicação através da coerência visual, do ritmo e da construção de ambientes significativos, permitindo que o espectador compreenda e sinta a mensagem transmitida de forma imediata.

5.4 DIÁLOGO COM AS DEMAIS EQUIPES DO AUDIOVISUAL

O processo de criação de um videoclipe envolve intensa colaboração entre diferentes áreas do audiovisual. O diretor geralmente estabelece um guia visual inicial, o chamado *treat*, que funciona como referência para todo o projeto, incluindo roteiro, fotografia, edição, iluminação e direção de arte. Esse guia pode ser mais específico ou mais aberto, dependendo do diretor e do artista, mas sempre demanda comunicação constante entre as equipes para que a linguagem visual do videoclipe seja coerente e funcione na prática.

Lize Borba destaca que esse diálogo vai muito além do cenário: “Porque a conversa não é só o cenário. Conversa com a luz, conversa com a câmera. Como a câmera vai mostrar é importante também. Porque às vezes você faz um cenário gigante e a câmera filma um olho.”. Ou seja, o trabalho da direção de arte deve estar alinhado à visão do diretor de fotografia e à concepção técnica da filmagem, garantindo que o espaço criado seja adequado ao enquadramento, à lente escolhida e ao tipo de iluminação que será usado.

Ela explica que o *treat* do diretor é dividido em várias partes, contemplando roteiro, fotografia e estética visual. “Então, ele tem a parte do roteiro, que é o que vai acontecer no filme, tem a parte da fotografia, questões visuais. Isso da fotografia, na verdade, ele discute com o diretor de fotografia. Por exemplo, ele discute comigo o que ele quer fazer na direção de arte do clipe. Então, às vezes, ele já tem umas ideias, e aí, você colabora em cima daquilo que ele já pensou.”

A coordenação com a equipe técnica permite otimizar a construção do cenário e do espaço, evitando desperdícios e garantindo que cada elemento cumpra sua função visual e narrativa. Lize comenta: “Eu entendo com o fotógrafo o que ele vai usar de lente. Aí eu vou no 3D e faço um setup da câmera com a lente para saber qual o tamanho do cenário que preciso fazer. Porque, às vezes, você pensa: vou filmar o filme inteiro com uma 50, uma lente fechada. Daí ele fala que essa cena é o rosto do ator. Então, você vai fazer esse cenário?”

5.5 PROCESSO CRIATIVO DA EQUIPE DE ARTE

O processo criativo da equipe de arte em videoclipes parte de uma pesquisa visual intensa, que envolve a construção de moodboards e referências a partir do conceito definido pelo diretor. Segundo Lize Borba, “eu vou fazer o meu próprio mood board com a minha assistente. Vou pesquisar coisas que têm a ver com aquilo.” Esse momento inicial é de entendimento do contexto e da representação desejada: “Preciso criar um laboratório, porque ela tá num laboratório. Então, como que é esse laboratório? Laboratório antigo, moderno, ele é um laboratório minimalista, como se fosse um laboratório?” A diretora de arte reforça que esse processo vai além da reprodução literal, evidenciando que o foco está na intenção expressiva e simbólica do cenário, e não apenas em sua verossimilhança.

A partir dessa definição, o material é reunido, e dependendo da produção, pode haver uma apresentação formal, semelhante às reuniões de publicidade, em que “Você vai apresentar pro artista e explicar para ele. Nesse caso, eu já criei um cenário renderizado. Desenho ele em 3D e faço um render.” Essa modelagem permite prever a relação entre o espaço e a câmera e, para isso, o conhecimento técnico é fundamental. Lize enfatiza que “é legal entender também de fotografia, porque você começa a sacar o que está mostrando ali. Quando eu jogo no 3D com a lente e com as informações da câmera, eu consigo entender, tipo, ah, essa parede aqui precisa ter seis metros.” Essa integração entre arte e fotografia permite ajustes de escala e composição, evitando desperdícios de cenário e favorecendo um resultado mais coerente com o olhar da câmera. Ainda que haja planejamento e visualizações prévias, a diretora de arte ressalta que o trabalho no set é flexível e aberto ao improviso: “A arte, às vezes, não é tudo programado. Você chega lá nesse lugar e tem um monte de coisa disponível.” Essa espontaneidade se reflete também na estética do videoclipe, que, segundo Lize, “pode ser suja, bagunçada, de gasto. Faz parte e fica muito melhor também.”

Por fim, Lize destaca a dimensão coletiva do trabalho, lembrando que “a arte é uma das maiores equipes que tem dentro do audiovisual.” Envolve “assistente, contra-regra, cenotécnico, pintor, aderecista, efeitos especiais, figurino, maquiagem”, e, por isso, “tudo tem que conversar.” Essa colaboração constante entre profissionais é o que garante a coerência e a força visual do resultado final.

5.6 ESTUDO DE CENA E STORYBOARD

O estudo das cenas é uma etapa que varia de acordo com o perfil do diretor e com o orçamento do videoclipe. Em produções com maior investimento, o processo tende a ser mais detalhado, podendo incluir a elaboração de storyboards que orientam a decupagem e o ritmo visual. Segundo Lize Borba, “às vezes, o diretor desenha um storyboard de como são as cenas. Isso é muito raro. Clipe com muito dinheiro faz isso, senão não faz.” Na maioria dos casos, essa visualização é substituída por uma divisão de cenas mais livre, que é compreendida posteriormente nas discussões entre as equipes.

A precisão na descrição dos enquadramentos também depende do método de cada diretor. “Tem diretores que gostam de especificar, tipo, isso aqui é um plano fechado, plano aberto”, comenta Lize. “Outros não especificam, só falam assim: ‘ah, a cena é tal, aqui tem uma coreografia’. Então, tu já entende que se é uma coreografia, tu vai ter uma lente mais aberta, para ver todo mundo.” Essa interpretação técnica é fundamental para o departamento de arte, que precisa antecipar como o espaço será filmado, o que influencia diretamente nas decisões de escala, composição e ambientação do cenário.

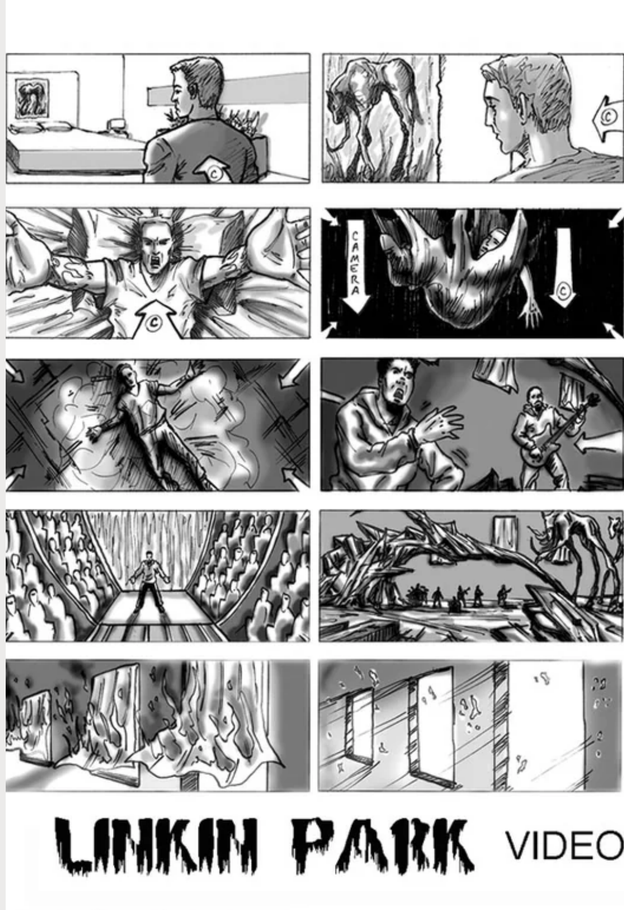


Figura 61 - Storyboard do videoclipe “Breaking The Habit” (2003), de Linkin Park

Lize cita ainda exemplos práticos dessa dinâmica: “Tem uma cena que é super aberta, que eu vejo todo mundo dançando igual. Depois tem as cenas escrópicas, né, pra pegar as expressões.” Ela conclui: “Enfim, cada plano, como diz o Fellini, tem um motivo de existência. Ele está ali pra contar uma parte da história.” Assim, mesmo que o videoclipe nem sempre siga uma lógica narrativa tradicional, a organização dos planos e cenas mantém um sentido de encadeamento simbólico, no qual cada escolha visual, seja de enquadramento, lente ou movimento de câmera, é motivada por um propósito expressivo.

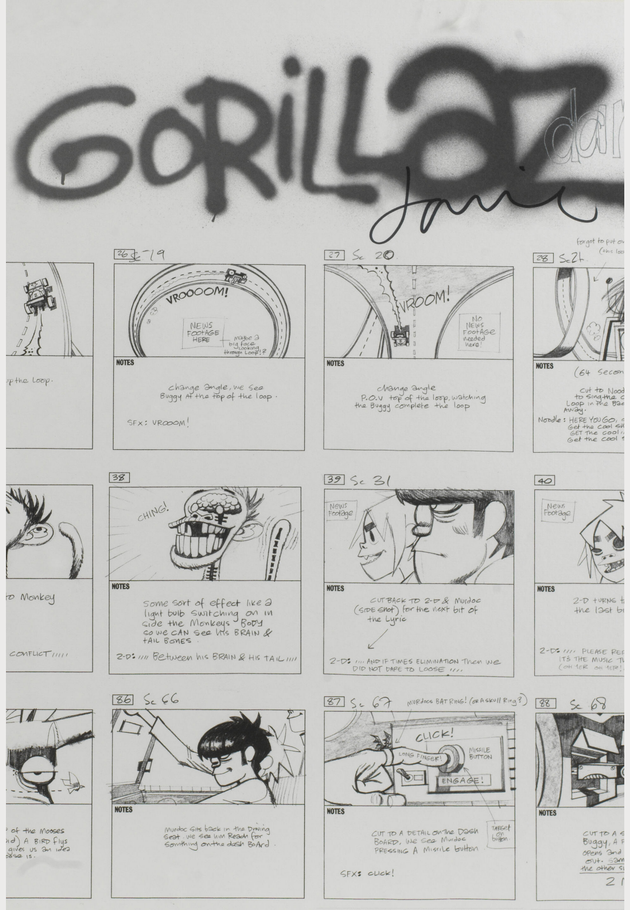


Figura 62 - Storyboard do videoclipe “19-2000” (2000), de Gorillaz

5.7 PARALELO COM A PUBLICIDADE

A relação entre o videoclipe e a publicidade é marcada por um ponto central: ambos trabalham a criação do desejo. No caso da publicidade, o objetivo é despertar no espectador uma identificação emocional que o leve ao consumo de um produto. Como aponta Lize Borba, “A publicidade tem isso, ela coloca ali algo para que o espectador deseje, porque é o capitalismo. Se ele deseja aquilo emocionalmente, ele compra.” Esse desejo é construído por meio da emoção, do status e da identificação, o que cria, segundo ela, “um universo onírico” no qual o consumidor se projeta.

No videoclipe, embora o produto seja outro, a lógica é semelhante. Lize observa que “o videoclipe também está vendendo o produto para um artista. Então, você está ali vendendo aquele artista. De alguma forma, também, tu está incentivando aquele desejo e aquela identificação.”. “Muito do universo pop e publicitário está aí”, afirma a diretora de arte, “porque é você incentivar um desejo por algo.”

Essa construção do desejo se dá através da arte, das cores, dos símbolos e dos índices visuais. Lize explica: “Esse lugar de criar o desejo através da arte, das cores, dos símbolos, de tudo que você está colocando ali como cenário, como ambiente, todo esse ambiente conversa. O objeto que a pessoa segura na mão, que chamam de ‘propósito’, ele está contando aquela história.” Assim, cada detalhe do set participa da comunicação, tudo contribuindo para a arquitetura emocional do videoclipe.

No entanto, há diferenças significativas entre o videoclipe e a publicidade. Na publicidade, a liberdade criativa é muito mais restrita: “Eles já trazem tudo como eles querem, a agência já discutiu.” Outro ponto de contraste está na materialidade das imagens. Enquanto o videoclipe permite a sujeira, o improviso e o desgaste como parte estética, a publicidade tende ao polido e ao artificial. “A sujeira das coisas, sabe? Tem todos esses detalhes quando tu quer ser verossímil. Essa é a diferença também do cinema pra publicidade: a publicidade é plástica, no sentido geral.”

5.8 CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM

A criação do personagem no audiovisual, especialmente em videoclipes e publicidades, passa diretamente pela construção do espaço que ele habita. O cenário torna-se uma extensão simbólica de sua personalidade, desejos e contexto social. Como observa Lize Borba, "criar um personagem para a pessoa que está ali" é essencial para que o público compreenda de imediato quem ela é. "Por exemplo, é o quarto do fulaninho da propaganda de uma operadora de internet — beleza. Esse quarto desse fulaninho, ele é o quê? Ele gosta do quê? Ele gosta de jogar videogame. Por isso que a internet dele tem que ser rápida."

A cenografia, portanto, é montada como uma espécie de mapa visual da identidade: cada elemento fala algo sobre o personagem. "Então, todo o visual do quarto do cara vai remeter a alguém que gosta de jogar videogame. Então ele tem uma cadeira gamer, ele tem uma sequência de anime, ele tem vários action figures."

Essa construção se dá por meio de signos visuais diretos, facilmente reconhecíveis, que comunicam de forma rápida e eficaz o universo daquele sujeito. Lize explica que esse processo envolve intenção e exagero: "Você carrega nas cores, porque a pessoa vai ver aquilo ali em um segundo, dois. Então, quando ela vê em dois segundos, ela tem que entender isso." O exagero nas cores, nos objetos e nas composições é um recurso fundamental para tornar o discurso visual legível em poucos instantes. "Fazer uma coisa muito alternativa, muito fora, ninguém vai entender. Se tu colocar esse cara que é gamer num quarto normal branco, só com uma cama e um crucifixo pendurado, ele é outra pessoa." A cenografia, portanto, não apenas ambienta, mas define quem o personagem é.

Essa ideia de "externalizar o personagem" revela uma aproximação com o próprio cotidiano. Lize observa que "quando tu olha na tua casa, falando de arquitetura e decoração, geralmente você cria um espaço que você acha agradável, com coisas que você gosta, com cores que te fazem bem." Mesmo em diferentes condições econômicas, há sempre traços de individualidade materializados nos objetos e arranjos. "Não é todo mundo que pode ter uma casa decorada do jeito que quer, mas mesmo assim, as pessoas têm uma personalidade delas inserida ali."

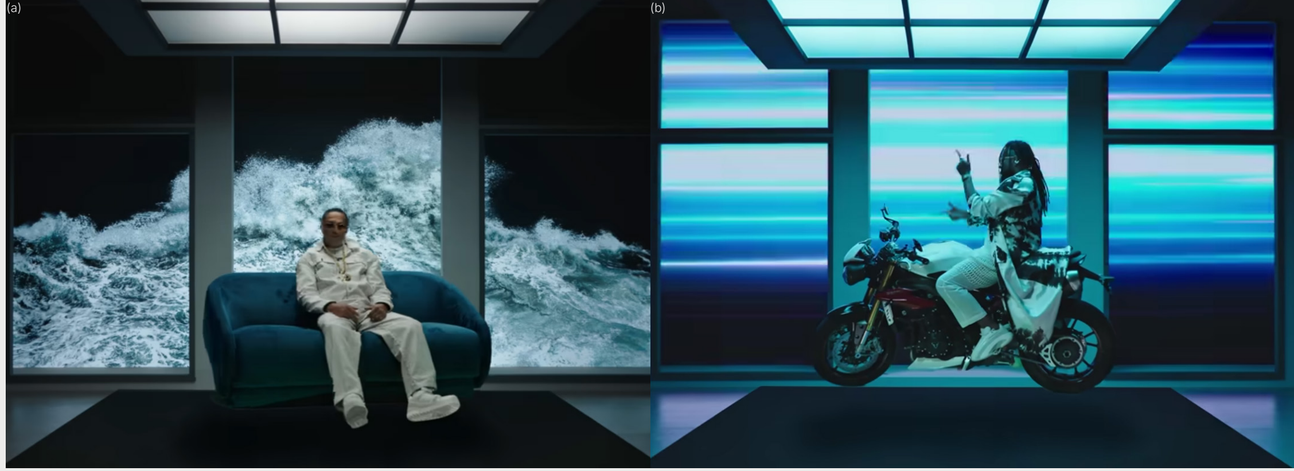


Figura 63 - Frame (a) do visualizer "Onda" (2025) e (b) "Simbora!" (2025), de Rael. Direção de arte por Lize Borba

5.9 O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS

A incorporação de novas tecnologias visuais, como os painéis de LED, tem transformado profundamente a produção audiovisual. Essa integração entre o cenário físico e o digital redefine o modo de conceber o espaço. Como explica Lize Borba, "a gente faz muita publicidade que junta painel com cenário. Então, você tem que criar o cenário e ele se encaixa em um fundo de painel. Junta o cenário do painel com o cenário real. Essa é a realidade atual." Lize observa que "é preciso entender da tecnologia para conseguir criar o cenário, porque o cenário tem que disfarçar a tecnologia. Mesclar as duas coisas, isso é muito legal."

Essa compreensão técnica se torna essencial para que o resultado final seja coeso. Segundo a diretora, essa familiaridade com os painéis vem de sua experiência em grandes montagens: "Isso pra mim foi mais fácil, porque como eu faço muito cenário de show, eu já

usava o painel de LED com o cenário. A gente usa muito agora em publicidade isso.” O recurso tem se tornado cada vez mais frequente justamente pela sua versatilidade e eficiência.

Lize exemplifica: “É muito difícil levar as pessoas para todos os lugares, criar todos os cenários. Sai muito mais em conta e é mais fácil para a produção criar tudo no estúdio.” Nesse tipo de produção, o painel de LED substitui locações complexas e permite a criação de múltiplos ambientes dentro de um único espaço de gravação. “Tu cria quatro cenários diferentes que vão ser trocados. Troca o fundo, troca todo o cenário da frente. E cria outro cenário. Então, um é uma academia, o outro é uma floresta.”

Essa tecnologia possibilita ainda situações impossíveis de filmar em locações reais, como no caso citado por Lize: “Teve esse da floresta que foi legal. Eu fiz uma floresta na frente de um painel, porque você tinha que fazer um casal correndo e pulando num penhasco, como se eles pulassem no mar. É impossível filmar. Aí a gente filmou tudo num estúdio.” Nesse projeto, o cenário físico se integrava a um fundo digital em movimento, criando a ilusão de profundidade. “Aí eu criei toda a floresta, paisagismo, na frente, e o restante todo era em 3D, com parallax de câmera.”.

O uso dos painéis, portanto, amplia as possibilidades narrativas e estéticas, permitindo experimentações espaciais e visuais que antes dependiam de deslocamentos caros e complexos.

5.10 CENÁRIOS MULTIFUNCIONAIS

A criação de cenários multifuncionais tem se tornado uma estratégia recorrente em produções contemporâneas, especialmente quando há restrições orçamentárias e prazos curtos. Além de uma solução técnica, trata-se de uma abordagem conceitual, que busca condensar diferentes narrativas em um mesmo espaço, permitindo que ele se transforme e adquira novas leituras a cada uso. Como explica Lize Borba, “tu cria um cenário que é multitasking. Vai te servir para tudo, vai te contar todas as histórias.” Lize cita um exemplo marcante: “Eu fiz agora um projeto de visualizer com o Rael, que é um rapper. Ele fez todas as músicas do disco dele, e a gente criou um cenário pra todas as músicas.” O projeto consistia em um único ambiente-base que ganhava novas configurações visuais para cada faixa. “Eu criei um cenário que era como se fosse uma janela. E aí, dentro dessa janela, iam acontecendo coisas. Cada música ia trocando esse fundo com o painel. E era uma mistura de painel com cenário também.” Assim, o mesmo espaço físico se mantinha, mas sua identidade visual se transformava constantemente. “Então, o cenário é sempre o mesmo, só que vai trocando o que vai acontecendo. As cores e as luzes vão dando outra cara pra cada música.”



Figura 64 - Frame (a) do visualizer “Repara” (2025), (b) “Na minha” (2025) e (c) “Saudade de Lascar”, de Rael. Direção de arte por Lize Borba

5.11 VIDEOCLIPE E MÍDIAS CONTEMPORÂNEAS

O videoclipe pode ser compreendido como um precursor das mídias disruptivas, antecipando características que hoje são centrais em plataformas como TikTok e Instagram. Sua linguagem fragmentada, não linear e visualmente intensa já prefigurava a estética do recorte e da aceleração, própria do consumo audiovisual contemporâneo. Como observa Lize Borba, "o videoclipe é o avô do TikTok. Toda essa questão disruptiva de não ter uma ordem cronológica das coisas, de transformar uma coisa banal numa coisa incrível."

No contexto atual, a circulação do conteúdo em múltiplos formatos redefine o papel do espaço cênico. O cenário precisa funcionar em diferentes enquadramentos, prevendo desde o início a adaptação para diferentes plataformas. Lize comenta que essa lógica já é comum na publicidade digital: "Quase todas as publicidades que fazem, eles fazem versões do TikTok: vertical, horizontal. Teve um agora que era todo baseado nas linguagens do TikTok, tipo POV, 'arrume-se comigo'." Essa apropriação das linguagens populares das redes evidencia uma mudança na própria concepção estética dos projetos audiovisuais.

Essa preocupação se estende também ao videoclipe, onde o espaço é projetado levando em conta os recortes possíveis. "Tem uma galera que já faz de objeto vertical. Já filma com um recorte na tela para depois, quando virar vertical, já saber que ali vai ter informação pra contar." Assim, o cenário é desenhado para múltiplos olhares e telas, transitando entre formatos, durações e dispositivos.

No projeto desenvolvido com o rapper Rael, por exemplo, essa estratégia foi fundamental: "Eu criei o cenário pensando nisso também, porque na hora que a gente fez o desenho de cena, por mais que era 4×3, muita coisa seria exibida direto no celular. E aí a gente criou a parte do cenário que a gente conseguia visualizar, contando toda a história dentro do vertical."

Assim, no cruzamento entre o videoclipe e as mídias disruptivas, o cenário se consolida como um signo dinâmico e transmidiático, capaz de atravessar formatos e suportes.

5.12 CONCLUSÃO DA ENTREVISTA

A entrevista com Lize Borba foi essencial para ampliar a compreensão sobre o processo de concepção e realização de um videoclipe, especialmente no que se refere à atuação da equipe de arte e à integração com as demais áreas envolvidas na produção. As reflexões sobre as dinâmicas de criação, as limitações do formato, o uso das tecnologias contemporâneas e o contexto atual de circulação dos videoclipes na mídia oferecem ferramentas importantes para a etapa projetual, orientando decisões espaciais que dialoguem de forma coerente com as exigências técnicas, estéticas e simbólicas desse tipo de produção audiovisual.

6.

FUNDAMENTAÇÃO CONCEITUAL DO PROJETO

A fundamentação conceitual do projeto constitui a etapa em que se organizam as bases estruturais, estéticas e operacionais que orientarão todas as decisões posteriores. É o momento em que se define o ponto de partida do videoclipe, articulando a escolha do grupo, a compreensão de sua identidade visual e o exame detalhado da música selecionada. Inicialmente, apresenta-se o artista escolhido, contextualizando sua presença na indústria musical e a imagem projetada ao público nas mídias contemporâneas. Essa contextualização permite identificar o universo simbólico que envolve a produção do grupo e que servirá de referência para a definição do conceito espacial. Em seguida, procede-se à análise da faixa escolhida, tanto em sua dimensão sonora quanto textual. Dessa leitura integrada emergem os elementos que estruturam o eixo conceitual do projeto, possibilitando a formulação de uma proposta inicial de videoclipe que servirá como base para as etapas seguintes de criação e desenvolvimento visual.

6.1 ESCOLHA DA MÚSICA E ARTISTA

Para o desenvolvimento deste projeto, a escolha recaiu sobre a música M.I.A do grupo musical global KATSEYE, inserida no projeto musical Beautiful Chaos. Este álbum de cinco faixas busca representar o crescimento pessoal e musical das integrantes, explorando diferentes sonoridades e narrativas visuais. Ele inclui influências do hyperpop, um “micro gênero” que faz referências à “cultura digital da geração Z, à autoconsciência, à ironia metalinguística e aos estilos musicais emergentes em comunidades do SoundCloud a tendência de experimentação com uma música pop maximalista e altamente digitalizada.” (Fernandez, Rodrigo; Silveira, Fabrício Lopes da. 2023), além de influências da música pop latina e da música eletrônica.





Figura 65 - Fotografia (a) do grupo KATSEYE (2025) e (b) do documentário "Pop Star Academy" (2024), da Netflix.


'The Debut: Dream Academy' aims to create biggest global girl group yet

YOON SO-YEON
yoon.soyeon@joongang.co.kr

Published: 29 Aug. 2023, 16:39
Updated: 29 Aug. 2023, 17:43

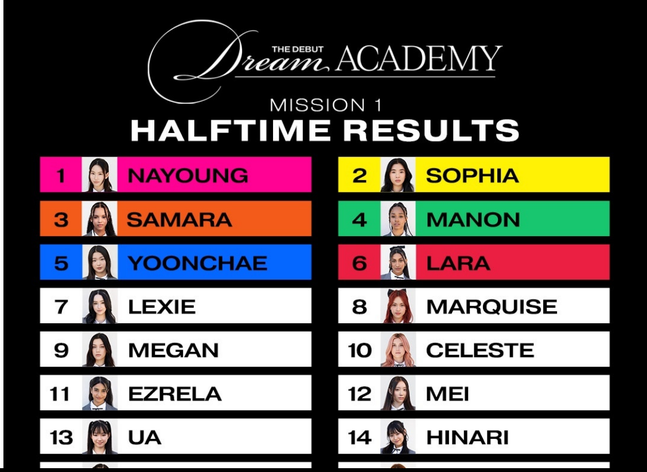


Figura 66 - (a) Publicação sobre o reality show "Dream Academy" (2023) e (b) Resultado das votações do reality show "Dream Academy" (2023).

6.1.1 SOBRE O GRUPO KATSEYE

O KATSEYE é um grupo feminino global de música pop formado entre 2023 e 2024, que se destaca por articular os moldes do treinamento sul-coreano do K-pop com a diversidade cultural de suas integrantes. Idealizado pelo conglomerado sul-coreano HYBE Labels em parceria com a gravadora norte-americana Geffen Records, o grupo foi concebido a partir da lógica do "sistema de treinamento de ídolos", modelo caracterizado por rigor técnico, formação de grupos calculada e controle substancial sobre a vida e a imagem de seus artistas.

No entanto, o KATSEYE reinterpreta esse sistema ao reunir artistas de múltiplas origens: Lara Raj é americana com ascendência indiana, Megan Skiendiel é americana com ascendência chinesa, Manon Bannerman é suíça com ascendência ganesa, Sophia Laforteza é filipina, Daniela Avanzani é americana com ascendência cubana e venezuelana e Yoonchae Jeong é sul-coreana, produzindo uma identidade artística marcada pela diversidade cultural e pelo caráter global. Essa diversidade compõe a estrutura do grupo e se torna um aspecto central de sua imagem pública, alinhada a pequenos gestos de ruptura dentro de uma indústria tradicionalmente conservadora.

A formação do grupo também se consolidou de maneira altamente mediada pela participação do público. Mais de 120 mil candidatas participaram do processo de seleção, enviando apresentações pelas redes sociais Youtube e Tiktok, sendo avaliadas por votações abertas que determinavam quem avançava nas etapas. Paralelamente, o documentário Pop Star Academy: KATSEYE, divulgado pela plataforma de streaming Netflix, expôs aspectos pessoais das participantes, ampliando o vínculo emocional entre artistas e audiência. Plataformas digitais como o Weverse, que reúne rede social, comércio digital e fórum de fãs, desempenharam papel essencial nessa construção, reforçando a interação constante que caracteriza a circulação midiática contemporânea. (G1, 2025)



Figura 67 - Fotografia de divulgação da música "Gnarly", de KATSEYE (2025).

A identidade visual do grupo acompanha essa proposta global e híbrida. Sob direção criativa de Humberto Leon e João Moraes, o grupo é alinhado a uma estética inspirada nos anos 2000, recuperando referências marcantes da moda e da cultura popular da época, mas reinterpretando-as por meio de simbologias individuais vinculadas ao repertório cultural de cada integrante (LEON, 2025).

Segundo análise de Zoe Unlimited (2025), estrategista de mídias sociais, o grupo opera dentro de um "futurismo hiperfeminino etéreo e iridescente, uma mistura de glamour com ficção científica, em que elementos como água, espelhos e vidro simbolizam claridade, profundidade e dualidade". Esses elementos aparecem tanto no design gráfico da marca quanto na direção artística dos videoclipes, estabelecendo coerência entre imagem, narrativa e presença digital.

Essa construção dialoga com signos clássicos do K-pop: coreografias precisas, maximalismo visual, cores vibrantes e artificialidade deliberada, ao mesmo tempo em que se distancia do enquadramento tradicional, recusando uma referência fixa de país, língua ou estilo. Como resultado, a estética do grupo favorece a circulação digital global, permitindo que seus conteúdos alcancem audiências diversas independentemente de fronteiras culturais ou geográficas.

A escolha do KATSEYE para este projeto se justifica, portanto, por sua plena sintonia com a lógica midiática contemporânea, em que música, videoclipes e conteúdos interativos são concebidos desde a origem para múltiplas plataformas digitais. O grupo opera de maneira integrada, criando universos estéticos coesos que se desdobram em formatos verticais, horizontais, curtos e longos, articulando estratégias visuais e narrativas adaptáveis ao ambiente algorítmico atual.

6.1.2 ESCOLHA DA MÚSICA

A música escolhida para o desenvolvimento deste projeto foi M.I.A, incluída no EP Beautiful Chaos, como mencionado anteriormente. A seleção desta faixa se deu pela possibilidade de explorar a espacialidade tanto pela produção sonora, marcada pelo uso marcante de sintetizadores, linhas de baixo e variações de energia, quanto pela própria letra, que trabalha diretamente com a ideia de autonomia em contraste ao controle.

Esses elementos, presentes no texto e na temática, oferecem um potencial significativo para a investigação da linguagem do espaço. A música funciona como guia para a concepção do projeto visual, exigindo atenção à letra, à estrutura, ao ritmo, à instrumentação e à atmosfera que busca transmitir.

Como argumenta Carol Vernallis (2013), os videoclipes derivam das músicas de origem. A música vem primeiro, e o diretor concebe as imagens utilizando a música de guia. A autora observa que "videoclipes possuem diversas maneiras de seguir a música. Eles frequentemente refletem a estrutura musical e características específicas quanto à melodia, ritmo e timbre. A imagem pode até imitar o fluxo sonoro e seus limites.", reforçando a ideia de que a produção sonora define a materialidade visual do videoclipe.

Introdução
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
I-I'ma go, go

Verso 1
Smoke and mirrors, see me clearer when you close your eyes
(Ah-ah-ah-ah) Yeah
The missing ring around your finger, swore you wore last night
Won't see me twice

Pré-refrão 1
No, ah, don't be like this
No, you won't put a leash on a bitch
You want more, but you get what I give
Don't get comfortable 'cause any minute now
I'll dip and dash
Got the car with my girls in the back
Boy, I know that you're feeling attached
Don't get comfortable 'cause any minute now

Refrão 1
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
Solo in Soho
I'll go MIA
Say, "Where she go, go?"
Nobody knows
Don't get comfortable 'cause any minute now
MI-MIA
MI-MIA

Verso 2
Too bad, so sad, I won't hit back (You)
I'm halfway out the country, making it (Move)

Pré-refrão 2
No, ah, don't be like this
No, you won't put a leash on a bitch
You want more, but you get what I give
Don't get comfortable 'cause any minute now
I'll dip and dash
Got the car with my girls in the back
Boy, I know that you're feeling attached
Don't get comfortable 'cause any minute now

Refrão 2
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
Solo in Soho
I'll go MIA
Say, "Where she go, go?"
Nobody knows
Don't get comfortable 'cause any minute now

Pós-refrão
MI-MIA
MI-MIA (I'll go MIA)
MI-MIA (I'll go, go)
MI-MIA
MIA
I'ma, I'ma go MIA
I'ma, I'ma go MIA
I'ma, I'ma go MIA

Introdução
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
I-I'ma go, go

Verso 1
Smoke and mirrors, see me clearer when you close your eyes
(Ah-ah-ah-ah) Yeah
The missing ring around your finger, swore you wore last night
Won't see me twice

Pré-refrão 1
No, ah, don't be like this
No, you won't put a leash on a bitch
You want more, but you get what I give
Don't get comfortable 'cause any minute now
I'll dip and dash
Got the car with my girls in the back
Boy, I know that you're feeling attached
Don't get comfortable 'cause any minute now

Refrão 1
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
Solo in Soho
I'll go MIA
Say, "Where she go, go?"
Nobody knows
Don't get comfortable 'cause any minute now
MI-MIA
MI-MIA

Verso 2
Too bad, so sad, I won't hit back (You)
I'm halfway out the country, making it (Move)

Pré-refrão 2
No, ah, don't be like this
No, you won't put a leash on a bitch
You want more, but you get what I give
Don't get comfortable 'cause any minute now
I'll dip and dash
Got the car with my girls in the back
Boy, I know that you're feeling attached
Don't get comfortable 'cause any minute now

Refrão 2
I'll go MIA
I-I'ma go, go
I'll go MIA
Solo in Soho
I'll go MIA
Say, "Where she go, go?"
Nobody knows
Don't get comfortable 'cause any minute now

Pós-refrão
MI-MIA
MI-MIA (I'll go MIA)
MI-MIA (I'll go, go)
MI-MIA
MIA
I'ma, I'ma go MIA
I'ma, I'ma go MIA
I'ma, I'ma go MIA

6.1.3 INTERPRETAÇÃO DA LETRA

No que tange à letra, ela constitui um dos diversos fios que um videoclipe deve entrelaçar, e sua importância varia de música para música, e mesmo dentro das diferentes seções de uma mesma canção (VERNALLIS, 2013). Embora alguns estudiosos tenham sugerido que a letra seja o principal determinante do videoclipe, Vernallis sustenta que ela mais comumente desempenha um papel coadjuvante, frequentemente assumindo posição secundária em relação à música e à imagem, tornando-se muitas vezes comparável à música de fundo de um filme, essencial, mas não central.

No contexto do videoclipe, a letra tende a fragmentar-se, tornando difícil ao espectador extrair um significado textual unificado, ainda que certos trechos se destaquem como âncoras de sentido. É neste enquadramento que a letra de M.I.A pode ser compreendida. A letra constrói uma persona que afirma sua autonomia diante um parceiro ou uma situação que tenta exercer controle. O título faz referência ao termo militar Missing in action, traduzido para "desaparecido em ação", sugerindo a ideia de autonomia e fuga.

A introdução da música gira em torno da repetição da expressão "M.I.A", originalmente militar que significa "desaparecido em ação", aqui ressignificada como ação voluntária de fuga e autonomia. A repetição confere ao refrão um caráter de mantra, reforçando a decisão de desaparecer como ato de ruptura com expectativas ou controles externos.

O primeiro verso abre com a expressão "Fumaça e espelhos", historicamente vinculada a truques de ilusão, situando a canção imediatamente em um ambiente de ambiguidade, aparência e efemeridade. A sequência "me vê mais claramente quando fecha os olhos" reforça esse jogo paradoxal entre presença e ausência, sugerindo que a percepção verdadeira ocorre justamente no apagamento da figura, intensificando o mistério que envolve a narradora.

A referência ao "anel" que estava no dedo na noite anterior introduz um elemento de ruptura com um compromisso: um objeto associado à promessa e ao vínculo é reposicionado como símbolo de instabilidade, confusão e enganação. Esses versos consolidam a atmosfera de desapego emocional que atravessa a canção.

No pré-refrão, surge o primeiro confronto direto com a tentativa de controle por parte do outro, possivelmente um interlocutor afetivo, mas cuja posição permanece aberta a leituras mais amplas. A recusa em ser “colocada na coleira” explicita a recusa à captura, rejeitando qualquer forma de contenção emocional, comportamental ou simbólica. Nesse ponto, a canção tensiona com maior clareza o eixo central entre controle e autonomia.

A negativa “você quer mais, mas recebe o que eu dou” reforça essa assimetria, delimitando que a disponibilidade da narradora não está sujeita ao desejo do outro. O verso menciona a imagem do carro junto às amigas, deslocando a cena do âmbito íntimo de um relacionamento para um movimento coletivo: uma autonomia compartilhada, um movimento de cumplicidade. A fuga deixa de ser apenas individual e transforma-se em um gesto de afirmação do grupo.

O refrão retoma o título da canção, reforçando a promessa de desaparecimento como gesto de autonomia. O acréscimo de “Sozinha em Soho” expande esse movimento para um território simbólico, visto que o bairro de Soho, localizado na cidade de Nova York, nos Estados Unidos, é historicamente associado à cena artística, à experimentação estética e à vida noturna. A referência sugere busca por novos ambientes, experiências e identidades possíveis.

No segundo verso, a narrativa intensifica o movimento de partida ao introduzir a imagem de estar saindo do país. Esse deslocamento amplia o gesto de autonomia para uma escala espacial extensa, sugerindo o afastamento emocional e físico. A travessia de fronteiras reforça o alcance dessa autonomia, que transcende o campo íntimo e evoca uma atmosfera de aventura e autodeterminação.

Nos trechos que retornam, como o segundo pré-refrão e o refrão, a repetição funciona como reafirmação da ideia central da música. Cada retorno do título consolida esse movimento e reforça o caráter de mantra da canção. Ao reunir as seções analisadas, torna-se evidente que a canção constrói uma poética centrada no embate entre controle externo e autonomia pessoal e a ideia de fugacidade. Embora a letra se insira na linguagem típica da música pop, simples, repetitiva e voltada ao formato comercial, ela não reduz seu potencial interpretativo. Assim, a música oferece um terreno fértil para múltiplas leituras e construção visual, permitindo que o videoclipe derive dessa tensão entre controle e liberdade com uma espacialidade mutável e propositalmente aberta a interpretações.

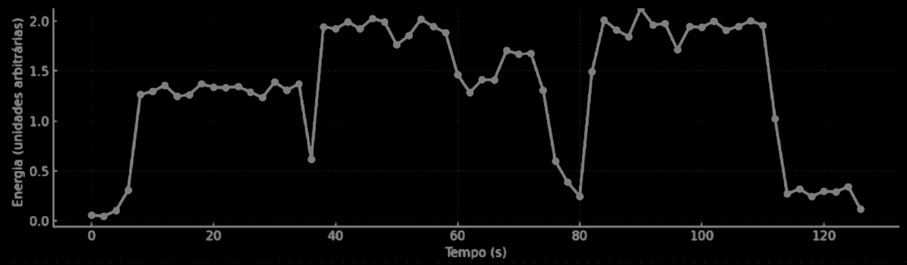


Figura 68 - Gráfico de evolução da energia sonora da música M.I.A, gerado no software Sonic Visualizer (2025).

6.1.4 ANÁLISE DA PRODUÇÃO SONORA

Quanto à produção sonora, M.I.A. se destaca pelo uso intenso de sintetizadores, sobreposição de vozes e linhas de baixo que geram uma energia hipnótica e pulsante. A instrumentação cria uma atmosfera misteriosa e energética, adequada para a presença de coreografia e performance, e proporciona camadas de textura que permitem explorar visualmente os contrastes entre momentos contidos e picos de energia.

Nos gráficos analisados a seguir, é possível perceber como a organização sonora da faixa traduz visualmente muitas dinâmicas que orientam este videoclipe.

O gráfico de evolução da energia sonora da música ao longo do tempo (Figura 68) mostra visualmente a variação do volume e da densidade do som. A curva indica que a música apresenta padrões cíclicos bem definidos, com picos e quedas de energia que correspondem às diferentes seções estruturais (versos, pré-refrões e refrões). É possível

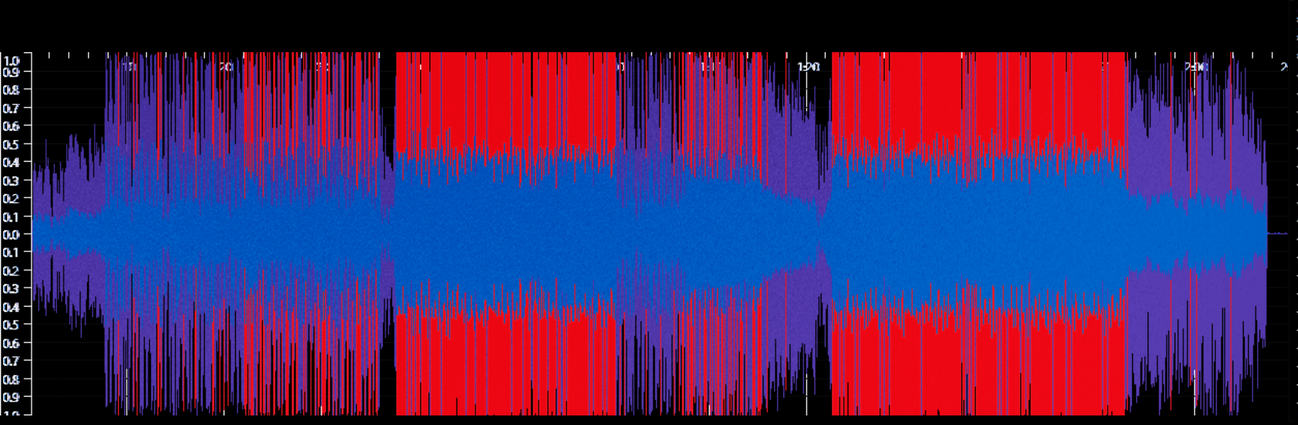


Figura 69 - Forma de onda (waveform) da música M.I.A, gerado no software Sonic Visualizer (2025).

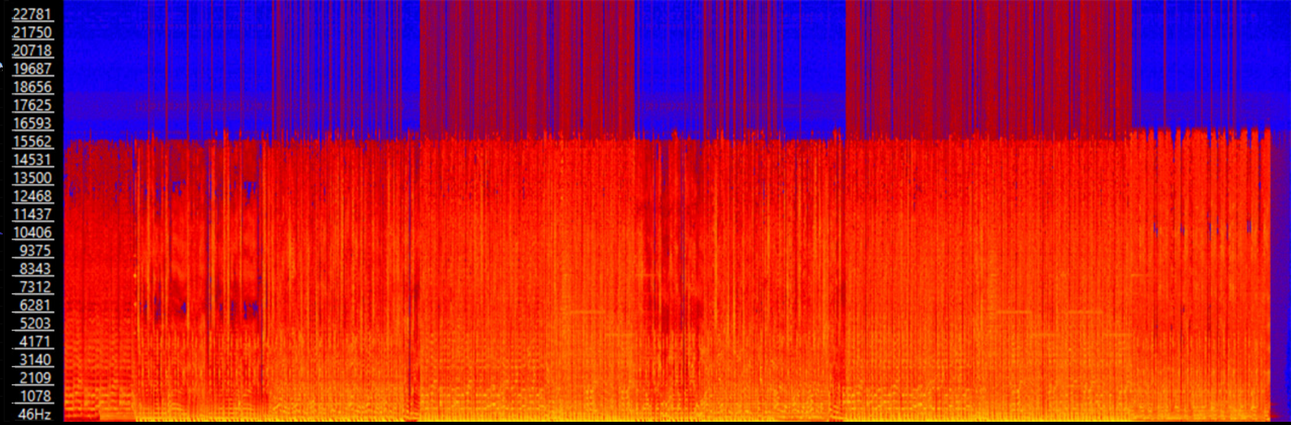


Figura 70 - Espectograma de energia da música M.I.A, gerado no software Sonic Visualizer (2025).

observar quatro grandes blocos de alta energia, intercalados por momentos de queda brusca, o que confirma a estrutura fragmentada e repetitiva característica do formato de videoclipe pop. Os primeiros segundos mostram energia quase nula, correspondendo à introdução da faixa. Em seguida, há um aumento súbito que marca a entrada do primeiro verso, seguido por um pico mais intenso no refrão, momento de maior amplitude e densidade sonora. Entre os segundos 40 e 60, a curva apresenta uma leve queda, representando a transição entre refrão e verso seguinte, antes de voltar a atingir o segundo ápice em torno dos 80–100 segundos, no segundo refrão. Por fim, há uma desaceleração e queda gradual da energia, que corresponde ao encerramento da música. Assim, o gráfico funciona como um mapa visual da pulsação da música, permitindo que as transições espaciais e de iluminação no videoclipe acompanhem diretamente o fluxo energético do som.

A forma de onda (Figura 69) revela uma amplitude densa e contínua, um indício de compressão dinâmica acentuada, característica das produções pop contemporâneas. Isso garante um fluxo sonoro constante, que mantém a tensão e o movimento ao longo de toda a faixa. Os picos de amplitude coincidem com os refrões, enquanto as seções mais planas correspondem aos versos e transições. Essa estrutura reforça o caráter cíclico e modular da música, servindo de base para a criação de espaços visuais que alternam contenção e expansão.

O espectrograma de energia (Figura 70) aprofunda essa leitura ao mostrar a distribuição das frequências no tempo. As faixas mais densas e quentes (amarelas e vermelhas) concentram-se entre 60 Hz e 10 kHz, evidenciando a presença marcante do baixo eletrônico e dos sintetizadores, que formam o corpo principal da música. Colunas verticais intensas representam os ataques rítmicos e batidas, enquanto regiões difusas e contínuas nas altas frequências indicam a reverberação e as camadas digitais. Essa composição reforça a ideia de uma textura sonora que evoca espacialmente ambientes metálicos, tecnológicos e em constante vibração.

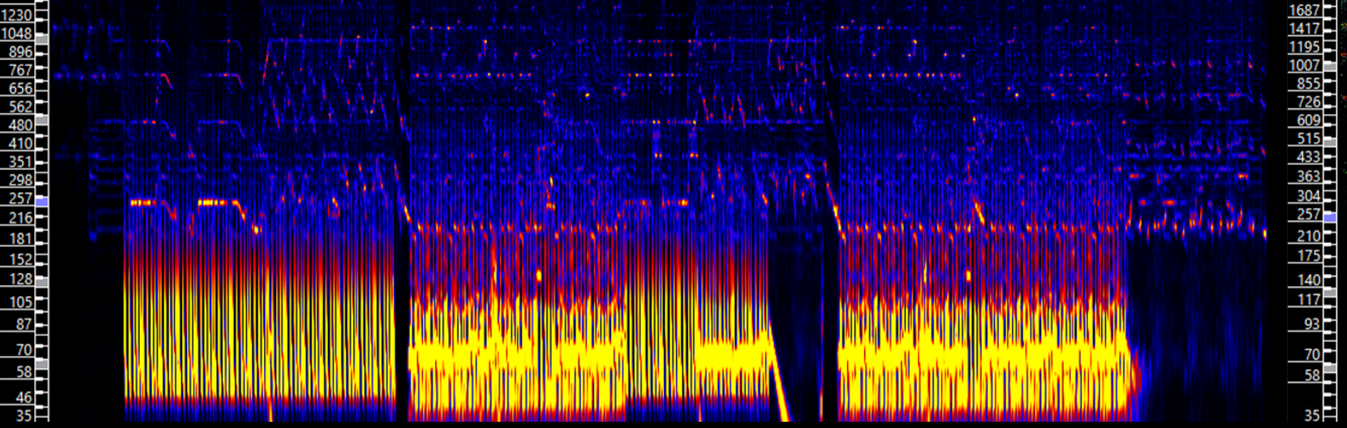


Figura 71 - Espectograma harmônico da música M.I.A, gerado no software Sonic Visualizer (2025).

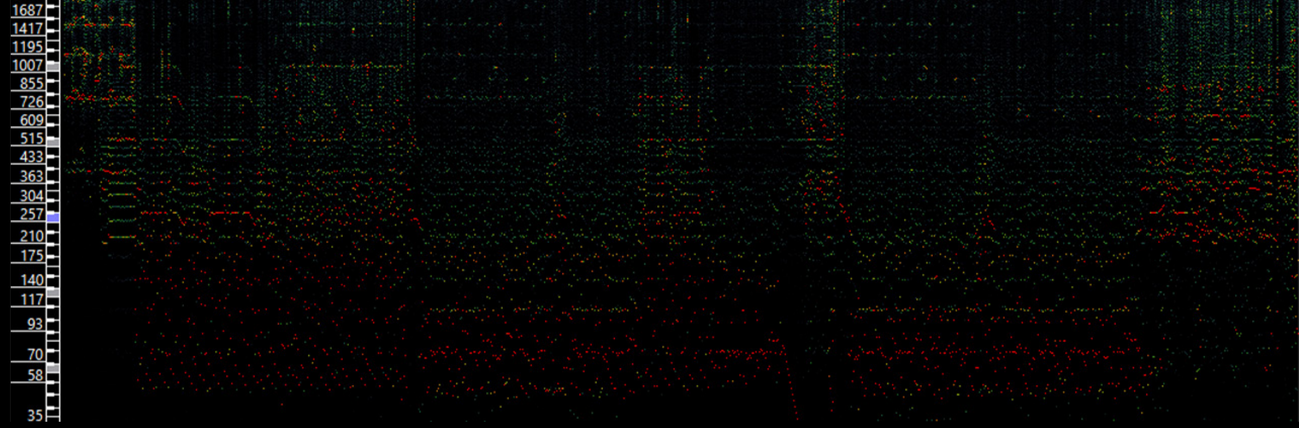


Figura 72 - Espectro de frequências da música M.I.A, gerado no software Sonic Visualizer (2025).

O espectrograma harmônico (Figura 71) evidencia a sobreposição de camadas vocais e o processamento digital característico da faixa. As linhas horizontais estáveis representam as notas sustentadas e o autotune, que estabiliza e artificializa o timbre, enquanto a presença de linhas sobrepostas demonstra a duplicação de vozes e a criação de profundidade sonora. Já as colunas verticais, mais espessas e regulares, marcam a pulsação das batidas e o avanço rítmico. Essa estrutura revela um som que se fragmenta e se multiplica.

Por fim, o espectro de frequências (Figura 72) sintetiza o comportamento tonal da faixa, evidenciando o equilíbrio entre graves, médios e agudos. As intensidades mais altas concentram-se nas regiões graves e médias, garantindo peso e presença ao baixo e às vozes principais, enquanto as altas frequências aparecem mais atenuadas, o que suaviza o brilho e cria uma sensação de confinamento sonoro. Essa equalização reforça o caráter imersivo e fechado em certos momentos da produção, sugerindo espacialmente ambientes densos, iluminados por brilhos pontuais e com pouca dispersão. Visualmente, essa leitura técnica permite compreender o som como matéria espacial: as variações de energia e textura se convertem em contraste entre luz e sombra, amplitude e contenção, velocidade e pausa. Os momentos de pico se traduzem em espaços abertos e luminosos, enquanto os trechos de menor energia sonora correspondem a ambientes fechados, de introspecção e tensão. A edição do videoclipe, nesse contexto, é o parâmetro visual mais diretamente responsável por refletir a energia sonora, imitando o fluxo e a pulsação do som e transformando-o em fenômeno visual, conforme observa Vernallis: "a imagem do videoclipe é modificada para refletir as propriedades fenomenológicas do som, que é um sentido unificador que nos cerca e nos envolve" (VERNALLIS, 2013, p. 31). Assim, a escolha de M.I.A. permite trabalhar com múltiplas dimensões do audiovisual como elementos coesos para a concepção do espaço cênico. O som torna-se um espaço físico onde sua densidade, pulsação e variação se transformam em luz, forma e movimento.

7. CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO

A construção visual do videoclipe nasce da construção do roteiro, que parte da síntese das análises desenvolvidas anteriormente, reunindo características formais do grupo musical, aspectos de sua identidade visual, leitura da letra e compreensão das qualidades sonoras da faixa M.I.A., presente no EP Beautiful Chaos. A proposta busca traduzir essa combinação de elementos em uma narrativa espacial que articule som, imagem e movimento, permitindo que o espaço opere como dispositivo poético dentro da experiência audiovisual. O grupo apresenta uma identidade visual marcada por referências globais, operando como um signo fluido capaz de dialogar com diferentes repertórios culturais. Essa característica influi diretamente na concepção do videoclipe, pois amplia a possibilidade de recorrer a estéticas híbridas e altamente midiatizadas. Sua imagem, frequentemente associada a uma estética "futurista hiperfeminina" e a um imaginário que oscila entre o tecnológico e o etéreo, reforça uma atmosfera estética que privilegia materiais sintéticos, superfícies luminosas e um apelo visual inspirado tanto por tendências contemporâneas quanto por estéticas nostálgicas, como o retrofuturismo. A análise da letra da faixa evidencia o tensionamento entre controle e autonomia como eixo temático central. Termos, abordagens e imagens sonoras presentes no texto musical evocam um discurso de fuga, independência e afirmação de identidade. Esses elementos são ampliados pela paisagem sonora: a presença marcante de sintetizadores, pulsos eletrônicos, modulações digitais e texturas metálicas sugere um ambiente altamente artificial, no qual a energia sonora oscila entre momentos de contenção e expansão súbita. A sonoridade, portanto, aponta para referências tecnológicas, mas também indica ritmos e atmosferas que favorecem a criação de ambientes dinâmicos, marcados por

contrastes entre zonas fechadas e espaços de abertura. A partir dessa articulação entre visualidade, letra e som, delineia-se a ideia central do videoclipe: a criação de um espaço futurista que funciona simultaneamente como metáfora. O videoclipe explora a ambientação de um espaço que remete a uma nave ou instalação tecnológica em ligeira deterioração, onde os sinais de mau funcionamento tornam-se marcadores visuais da ruptura iminente entre corpo, ambiente e sistema. Nesse contexto, o movimento de fuga torna-se um deslocamento físico e simbólico do controle para a autonomia. Tal escolha estética decorre diretamente da identidade visual do grupo, das características sonoras da faixa e da temática da letra. A combinação de retrofuturismo, tecnologia e nostalgia cria um campo conceitual no qual a ficção científica surge como linguagem capaz de sintetizar essas camadas. Essa estética é utilizada como um signo que corresponde à escala global do grupo, oferecendo um repertório compartilhado que transcende fronteiras culturais e permite leituras amplas. Ao mesmo tempo, ela abre espaço para a poética de um ambiente que parece perfeito e altamente tecnológico, mas que, ao ser examinado de perto, revela fissuras, ruídos e instabilidades. A partir do entrelaçamento dessas referências, o roteiro se estrutura na tensão entre a imagem de um lugar idealizado e a revelação de sua falha. A deterioração progressiva do espaço funciona como metáfora espacial para a conquista da autonomia das personagens. Esse conjunto de decisões conceituais abre caminho para a escolha da ficção científica, especialmente suas variações retrofuturistas e derivadas da estética dos anos 1970, como base para a concepção do projeto. As referências cinematográficas, arquitetônicas e estéticas que fundamentam essa escolha, bem como sua relação com o design da era espacial, a nostalgia contemporânea e o simulacro, serão aprofundadas no subcapítulo seguinte.

7.1 FICÇÃO CIENTÍFICA, ERA ESPACIAL E O RETROFUTURISMO COMO ESTÉTICA

A ficção científica tornou-se uma potente linguagem para especular visualmente futuros possíveis, e é especialmente nos anos 1970 que ela alcança um ápice estético e conceitual.

Esse período, marcado simultaneamente por otimismo tecnológico e inquietações geopolíticas, coincidiu com a consolidação do design da Era Espacial, um imaginário moldado pela corrida espacial, pelos avanços nucleares e pela promessa de um futuro de prosperidade e inovação. Os avanços dramáticos no desenvolvimento de foguetes e a intensa disputa em torno da conquista do espaço deram origem a uma estética que redefiniu a forma como designers e cineastas imaginavam o futuro, incorporando materiais sintéticos, cores vibrantes, superfícies brilhantes e formas esféricas que remetiam à iconografia atômica.

Esse conjunto formal tornou-se rapidamente um signo cultural: cápsulas, geometrias plásticas e mobiliários fluidos, como os de Verner Panton (figura x) e Eero Aarnio, passaram a simbolizar uma visão utópica, leve e idealizada do futuro humano. A ficção científica cinematográfica dos anos 70 absorveu esse imaginário, mas também o tensionou.



Figura 73 - (a) Uso da *Ball Chair* no filme *Mars Attacks!* (b) Imagem de divulgação da cadeira *"Panton Chair"*, de *Verner Panton* (c) Cadeira *"Djinn Chair"* no filme 2001: Uma Odisséia do Espaço.

Filmes como *2001: Uma Odisseia do Espaço, Alien e Fuga do Século 23* revelaram que o "futuro perfeito" projetado pelo design espacial podia funcionar, simultaneamente, como promessa e ameaça. Fuga do Século 23, dirigido por Michael Anderson e lançado em 1976, em especial, é fundamental para o conceito deste projeto, pois seu universo visual apresenta uma utopia futurista, tecnológica e aparentemente confortável, mas que opera como dispositivo de controle.

O design típico da era espacial, torna-se, no filme, signo de utopia fabricada e o próprio mecanismo de repressão, em contraste com o espaço exterior, natural, que simboliza autonomia. Ali, a estética futurista esconde um sistema profundamente disfuncional. É esse paradoxo que ecoa diretamente na construção conceitual do videoclipe que fundamenta este projeto, no qual a ficção científica opera como metáfora espacial para uma utopia artificial prestes a colapsar. Esse jogo entre promessa e desencaixe conduz ao retrofuturismo, estética que "imagina futuros fictícios a partir de visões passadas do que estaria por vir" (TORRES, 2023).

Surgido nos anos 70 e consolidado como linguagem cultural ao longo das décadas seguintes, o retrofuturismo revisita a estética da Era Espacial com um olhar simultaneamente nostálgico e crítico. Ele se distingue da ficção

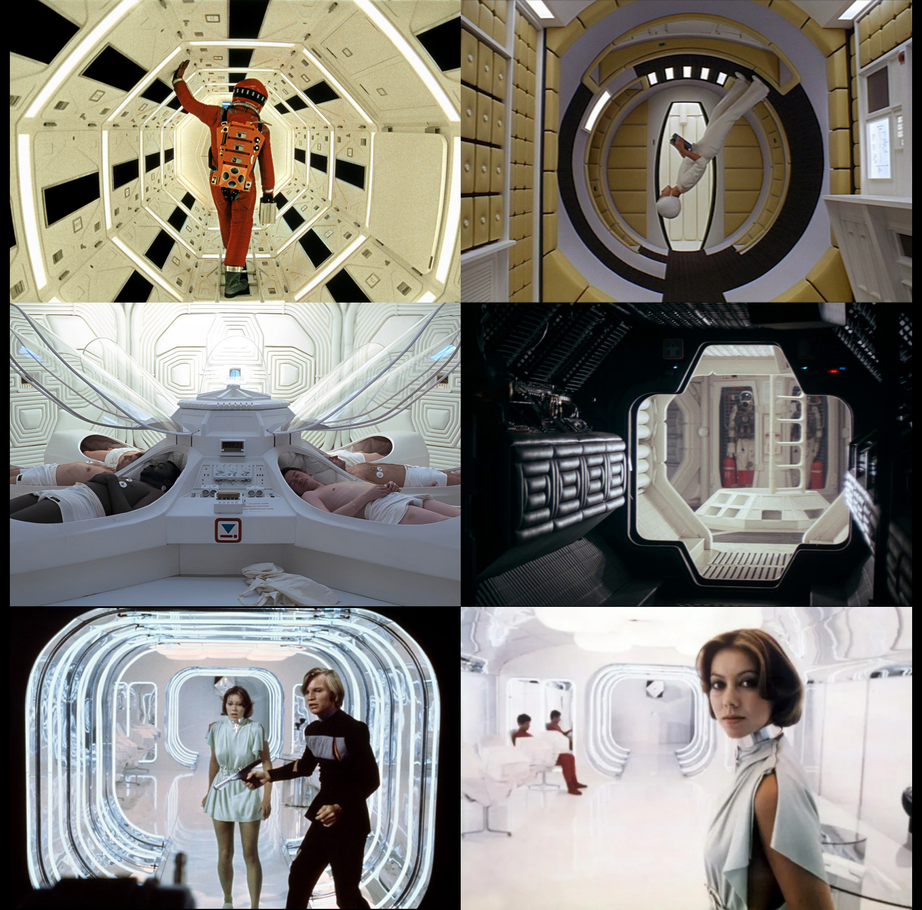


Figura 74 - (a) e (b) Cenas do filme "2001: Uma Odisséia do Espaço"; (c) e (d) Cenas do filme "Alien"; (e) e (f) Cenas do filme "Fuga do Século 23"

científica contemporânea, muitas vezes distópica e sombria, por manter um caráter otimista, lúdico e tecnológico. Trata-se de uma visão de futuro altamente influenciada pelo art déco e pelo estilo arquitetônico mid-century modern.

Essa estética se tornou especialmente relevante no contexto midiático atual, em que "estéticas de múltiplas eras ressurgem simultaneamente" (KOTSONI, 2025) e são ressignificadas na cultura pop, na moda e nas artes visuais. Kotsoni (2025) explica que, no ritmo acelerado das mídias digitais e dos ciclos de tendências, essas revisitações se tornam cada vez mais frequentes. Assim, a escolha pela estética da ficção científica dos anos 70 e pelo design da Era Espacial é visual e conceitual.

O ambiente projetado funciona como signo espacial de uma utopia construída, mas fragmentada. Em diálogo com esse pensamento, o retrofuturismo aplicado ao projeto serve como síntese crítica entre passado e presente. Ele justifica a escolha de uma estética que se inspira em códigos do cinema e do design dos anos 70, mas que dialoga com o ambiente digital atual, marcado pela multiplicidade de estilos. Isso torna a ficção científica uma estratégia conceitual capaz de revelar tensões entre controle, autonomia, imagem e som, temas centrais para a elaboração deste trabalho.

7.2 PAINEL SEMÂNTICO DO PROJETO

O painel semântico reúne a primeira consolidação visual do projeto, funcionando como síntese das referências estéticas, materiais e cromáticas que orientam a construção dos espaços.

A composição articula elementos associados à identidade visual do grupo, como tipografia de caráter tecnológico, superfícies de vidro, reflexos e efeitos de luz, que evocam clareza, profundidade e duplicidade. Esses recursos contribuem para traduzir visualmente os temas de liberdade, movimento e transformação identificados na análise da música.

A seleção das imagens enfatiza atmosferas de ficção científica e retrofuturismo espacial, incluindo texturas sintéticas, ambientes luminosos, enquadramentos geométricos e referências cinematográficas que remetem às estéticas tecnológicas de meados do século XX e às suas interpretações contemporâneas. Esses elementos reforçam a construção de um espaço híbrido que combina artificialidade, fantasia e densidade imagética, em coerência com o conceito narrativo do videoclipe.

A paleta de cores é estruturada em torno do vermelho, do azul e do roxo. O azul representa a autonomia e a sensação de abertura espacial. O vermelho opera como referência à contenção e ao ambiente de controle. O roxo aparece como zona intermediária, sugerindo transição e transformação. O uso saturado dessas cores intensifica a dimensão estética do projeto e dialoga com a visualidade adotada pelo grupo.

Apesar do caráter global da identidade do KATSEYE, o painel preserva códigos reconhecíveis do universo do K-pop, como cenários altamente compostos, cores marcantes, iluminação artificial e destaque para a presença performática das integrantes. A combinação entre influências retrofuturistas e convenções do gênero estrutura um repertório visual coerente com a proposta espacial do videoclipe e estabelece as bases para o desenvolvimento do storyboard inicial, apresentado a seguir.



Figura 75 - Painel Semântico do Conceito geral do videoclipe.

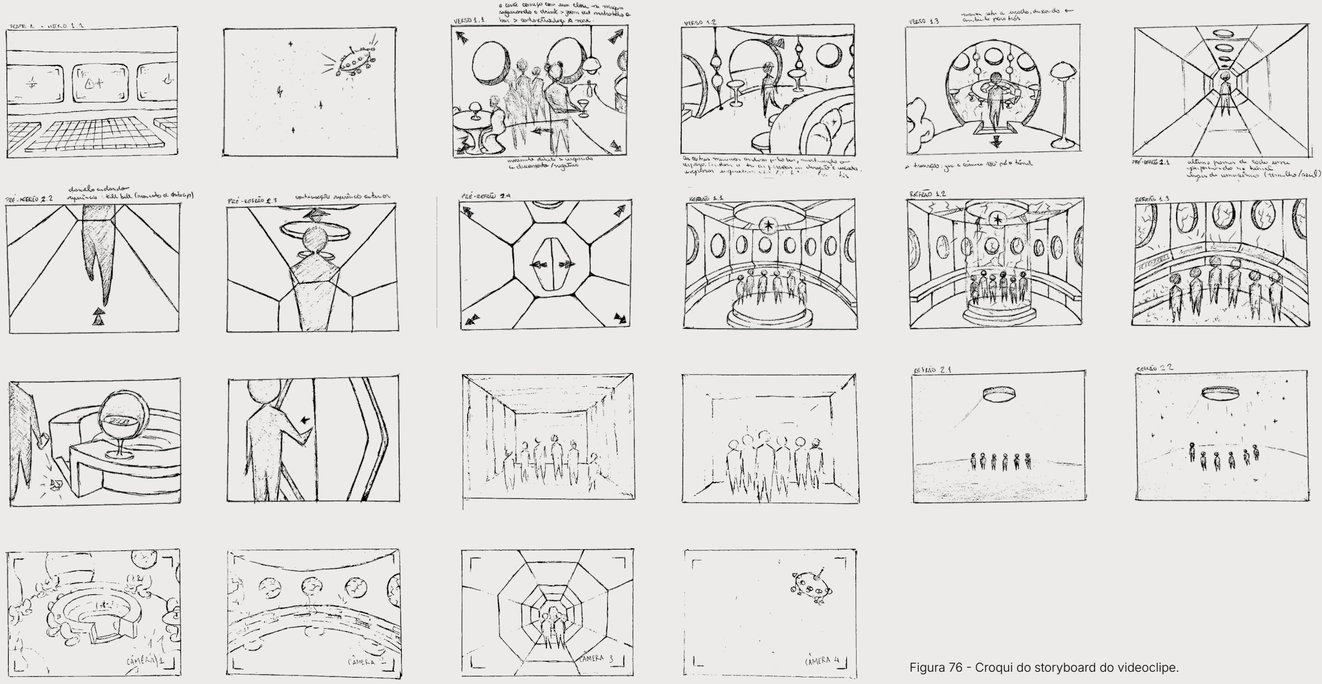


Figura 76 - Croqui do storyboard do videoclipe.

7.3 *STORYBOARD* INICIAL

A função de um storyboard dentro de um projeto é organizar visualmente a sequência de quadros. Sendo assim, o storyboard inicial organiza a primeira estrutura visual do videoclipe, funcionando como uma tradução gráfica das decisões tomadas a partir da análise da música, da letra e da identidade estética do grupo.

Nesta etapa, o objetivo não é detalhar cenários ou escolhas de direção de arte, mas estabelecer a lógica espacial e rítmica que orienta o desenvolvimento posterior do projeto. Assim, as imagens esboçadas mapeiam a relação entre variações sonoras e transformações de enquadramento, escala e dinâmica do espaço.

A construção do storyboard parte da identificação dos momentos-chave da composição, contemplando transições, picos de energia e zonas de deslocamento. A estruturação das cenas responde à sincronicidade entre imagem e som, com atenção especial ao modo como o ritmo, a textura dos sintetizadores e as mudanças de intensidade orientam a expansão ou contração dos ambientes.

Dessa forma, o storyboard funciona como um guia preliminar de fluxo audiovisual, capaz de indicar como o espaço se comporta em relação à música antes mesmo de sua definição formal.

A sequência proposta inicia com uma introdução que apresenta o contexto narrativo por meio de telas de alerta e da visão distante da nave, estabelecendo um ambiente de contenção e vigilância. No primeiro verso, a ambientação de um bar espacial situa o grupo em um espaço noturno e social, permitindo leituras de aproximação, intimidade e início do deslocamento.

O pré-refrão conduz a um túnel em desgaste, que marca o início da ruptura e intensifica a sensação de movimento. O refrão amplia o ambiente com a entrada na sala central, momento de maior abertura espacial e correspondência direta com o aumento de energia sonora. Em seguida, a música retoma brevemente espaços anteriores, criando continuidade visual.

O segundo pré-refrão introduz uma quebra espacial mais expressiva, substituindo a ambientação literal por espaços sintéticos e abstratos formados por painéis de LED e animações que representam a pulsação da música. Essa mudança enfatiza a manipulação rítmica e a relação entre corpo, luz e movimento.

No segundo refrão, ocorre o ápice visual, configurando a celebração da autonomia marcada pela expansão do espaço e pela coreografia.

A finalização retoma os ambientes iniciais, agora vazios e registrados por câmeras de segurança, sugerindo desgaste, memória e resíduo dos acontecimentos. Essa solução reforça o ciclo espacial e evidencia o caráter fragmentado entre controle e liberdade, que será aprofundado no capítulo seguinte.

Assim, o storyboard inicial não valida ainda o desenho final dos ambientes, mas define a estrutura do videoclipe: o percurso espacial alinhado à energia sonora, as relações de escala e enquadramento, e os momentos de transição que estruturam a poética visual do projeto. A partir desse desenho preliminar, os espaços serão desenvolvidos individualmente nos tópicos seguintes.

8.

DESENVOLVIMENTO DOS ESPAÇOS

O capítulo a seguir documenta os processos para o desenvolvimento de cada um dos espaços concebidos para o storyboard do videoclipe, detalhando a construção visual e conceitual que estrutura a narrativa espacial do projeto.

Cada ambiente é analisado a partir de sua função poética dentro da música, articulando a relação entre som e imagem em seus momentos específicos, seja em trechos de transição, de maior energia ou de contenção. Para cada espaço, são expostos o conceito espacial adotado, os princípios de composição, as analogias semióticas mobilizadas e o modo como esses elementos reforçam o eixo temático central do videoclipe. O desenvolvimento inclui a elaboração de painéis semânticos direcionados, croquis e estudos preliminares, modelagens tridimensionais e a definição das cenas finais.

Essa abordagem evidencia a construção progressiva do repertório visual e demonstra como cada ambiente responde às exigências rítmicas, texturais e simbólicas da música, consolidando uma poética espacial coerente com o conjunto da obra.

8.1 ESPAÇO 1 - AERONAVE

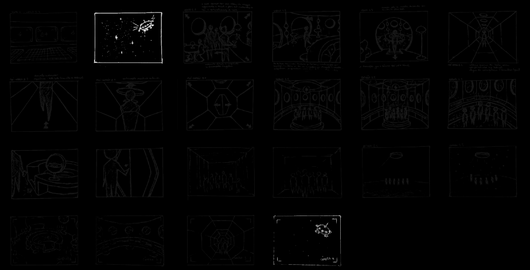


Figura 77 - Localização do espaço no storyboard.

O primeiro espaço a ser desenvolvido é uma vista da parte externa de uma aeronave, localizada no espaço sideral. Esse espaço aparece na introdução e na finalização da canção. A introdução e o encerramento do videoclipe foram definidos a partir de uma leitura do comportamento sonoro da faixa, que apresenta nesses momentos uma redução de energia. A introdução funciona como um prelúdio contido, no qual o refrão "I'll go M.I.A." aparece de forma distante. A produção musical opera com volume reduzido, espacialização ampla e textura etérea, gerando uma sensação de afastamento, suspensão e antecipação. Na finalização, essa mesma frase retorna desacelerada e rarefeita: instrumentos perdem força, a batida se dissolve e a reverberação amplia a impressão de esvaziamento, como se a música se afastasse progressivamente do ouvinte.

Essas características indicam que tanto a introdução quanto o encerramento devem ocupar ambientes que traduzem o distanciamento. A intenção poética desse trecho deriva justamente desse comportamento sonoro: criar uma ambiência que simbolize o primeiro contato com o universo do videoclipe e, ao mesmo tempo, a sua dissolução final.

A partir dessa leitura, chegou-se a um conceito espacial nos croquis iniciais (Figura 78 e 79): um enquadramento distante do espaço sideral, no qual uma nave aparece isolada na imensidão. Esse objeto permite materializar visualmente a sensação de distanciamento sugerida pelo som. Na finalização, o mesmo espaço é retomado, mas sob outra perspectiva: traduzindo visualmente o caráter de encerramento por meio da imagem de uma câmera de segurança.



Figura 78 - Croqui inicial do espaço 1.

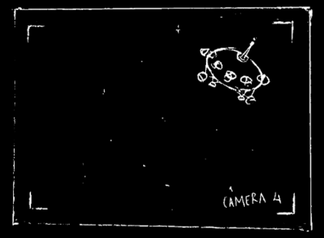


Figura 79 - Croqui inicial do espaço 1.

8.1.1 PAINEL SEMÂNTICO

A seleção de referências para a construção do espaço sideral e da nave espacial partiu de uma investigação imagética focada em obras de ficção científica produzidas entre as décadas de 1960 e 1980, período em que se consolidaram muitos dos signos visuais hoje associados ao imaginário espacial.

Filmes como Barbarella (1968) foram utilizados para estudar enquadramentos amplos, texturas analógicas e composições que reforçam a sensação de distância e monumentalidade do cosmos. A construção formal da nave dialoga com duas referências principais: a aeronave presente em E.T. (1982), que consolidou um modelo visual facilmente reconhecível pelo público, e a Futuro House, concebida pelo arquiteto finlandês Matti Suuronen no contexto da era espacial. Seu design é baseado na crença no avanço tecnológico e no futuro otimista, tornou-se símbolo recorrente na mídia, ainda que sua produção tenha sido limitada.

Por se tratar de uma tipologia fictícia, a aeronave deriva de uma curadoria de referências difundidas no imaginário coletivo, como aquelas presentes em Mars Attacks! (1996), buscando garantir legibilidade imediata.

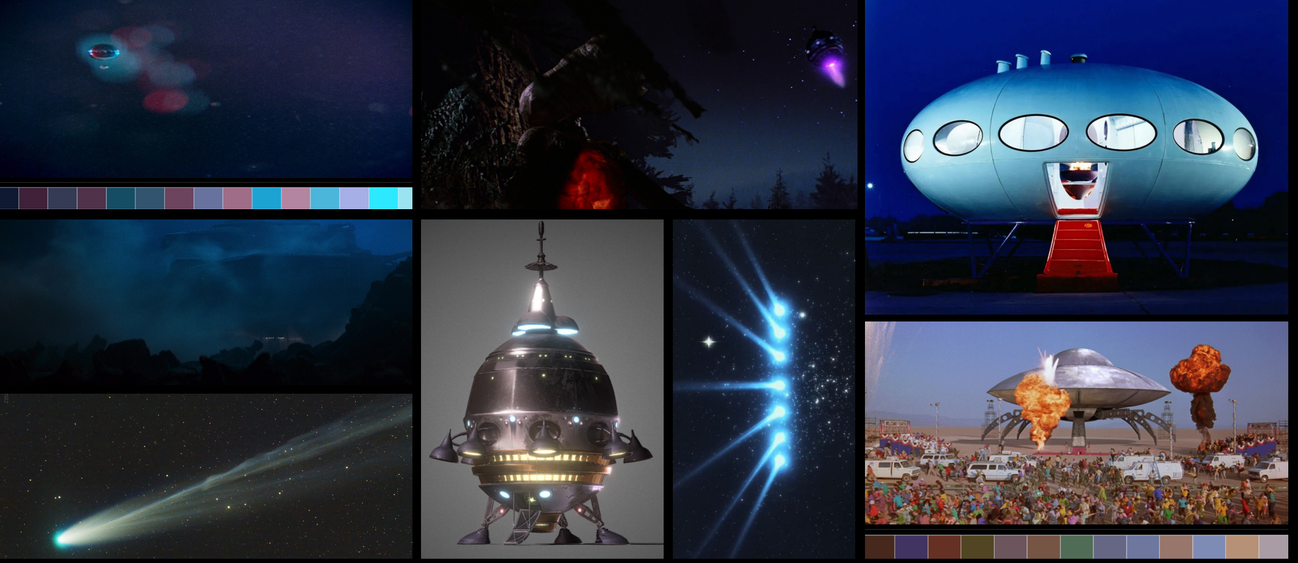


Figura 80 - Painel semântico do espaço 1.

8.1.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

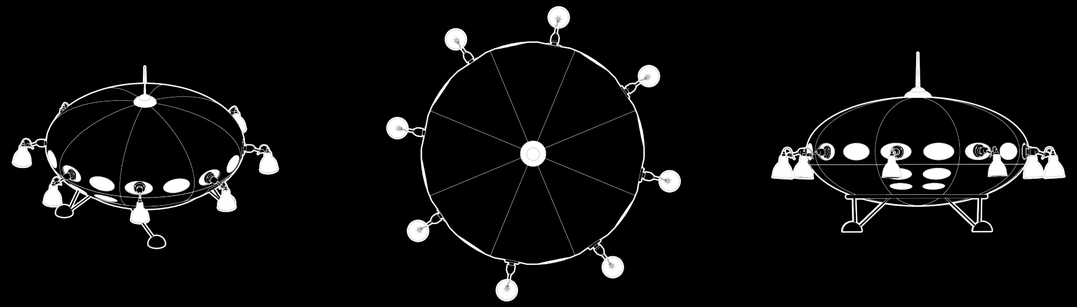


Figura 81 - Vistas espaço 1.

Para a ambientação, foram incorporados elementos visuais inspirados em Alien (1979) e no videoclipe Shine on Me (Enhypen, 2025), incluindo o uso de pontos de luz isolados, texturas metálicas, cintilações, faíscas e dispersões de fumaça. Esses elementos contribuem para a construção de uma atmosfera de tensão e instabilidade, reforçando o caráter narrativo desse primeiro espaço. O painel semântico reúne essa curadoria, funcionando como síntese visual que orienta as decisões de composição, iluminação, materialidade e enquadramento da cena espacial.

A modelagem 3D desse primeiro espaço constitui a etapa em que as decisões conceituais e referenciais se traduzem formalmente em uma estrutura visual coerente com o universo proposto. A nave espacial foi desenvolvida no *software SketchUp* e resulta da combinação entre elementos da Futuro House, cujo caráter pré-fabricado e linguagem da era espacial evocam diretamente a iconografia futurista dos anos 1960, e componentes inspirados na aeronave apresentada no filme E.T.. Essa junção permitiu construir uma forma reconhecível no imaginário coletivo como



Figura 82 - Modelagem 3D da aeronave.

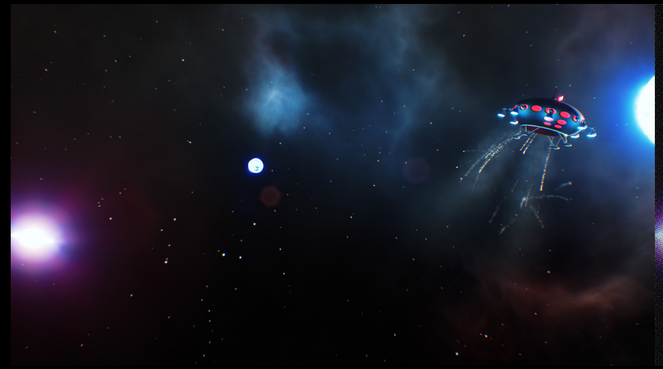


Figura 83 - Frame da introdução.



Figura 84 - Frame da finalização.

nave espacial, ao mesmo tempo em que preserva singularidade estética e adequação ao conceito do videoclipe. A definição das materialidades reforça essa proposta: a superfície metálica acentua a dimensão tecnológica e o caráter artificial do ambiente, enquanto a iluminação foi estruturada a partir da paleta cromática central do projeto. A luz azul externa insere a nave na imensidão do espaço sideral e sugere afastamento, frieza e autonomia, ao passo que a luz vermelha interna indica alerta, contenção e instabilidade, acompanhando o arco narrativo sonoro da música. Esses elementos articulados conferem ao modelo uma presença visual consistente, capaz de comunicar imediatamente a atmosfera futurista e o estado de tensão que define a abertura e o encerramento do videoclipe.

8.1.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

A escolha por um enquadramento distante para as cenas reforça a espacialidade do som: a voz ecoada na introdução encontra seu equivalente imagético na nave que surge na imensidão. A composição combina azuis com vermelhos que indicam colapso, reforçando a tensão entre controle e ruptura. A nave foi posicionada em enquadramentos amplos, com estrelas, textura granulada que remete ao retrofuturismo e ao desgaste tecnológico. Esses recursos intensificam a instabilidade e ficcionalidade. Para a finalização, adicionou-se uma interface digital, que será detalhada posteriormente, a fim de ampliar a leitura tecnológica do ambiente. A materialização visual desse trecho, portanto, consolida a tradução do som em espaço, articulando distância, falha e mistério como elementos fundamentais da abertura e do encerramento do videoclipe.

8.2 ESPAÇO 2 - BAR FUTURISTA

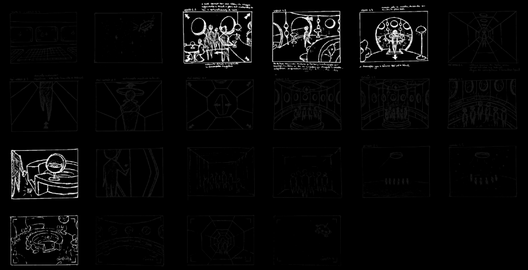


Figura 85 - Localização do espaço no storyboard.

O segundo espaço a ser desenvolvido é um bar futurista, localizado dentro da aeronave fictícia. Esse espaço aparece no primeiro verso, no pós-refrão e na finalização da canção.

O primeiro verso marca a entrada efetiva da presença corporal no videoclipe. Nesse trecho, o som se aproxima e ganha contornos mais definidos, enquanto a letra abre com "*Smoke and mirrors*", evocando mistério, ilusão e a ideia de que algo está oculto atrás da aparência. A música fala de relações efêmeras e reafirma a postura de autonomia, desapego e recusa do controle.

No campo sonoro, o verso apresenta batidas lentas e densas, vocais graves e próximos e uma espacialidade sonora intimista que, aos poucos, se acelera. Essa tensão entre proximidade e ausência orienta a tradução visual do espaço, que se materializa nos croquis iniciais (Figura 86) em um bar retrofuturista noturno, ambiente que sintetiza tanto a ideia de intimidade quanto de transitoriedade.

O espaço introduz as artistas e o universo estético do videoclipe sem revelar tudo de imediato. Suas figuras aparecem de forma fragmentada e o cenário se mostra parcialmente, preservando o mistério. O bar é escolhido por seu vínculo simbólico com encontros breves e atmosferas noturnas, alinhando letra, atmosfera e intenção espacial.

Posteriormente, no pós-refrão e na finalização, o retorno a esse ambiente reforça a ideia de narrativa cíclica e acompanha o desgaste progressivo do universo ficcional até seu momento final.

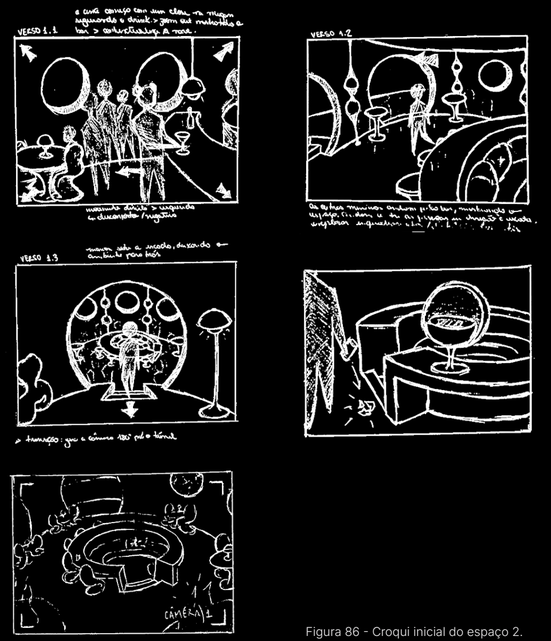


Figura 86 - Croqui inicial do espaço 2.

8.2.1 PAINEL SEMÂNTICO

Para construir a ambientação desse bar retrofuturista, foi elaborado um painel semântico que reúne referências de ficção científica e design da era espacial. Alguns filmes e videoclipes contribuem para o enquadramento, a atmosfera e a composição geral da cena.

O videoclipe "*No One Dies From Love*", de Tove Lo (2022), orienta a concepção visual pela forma como articula ficção científica, romance e decadência, ambientando um bar retrofuturista marcado pelo desgaste afetivo. Elementos de filmes de ficção científica, como "2046" (2004) inspiram o uso de névoa, iluminação colorida indireta e texturas quentes que sugerem intimidade e melancolia.

Na construção arquitetônica, referências como o *Palais Bulles* (Antti Lovag) e os poços de conversação característicos da era espacial fornecem diretrizes formais, enquanto obras como "*Solaris*" (1972) e "*Barbarella*" (1968) contribuem com esquadrias circulares e geometrias futuristas.



Figura 87 - Painel semântico do espaço 2.

O mobiliário segue o repertório do design espacial, incorporando peças como o sofá modular Carrera de Lomazzi, a escada helicoidal de Roger Tallon e conjuntos funcionais como a mesa e cadeiras "*Unibloc IV*", de Roger Landault, vistas em "***Space 1999***", além da cadeira Panton, de Verner Panton, símbolo do período. A materialidade combina plásticos translúcidos, superfícies metálicas e cores vibrantes que traduzem a estética retrofuturista, junto com pontos de iluminação direta e indireta, também com cores vibrantes.

8.2.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

A modelagem 3D do espaço buscou sintetizar esse repertório retrofuturista em uma materialidade coerente com o conceito do videoclipe. O ambiente combina móveis assinados por diversos arquitetos e designers dos anos 60 aos anos 80, que trabalhavam com materiais translúcidos, superfícies plásticas coloridas e painéis metálicos que acentuam o caráter tecnológico e artificial do bar. A construção espacial resultou em um ambiente ficcional, concebido para reforçar a narrativa sem a necessidade de reproduzir integralmente as demandas de um bar real. Essa decisão acompanha a lógica do videoclipe, que permite uma espacialidade guiada pela expressividade.

A setorização do bar foi organizada em algumas camadas principais: a área de entrada funciona como um pequeno platô elevado, reunindo núcleos intimistas de mesas e cadeiras antes da descida ao salão. Uma escada conduz ao setor central, onde se concentra a dinâmica do ambiente: mesas, cadeiras, um poço de conversação que articula o espaço e o balcão de atendimento, marcado por esquadrias circulares que reforçam o caráter cênico e estilizado da proposta. Uma segunda escada sugere o acesso a um mezanino inexistente, funcionando apenas como signo de expansibilidade imaginada.

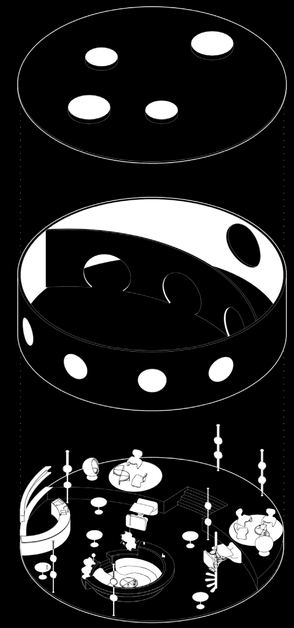


Figura 88 - Isométrica explodida. Elaboração própria (2025).

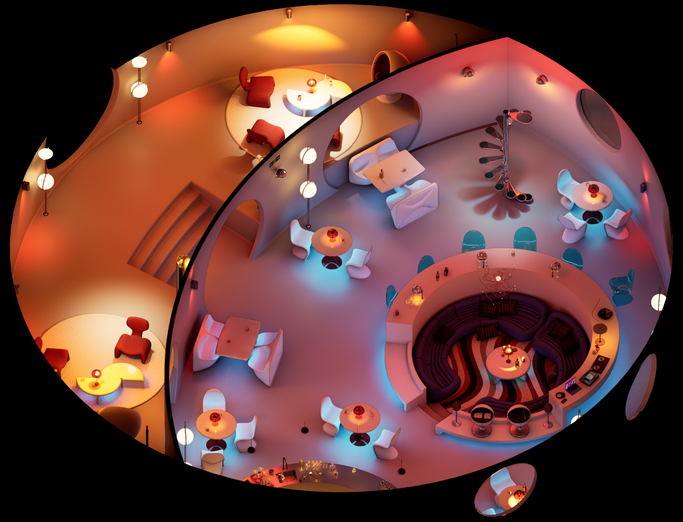


Figura 89 - Isométrica.



Figura 90 - Isométrica.

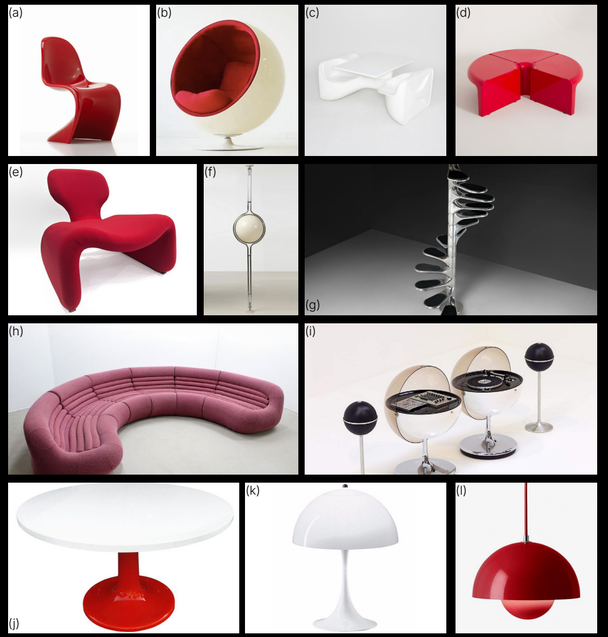


Figura 91 - Mobiliário assinado utilizado no espaço: (a) *Panton Chair* (Verner Panton); (b) *Ball Chair* (Eero Aarnio); (c) Unibloc IV (Roger Landault); (d) Quattro Quarti (Rodolfo Bonetto); (e) Djinn Chair (Oliver Mourgue); (f) Dana (Pierre Garrault); (g) Helicoid Staircase (Roger Tallon); (h) *Carrera Sofa* (Lomazzi); (i) *Rosita Vision 2000* (Thilo Oerke); (j) Mesa Tulipa; (k) Panthella Lamp (Verner Panton); (l) *Flowerpot Pendant Light* (Verner Panton)

8.2.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

A criação dos frames buscou traduzir visualmente a lógica sonora e o comportamento espacial do primeiro verso. Nesse momento, os enquadramentos tornam-se mais fechados e revelam fragmentos das artistas movendo-se pelo bar (Figura a, b e c), atravessando outras figuras sem permanecer, em sintonia com o tema do desaparecimento e da transitoriedade. A câmera acompanha esse deslocamento com fluidez, reforçando a ideia de presença instável.

No pós-refrão (Figura d), a aproximação da câmera evidencia tensões e sinais de desgaste espacial, enquanto a iluminação vibrante começa a sugerir o início de um colapso.

Na finalização (Figura e), o bar é retomado por meio de uma câmera de segurança, recurso que amplia a sensação de distanciamento e desloca o espaço para um estado de abandono total. O que antes era um ambiente vivo torna-se um cenário vazio e danificado, reafirmando a narrativa da autonomia e da ruptura. Em nível semântico, o bar opera como espaço transitório onde encontros acontecem sem continuidade.



Figura 92 - Frames: (a) Frame 1 - Introdução; (b) Frame 2 - Introdução; (c) Frame 3 - Introdução; (d) Frame 1 - Pós-refrão; (e) Frame 1 - Finalização

8.3 ESPAÇO 3 - TÚNEL DA AERONAVE

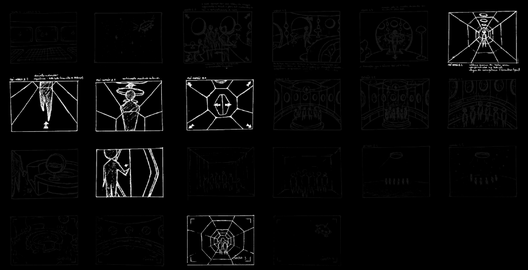


Figura 93 - Localização do espaço no storyboard.

O terceiro espaço a ser desenvolvido é um túnel futurista, localizado dentro da aeronave fictícia. Esse espaço aparece no pré-refrão, no pós-refrão e na finalização.

Neste espaço, o pré-refrão opera como um gatilho de força acumulada: a canção abandona o tom enigmático dos versos para assumir uma postura direta de fuga e movimento. Sonoramente, a faixa se adensa, os sintetizadores se agudizam e o pulso acelera, criando urgência e prenunciando ruptura.

A partir disso, foi desenvolvido desenhos de um espaço que atua como o local de passagem entre dois estados, o confinamento e a abertura, carregando a tensão de um percurso cujo desfecho está prestes a se anunciar.

O túnel traduz visualmente essa transição: é estreito, pulsante, comprimido. Assim, o túnel funciona como espaço liminar e metáfora do impulso final antes da libertação.

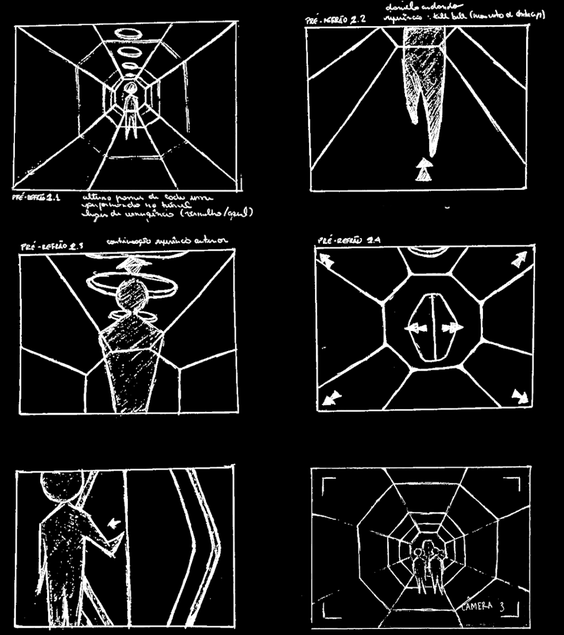


Figura 94 - Croqui inicial do espaço 3.

8.3.1 PAINEL SEMÂNTICO

As referências visuais foram escolhidas a partir de obras de ficção científica que exploram corredores tecnológicos como espaços de tensão e expectativa.

A construção espacial remete ao túnel de "2001: Uma Odisseia no Espaço" (1968), tanto na modularidade metálica quanto na repetição de anéis que sugerem continuidade infinita.

Para a iluminação, buscou-se o clima de "2046" (2004), com cores que vibram em alternância, criando atmosfera emocional. A porta final do corredor foi inspirada em "Star Trek" (2009), funcionando como ponto simbólico de passagem entre dois mundos.

Conceitualmente, "Fuga do Século 23" (1976) orienta a cena final, marcada pela fumaça, pelo vermelho de emergência e por pontos de luz azul. Para enquadramentos e sensação de movimento, "Kill Bill" (2003) serviu de referência, especialmente na forma como os corredores são filmados para reforçar urgência narrativa.



Figura 95 - Painel semântico do espaço 3. Elaboração própria (2025).

8.3.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

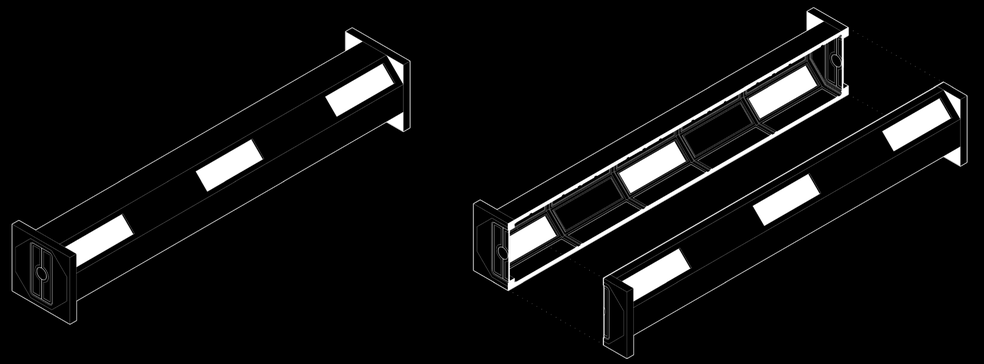


Figura 96 - Vistas espaço 3.

O espaço foi modelado como um corredor longo, estreito e tecnológico, situado no interior de uma aeronave futurista. Sua organização apoia-se na repetição de placas metálicas e módulos plásticos que constroem a identidade visual do túnel. O ambiente é simétrico e ritmado por anéis de iluminação contínuos, que intensificam a sensação de percurso acelerado.

Janelas de vidro quebrado e pontos de alerta introduzem sinais de falha e instabilidade, aproximando o túnel do colapso que permeia a narrativa geral do videoclipe.

Ao fundo, uma porta metálica funciona como elemento dramático: é o limite físico e simbólico entre a compressão do pré-refrão e a abertura emocional do refrão seguinte. Como no espaço anterior, trata-se de um ambiente fictício criado especificamente para a narrativa audiovisual, sem preocupação com elementos funcionais de uma aeronave real.

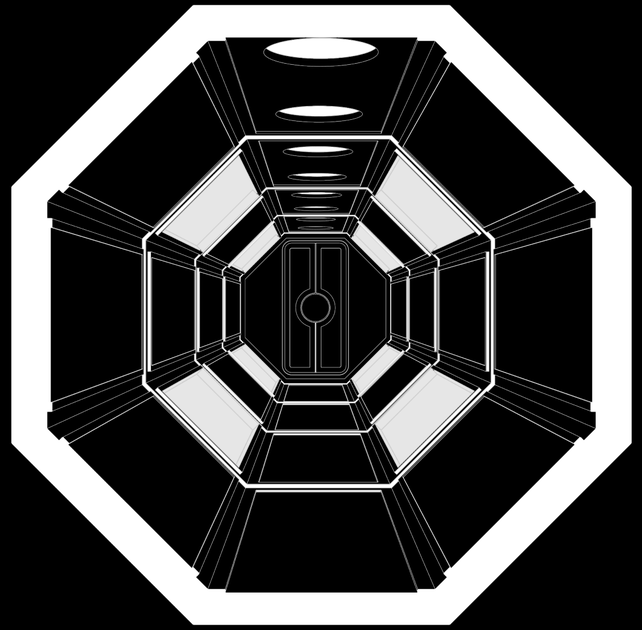


Figura 97 - Modelagem do túnel.

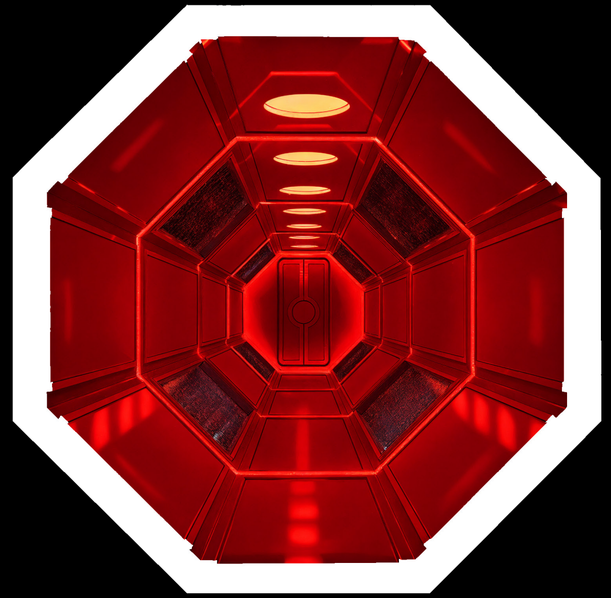


Figura 98 - Modelagem do túnel.

8.3.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

No pré-refrão, os frames são construídos a partir de planos gerais médios que evidenciam a extensão do túnel e reforçam a ideia de caminho único, uma passagem inevitável rumo ao próximo espaço.

A paleta cromática alterna tons de vermelho e roxo, enquanto a iluminação pulsante se sincroniza com o ritmo acelerado da faixa. Pequenos fechamentos de câmera aproximam a artista, destacando seu deslocamento e estabelecendo tensão crescente.

No pós-refrão, o foco se estreita para o gesto de abrir a porta, ampliando a antecipação do que está além dela.

Já na finalização, os frames recriam o clima de "Fuga do Século 23" (1976), com luz intensa, fumaça e a sensação de ruptura, junto com a textura digital e a perspectiva de uma câmera de segurança e a interface digital fictícia. O estreitamento do espaço e a intensidade luminosa reforçam a tensão, concluindo o percurso visual e preparando o terreno para a transição final do videoclipe, que passa da contenção à autonomia de forma enfática.



Figura 99 - Frames do túnel: (a), (b), (c) e (d) Pré-refrão 1; (e) Pós-refrão; (d) Finalização.

8.4 ESPAÇO 4 - SALA DE CONTROLE



Figura 100 - Localização do espaço no storyboard. Elaboração própria (2025).

O quarto espaço a ser desenvolvido é uma sala de controle, localizada dentro da aeronave fictícia. Esse espaço aparece no primeiro refrão, na introdução e na finalização.

O refrão marca o ápice emocional e energético do videoclipe, momento em que som e imagem atingem sua máxima expansão. A letra, repetitiva e afirmativa, transforma o ato de "desaparecer" em gesto de poder, convertendo a fuga em autonomia. A artista assume o controle do próprio movimento, e a presença coletiva reforça o caráter contagiante e celebratório da música. No plano sonoro, esse trecho representa o ponto de maior intensidade: o ritmo acelera, o baixo ganha corpo e os sintetizadores ampliam a sensação de espacialidade, como se a faixa fosse concebida para ressoar em um ambiente vasto. Essa amplificação sonora orientou a busca por um espaço visual que sustentasse a ideia de plenitude, projeção e afirmação.

O ambiente também aparece na introdução, antes mesmo do início da música, acompanhado de uma sirene de emergência presente na performance ao vivo. Seu uso no videoclipe reforça a sensação de alerta e prepara o espectador para a explosão energética do refrão.

Na finalização, o mesmo espaço retorna como ponto de desaceleração e fechamento narrativo, agora vazio e deteriorado, sugerindo um pós-evento silencioso que encerra a jornada visual. A concepção inicial partiu de croquis de um espaço amplo, circular, inspirado em salas de comando, traduzindo amplitude sonora em amplitude espacial e que funciona como palco para o momento coreográfico central do videoclipe.

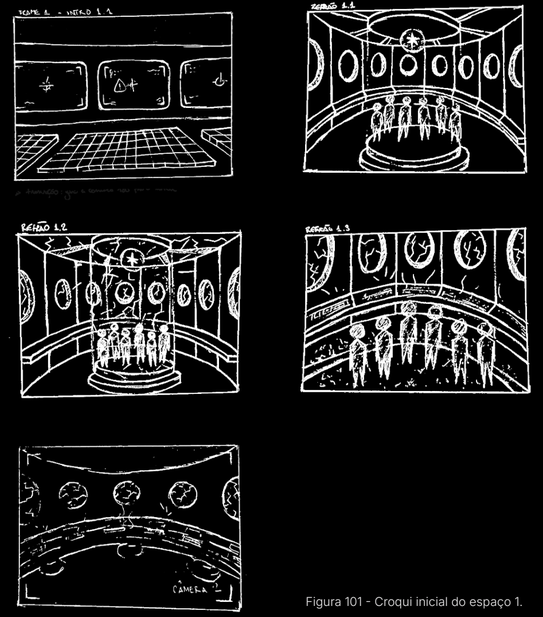


Figura 101 - Croqui inicial do espaço 1.

8.4.1 PAINEL SEMÂNTICO

O desenvolvimento do espaço partiu de referências cinematográficas de ficção científica, tanto para sua construção material quanto para sua dimensão simbólica.

A plataforma e as escadas de "*Star Trek*"(2009) orientaram a estrutura e os acessos; os revestimentos internos de "2001: Uma Odisseia do Espaço" (1968) e "Alien" (1979) inspiraram a materialidade das paredes e tetos; e as interfaces dos painéis de controle fictícios desses filmes forneceram repertório para a composição dos comandos visuais. Além disso, foram adotadas referências de mesas de mixagem de som, estabelecendo um paralelismo formal entre tecnologia musical e sistemas de navegação, o que reforça o caráter híbrido e não realista do ambiente, coerente com a liberdade ficcional do videoclipe.

O conceito narrativo dialoga diretamente com "Fuga do Século 23" (1976), especialmente na representação de espaços circulares associados a sistemas opressivos, como a sala de vidro cilíndrica e o "carrossel". A apropriação dessas imagens permitiu sublinhar a relação entre controle e libertação, eixo simbólico fundamental do refrão.

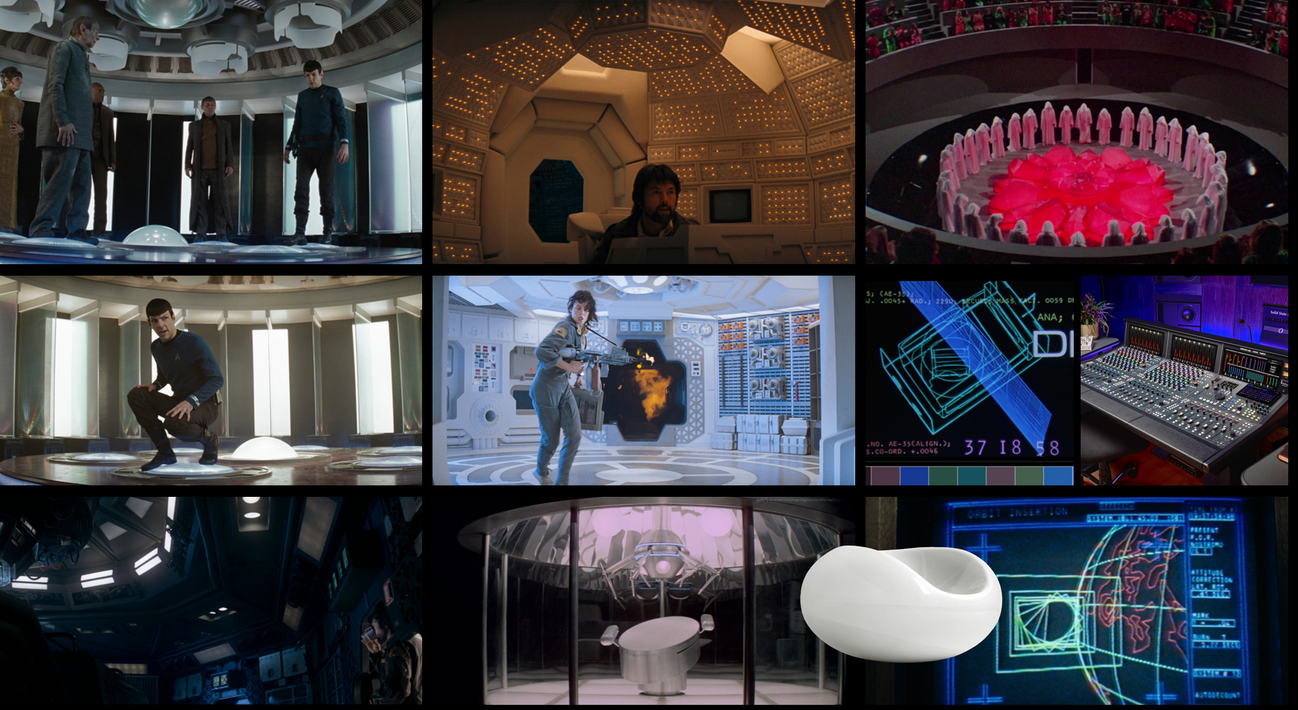


Figura 102 - Painel semântico do espaço 4.

8.4.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

O espaço foi concebido como uma sala circular ampla, inspirada em salas de comando futuristas. Grandes janelas de vidro circulares estruturam o perímetro, e uma iluminação central radial reforça a monumentalidade do ambiente.

No centro, um palco circular elevado, com relevos que remetem às aeronaves referenciadas, é acessado por escadas iluminadas indiretamente. Ao redor do perímetro, painéis de controle integram cadeiras *"Pastil Chair"* de Eero Aarnio, reforçando a estética espacial.

Os painéis foram modelados como painéis sonoros, aproximando o universo musical do vocabulário técnico da ficção científica. Um cilindro de vidro ocupa o centro da sala, funcionando como espaço de performance do refrão e como metáfora explícita do controle, elemento inspirado em "Fuga do Século 23" (1976). Suspensa sobre o conjunto, uma luminária esférica abriga a estrela-símbolo do grupo, reforçando o caráter identitário do cenário.

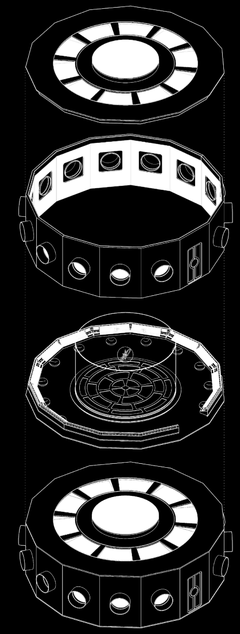


Figura 103 - Isométrica explodida.

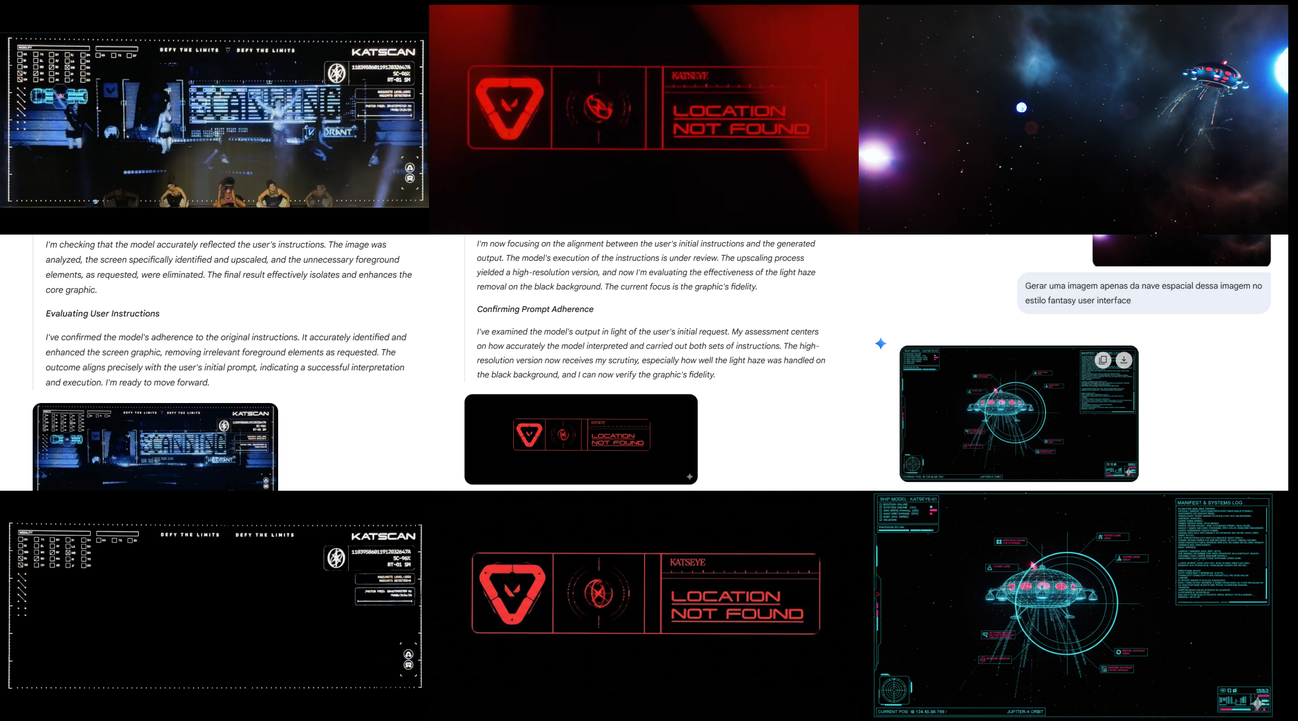


Figura 104 - Processo de criação da interface digital fictícia: (a) e (b) Captura de tela da performance ao vivo - Youtube; (c) Cena criada para a introdução; (d), (e) e (f) Captura de tela do Gemini; (g), (h) e (i) Imagens geradas pela inteligência artificial Gemini

Para o desenvolvimento da interface exibida na introdução, foram capturadas imagens das telas de LED do show, selecionando quadros nos quais os elementos gráficos apresentavam maior legibilidade. Em seguida, essas imagens foram processadas na inteligência artificial Gemini, com instruções para aumentar a nitidez das projeções. Esse procedimento permitiu isolar a camada gráfica original, transformando-a em base limpa para a construção do painel fictício.

A interface foi então expandida por meio da criação de elementos adicionais, incluindo a inserção da imagem digitalizada da nave utilizada na introdução do videoclipe. Para isso, a imagem da nave foi enviada à IA com a instrução de gerar uma versão no estilo fantasy user interface, comum em filmes de ficção científica. O resultado foi um ícone gráfico estilizado, com cores eletrizadas e formas que simulam dados técnicos inexistentes.

Por fim, todos os elementos gráficos foram integrados em uma composição final com predominância da cor vermelha, alinhada à atmosfera de alerta da introdução. A interface final foi então inserida diretamente na modelagem 3D do primeiro frame do videoclipe, posicionada sobre uma mesa de som que funciona, na narrativa espacial, como um painel de controle reinterpretado.

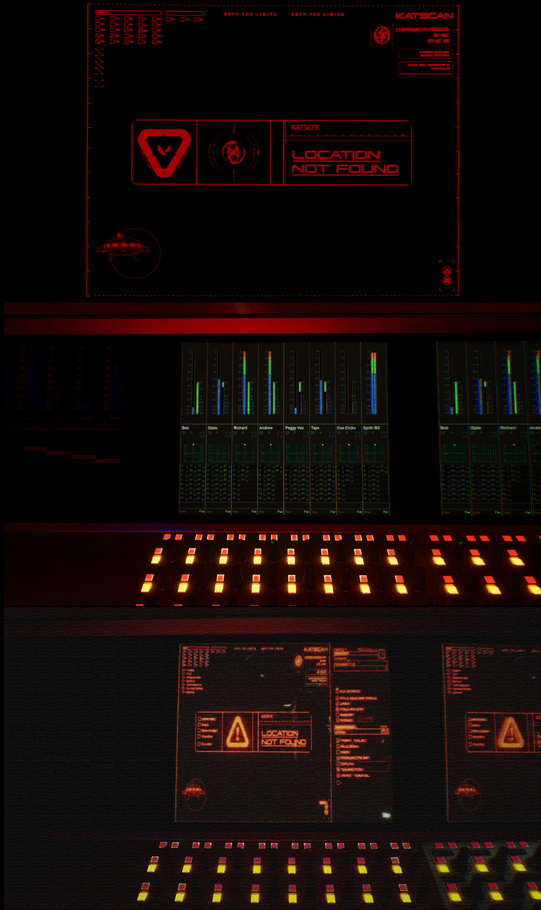


Figura 105 - (a) Interface digital final; (b) Modelagem 3D da mesa de som; (c) Cena final do painel com a interface digital finalizada.

8.4.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

No refrão, a cena busca traduzir a amplitude sonora em amplitude visual. A iluminação superior, concebida como uma grande claraboia circular, funciona como elemento simbólico e estruturante, criando destaque na coreografia. Os enquadramentos predominam em planos abertos e movimentos de câmera amplos, o que permite que a dança se expanda sem bloqueios e que a espacialidade seja percebida em sua totalidade.

Na introdução, a câmera se mantém concentrada no painel de controle que anuncia a emergência. A proximidade intensifica a leitura dos gráficos vermelhos e cria tensão antecipatória.

Na finalização, a câmera passa a simular a perspectiva de uma câmera de segurança, produzindo uma leitura distanciada e documental do espaço, com a presença de ruídos digitais aplicados na pós-produção, criando uma textura de falha e instabilidade. A interface de usuário adicionada sobre a imagem reforça essa ideia.

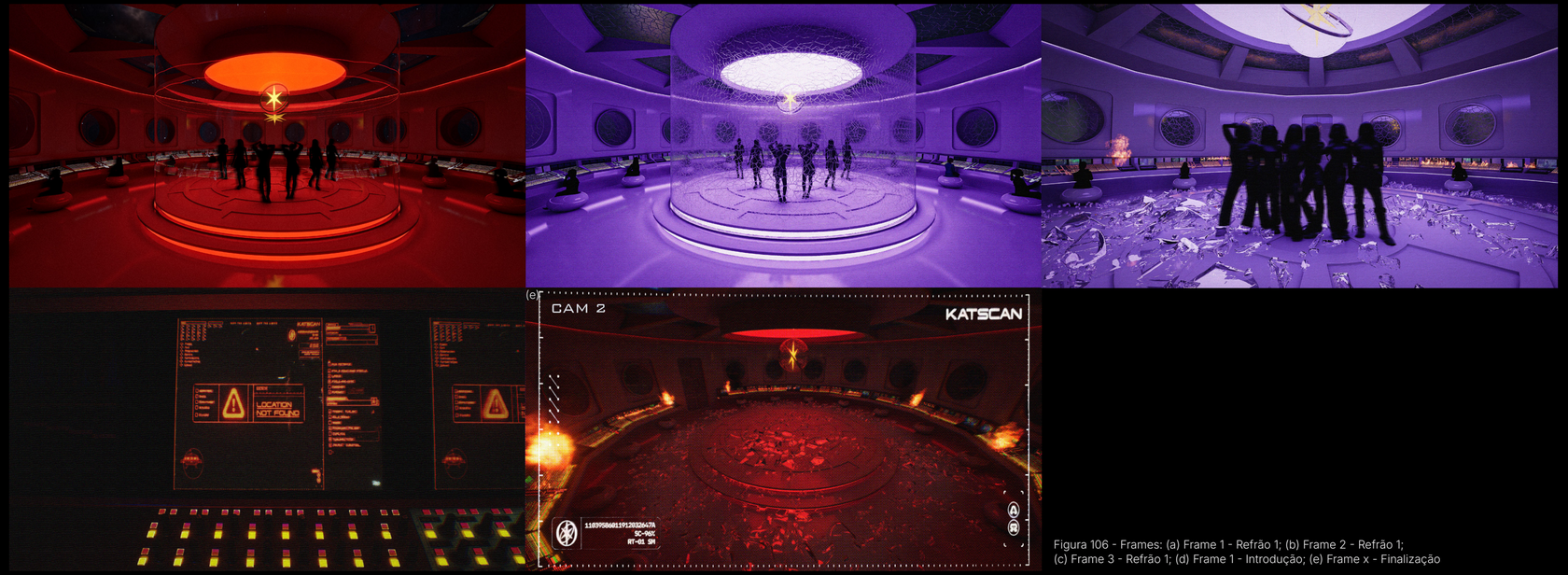


Figura 106 - Frames: (a) Frame 1 - Refrão 1; (b) Frame 2 - Refrão 1;
(c) Frame 3 - Refrão 1; (d) Frame 1 - Introdução; (e) Frame x - Finalização

8.5 ESPAÇO 5 - TÚNEL DE LED

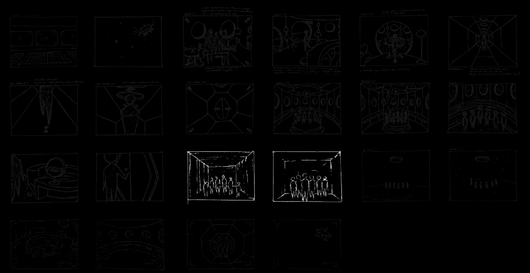


Figura 107 - Localização do espaço no storyboard. Elaboração própria (2025).

O quinto espaço a ser desenvolvido é um túnel formado por painéis iluminados, deslocado do contexto espacial anterior. Esse espaço aparece no segundo pré-refrão.

O pré-refrão 2 marca o reinício do ciclo estrutural da faixa, funcionando como uma variação do primeiro. A letra retoma o impulso de aceleração que caracteriza esse momento da música, preparando novamente a chegada do refrão e reforçando o caráter repetitivo e espiralar da composição.

No campo sonoro, a produção intensifica gradualmente o ritmo, recuperando elementos já apresentados, mas agora com maior tensão e expectativa. Essa recorrência musical conduz a imagem para um novo pico, sugerindo que o movimento de fuga, reiterado pela letra, opera em camadas e retorna com diferentes intensidades ao longo do videoclipe. Os primeiros croquis buscaram recriar um espaço que dialogasse com o túnel do pré-refrão anterior, preservando o caráter de passagem e de movimento contínuo. No entanto, essa nova versão se desprende da forma reconhecível da aeronave, adotando uma configuração mais abstrata, sintetizada pela ideia de corredor como símbolo de transição entre estados.

A iluminação e a sensação de deslocamento passaram a ser projetadas a partir de painéis de LED, utilizados como superfície luminosa responsiva ao som, reforçando visualmente o ritmo e o caráter energético dessa etapa.

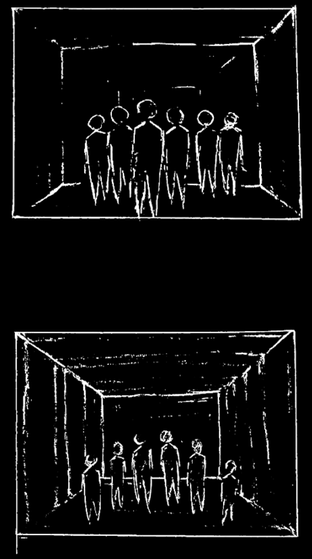


Figura 108 - Croqui inicial do espaço 5.

8.5.1 PAINEL SEMÂNTICO

Para a elaboração desse ambiente, foram selecionadas referências cinematográficas que exploram espacialidades de alta tensão, confinamento e luminosidade artificial. 2001: Uma Odisseia no Espaço (1968), Cubo (1997) e 2010: O Ano em Que Faremos Contato (1984) foram fundamentais para pensar a geometria, a repetição modular e o uso expressivo da luz. Além dessas obras, referências técnicas relativas aos formatos e dimensões de painéis de LED amplamente utilizados no audiovisual orientaram a composição do espaço.

Outro eixo importante para o painel semântico foi o trabalho do Nonotak Studio, cujo repertório de instalações imersivas em LED explora relações diretas entre luz, ritmo e percepção. Essas obras contribuíram para a concepção de um ambiente que não apenas se ilumina, mas performa como extensão do som, traduzindo o pulso musical em movimento visual.

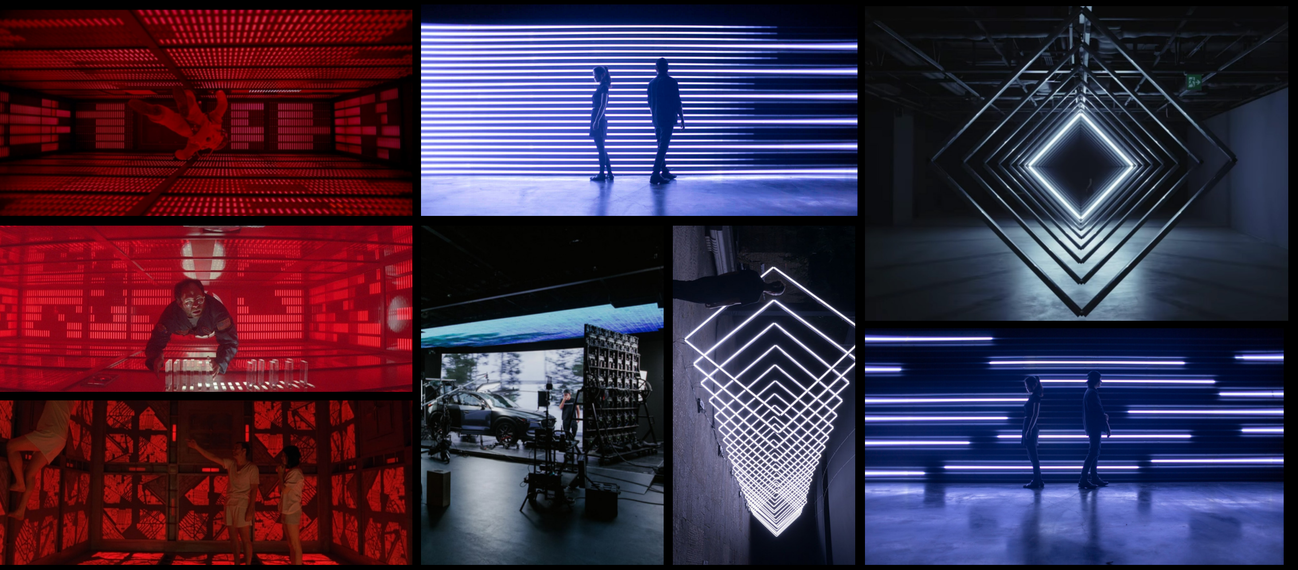


Figura 109 - Painel semântico do espaço 5.

8.5.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

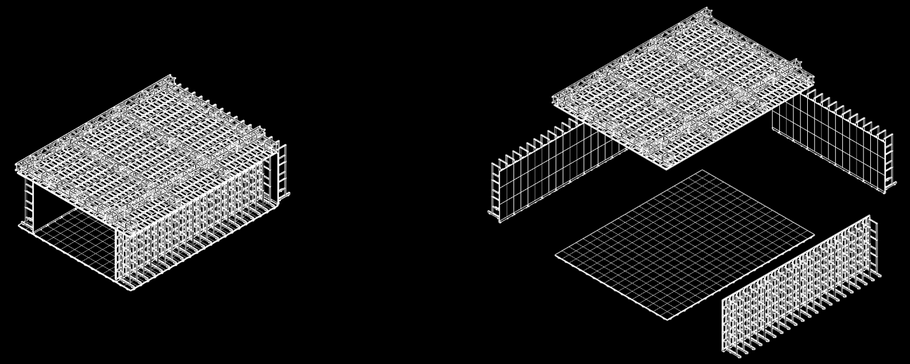


Figura 110 - Vistas espaço 5.

A modelagem tridimensional desse espaço foi desenvolvida a partir de módulos reais de painéis de LED utilizados em produção audiovisual. Esses módulos foram dispostos para compor uma sala integralmente revestida por superfícies luminosas, criando um ambiente envolvente e abstrato, quase desprovido de materialidade física. Dessa maneira, cria-se uma sala que funciona como uma tela em branco, na qual é possível ser projetada qualquer imagem estática ou em movimento. Neste caso, foi desenvolvido um *visualizer* para esse segmento da faixa.

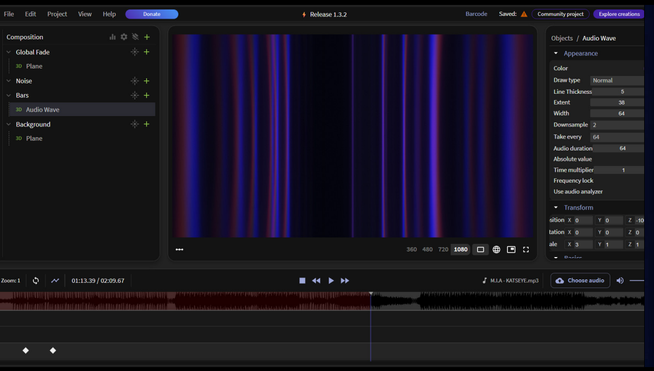


Figura 111 - Criação da projeção da tela na plataforma *Vizzy* (2025).



Figura 112 - Frame da projeção final.

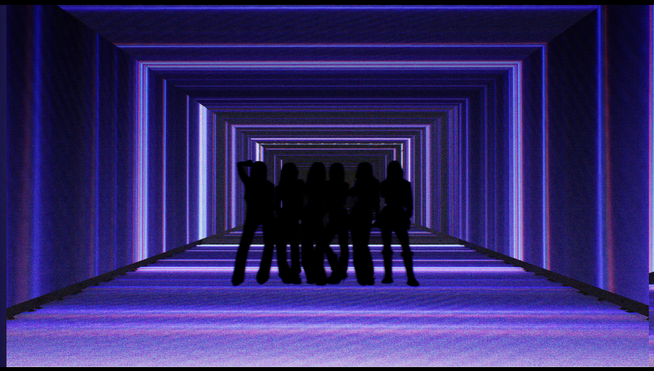


Figura 113 - Frame 1 do Pré-refrão 2.



Figura 114 - Frame 2 do Pré-refrão 2.

Para a criação do conteúdo visual exibido nesses painéis, foi utilizado o software *Vizzy*, que gera animações reativas ao som, conhecidas como *visualizers*.

A estética selecionada foi baseada em linhas verticais, que, ao serem adaptadas ao espaço tridimensional, criam um conjunto de anéis luminosos que dialogam formalmente com a iluminação do túnel da aeronave, ainda que de modo mais sintético e digital. No vídeo gerado, essas linhas reagem diretamente ao áudio, apresentando distorções, glitches e variações de intensidade que reforçam o caráter experimental e fragmentado do videoclipe.

O vídeo final foi então mapeado sobre a superfície dos painéis na modelagem original, permitindo que a sala se tornasse um espaço em movimento. Em termos sintáticos, predominam tons roxos, que traduzem visualmente os momentos de transição do videoclipe.

8.5.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

A construção dos frames enfatiza a sincronia entre som e imagem. Os painéis de LED pulsam no ritmo da música, criando uma dinâmica visual que reforça o caráter acelerado e energético do pré-refrão. Os enquadramentos foram planejados para acompanhar a movimentação das artistas pelo corredor, destacando deslocamentos laterais e frontais que intensificam a sensação de percurso.

A repetição formal entre esse corredor luminoso e o túnel do pré-refrão anterior estabelece um paralelismo intencional: ambos funcionam como espaços de transição, mas aqui o ambiente se torna mais abstrato, quase virtual. Assim, o túnel passa a operar como passagem conceitual, um intervalo que anuncia a chegada de um novo refrão ao mesmo tempo em que materializa o ciclo rítmico da música.

8.6 ESPAÇO 6 - FINAL

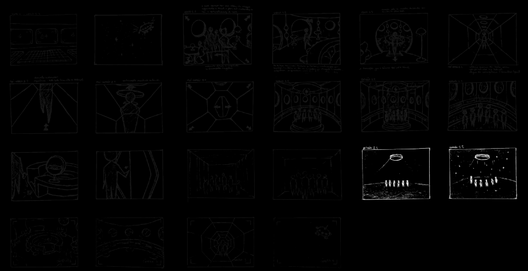


Figura 115 - Localização do espaço no storyboard.

O último espaço a ser desenvolvido é o espaço que ambienta o segundo refrão, ápice definitivo da canção, funcionando como o instante em que a narrativa sonora e visual atinge sua saturação máxima. A letra retorna como um hino que reafirma a autonomia conquistada, mas agora com maior intensidade emocional. Os sintetizadores se tornam mais amplos, o baixo adquire peso e presença, e a batida se expande. Nesse sentido, o refrão final supera a energia do primeiro refrão e a ressignifica.

Assim, as primeiras concepções espaciais para este momento buscaram traduzir essa abertura sonora em um espaço igualmente expansivo, que dá destaque a coreografia e simula um ambiente de performance.

Os croquis iniciais exploram a ideia de um espaço sem paredes ou formas simétricas e artificiais, presentes em todas as cenas anteriores, dando espaço a um ambiente noturno que remete ao oceano e às estrelas e explora o conceito do infinito.

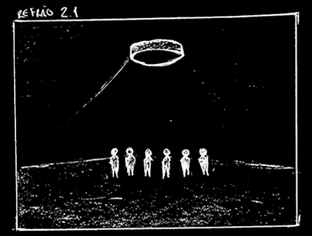


Figura 116 - Croqui inicial do espaço 6.

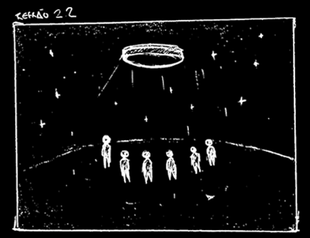


Figura 117 - Croqui inicial do espaço 6.

8.6.1 PAINEL SEMÂNTICO

As referências visuais e conceituais para esse espaço advêm majoritariamente de ambientes naturais capazes de sugerir profundidade, infinitude e suspensão, características fundamentais para expressar o estado de emancipação total presente no refrão final.

Imagens do oceano sob a luz da lua, reflexos distorcidos sobre superfícies aquáticas e a passagem de luz através da água ou da névoa foram elementos centrais na composição do painel semântico. Esses referenciais apresentam qualidades que combinam organicidade, imersão e transcendência, trabalhando especialmente com tonalidades de azul profundo e pontos luminosos semelhantes a estrelas.

Nesse conjunto de referências, destaca-se a obra de Yayoi Kusama, sobretudo suas instalações imersivas da série Infinity Mirror Rooms. Embora a estética de Kusama dialogue mais diretamente com a repetição e o delírio óptico, o uso da luz refletida em múltiplas superfícies como forma de criar a sensação de infinito revela-se particularmente pertinente para a concepção desse espaço.



Figura 118 - Painel semântico do espaço 6.

Essa referência traz a ideia de pontos luminosos e dissolução das fronteiras espaciais, elementos que reforçam a metáfora da libertação e da dissolução do controle. Essas referências naturais e artísticas se contrapõem à materialidade tecnológica dos ambientes anteriores, marcando uma transição estética e simbólica. Se antes predominavam o metal, as estruturas rígidas e a geometria de nave, agora surge um espaço aberto, fluido e intangível, que traduz visualmente a emancipação final que a música atinge em seu segundo refrão.

8.6.2 MODELAGEM DO ESPAÇO

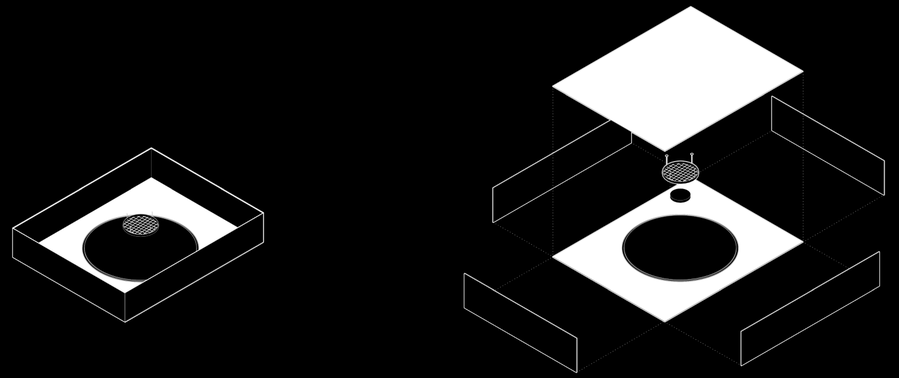


Figura 119 - Isométricas.

A modelagem 3D partiu da criação de uma sala ampla e escura, concebida de modo a eliminar intencionalmente qualquer referência estrutural evidente, reforçando a sensação de expansão contínua. No centro, uma plataforma circular exerce a função de base para uma fina lâmina d'água, cuja profundidade pouco significativa foi projetada unicamente para produzir reflexos das luzes e movimentos de cena. Esse espelho d'água cria a ilusão de um espaço sem fronteiras, onde acima e abaixo parecem se confundir.



As bordas externas da plataforma se dissolvem gradualmente em escuridão total, reforçando a percepção de que o ambiente se estende infinitamente para além do visível.

A iluminação, elemento determinante para esse espaço, é composta por pequenos pontos dispersos acima da cena, que simulam estrelas ou partículas de luz suspensas. No centro do teto, um grande volume circular luminoso funciona como a fonte principal de luz, iluminando diretamente a plataforma e a coreografia. Esse círculo luminoso estabelece um paralelo estrutural com o espaço do primeiro refrão, mas aqui assume um caráter etéreo e simbólico, irradiando uma luminosidade suave e imersiva.

A modelagem priorizou, portanto, a criação de uma atmosfera contemplativa e expansiva, na qual a espacialidade se desmaterializa e se associa ao imaginário infinito da água e do céu noturno.

Figura 120 - Modelagem do espaço final.



Figura 121 - Frame 1 do Refrão 2.



Figura 122 - Frame 2 do Refrão 2.

8.6.3 CRIAÇÃO DAS CENAS

A criação dos frames buscou traduzir, de maneira sensível, a experiência de abertura que define o refrão final. Pela primeira vez em todo o videoclipe, a cor azul assume o controle total da composição, assumindo o símbolo da autonomia, e abandonando completamente os tons vermelhos e roxos presentes nos momentos anteriores. Nos planos principais, o enquadramento privilegia a amplitude, adotando planos abertos que permitem visualizar a totalidade do espaço, sempre reforçando a presença da água e de seus reflexos.

A coreografia, posicionada no centro da plataforma circular, ganha protagonismo absoluto, e os movimentos das artistas são acompanhados pela câmera.



Figura 123 - Frame 3 do Refrão 2.



Figura 124 - Frame 4 do Refrão 2.

A ausência de paredes e de limites visíveis é enfatizada pela iluminação: as bordas mais escuras do plano dissolvem qualquer sinal de contenção, ampliando a sensação de que a cena ocorre em um ambiente infinito. O reflexo da água multiplica as fontes luminosas, criando um jogo óptico que remete à vastidão do espaço sideral, mas também à profundidade oceânica.

Em alguns frames, a câmera se aproxima mais das artistas, permitindo que a água e as partículas de luz assumam protagonismo visual. Já em outros, a visão se afasta e revela a amplitude do espaço.

Assim, o último refrão transforma o espaço da nave, inicialmente símbolo de controle, em um campo aberto e ilimitado, um território onde a autonomia se concretiza e onde o movimento se torna livre. É o momento final da libertação espacial, sonora e narrativa do videoclipe.

9. MONTAGEM E TEMPORALIDADE: DESENVOLVIMENTO DO STORYBOARD ANIMADO

A construção da montagem do videoclipe parte do entendimento de que o ritmo, tanto musical quanto visual, constitui o elemento estruturante da narrativa espacial. É a música que determina a duração dos planos, a intensidade dos cortes e a lógica de progressão entre os ambientes, guiando o espectador por uma sucessão de espaços que respondem diretamente à pulsação sonora.

Diante disso, tornou-se indispensável desenvolver uma forma de representação capaz de traduzir essa articulação entre imagem, espaço e som de maneira dinâmica. Assim, optou-se pela criação de um *storyboard* animado, que passou a funcionar como ferramenta central para organizar a estrutura rítmica, espacial e narrativa do projeto.

O *storyboard* animado assume o papel de instrumento de composição temporal: ele permite testar o fluxo dos cortes, a sincronia com a trilha, a intensidade das transições e o tempo de permanência em cada espaço. Dessa forma, o *storyboard* deixa de ser uma etapa preparatória e se transforma em um dispositivo de experimentação, capaz de antecipar, ajustar e consolidar a temporalidade que o videoclipe exige.



Figura 125 - Storyboard estático.

9.1 MONTAGEM DO STORYBOARD

O processo teve início com a reunião de todos os frames produzidos durante o desenvolvimento espacial, cada um correspondente a um momento específico da música (introdução, pré-refrões, refrões, transições e finalizações). Esses frames foram dispostos lado a lado em uma única composição, permitindo observar a progressão visual de maneira simultânea. Essa montagem panorâmica possibilitou identificar continuidades formais, rupturas rítmicas e relações cromáticas entre os espaços, funcionando como uma espécie de linha do tempo visual condensada.

Esse arranjo total do material imagético revelou, de modo sintético, o comportamento espacial do videoclipe: a alternância entre confinamento e expansão, a oscilação cromática, a repetição cíclica entre corredores e espaços amplos, e o modo como a coordenação entre corpo, luz e ritmo se reconfigura a cada aparição da música.

9.2. ANIMAÇÃO DA CENA: USO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A decisão de utilizar ferramentas de Inteligência Artificial Generativa (IAG) na criação do *storyboard* animado deste projeto surgiu de uma perspectiva experimental, alinhada ao cenário contemporâneo da produção audiovisual.

Nos últimos anos, a presença da inteligência artificial consolidou-se como parte do fluxo de trabalho criativo, com impactos diretos na visualização espacial, na prototipagem de cenas e na exploração de possibilidades estéticas.

Diante desse contexto, a adoção da IAG neste trabalho teve como objetivo ampliar a compreensão do espaço projetado, permitindo testar movimentos de câmera, variações de luz, texturas e dinâmicas corporais que seriam inviáveis dentro do tempo e dos meios disponíveis.

Segundo Santaella (2024), a inteligência artificial generativa distingue-se da inteligência artificial preditiva por sua capacidade de produzir conteúdo original, sintetizando textos, imagens e vídeos a partir de grandes bases de dados. Esse funcionamento apoia-se em redes neurais inspiradas no cérebro humano e estruturadas em múltiplas camadas capazes de identificar padrões e gerar correspondências entre linguagens. No campo do audiovisual, esses modelos operam por meio do que a autora descreve como uma "tradução intersemiótica automática", em que códigos textuais são convertidos em códigos imagéticos, processo essencial para compreender o papel da IAG na elaboração do *storyboard* animado.

Elemento fundamental dessa operação é o *prompt*, definido por Hessel e Lemes (2024) como a instrução que orienta o modelo, podendo variar de comandos simples a direções complexas envolvendo estilo, contexto e parâmetros técnicos. A qualidade estética do resultado depende diretamente da clareza e precisão desses comandos, evidenciando a agência do criador humano como curador e orientador do sistema.

Embora a máquina execute a síntese visual, é a formulação desses comandos que determina a pertinência narrativa e estilística da imagem gerada.

Assim, a criatividade computacional permanece inseparável das intenções humanas, que definem a direção, os limites e o sentido do material produzido (HESSEL; LEMES, 2024).

Do ponto de vista das potencialidades, a IAG funciona como uma ferramenta de expansão criativa, oferecendo acesso a recursos de visualização avançados, recombinações estéticas e testagem rápida de hipóteses visuais. Como opera dentro de um "modo remix" — recombinando informações de acervos massivos —, a IAG permite explorar variações, atmosferas e composições que ultrapassam as limitações materiais de um *storyboard* tradicional. No contexto deste projeto, essa capacidade possibilitou simular movimentos de câmera e ritmos de montagem coerentes com a temporalidade da música, contribuindo para a construção rítmica que estrutura o videoclipe.

Entretanto, seu uso exige uma abordagem crítica. Como destacam Hessel e Lemes (2024), a adoção dessas ferramentas deve ser acompanhada de uma postura consciente e colaborativa, capaz de articular práticas responsáveis no uso da tecnologia. Nesse sentido, o emprego da IAG neste trabalho buscou evitar a captura estilística de produções reconhecíveis, priorizando a manipulação e transformação de imagens derivadas exclusivamente dos próprios modelos 3D desenvolvidos para este projeto.

Para a geração dos vídeos animados do storyboard, foi utilizada a plataforma *Flow (Google Labs*), baseada no modelo de vídeo generativo Veo 3. O modelo opera em um sistema de difusão em espaço latente, no qual dados de vídeo são comprimidos em representações mais leves para que o processo de geração seja viável em alta resolução. A partir dessa representação comprimida, o vídeo é reconstruído progressivamente por meio de um processo de *denoising* guiado pelo *prompt*. A etapa de temporalidade é conduzida por uma arquitetura transformer, capaz de compreender relações sequenciais complexas, garantindo consistência entre quadros e permitindo resultados coerentes em cenas mais longas. Essa combinação de compressão, difusão e modelagem temporal aproxima o processo de uma direção cinematográfica detalhada, na qual a construção dos prompts assume papel equivalente ao de um roteiro técnico visual.

Assim, a introdução da inteligência artificial no desenvolvimento do *storyboard* animado não substitui o papel autoral do arquiteto ou diretor de arte, mas o reposiciona. A IAG passa a funcionar como uma extensão das capacidades criativas, colaborando para explorar possibilidades espaciais, temporais e lumínicas com maior precisão.

No contexto deste projeto, ela permitiu articular música, imagem e espaço de modo integrado, reforçando o caráter rítmico que orienta a montagem do videoclipe e ampliando os meios de visualizar a poética espacial proposta.

9.3 CRIAÇÃO DOS *PROMPTS*



Figura 126 - Frame 1.

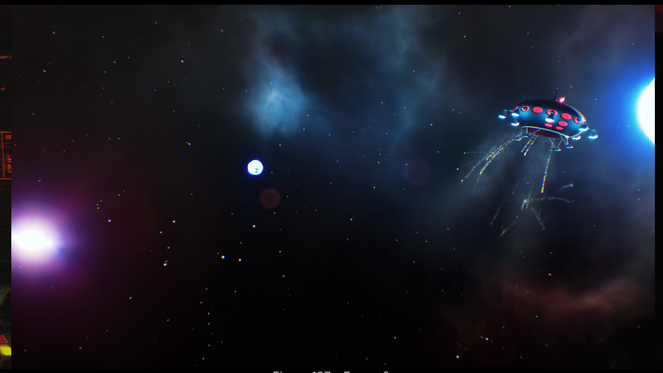


Figura 127 - Frame 2.



Figura 128 - Frame 3.

A geração dos vídeos animados exigiu o desenvolvimento de *prompts* cuidadosamente elaborados para cada frame do *storyboard*. Cada comando foi construído a partir da observação minuciosa dos elementos constituintes de cada cena: ação, composição corporal, ambientação espacial, características formais dos volumes, iluminação, materialidade, atmosfera, paleta cromática, lente utilizada, enquadramento, ângulo e, quando pertinente, movimentos de câmera. A seguir são detalhados os *prompts* criados para a geração de cada um dos vídeos do *storyboard* animado:

"Um vídeo de uma *fantasy user interface* de emergência crítica e caótica. Dados se atualizam erraticamente e elementos gráficos falham. Os elementos-chave de alerta piscam agressivamente em vermelho brilhante, acompanhados por efeitos de distorção de tela, como *scanlines, chromatic aberration*. O movimento é nervoso, com leves tremores na imagem para acentuar a emergência. Gerar o vídeo sem movimento de câmera. Não redesenhar ou acrescentar nenhum elemento na imagem, apenas ampliar os efeitos e modulações na imagem existente."

"Uma nave espacial flutua em um espaço sideral dramático, emitindo faíscas e fumaça densa. Faíscas intensas, juntamente com rastros de fumaça escura, emanam da parte inferior da nave, indicando uma falha catastrófica. Forte luz azul do quadrante superior direito e um brilho violeta intenso no quadrante inferior esquerdo, criando um forte efeito de rim light e aumentando o contraste. O campo de estrelas ao fundo é preenchido com nebulosas de cores azuis e avermelhadas, que se misturam ao negrume do espaço. Uma lente captura a cena com uma profundidade de campo rasa, isolando o casco avariado. A nave é vista de longe, localizada no canto superior direito do frame. O flare de lente é intenso, especialmente em torno das fontes de luz estelares."

"A cena inicia com um close-up de uma mulher no centro segurando uma bebida estilosa, movendo-se com gestos sutis e naturais. Uma fina neblina de gelo seco cobre o chão, mantendo-se baixa, na altura do tornozelo, sem criar formas definidas. Ao fundo, destaca-se uma silhueta feminina totalmente preta e sem traços, permanecendo estática no ambiente. A iluminação vermelha suave realça a atmosfera, mantendo o balcão e os objetos de cena estáveis. A câmera realiza um zoom-out suave, revelando o espaço mais amplo sem alterar a consistência do cenário. Pessoas ao fundo conversam e se movem calmamente, adicionando um movimento ambiente discreto. O plano final une a mulher em destaque, a silhueta escura, a luz vermelha e a neblina rasteira, criando um clima cinematográfico intenso."



Figura 129 - Frame 4.



Figura 130 - Frame 5.

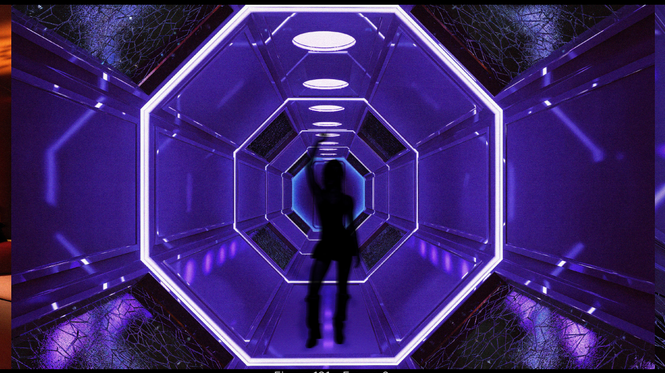


Figura 131 - Frame 6.



Figura 132 - Frame 7.

"A cena retorna ao mesmo ambiente, mantendo balcão e luzes inalterados. Uma fina camada de gelo seco flutua no chão, restrita ao nível do tornozelo. Três garotas surgem no centro, caminhando suavemente para a lateral com elegância natural. A câmera executa um *tracking shot* lateral contínuo, seguindo o trio sem trepidações ou *zooms*. Ao fundo, persiste a silhueta feminina totalmente preta, estática e sem detalhes. A iluminação vermelha suave banha a cena, realçando o clima enquanto o cenário permanece fixo. Pessoas ao fundo interagem discretamente sem perturbar o layout. O plano final combina o movimento fluido das garotas, a luz atmosférica e a silhueta escura em uma composição cinematográfica e estilosa."

"A cena inicia com uma porta fechada ao fundo do ambiente. Uma silhueta feminina escura e sem traços abre a porta e caminha em direção à câmera com movimentos elegantes e deliberados. Uma neblina de gelo seco cobre o chão, mantendo-se estritamente baixa. A câmera executa um *tracking shot* frontal suave, acompanhando o avanço da figura sem trepidações. O ambiente permanece estável, com balcão e objetos inalterados. A iluminação vermelha suave dita a atmosfera cinematográfica enquanto preserva a cenografia fixa. Figuras ao fundo movem-se discretamente sem perturbar o layout. O plano foca na aproximação da silhueta escura, contrastando com a luz atmosférica e a estabilidade total do local."

"Silhueta escura e totalmente sem traços de uma cantora de K-pop performando diretamente para a câmera. A silhueta move-se com uma coreografia lenta, deliberada e sensual, expressando emoção através da linguagem corporal. Ela se inclina para mais perto da lente, inclina a cabeça e gesticula como se estivesse interagindo com o espectador, criando uma forte sensação de interação e carisma. O fundo apresenta luzes suaves, pulsantes e cintilantes em cores variadas, conferindo uma ambientação de palco dinâmica. Uma fraca luz de recorte delineia a silhueta apenas o suficiente para destacar os movimentos sem revelar quaisquer características identificáveis."

"Uma cantora pop caminha com atitude de passarela por um longo corredor futurista, escuro e metálico. Ela veste um traje ousado e mantém contato visual intenso. O ambiente pulsa com faixas de neon nas paredes e teto, que piscam ritmicamente acompanhando seus passos lentos e poderosos. A câmera permanece totalmente estática em plano médio-longo, travada no lugar, sem trepidações ou zoom. Uma neblina leve percorre o chão, refletindo as luzes intermitentes na superfície brilhante. A cena exibe estética cyberpop, com alto contraste, sombras dramáticas e uma atmosfera hipnótica de videoclipe."



Figura 133 - Frame 8.



Figura 134 - Frame 9.

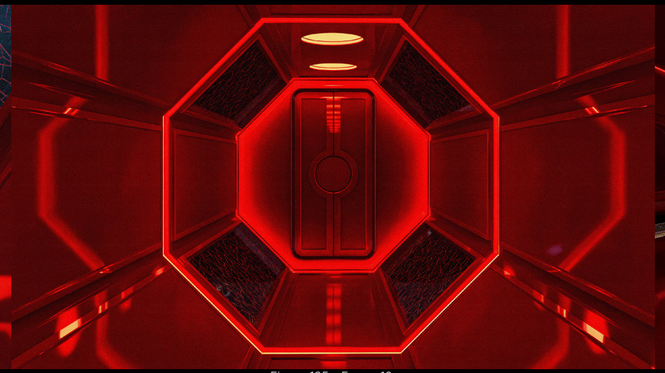


Figura 135 - Frame 10.



Figura 136 - Frame 11.

"Uma mulher caminha com agressividade por um corredor de nave futurista em deterioração, banhado por luzes de emergência vermelhas estroboscópicas. A câmera, em ângulo baixo, segue em tracking shot lento os pés da figura, isolando seu andar intenso de passarela. O chão vermelho reflexivo e as paredes metálicas fraturadas exibem danos estruturais severos. Fitas de LED falhando piscam erraticamente, criando um contraste duro e sombras dramáticas que sinalizam o colapso iminente. O uso de lente anamórfica com profundidade de campo rasa destaca o movimento contra o fundo caótico, gerando um bokeh oval nas luzes frenéticas."

"A silhueta de uma mulher emerge de um corredor futurista hexagonal banhado em neon vermelho intenso. Paredes rachadas são iluminadas por fitas de LED que falham e piscam dramaticamente em sincronia irregular, simulando um colapso realista sem redesenhar os elementos. A câmera, em plano médio com lente anamórfica, cria um bokeh ovalado e profundidade de campo rasa, executando um dolly reverso lento e estável para acompanhar a figura centralizada enquanto ela caminha em direção ao espectador.."

"Um longo corredor escuro leva a uma porta solitária ao fundo. A câmera avança lentamente com um efeito Dolly Zoom, distorcendo a profundidade enquanto as paredes parecem esticar. O ambiente é pouco iluminado, com reflexos no chão e uma neblina sutil que amplia o clima misterioso. Conforme a câmera se aproxima, a porta se abre sozinha, liberando uma explosão de luz roxa vibrante que ilumina as paredes e o piso. O brilho se intensifica rapidamente, banhando a cena em uma atmosfera surreal. A tensão crescente e a iluminação dramática criam um visual cinematográfico 8K impactante."

"Utilize a imagem original como quadro base fixo, preservando ambiente, arquitetura e iluminação intactos. A câmera deve permanecer totalmente estática e travada, sem qualquer movimento. Anime os painéis de controle com faíscas elétricas sutis e luzes piscantes. As silhuetas humanas existentes ganham vida com uma coreografia de K-pop sincronizada, executando movimentos afiados, rítmicos e energéticos. Não adicione novos personagens ou objetos à cena. Mantenha a estética sci-fi cinematográfica com ruído digital discreto, sensação de baixo FPS e a dramática iluminação vermelha. A animação deve ser fluida e em loop, simulando um videoclipe de alta qualidade em uma sala de controle futurista."



Figura 137 - Frame 12.



Figura 138 - Frame 13.

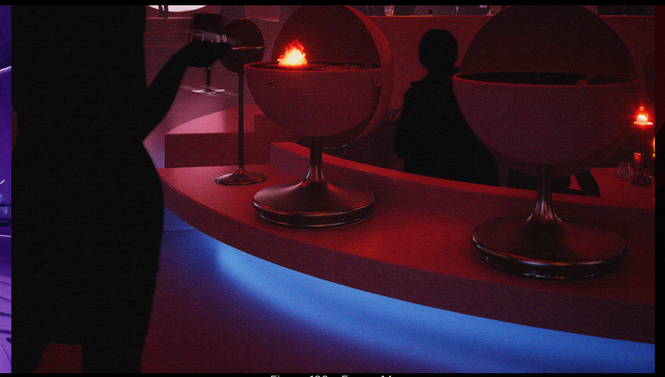


Figura 139 - Frame 14.

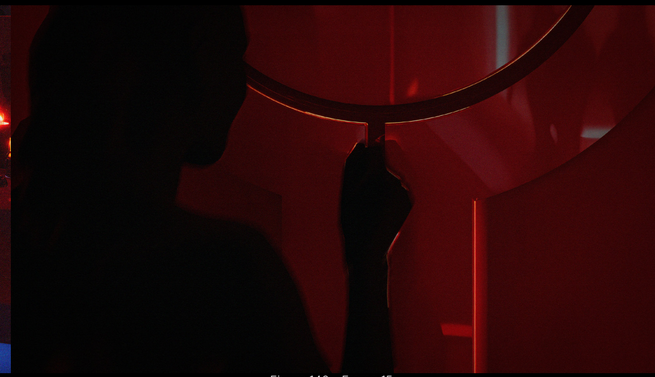


Figura 140 - Frame 15.

"Em um plano amplo e simétrico, seis mulheres dançam dentro de um cilindro de vidro central, cercadas por painéis em curto que emitem fumaça e faíscas. Janelas circulares ao fundo revelam o espaço sideral. Repentinamente, todo o vidro do ambiente explode simultaneamente. A câmera avança em zoom lento pelos destroços em direção ao grupo, que segue dançando entre a chuva de estilhaços e o caos elétrico. A estrela luminosa pendente permanece intacta brilhando sobre a destruição, enquanto o chão se cobre de fragmentos."

"Um videoclipe de K-pop com as 6 integrantes, como na imagem de referência, cantando e dançando uma coreografia energética e sincronizada no centro da sala de comando futurista. O ambiente está em caos: painéis de controle emitem faíscas intensas e fumaça, luzes de emergência roxas e vermelhas piscam, e o chão está coberto por estilhaços de vidro e destroços. A câmera executa um movimento contínuo e suave de aproximação, começando de um plano geral e avançando em direção ao grupo enquanto a performance se intensifica. O estilo é de videoclipe de alta produção, com iluminação dramática e atmosfera caótica."

"Um plano médio-fechado dramático focado em uma das integrantes. Com uma expressão tensa, ela solta uma taça de vidro elegante. A câmera entra em câmera lenta (slow motion) para capturar a taça atingindo o chão e se estilhaçando espetacularmente em centenas de fragmentos brilhantes. No fundo, logo atrás dela, um grande aparelho de som futurista está em pane crítica: arcos de faíscas elétricas explodem do painel e uma pequena chama viva começa a consumir a lateral do equipamento, lançando uma luz trêmula e alaranjada sobre a cena caótica."

"Um close-up tenso e de baixo ângulo focado no perfil do rosto e nas mãos de uma das integrantes. Com uma expressão de esforço, suas mãos forçam uma porta pesada de metal a se abrir. O ambiente está na penumbra, com apenas um feixe de luz fraca iluminando a poeira no ar e o esforço em suas mãos, criando uma atmosfera densa de mistério e antecipação sobre o que está do outro lado."

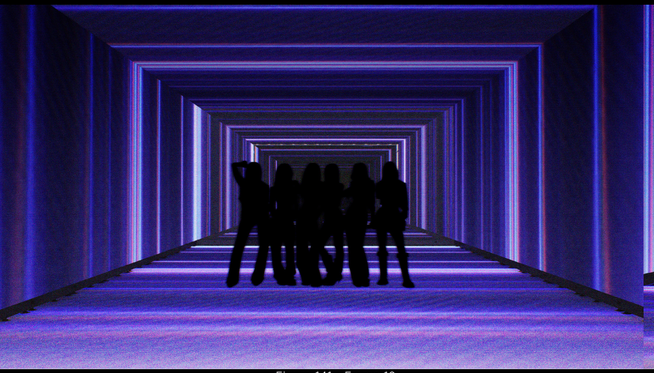


Figura 141 - Frame 16.



Figura 142 - Frame 17.



Figura 143 - Frame 18.



Figura 144 - Frame 19.

"Um trecho de videoclipe de K-pop de alta energia. As 6 integrantes do grupo, conforme vistas na imagem de referência, executam uma coreografia de dança sincronizada, rápida e explosiva. Elas estão dentro de uma sala imersiva onde paredes, teto e chão são painéis de LED. Projeções de linhas de neon roxo vibrante movem-se furiosamente e pulsam em todas as superfícies, reagindo em tempo real às batidas graves da música, criando um efeito de túnel de velocidade e luz estroboscópica. A câmera é dinâmica, com movimentos rápidos de pan, zoom e rastreamento (tracking shots) para acompanhar a intensidade da dança. Estilo futurista, cyberpunk, vibrante."

"O cenário é a mesma sala de painéis de LED com projeções roxas. No entanto, a câmera realiza um movimento de aproximação lento, mas constante e dramático, em direção às 6 integrantes que dançam a coreografia sincronizada. O enquadramento começa em um plano médio apertado do grupo e se fecha progressivamente até se tornar um close-up intenso nas artistas centrais no momento mais explosivo da dança. O foco é nítido nas integrantes, enquanto as luzes de neon do ambiente passam rapidamente ao redor delas, criando rastros de luz e destacando a velocidade da ação sem mostrar a imensidão da sala. A ênfase está na conexão visual com as artistas e na energia contida em seus movimentos precisos."

"Seis figuras femininas com estética K-pop dançam energicamente em um palco ao ar livre sob chuva intensa. O chão coberto de água cria reflexos intensos. A câmera inicia em um plano bem aberto e distante, executando um zoom cinematográfico suave até o plano médio, mantendo o movimento fluido. Um único holofote circular poderoso, em tom azul-ciano, ilumina os corpos de cima, gerando silhuetas nítidas e reflexos vívidos na superfície molhada. Apenas as seis silhuetas são visíveis, sem duplicatas ou sombras extras. Uma neblina leve preenche o ambiente, contrastando com o céu noturno escuro pontilhado por luzes cintilantes ao fundo. A cena exibe estética 8K, iluminação dramática e uma atmosfera hipnótica de videoclipe."

"Seis figuras femininas com estética de cantora de K-Pop dançando com alta energia em uma coreografia animada em um palco ao ar livre sob chuva pesada, com o chão coberto de água refletindo as luzes intensamente. Um único holofote circular poderoso em tom azul-claro/ciano desce de cima e ilumina seus corpos em movimento, criando silhuetas nitidamente definidas e reflexos vívidos na superfície da água. Uma leve neblina espalha-se pelo ambiente, enquanto ao fundo há um céu noturno muito escuro com pequenos pontos de luz piscando, lembrando estrelas ou luzes de cidade distantes. Estética cinematográfica 8K, iluminação dramática, estilo visual de videoclipe de K-Pop, atmosfera intensa, elegante e hipnótica."



Figura 145 - Frame 20.



Figura 146 - Frame 21.

“Seis artistas com estética K-Pop dançam sob chuva intensa em um palco ao ar livre. A artista central exibe energia e carisma, cercada por cinco integrantes em formação circular dinâmica e sincronizada. A câmera permanece estática, enquadrando toda a coreografia sem movimentos ou zoom. Um holofote ciano ilumina o grupo de cima, gerando silhuetas dramáticas e reflexos na água. Neblina sutil e um céu noturno pontilhado por luzes distantes compõem o fundo. A cena, em estética 8K, combina iluminação dramática e estilo de videoclipe intenso e hipnótico.”

“Conforme a coreografia termina, as seis artistas transicionam suavemente para uma poderosa pose final. Todas as seis ficam juntas em uma formação simétrica, fazendo poses confiantes e icônicas de diva sob a chuva torrencial. A água pinga dramaticamente de seus cabelos, rostos e roupas, realçando o clima cinematográfico. A câmera, que havia permanecido estática durante a coreografia, agora recua lentamente em um movimento suave e controlado para trás, revelando mais do palco molhado e os reflexos no chão enquanto a chuva continua a cair sobre as seis artistas. O holofote acima permanece em seu tom azul-claro/ciano, iluminando-as e criando um quadro final intenso, glamoroso e quase etéreo. A atmosfera é forte, elegante, dramática e visualmente hipnótica, encerrando a cena como a tomada final de um videoclipe de K-Pop.”



Figura 148 - Frame 22.



Figura 149 - Frame 23.

“Use a imagem original como base, mantendo o ambiente de bar futurista e a estética de câmera de segurança (CCTV) com lente ampla e distorcida. O cenário deve exibir desgaste, sujeira e decadência. Adicione pequenos focos de fogo e faíscas dinâmicas espalhados pelo local. Preserve intacta a interface de vigilância sci-fi, incluindo bordas e ícones. Anime a luz ambiente com reflexos de neon tremeluzentes e adicione fumaça flutuante. Aplique ruído digital e glitches ocasionais para simular um feed de sistema de nave espacial instável e cinematográfico.”

“Gere um vídeo curto baseado na imagem de referência. Mantenha o ambiente original da sala de controle futurista visto através de um feed de câmera de segurança distorcido. Mantenha a moldura de vigilância de ficção científica, os gráficos de interface da nave espacial e a textura digital granulada. Anime pequenos incêndios ao longo dos consoles circulares, fazendo as chamas tremeluzirem e emitirem faíscas. Adicione fumaça à deriva pela sala, brasas sutis subindo dos destroços no chão e explosões ocasionais de luz vindas de equipamentos danificados. Introduza leves falhas de câmera (glitches), distorção de sinal e iluminação de emergência vermelha instável e piscante no teto. Preserve o efeito de lente grande angular e a aparência geral caótica e danificada de uma sala de controle em falha crítica.”



Figura 150 - Frame 24.



Figura 151 - Frame 25.

"A imagem original serve de base fixa, preservando ambiente, interface e o texto "KATSCAN" intactos. Seis silhuetas femininas caminham de mãos dadas pelo corredor em direção à lente. A câmera mantém-se estática, travada, sem zooms ou movimentos. Apenas as personagens recebem animação sutil e cinematográfica. Sobreposta à cena, uma camada de interferência digital simula uma gravação de segurança futurista: scanlines, ruído VHS, aberração cromática e falhas de pixel. A atmosfera é marcada por iluminação vermelho-escura, sensação de baixo FPS e alto contraste. O efeito de glitch é orgânico e contínuo, reforçando a estética de vigilância sci-fi sem comprometer a atmosfera da cena."

"Use a imagem original como base estrita, sem adicionar novos objetos ou alterar o ambiente. Mantenha a composição e textos da tela (como "KATSCAN" e bordas de UI) intocados. A câmera deve permanecer totalmente estática e travada. Anime apenas a nave espacial existente, fazendo-a derivar lentamente pelo espaço. A nave deve emitir faíscas elétricas sutis e flashes intermitentes que se originem apenas dela, sem introduzir elementos externos. Preserve a estética de câmera de segurança futurista, mantendo os glitches, scanlines e ruído da imagem fonte. A animação deve ser cinematográfica, sutil e em loop, simulando uma vigilância sci-fi real."



Figura 152 - Página inicial do site criado para o storyboard.

9.4 VISUALIZAÇÃO DO *STORYBOARD* ANIMADO

Para apresentar o storyboard animado de maneira clara e integrada, foi desenvolvido um website na plataforma Readymag. Nessa interface, os vídeos gerados foram organizados seguindo a ordem narrativa e musical do videoclipe, acompanhados do trecho exato do áudio ao qual correspondem, além da letra e da tradução da música.

Essa disposição permite ao leitor visualizar simultaneamente a dimensão espacial, sonora e temporal, aproximando a experiência da visualização de um videoclipe montado.

A escolha por esse formato busca reforçar o caráter multimodal do projeto: o storyboard animado não é apenas uma sequência de imagens, mas um dispositivo que articula ritmo, espaço e som. O ambiente digital permite essa integração de forma fluida e intuitiva, oferecendo uma experiência coerente com a natureza audiovisual do trabalho.

10.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste projeto evidenciou a potência da relação entre imagem, som e espaço como eixo estruturante de uma poética audiovisual contemporânea. Ao explorar a linguagem dos videoclipes e sua lógica rítmica, espacial e sensorial, tornou-se possível compreender como a espacialidade pode ser não apenas cenário, mas signo ativo, capaz de traduzir estados, transições e intensidades que emergem diretamente da música.

A construção dos ambientes — da aeronave ao túnel, dos espaços luminosos artificiais ao campo infinito de água — demonstrou que cada elemento visual é resultado de uma articulação consciente entre referências cinematográficas, decisões de design e leituras semióticas. A proposta espacial não se limitou a ilustrar a música, mas buscou dialogar com ela de forma simbólica, expandindo seus sentidos e criando um percurso visual que acompanha e amplifica sua energia. Ao mesmo tempo, o processo de criação reafirmou a importância das mídias disruptivas e dos novos modos de produção audiovisual, capazes de reconfigurar a narrativa tradicional e abrir espaço para experimentações formais.

A etapa de montagem e temporalidade, materializada no storyboard animado, consolidou essa abordagem. O uso de ferramentas digitais e de inteligência artificial permitiu experimentar durações, ritmos e transições espaciais de modo mais fluido, aproximando a fase projetual do funcionamento real do videoclipe. A montagem, entendida como gesto de organizar o tempo, mostrou-se indispensável para transformar o conjunto de cenas em uma estrutura coerente, navegável e ritmicamente integrada.

Assim, o trabalho reafirma a cenografia como campo híbrido, que opera entre arquitetura, design, audiovisual e semiótica. Mais do que delimitar espaços, a cenografia aqui proposta constrói atmosferas, cria sentidos e acompanha o percurso emocional da música. Ao final, o videoclipe deixa de ser apenas um produto audiovisual para se tornar um laboratório de experimentação espacial, onde imagem e som se coproduzem, se influenciam e se expandem mutuamente.

Este TFG, portanto, evidencia que pensar o espaço em movimento — e seus paradigmas poéticos — é também pensar novas formas de projetar, narrar e sentir. E, ao mesmo tempo, aponta caminhos possíveis para uma prática contemporânea de direção de arte e cenografia que reconhece o audiovisual como território fértil para invenção.

11. LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fonte: The Birth Place of Country Music
Figura 2 - Fonte: Internet Archive
Figura 3 - Fonte: Movies Silently
Figura 4 - Fonte: Cinematheque
Figura 5 - Fonte: Wired
Figura 6 - Fonte: The Independent
Figura 7 - Fonte: The Allie Frost
Figura 8 - Fonte: BBC
Figura 9 - Fonte: Chicago Reader
Figura 10 - Fonte: Britannica
Figura 11 - Fonte: IMDB
Figura 12 - Fonte: Sydney Urbanek
Figura 13 - Fonte: Muddy River News
Figura 14 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 15 - Fonte: Reddit
Figura 16 - Fonte: No Film School
Figura 17 - Fonte: Steven Litton
Figura 18 - Fonte: O que é Cenografia? - p. 26
Figura 19 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 20 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 21 - Fonte: O que é Cenografia? - p. 57
Figura 22 - Fonte: Autoria própria
Figura 23 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 24 - Fonte: Engadjet
Figura 25 - Fonte: NPR
Figura 26 - Fonte: Techtrends
Figura 27 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 28 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 29 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 30 - Fonte: Buzzfeed
Figura 31 - Fonte: Reino Literário BR
Figura 32 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 33 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 34 - Fonte: Captura de tela - Tiktok
Figura 35 - Fonte: O que é Cenografia? - p. 14
Figura 36 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 37 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 38 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 39 - Fonte: Deezer
Figura 40 - Fonte: Scribd - Markusrodris
Figura 41 - Fonte: Lady Gaga Now
Figura 42 - Fonte: Lady Gaga Now
Figura 43 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 44 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 45 - Fonte: Lady Gaga Now
Figura 46 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 47 - Fonte: Spotify
Figura 48 - Fonte: Captura de tela - Tiktok; Spotify; Instagram
Figura 49 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 50 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 51 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 52 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 53 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 54 - Fonte: G1
Figura 55 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 56 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 57 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 58 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 59 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 60 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 61 - Fonte: Famous Frames
Figura 62 - Fonte: Bonhams
Figura 63 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 64 - Fonte: Captura de tela - Youtube
Figura 65 - Fonte: GAP/Captura de tela - Netflix
Figura 66 - Fonte: Korea JoonGang Daily/Dream Academy
Figura 67 - Fonte: Captura de tela - Instagram
Figura 68 - Fonte: Sonic Visualizer
Figura 69 - Fonte: Sonic Visualizer
Figura 70 - Fonte: Sonic Visualizer
Figura 71 - Fonte: Sonic Visualizer
Figura 72 - Fonte: Sonic Visualizer
Figura 73 - Fonte: Pinterest
Figura 74 - Fonte: Shotdeck

Figura 75 - Fonte: Pinterest
Figura 76 - Fonte: Elaboração própria
Figura 77 - Fonte: Elaboração própria
Figura 78 - Fonte: Elaboração própria
Figura 79 - Fonte: Elaboração própria
Figura 80 - Fonte: Pinterest/Shotdeck/Sketchfab
Figura 81 - Fonte: Elaboração própria
Figura 82 - Fonte: Elaboração própria
Figura 83 - Fonte: Elaboração própria
Figura 84 - Fonte: Elaboração própria
Figura 85 - Fonte: Elaboração própria
Figura 86 - Fonte: Elaboração própria
Figura 87 - Fonte: Pinterest/Youtube/Shotdeck/Instagram
Figura 88 - Fonte: Elaboração própria
Figura 89 - Fonte: Elaboração própria
Figura 90 - Fonte: Elaboração própria
Figura 91 - Fonte: Autores variados.
Figura 92 - Elaboração própria
Figura 93 - Elaboração própria
Figura 94 - Elaboração própria
Figura 95 - Fonte: Shotdeck
Figura 96 - Fonte: Elaboração própria
Figura 97 - Fonte: Elaboração própria
Figura 98 - Fonte: Elaboração própria
Figura 99 - Fonte: Elaboração própria
Figura 100 - Fonte: Elaboração própria
Figura 101 - Fonte: Elaboração própria
Figura 102 - Fonte: Shotdeck/Pinterest
Figura 103 - Fonte: Elaboração própria
Figura 104 - Fonte: Gemini/Elaboração própria
Figura 105 - Fonte: Elaboração própria
Figura 106 - Fonte: Elaboração própria
Figura 107 - Fonte: Elaboração própria
Figura 108 - Fonte: Elaboração própria
Figura 109 - Fonte: Shotdeck/Pinterest
Figura 110 - Fonte: Elaboração própria
Figura 111 - Fonte: Captura de tela - Vizzy
Figura 112 - Fonte: Captura de tela - Vizzy
Figura 113 - Fonte: Elaboração própria
Figura 114 - Fonte: Elaboração própria
Figura 115 - Fonte: Elaboração própria
Figura 116 - Fonte: Elaboração própria
Figura 117 - Fonte: Elaboração própria
Figura 118 - Fonte: Pinterest
Figura 119 - Fonte: Elaboração própria
Figura 120 - Fonte: Elaboração própria
Figura 121 - Fonte: Elaboração própria
Figura 122 - Fonte: Elaboração própria
Figura 123 - Fonte: Elaboração própria
Figura 124 - Fonte: Elaboração própria
Figura 125 - Fonte: Elaboração própria
Figura 126 - Fonte: Elaboração própria
Figura 127 - Fonte: Elaboração própria
Figura 128 - Fonte: Elaboração própria
Figura 129 - Fonte: Elaboração própria
Figura 130 - Fonte: Elaboração própria
Figura 131 - Fonte: Elaboração própria
Figura 132 - Fonte: Elaboração própria
Figura 133 - Fonte: Elaboração própria
Figura 134 - Fonte: Elaboração própria
Figura 135 - Fonte: Elaboração própria
Figura 136 - Fonte: Elaboração própria
Figura 137 - Fonte: Elaboração própria
Figura 138 - Fonte: Elaboração própria
Figura 139 - Fonte: Elaboração própria
Figura 140 - Fonte: Elaboração própria
Figura 141 - Fonte: Elaboração própria
Figura 142 - Fonte: Elaboração própria
Figura 143 - Fonte: Elaboração própria
Figura 144 - Fonte: Elaboração própria
Figura 145 - Fonte: Elaboração própria
Figura 146 - Fonte: Elaboração própria
Figura 147 - Fonte: Elaboração própria
Figura 148 - Fonte: Elaboração própria
Figura 149 - Fonte: Elaboração própria
Figura 150 - Fonte: Elaboração própria
Figura 151 - Fonte: Elaboração própria
Figura 152 - Fonte: Captura de tela - Readymag

12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS E DISSERTAÇÕES

CARDOSO, João Batista Freitas. Cenário Televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas. São Paulo: Annablume, 2009.

CARDOSO, João Batista Freitas. Semiótica do Cenário Televisivo. São Paulo: Annablume, 2008.

DONATO, Davi. A audiovisão e o pensamento sonoro de Michel Chion. Anais do Jisma, 2017.

DEL NERO, Cyro. Cenografia – uma breve visita. 2. ed. São Paulo: Claridade, 2013.

DONELLY, Ryan. Justify My Love: sex, subversion, and music video. Londres: Watkins Media, 2019.

EVANGELISTA, Mariana Isabel Cipriano. Imagem e music videos: interação entre cenografia e semiótica em music videos conceptuais. 2013. Dissertação (Mestrado). Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP).

HOWARD, Pamela. O que é cenografia? São Paulo: Edições SESC SP, 2017.

KINSKEY, Rebecca. We Used to Wait: music videos and creative literacy. Cambridge: MIT Press, 2014.

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a sério. São Paulo: SENAC, 2000.

SANTAELLA, Lúcia. A teoria geral dos signos. São Paulo: Ática, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. O que é semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos, v. 103).

SERRONI, José Carlos. Cenografia Brasileira – notas de um cenógrafo. São Paulo: Edições Sesc SP, 2013.

SOARES, Thiago. Videoclipe: o elogio da desarmonia. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

TURIN, Roti Nielba. Aulas – introdução ao estudo das linguagens. São Paulo: Annablume, 2007.

VERNALLIS, Carol. Experiencing Music Video: aesthetics and cultural context. New York: Columbia University Press, 2004.

VERNALLIS, Carol. The Media Swirl: politics, audiovisuality, and aesthetics. Durham: Duke University Press, 2023.

VERNALLIS, Carol; ROGERS, Holly; KARA, Selmin; LEAL, Jonathan. Cybermedia – explorations in science, sound, and vision. Londres: Bloomsbury Academic Publishing, 2021.

VERNALLIS, Carol; ROGERS, Holly; PERROTT, Lisa. Transmedia Directors – artistry, industry, and new audiovisual aesthetics. Londres: Bloomsbury Academic, 2019.

VERNALLIS, Carol. Unruly Media: YouTube, music video, and the new digital cinema. New York: OUP USA, 2013.

WUBBENA, Thorsten; KEAZOR, Henry. Rewind, Play, Fast Forward: the past, present and future of the music video. Bielefeld: Transcript Verlag, 2015.

ARTIGOS

BIDARRA, José; SEVERO, Luis Fernando. A espacialidade da tela vertical nas narrativas digitais contemporâneas e as reconfigurações do aspect ratio no audiovisual. Tríade: Comunicação, Cultura e Mídia, v. 8, n. 19, p. 177-191, 2020.

CAVALCANTE, Caio César Silva et al. Lady Gaga e a Estética da Hiper-realidade. Campina Grande: 2010.

COELHO, Patricia MF. Uma história de amor, conquista e vingança: uma análise semiótica do videoclipe Bad Romance. Universidade Santo Amaro (UNISA/BRASIL).

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. 2006 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2006.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Cinema e Arquitetura – Percepção e experiência do espaço. Revista Cidades, v. 5, n. 7, 2008.

POSTS

BARATTO, Romullo. O corpo no espaço fílmico: vídeos de arquitetura e a expansão da realidade. Archdaily, 17 mar. 2019. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/913298/o-corpo-no-espaco-filmico-videos-de-arquitetura-e-a-expansao-da-realidade. Acesso em: jun. 2025.

DRENIK, Gary. Streaming revolution: how today's consumers are changing the game. Forbes, 30 abr. 2024. Disponível em: https://www.forbes.com/sites/garydrenik/2024/04/30/streaming-revolution-how-todays-consumers-are-changing-the-game/. Acesso em: jun. 2025.

DUARTE, Fabio. Video streaming services stats. Exploding Topics, 23 jun. 2025. Disponível em: https://explodingtopics.com/blog/video-streaming-stats. Acesso em: jun. 2025.

GOODWIN, Dario. O que os videoclipes podem nos ensinar sobre arquitetura? Archdaily, 19 ago. 2015. Disponível em: https://www.archdaily.com.br/br/771934/o-que-os-videos-de-musica-podem-nos-ensinar-sobre-arquitetura. Acesso em: jun. 2025.

LAZAR, Shira. The Story Behind Lady Gaga's 'Bad Romance' Video. CBS News, 19 abr. 2010. Disponível em: https://www.cbsnews.com/news/the-story-behind-lady-gagas-bad-romance-video/. Acesso em: jun. 2025.

LYNNA, Kylie. Listening with eyes wide open – the rise of the visual album. All Music, 3 nov. 2021. Disponível em: https://www.allmusic.com/blog/post/listening-with-eyes-wide-open-the-rise-of-the-visual-album. Acesso em: jun. 2025.

MIER, Tomás. Troye Sivan goes from sad boi to 'total freedom' in 'Got Me Started' video. Rolling Stone, 20 set. 2023. Disponível em: https://www.rollingstone.com/music/music-news/troye-sivan-got-me-started-song-video-1234828534/. Acesso em: jun. 2025.

PENG, Sheng-Hsiang Lance. Hauntology and imagination in Troye Sivan's Got Me Started Music Video. Junkyard of the Mind, 24 jan. 2024. Disponível em: https://junkyardofthemind.com/blog/2024/1/20/hauntology-and-imagination-in-troye-sivans-got-me-started-music-video. Acesso em: jun. 2025.

PEREIRA DO RIO, Fabiane. Versões de discos com clipes encadeados e outros produtos audiovisuais atrelados viram tendência no mercado. Revista UBC, n. 48. Issuu. Disponível em: https://issuu.com/ubc-uniaobrasileiradecompositores/docs/revista_ubc_48/s/12263382. Acesso em: jun. 2025.

SCHEPP, Calie. How Janet Jackson, Lost in Translation, and Melbourne nights inspired Troye Sivan's new album. Entertainment Weekly, 22 set. 2023. Disponível em: https://ew.com/music/troye-sivan-something-to-give-each-other-album-musical-moodboard/. Acesso em: jun. 2025.

VENTURA, Rafa. Visualizers: Felipe Simas explica com exclusividade a escolha do formato inovador e a estratégia da dupla Anavitória. Popline, 7 jan. 2021. Disponível em: https://portalpopline.com.br/visualizers-felipe-simas-explica-com-exclusividade-a-escolha-do-formato-inovador-e-a-estrategia-da-dupla-anavitoria/. Acesso em: jun. 2025.

VÍDEOS

ANAVITÓRIA. Carvoeiro (Visualizer). [vídeo]. YouTube, 1 jan. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=L-mXZqH5nK9g. Acesso em: jun. 2025.

ANAVITÓRIA. Esquinas. [vídeo]. YouTube, 12 dez. 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=H-NHIYPtophU. Acesso em: jun. 2025.

ANAVITÓRIA. Selva (Visualizer). [vídeo]. YouTube, 1 jan. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=D-TletbQKFEY. Acesso em: jun. 2025.

BOYGENIUS. The film. [vídeo]. YouTube, 31 mar. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=XbOQMa-J1r-0. Acesso em: jun. 2025.

BRIDGERS, Phoebe. I Know the End (Official Video). [vídeo]. YouTube, 29 jul. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WJ9-xN6dCW4. Acesso em: jun. 2025.

DIONISIO, Jovem. Eu preciso te dizer que (Visualizer). [vídeo]. YouTube, 10 maio 2024. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=zboqIk0ECgE. Acesso em: jun. 2025.

GAGA, Lady. Bad Romance (Official Music Video). [vídeo]. YouTube, 24 nov. 2009. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=qrO4YZeyl0I. Acesso em: jun. 2025.

SENA, Marina. Por Supuesto. [vídeo]. YouTube, 24 nov. 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=UIMddo8qzCY. Acesso em: jun. 2025.

SENA, Marina. Sem Lei (Visualizer). [vídeo]. YouTube, 31 mar. 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=VgMAnVjLK_I. Acesso em: jun. 2025.

SIVAN, Troye. Got Me Started (Extended Version). [vídeo]. YouTube, 28 set. 2023. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aO7HxdZXNfE. Acesso em: jun. 2025.