



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**PROJETO SÓTOM**

Helena Bielinski Carvalho

Rio de Janeiro / RJ

2013

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO**

**PROJETO SÓTOM**

Helena Bielinski Carvalho

Projeto Experimental de graduação apresentada à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Dr. Afonso Cláudio Figueiredo

Rio de Janeiro/ RJ

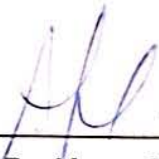
2013

**PROJETO SÓTOM**


Helena Bielinski Carvalho

Trabalho apresentado à Coordenação de  
Projetos Experimentais da Escola de  
Comunicação da Universidade Federal do  
Rio de Janeiro, como requisito parcial para  
a obtenção do grau de Bacharel em  
Comunicação Social, Habilitação  
Publicidade e Propaganda.

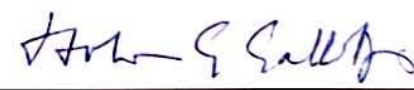
Aprovado por

---

Prof. Dr. Afonso Cláudio Figueiredo  

---

Prof. Dr. Luciano Saramago  

---

Prof. Dr. Luiz Solon G. Gallotti

Aprovada em: 05/12/2013

Grau: 10,0

Rio de Janeiro/ RJ

2013

## FICHA CATALOGRÁFICA

B587      Bielinski, Helena.  
Projeto Sótom / Helena Bielinski Carvalho. Rio de Janeiro, 2013.  
41f.

Monografia (Graduação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro,  
Escola de Comunicação, Habilitação em Publicidade e Propaganda,  
2013.

Orientador: Afonso Cláudio Segundo de Figueiredo.

1. Compositores brasileiros - apreciação. 2. Música – Análise,  
interpretação, apreciação. 3. Projeto Sótom. 4. Música – Mercado. I.  
Figueiredo, Afonso Cláudio Segundo de. III. Universidade Federal do  
Rio de Janeiro. Escola de Comunicação.

CDD: 780.9

## AGRADECIMENTOS

*Agradeço a toda à equipe que me ajudou  
nesse trabalho, a minha família e aos  
meus amigos que sempre me apoiaram e  
me incentivaram a correr atrás dos meus  
projetos e meu orientador. Em especial:*  
*Ana Lúcia Bielinski*  
*Alba Bielinski*  
*Marcelo Dantas*

BIELINSKI CARVALHO, Helena. PROJETO SÓTOM. Orientador: Afonso Cláudio. Rio de Janeiro, 2013. Monografia (Graduação Publicidade e Propaganda) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Xf.

## **RESUMO**

Projeto SÓTOM é um programa piloto que busca divulgar novos compositores cariocas do cenário atual por meio da produção de videocliques com qualidade de vídeo e áudio profissionais. Através de um encontro com cinco compositores, foram gravadas entrevistas e duas canções de autoria própria com cada artista. O projeto visa usar a plataforma do Facebook para estabelecer uma conexão com os consumidores e também como interface para que outros compositores participem. Nesse primeiro piloto participaram das gravações Marcelo Taboas, Tuninho do Roque, Romulo Ferreira, David Alfredo e Diego Lima. Todos apresentando suas próprias canções e contando um pouco mais sobre a criação das mesmas.

MÚSICA, COMPOSITOR, PROJETO, AUDIOVISUAL, PRODUÇÃO

## **LISTA DE APÊNDICES**

<b>APÊNDICE A – Resultados Facebook</b>	<b>30</b>
<b>APÊNDICE B – Decupagem das Gravações</b>	<b>34</b>
<b>APÊNDICE C – Lista de Equipamentos</b>	<b>39</b>
<b>APÊNDICE D – Ficha Técnica</b>	<b>40</b>

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>9</b>
1.1 Contexto do Trabalho .....	11
1.2 Objetivo.....	11
1.3 Justificativa da relevância.....	12
1.4 Organização do Relatório .....	12
 <b>2. O PROJETO.....</b>	 <b>13</b>
2.1 Músicos .....	13
2.1.1 Marcelo Taboas .....	13
2.1.2 David Alfredo.....	13
2.1.3 Tuninho do Roque.....	14
2.1.4 Romulo Ferreira .....	15
2.1.5 Diego Lima .....	16
2.2 Roteiro .....	16
2.3 Página do <i>Facebook</i> .....	18
 <b>3. PRODUÇÃO.....</b>	 <b>20</b>
3.1 Pré-Produção.....	20
3.1.1 Roteiro de Entrevista .....	20
3.1.2 Infra-Estrutura Necessária.....	21
3.2 Filmagens .....	21
3.3 Edição.....	22
3.3.1 Introdução do Programa Piloto.....	22
3.4 Edição de Som .....	23
3.5 Fotografia.....	24
3.6 Formato .....	25
3.7 Finalização.....	25
 <b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	 <b>27</b>
<b>5. REFERÊNCIAS .....</b>	<b>29</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Este projeto foi concebido para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda. Ele parte de um desejo pessoal do estudo de atividades distintas do fazer artístico, assim como de uma vontade de aplicar conhecimentos de produção audiovisual adquiridos ao longo do curso e fora da escola. O vídeo cujo procedimento é aqui retratado compreende um encontro e conversa com diferentes compositores atuantes no mercado artístico contemporâneo carioca.

O projeto SÓTOM consiste na construção de um ambiente, que permita que os compositores interajam virtual e pessoalmente com seu público e com novos compositores, aumentando sua capacidade de divulgação.

Como analisado por Henry Jenkins (2008), vivemos um novo sistema cultural engendrado pela, cada vez maior, integração das diversas mídias, onde cada história, imagem, som ou relacionamento é intermediado pelo maior número de canais possíveis. Para, além disso, o autor afirma durante uma entrevista que:

[...] a convergência é promovida em igual medida pela integração das companhias de mídia, por seu desejo de explorar sinergias entre as diferentes divisões, pelo desejo dos consumidores de ter acesso ao conteúdo que querem, onde, quando e no formato que eles considerarem melhor e por sua determinação em adquirir esse conteúdo ilegalmente, caso ele não seja disponibilizado (JENKINS, 2008)

Em meio a este cenário, a internet ganha destaque entre as demais mídias. No entanto, não cabe pensar a soberania desta em relação às demais. Como Jenkins (2001) defende, nenhum meio irá vencer a batalha da convergência. Segundo o autor, “o conteúdo de um meio pode mudar, sua audiência pode mudar e seu status social pode ascender ou decair, mas uma vez estabelecido o meio continua a fazer parte do ecossistema midiático” (JENKINS, 2001).

Ao invés de sobreposição, devemos compreender que o surgimento de uma nova mídia impacta as demais sem obrigatoriamente condená-las a extinção – vale ressaltar que enquanto gêneros e tecnologias de transmissão (rock e formatos mp3, por exemplo) são constantemente substituídos, a mídia (gravação do som) em sua definição mais ampla sobrevive. Neste contexto, os questionamentos em torno da internet e sua apocalíptica soberania sobre as demais mídias se mostram

equivocados. É inquestionável a importância assumida pela internet frente aos sistemas de informação atuais, mas a convergência não se resume a ela, e sim às novas relações transmidiáticas imaginadas a partir de seu aparato tecnológico.

Partindo desta perspectiva, entende-se que a cultura de convergência é de grande valia para este projeto prático, uma vez que sua produção tem base na internet, porém não se resume somente a isso, e também tem como proposta a produção de audiovisual.

Nas palavras de Chris Anderson em seu artigo "The LongTail":

Economias dirigidas por "hits" são criações de uma era sem espaço suficiente para guardar tudo para todos. Não há espaço para todos os CDs, DVDs e jogos produzidos. Não há telas suficientes para mostrar todos os filmes disponíveis. Não há canais suficientes para transmitir todos os programas, não há ondas de rádio suficientes para tocar todas as músicas criadas e não há horas no dia suficientes para se extrair tudo em nenhum desses segmentos.

Esse é o mundo da escassez. Agora, com a distribuição e coleta online, nós estamos entrando no mundo da abundância.

(...) Sem precisar pagar por espaços na prateleira e, no caso de serviços puramente digitais como o iTunes, sem custos de manufatura e dificilmente tarifas de distribuição, um "miss" (termo, aqui, que o autor usa como o oposto de "hit", ou seja, uma produto cultural pouco conhecido/difundido) vendido é só mais uma venda, com as mesmas margens de um hit. Um hit ou um miss são iguais numa base econômica, ambas entradas numa database acessada sob demanda, ambas igualmente valiosas de se manter. De repente, popularidade não mais tem o monopólio da lucratividade.

A partir das conceituações de Anderson, pode-se justificar o porquê da escolha do *Facebook* como principal forma de divulgação para os novos compositores. Além de entender melhor como funciona o fluxo de informação desta mídia.

A interatividade gerada por meio da página do projeto no *Facebook* funcionará como um mural, no qual apreciadores poderão ver, ouvir e conhecer suas novas canções. Além de poder sair da esfera internet por meio dos encontros promovidos e organizados pelo projeto.

A ideia é que o SÓTOM auxilie os novos artistas na produção de conteúdo audiovisual, em sua divulgação e na criação de uma rede de trabalho e colaboração entre os artistas.

## 1.1 Contexto do Trabalho

A escolha do tema se deu, sobretudo, a partir do grau de afinidade de sua realizadora com o assunto, por consequência de suas experiências práticas relacionadas ao objeto de estudo, entendendo-se por estas, a criação, a colaboração e a produção de vídeos e conteúdo para um amigo compositor. Ademais, o assunto está associado às perspectivas profissionais da estudante, como orientado por Teixeira de Barros e Diniz (2005).

A partir de uma reconhecida dificuldade, em que os novos compositores não conseguem se fazer presente perante o seu público, foi percebido a oportunidade de oferecer conteúdo inovador e de qualidade, por meio da rede de relacionamento *Facebook* e produção de conteúdo em um ambiente específico, de maneira a estabelecer um relacionamento interativo e informal próximo do consumidor.

Com o crescimento da Internet, a produção de música e sua divulgação se tornaram mais fácil e acessível, já que a mesma não necessita uma mídia física, como CD's e LP's, para ser propagada. Contudo, ainda é um desafio para quem está começando a se destacar no meio de tantas novas produções e artistas. O SÓTOM buscou ampliar o acesso a essas produções, com reconhecida qualidade técnica, e por meio da criação de uma rede, na qual os compositores e seu público estarão interligados por um interesse comum.

Outra característica do segmento está associada à padronização do *design* e estilo dos vídeos produzidos por artistas e compositores independentes. Observa-se que por não terem equipamentos adequados e conhecimento sobre a produção de vídeo, existe uma padronização na produção do mesmo por novos artistas, em sua maioria composta pelo compositor com seu instrumento em frente ao computador. Desta forma, identificou-se uma oportunidade ao oferecer uma alternativa que esteja alinhada a diferentes estilos e referências atuais compartilhadas pelo público.

## 1.2 Objetivo

Este projeto objetiva criar uma rede *online* para divulgação de novos talentos musicais. Para alcançá-lo foram definidos os seguintes **objetivos específicos**: divulgar novos artistas por meio da produção de material audiovisual usando a

plataforma do *Facebook*; produzir conteúdo para a página do projeto e produzir vídeos com qualidade e identidade visual. Para tal, foi produzido um piloto com duas apresentações de cada artista, em um total de cinco compositores para o projeto inicial e entrevistas com os mesmos.

### **1.3 Justificativa da Relevância**

O projeto se faz relevante na medida em que consegue criar uma rede, onde qualquer pessoa pode ter acesso ao material artístico de compositores e onde novos compositores usarão esse espaço para interagir com seu público e com outros compositores. Assim ampliando sua própria rede de interação e possibilitando trocas e parcerias com outros artistas.

### **1.4 Organização do Relatório**

O presente relatório foi organizado de forma a expor todos os aspectos da concepção, viabilização e realização da obra. No capítulo Projeto Sótom pode se compreender melhor a razão pela seleção deste grupo de compositores e o roteiro do projeto piloto.

No capítulo Produção encontra-se uma descrição das etapas práticas que resultaram na concretização da obra. Desde decisões de pré-produção, passando pela realização dos videoclipes e das entrevistas até à edição e finalização do material.

## **2 O PROJETO**

Para o projeto piloto do SÓTOM contamos com a participação de cinco artistas cariocas. Nosso objetivo era fechar com seis compositores, contudo no dia da gravação, a artista Elisa Fernandes teve um problema e não conseguiu participar.

### **2.1 Músicos**

#### **2.1.1 Marcelo Taboas**

Marcelo foi a inspiração para o projeto experimental. Conheço Marcelo há mais de dez anos e acompanho seu desejo de viver de música há um tempo. Formado pela Escola de Comunicação de Universidade Federal do Rio de Janeiro, hoje ele trabalha na Empresa Brasileira de Comunicação e dividi seu tempo entre o trabalho e sua paixão, a música.

Marcelo possui um jeito próprio de tocar que desenvolveu ao longo dos anos, sua intimidade com o violão permite com que sua música possua um ar experimental. Seu estilo de compor é expressivo e mescla poesia e canção.

Ele foi fundamental para o projeto, pois nos forneceu o contato de outros compositores, e assim foi dado início ao SÓTOM. Por já conhecer Marcelo, a seleção das músicas que gravamos foi simples. Optamos por uma música mais experimental e com um violão mais pesado e uma música mais melódica e calma que as pessoas se identificassem.

#### **2.1.2 David Alfredo**

David Alfredo, 31 anos, músico violonista autodidata, além de compositor, é formado em história, trabalha como professor, revisor e pesquisador na área e atuou como arte-educador em espaço de arte e cultura no Rio de Janeiro. Nos últimos quase três anos, se dediquei a compor, no mínimo, uma canção por semana e, durante o processo, que ainda ocorre, resolveu mostrar o resultado na internet e em saraus pela cidade.

Sua paixão pela música o segue há anos. Agora prestes a ter o seu primeiro filho a divulgação de seu trabalho passar a ser fundamental para sua sobrevivência, assim quando entrei em contato com ele pelo *Facebook*, logo marcamos um encontro para conversamos melhor sobre o projeto.

Conheci David no show da cantora Elisa Fernandes, a qual também havia aceitado participar do projeto, quando nos encontramos na Lapa ele estava acompanhado de sua mulher e David estava acompanhado de seu violão e lá mesmo pude conhecer melhor seu estilo de compor.

David possui um estilo mais clássico de compor seguindo a linha do que enquadramos como música popular brasileira. Contudo a estrutura de suas canções são complicadas, pois o tempo, termo musical que significa andamento, de suas canções não são fixos, ele gosta de brincar com as possibilidades que tempo musical permite. O que denota certa habilidade no manejo da composição de sua canções.

Para apresentar no projeto escolhemos músicas que representassem o estilo comentado acima e uma música para homenagear o momento em que o David vive, assim escolhemos também uma canção que feita para seu primeiro filho.

### 2.1.3 Tuninho do Roque

Antônio José, mais conhecido como Tuninho do Roque tem 30 anos. Estudou alguns instrumentos com alguns professores e escolas diferentes. Além da música, é formado em química. Completou todo o curso, mas abandonou quando teve que entregar a monografia. Descobriu que não era aquilo que queria fazer. Entretanto, como fonte de renda, dá aula particular de química, física e matemática.

Tuninho já participou de diversos projetos musicais. Já fez parte de banda cover de Black Sabbath, Raul Seixas; teve um projeto solo; viajou com uma banda de rock para o Sana, por onde permaneceu por volta de 6 meses, tocando em um bar de rock. Ele também possui uma banda autoral chamada Vai Tomar no Roque e outra chamada Contináz. No passado, teve outra banda de roque chamada Animigos, que chegou a gravar uma demo com 5 músicas.

Segundo o próprio a música o escolheu muito cedo. Aos 10 anos de idade já começou a fazer aulas de teclado. Após os cursos de teclado, aprendeu violão, até chegar à guitarra, que tem como instrumento principal.

Logo no primeiro encontro com Tuninho, marcado pela internet, ele já se mostrou engajado com o projeto, tendo ele mesmo uma vez tentado produzir um projeto para compositores, mas não tinha as ferramentas certas para a execução. A constante busca em transformar canções em momentos que presencia e as emoções que esses momentos proporcionam, além das relações interpessoais é o que inspira esse músico a compor.

Tuninho gosta de compor músicas com temas altruístas e de conexão entre as pessoas. Para lançar em nossa página decidimos pela sua nova música Diamante e uma música com a qual ele tinha uma identificação maior, Razão Minimal.

#### 2.1.4 Romulo Ferreira

Romulo Takche Ferreira trabalha hoje como corretor de imóveis, mas por um tempo já foi palhaço. Para ele a música é a máquina do tempo que nos leva a épocas, nos faz lembrar das pessoas e de situações boas e ruins que já vivemos.

Sua inspiração para compor são as situações da sua vida e, como o próprio costuma dizer, de outras vidas também, desde que segundo ele, seja possível sentir de alguma forma o que a outra pessoa sentiu.

O encontro com Romulo, também marcado pela internet, aconteceu em um bar, reduto de todo bom sambista. Seu estilo não deixa dúvidas, conhecia ali mais um sambista carioca, que está na luta para fazer sucesso há um tempo. Romulo toca nas noites cariocas, principalmente em bares, há mais de dez anos e se orgulha disso. Segundo ele, a experiência de tocar na noite o ensinou a entender melhor os seres humanos.

Para gravar no projeto, Romulo que já tem mais de duzentas músicas, sugeriu de utilizarmos a música Vem pra Rua, a qual ele fez inspirada nas manifestações que aconteceram no Rio de Janeiro este ano. O músico também precisa estar engajado e fazer sua parte, disse ele.

Já como segunda música, a nossa equipe sugeriu a canção *Um Pouquinho de Cada*, a qual ele compôs para falar de uma situação corriqueira em sua vida, os pedidos feitos por ouvintes nas casas noturnas que toca. Para ele, o artista tem que se virar para tocar na noite, saber improvisar e de vez em quando terá que “ficar devendo essa”, pois não dá para conhecer todas as canções de cor.

#### 2.1.5 Diego Lima

Diego Lima atualmente é taxista e trabalha para sustentar sua filha de quatro anos. Ele não tem experiência como músico, nunca tentou se divulgar e tocar em casas noturnas. A música é seu passatempo favorito e é inegável sua conexão com ela durante sua performance.

Conheci o Diego em Martin de Sá, em um acampamento durante a virada de ano, lá nos aproximamos e quando decidi fazer o projeto não podia deixar de convidá-lo. Tímido, veio participar do projeto a pedido meu e ficou animado com a oportunidade de poder divulgar sua música dessa maneira, pois como o próprio se denomina, ele é um compositor de casa, faz porque gosta, porque a música é tudo para ele, como a ar que ele respira.

O compositor tem suas raízes no *reggae* e suas músicas tem um *swing* próprio, lembrando um pouco Djavan. Contudo a simplicidade de suas letras e a reflexão gerada pelas mesmas é de uma beleza pura. Suas canções retratam sua busca por uma vida melhor, onde os questionamentos do dia-a-dia se transformam na forma mais bela de canção.

Para o projeto escolhemos a música *Crowd*, que já é conhecida entre seus amigos, e por isso foi selecionada, e a música *Nem Tudo que Reluz*, sugerida pelo Diego, que agradou a todos da equipe.

### 2.2 Roteiro do Piloto

Para produzir um piloto que pudesse representar os princípios do projeto, optamos por começar apresentando o espaço onde ocorreram as gravações, ou seja, inserimos planos, detalhes do local para preencher essa apresentação e também imagens de *making off* que ditam o clima do projeto, destacando o clima



intimista e complementando essa introdução com uma animação do logomarca do projeto.

Logo após, para introduzir o assunto principal do piloto, decidimos usar a parte das entrevistas na qual os artistas falam da importância da música para eles. O objetivo foi criar uma conexão entre espectador e compositor por meio de um relato sincero e passiona. Em seguida, viu-se necessário apresentar os convidados de cada episódio para o público, para isso utilizamos cenas feitas na entrevistas e optamos por legendar seus nomes e não colocar os artistas se apresentando literalmente.

Após esse início optou-se por exibir cada artista em blocos separados, para que o espectador sinta que a cada momento ele está conhecendo alguém novo, que traz consigo somente sua voz e sua música.

Antes de cada artista inserimos uma cartela para evidenciar essa divisão. Após a cartela começamos o bloco mostrando detalhes, closes e imagens que capturamos no *making off* para fazer uma pequena ambientação sobre o clima no set. Aproveitando essa passagem colocamos trechos da entrevista com cada artista, e sempre antes de cada canção o compositor pode explicar ou contar de onde veio aquela canção e o que ela significa para ele.

Optamos por usar voz *off* para anteceder a primeira apresentação da música para criar um clima de expectativa no que virá no programa. Contudo, para introduzir a segunda música de cada artista, decidimos usar as imagens da própria entrevista com voz direta, já que a conexão entre compositor e espectador já havia sido criada. Há uma variação de artista para artista, entretanto essa é a formação base na qual decidimos montar os blocos dos artistas.

Para montar os videoclipes optamos por inserir somente o texto contendo o nome da música, acreditamos que mais informações a respeito da canção podem ser encontradas em nossa página, e que no vídeo a própria canção fale por si.

Colocamos no bloco final do piloto as partes das entrevistas em que os artistas falam sobre como foi participar do projeto, e chamam o espectador para acompanhar nossa página no *Facebook*, afinal o projeto é interativo e permite uma rotatividade grande de compositores. Para muitos a possibilidade de gravar um videoclipe com qualidade técnica de alto nível, como é oferecida no Sótom, ainda é um sonho distante.

Para terminar incluímos um *timeleapse* da equipe montando, gravando e desmontando o espaço e com uma animação chamando para curtir a nossa página no *Facebook*. Para manter a identidade visual integrada optamos por usar uma versão da nossa logo como *bug* durante todo o piloto.

## 2.3 Página do Facebook

As mídias sociais tem o poder de abrangência de público muito rápida, uma vez que há uma interação maior entre o dono da campanha e usuário. Cada mídia social como *Facebook*, *Twitter* têm diferentes maneiras para encontrar o seu público-alvo, o que é a maior dificuldade a ser realizada, pois é necessário que haja uma definição antes de publicar o seu produto na internet.

O público alvo do projeto Sótom é formado por homens e mulheres, de 15 a 40 anos de classe ABC. Este público está muito presente no *Facebook*, e a interação gerada por essa rede social, na qual uma vez que o usuário tenha curtido a página, ele passa a receber as novas postagens em seu *Feed* de Notícias sem precisar ir diretamente a página em busca de novos conteúdos, torna-se ideal para o Sótom. Sendo assim, havendo uma primeira interação do usuário com a página, o mesmo não precisa ir mais atrás do conteúdo diretamente, já que terá acesso as postagens em sua própria página.

As páginas do *Facebook* têm uma área de dados que dá ao administrador da página um relatório de acessos, informações e estatísticas sobre número de acessos e interação em suas publicações. Permite que você tenha informações gerais de crescimento da sua página, quem faz parte do seu grupo de fãs, de onde eles vêm e os posts que apareceram um maior número de vezes no *Feed* de notícias dos usuários e os que tiveram o maior número de interações. Uma descrição detalhada dos resultados de nossa página encontra-se no Apêndice I.

Outro motivo para a escolha dessa mídia foi o fato de o Google indexar melhor as publicações feitas por páginas. Além de ter a opção de com os anúncios do *Facebook*, criar uma campanha para atrair mais fãs para a página.

A página de fãs permite que você adicione aplicativos específicos que um perfil no *Facebook* não permite. Ainda podemos recomendar a página para amigos, customizá-la criando abas com outro conteúdo que gostaria de mostrar além do

básico, como uma página de boas-vindas, por exemplo. E como último argumento, com a nova atualização de páginas, podemos curtir outras páginas e compartilhar conteúdo.

Nossa página teve uma média de quatro publicações por dia durante quarenta e cinco dias. No primeiro mês da página postamos artes genéricas, como fotos e ilustrações que remetessem ao tema do projeto, música e compositores. Paralelamente, aos fecharmos com os primeiros compositores começamos a divulgar os vídeos já disponíveis na internet desses artistas, para que o público começasse a criar uma relação com eles.

Durante esta última semana, que vai do dia 27 de novembro ao dia 1 de dezembro, disponibilizamos na página nossos primeiros vídeos e para aumentar nossa divulgação optamos por comprar anúncios do *Facebook*. Tivemos um gasto total de cem reais, impulsionando somente as publicações referentes aos vídeos produzidos pelo projeto.

Nessa semana atingimos o total de 940 curtidas, tendo um crescimento de 67% em relação a semana anterior, ou seja, durante a semana de divulgação de nossos material próprio tivemos um aumento de 256 curtidas. Mais de 780 pessoas envolvidas com nossas publicações e nosso primeiro vídeo publicado, que está na rede somente a cinco dias, já ultrapassou as quinhentas visualizações.

### **3 PRODUÇÃO**

Nesse capítulo é exposta a maneira como foram conduzidas as etapas de preparação e realização das filmagens e como ocorreu o processo de edição e finalização do material.

#### **3.1 Pré-Produção**

O projeto desta obra trata do desenvolvimento de videoclipes estruturado a partir da apresentação de novos compositores atuantes no mercado artístico contemporâneo carioca. Com o intuito de propor uma nova rede de interação entre público e artista, selecionamos cinco compositores para fazerem parte desse projeto piloto.

Esta escolha foi pautada em alguns pontos, como a acessibilidade aos compositores e o interesse em expor a versatilidade da música brasileira em nossa página no *Facebook*.

Com o quadro de compositores fechado, foi montado um cronograma para filmagem e foram estabelecidas as músicas que iriam ser gravadas nos encontros. Além disso, entrei em contato com outros estudantes da Escola de Comunicação para verificar a possibilidade da participação deles no projeto. Enviei uma mensagem para o grupo de alunos da faculdade no *Facebook* e obtive uma resposta positiva. Muitos alunos mostraram interesse, e com isso, consegui montar uma equipe de onze integrantes para ajudar no projeto.

##### **3.1.1 Roteiro de Entrevista**

Durante as filmagens fizemos pequenas entrevistas com os artistas com o intuito de usá-las para criar uma conexão com seu público. Esse material foi usado para compor o piloto do projeto.

As principais questões levantadas foram sobre a importância da música para os compositores, o que fez com que o artista escrevesse aquela canção, qual história por trás daquela música e como foi para o compositor participar do projeto.

### 3.1.2 Infra-Estrutura Necessária

A estrutura para a concretização deste projeto foi bastante elaborada.

Para os dias de gravação foi preciso reservar um local com uma sala bem grande. Assim, conseguimos o porão de uma casa na Rua Tavares Bastos, no qual a proprietária Valéria Santoro nos cedeu o espaço de sua casa durante os dois dias de gravação do piloto.

A iluminação das cenas ocorreu com o uso de duas fontes de luz contínua junto a um filtro difusor, além de luzes pisca-pisca que compunham o cenário. Para a captura, utilizamos cinco câmeras fotográficas digitais com capacidade de filmagem e duas lentes objetivas, destacando a necessidade de lentes claras para um melhor aproveitamento das condições de iluminação. Além da utilização de tripés durante as filmagens, foi necessário o uso de *ShoulderMount* e um *skate longboard*, o qual utilizamos para executar *travelling* durante as cenas.

A gravação do áudio das canções foi efetuada por uma interface de áudio de oito canais conectada a um software de captura de áudio. Utilizamos três canais para os clipes, um microfone para voz, um microfone para o instrumento e a conexão de instrumento eletroacústico, e as entrevistas foram gravadas com um gravador externo e um microfone direcional. Para a edição e finalização do material, foram utilizados programas de edição não-lineares.

Alguns equipamentos, como a fonte de luz e seu difusor, os microfones, o *ShoulderMount*, interface de áudio e tripés, foram gentilmente cedidos por amigos ou emprestados pelo Escola de Comunicação da UFRJ. Os demais itens são de propriedade da autora. Uma descrição detalhada dos equipamentos utilizados encontra-se no Apêndice II.

### 3.2 Filmagens

As filmagens para o piloto aconteceram nos dias 21 e 22 de outubro e contou com uma equipe de onze pessoas no *set*, além dos compositores.

As filmagens foram divididas de seguinte maneira: no primeiro dia de gravação a equipe montou todo o cenário e gravou com os compositores Marcelo Taboas e David Alfredo; no segundo dia, gravamos com os compositores Tuninho do Roque,

Romulo Ferreira e Diego Lima.

Como forma de agilizar os processos de produção dos videoclipes, assim que a gravação de cada artista terminava, os arquivos capturados eram devidamente convertidos para formatos próprios de edição e o áudio gravado era colocado em uma pasta projeto para ser encaminhado a mixagem. Concomitante à realização dos clipes, foram produzidas imagens do local e do músico que pudessem ilustrar certos momentos da intimidade do compositor.

Para facilitar o trabalho da edição foi feita uma planilha com a decupagem das passagens. Pela quantidade de câmeras e a difícil sincronização dos áudios saberíamos quais cenas ficaram melhor. A decupagem encontra-se no Apêndice III.

### **3.3 Edição**

A edição foi a parte mais demorada do projeto, pois produzimos dez videoclipes, além do material de *making off* e entrevistas. O que gerou uma quantidade grande de material para edição, vide que o projeto foi filmado com cinco câmeras e que cada cena teve uma média de três tomadas.

Optamos por dividir o material em três categorias: videoclipes, material da gravação das músicas, servindo como um formato de vídeo para a internet; entrevistas, que usaríamos para produção de chamadas e *teasers* do projeto, além de utilizar como introdução aos compositores no piloto do projeto; e *making off*, servindo de base para nossa página no *Facebook*, com fotos do compositores, da equipe, do local, além de vídeos como o que aconteceu nos bastidores e também momentos engraçados das filmagens. Esse material foi usado também para a produção do piloto, servindo como a argamassa que une os compositores, já que mostra a intimidade das gravações e sendo esse o elo que tentamos criar.

#### **3.3.1 Introdução do Programa Piloto**

Para abrir o piloto, foi montada uma sequência de imagens com o intuito de contextualizar o espectador sobre a temática trabalhada. O projeto tem um clima intimista e quer comunicar a música que vem de dentro, aquela a qual ninguém viu e tem um valor de importância maior para o seu inventor. Achei interessante promover

esta contextualização através da exposição de instrumentos que muitas vezes estão presentes nos momentos da criação e com os depoimentos sobre a importância da música para eles.

O desafio foi produzir imagens que possuísem uma qualidade estética, que provocasse interesse rápido do espectador. Ao mesmo tempo, essas imagens deveriam ser condizentes com a identidade visual do projeto.

### **3.4 Edição de Som**

Uma dos maiores desafios do projeto era a captura do áudio. Por se tratar de um projeto de música, a qualidade do áudio interfere diretamente na qualidade final do produto. Assim, essa parte do projeto era de total importância para o seu sucesso.

A mixagem do áudio feita no programa de *software Logic Pro*. No programa todos os áudios foram equalizados, comprimidos e ajustados quanto ao panorama e volume. Nessa fase, o editor fonográfico possuía três ou quatro faixas individuais e cada uma delas foi tratada individualmente (seguindo os parâmetros citados) visando o equilíbrio da música como um todo. Todos os violões foram estereofonizados nesta etapa.

Em seguida, o áudio foi masterizado no programa *Protools*, utilizando o *plugin* Ozone da Izotope. Nesta fase, as faixas já estavam consolidadas, porém foram mais uma vez equalizadas, passaram por um processo de compressão por banda de frequência e ainda foram adicionados limiter e maximizer.

Com as faixas já masterizadas o passo final foi remover os ruídos de som ambiente, que provocavam um chiado indesejável. Para tal o editor utilizou o programa RX também da Izotope.

A grande vantagem da forma em que o áudio do projeto foi capturado está no fato de que na edição poderíamos mexer em cada faixa individualmente. Supondo que se tivéssemos optado por gravar tudo com 1 microfone só, seria impossível alterar o timbre só do violão, ou comprimir somente a voz. Teríamos apenas uma faixa, logo qualquer alteração que fosse feita afetaria tudo o que está gravado. Já em canais separados, conseguimos fazer modificações específicas em cada uma delas, resultando em um áudio de qualidade excepcional.

### 3.5 Fotografia

Para gravar o projeto foram necessárias cinco câmeras: uma Canon 7D, uma Canon 60D e três GoPro. Para tal contamos com três operadores de câmera, os quais são também alunos da Escola de Comunicação do UFRJ e toparam participar voluntariamente do projeto. Desta forma, contávamos com três câmeras fixa, sendo duas GoPro e uma a Canon 60D. Porém decidimos por usar a câmera 60D fixa somente na primeira tomada de cada canção, usando-a nas outras tomadas a câmera no tripé fazendo *travelling* e permitindo ao operador outros movimentos de câmera.

A fotografia durante o piloto variou de compositor para compositor. Isto se ocorreu, pois como os clipes foram gravados no mesmo local, o diretor de fotografia optou por variar a iluminação entre os artistas, em conjunto com a alteração da arte e composição do cenário de compositor para compositor.

Uma das dificuldades que a equipe teve em termos de fotografia, foi para trabalhar com as câmeras GoPro, já que por não possuírem visor e poucas opções de formatação, algumas vezes a equipe precisava posicionar a câmera para não estourar o tempo destinado para cada cena. Estas câmeras só eram recolhidas ao final de cada artista e assim, seu resultado foi por vezes de pouca qualidade, o que resultou em uma perda considerável desse material.

Ao filmar as entrevistas, alguns pontos foram tomados em questão para que o piloto pudesse manter uma identidade e coerência em seus quadros. Foi interessante ao discurso não apresentar o entrevistado olhando diretamente para a câmera. Este cenário quebra a ideia de estabelecer uma conversa entre os depoimentos. Normalmente é mais difícil falar olhando diretamente para câmera do que conversando com uma pessoa. Além disso, esta situação de olhar fixo ao espectador se assemelha muito com as propagandas políticas.

Buscando construir uma conversa, procurou-se não filmar os entrevistados em uma posição centralizada. Inicialmente os quadros foram montados de maneira que existisse sempre um campo de respiro na cena com a pessoa que está discursando ocupando um lado somente. Existem movimentações dos entrevistados que quebram esta organização inicial.



### **3.6 Formato**

Sobre o formato, existem dois níveis de esclarecimentos.

Um primeiro remete ao tipo de produto, um vídeo. Este, mais rápido que o texto, permite a apresentação de uma série de argumentos e pontos de vista de uma maneira difícil de ser condensada em um tese escrita de graduação, ainda mais por se tratar de um tema prático, já que falar sobre música e não apresenta - lá tornaria o projeto menos atraente. Foi também desejo, desde a concepção do projeto, o mergulho em uma obra que, ao mesmo tempo pudesse levantar um debate e trazer argumentos sobre um tema específico, servisse de portfolio e experiência criativa. Para além da vontade de elaborar um piloto, foi interesse que existisse a possibilidade de apresentá-lo na internet. Com este intuito, um ponto fundamental foi tentar imprimir através da edição uma agilidade pontual ao projeto. Apresentar o conteúdo de uma maneira que não fosse maçante e que tentasse não exceder muito 20 minutos de apresentação.

Uma segunda decisão sobre o formato se refere à proporção de tela e número de pixels na qual o projeto é apresentado. Mesmo que a câmera efetue captura em uma proporção de 16:9, com 1080 pixels de altura, foi escolhido um formato próximo ao de cinema, 2.35:1 (817 pixels de altura), para que existisse liberdade e possibilidade de uma diferente composição de quadros.

É interessante ao trabalho com vídeo efetuar a captura em formatos maiores àqueles que vão ser finalizados. Esta diferença oferece a possibilidade de aprimorar e potencializar um ou outro enfoque que se mostre pertinente na cena. Para além disso, esta disposição mais horizontal valoriza a figura dos compositores, ao mesmo tempo em que ainda consegue revelar informações sobre o ambiente em que ele está.

### **3.7 Finalização**

A etapa de finalização compreende a animação das artes, inserção de legendas e a correção de cor.

Todo piloto precisa estar alinhado com uma identidade visual, e para isso

optamos por fazer uma vinheta animada na abertura do programa. Utilizamos o material gráfico do projeto para criar uma animação da logomarca e assim introduzir e contextualizar o que está por vir no programa.

Foi efetuada também uma inserção de determinadas legendas no piloto, que dizem respeito ao nome das composições dos artistas que aparecem ao longo do projeto. Elas foram animadas sobre a imagem, pois essa informação é fundamental ser passada para o espectador.

Por fim foi efetuada uma correção de cor sutil que teve como foco tonalizar de forma homogênea todas as imagens capturadas. Um leve azulado foi aplicado sobre as cenas por dois motivos. Por um lado traduz certa sobriedade e seriedade para o discurso. Por outro, por se tratar de uma cor complementar aos tons de pele, ela destaca mais a face do entrevistado, garantindo maior presença e importância ao seu discurso.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto partiu de um desejo meu em ajudar, com os conhecimentos que tenho em produção audiovisual e em propaganda, um amigo compositor. Essa troca serviu para incentivar uma grande movimentação em torno de algo que hoje é real, o projeto Sótom.

Ao final dessa primeira fase de projeto consegui ótimos resultados, bem melhores do que podia imaginar no início do tudo. No total gravamos dez videoclipes, já possuímos mais de quinze compositores interessados em participar da segunda fase do projeto e nossa página no *Facebook* foi curtida por mais de 940 pessoas.

A nossa página no *Facebook* serviu para divulgar o projeto e começar a criar uma rede de fãs para o projeto. Lançamos a página no dia nove de outubro, e até o início do mês de dezembro administramos a página postando de quatro a seis vezes ao dia. Durante esse período alimentamos a página com fotos, vídeos já existentes dos compositores que participaram da primeira fase do projeto e artes genéricas.

Para felicidade da equipe do Sótom, nosso material produzido ficou pronto a tempo de ser lançado na página do *Facebook* e poder ser avaliado nesse relatório. Conseguimos postar pelo menos um vídeo de cada compositor ao longo dessa última semana, e tivemos resultados ótimos.

Nossos vídeos obtiveram um positivo. O envolvimento com a página aumentou 34% em relação a semana anterior, atingindo a marca nessa semana de 367 curtidas, 51 compartilhamentos e 1.462 cliques em nossas publicações.

Acreditamos que quando lançarmos na página nosso programa piloto, que tem data de lançamento para o dia 5 de dezembro, esse número vai crescer para mais de 1000 curtidas. Cada vez mais artistas interessados em participar do projeto nos mandam mensagem através da página perguntando como funciona o SÓTOM. Já estamos preparando um show para celebrar o resultado e para trazer o público para mais perto do projeto.

O mais especial desse projeto foi a colaboração que recebi das pessoas que trabalharam comigo e me ajudaram de alguma forma. Conseguimos montar o projeto com orçamento zero, minha mãe contribui com os cem reais gastos com divulgação no *Facebook*, no mais obtivemos tudo emprestado com amigos. O local

foi cedido gentilmente pela Valéria Santoro, reuni uma equipe de onze integrantes para ajudar no dia da gravação e todos foram dedicados ao trabalho como se fossem deles, os músicos que aceitaram embarcar nessa aventura e correr o risco de participar de algo que nunca havia sido feito. Essa ajuda colaborativa na qual todos ajudam a todos é inspiradora para continuar o projeto, e a base da rede que queria criar com o projeto.

O SÓTOM termina sua primeira fase com a certeza de que irá seguir em frente e que a importância da música na vida das pessoas e o seu sentimento de querer conhecer algo novo as levem até a nossa página no *Facebook*. O mais valioso é saber que produzimos algo que quando solto na rede ficará lá para sempre.

## 5 REFERÊNCIAS

TOLEDO, Ana Carolina Barros de. **Empresas x consumidores: como as novas formas de comunicação na internet estão transformando esta relação**. Rio de Janeiro: 2008.

GALLO, Diana Knippel. **Publicidade gerada pelo usuário: como os novos produtores de conteúdo estão mudando a publicidade**. Rio de Janeiro, 2008.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese em Ciências Humanas**. 6.<sup>a</sup> edição. Lisboa: Editorial Presença, 1995.

BARROS, A. T.; JUNQUEIRA, R. D. A elaboração do projeto de pesquisa. *In*: DUARTE, J. e BARROS, A. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2008.

VELHO, Gilberto. Observando o Familiar. *In*: NUNES, Edson de Oliveira. **A Aventura Sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker, 2001.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2<sup>a</sup> ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, H. Um novo Marshall McLuhan? **Época Negócios**, São Paulo, ed. 21, 13 nov.2008. Entrevista concedida a Camila Hessel. Disponível em: <http://epocanegocios.globo.com/Revista/Epocanegocios/1,EDG849228380,0.html>. Acesso em: 01 fev. 2013.

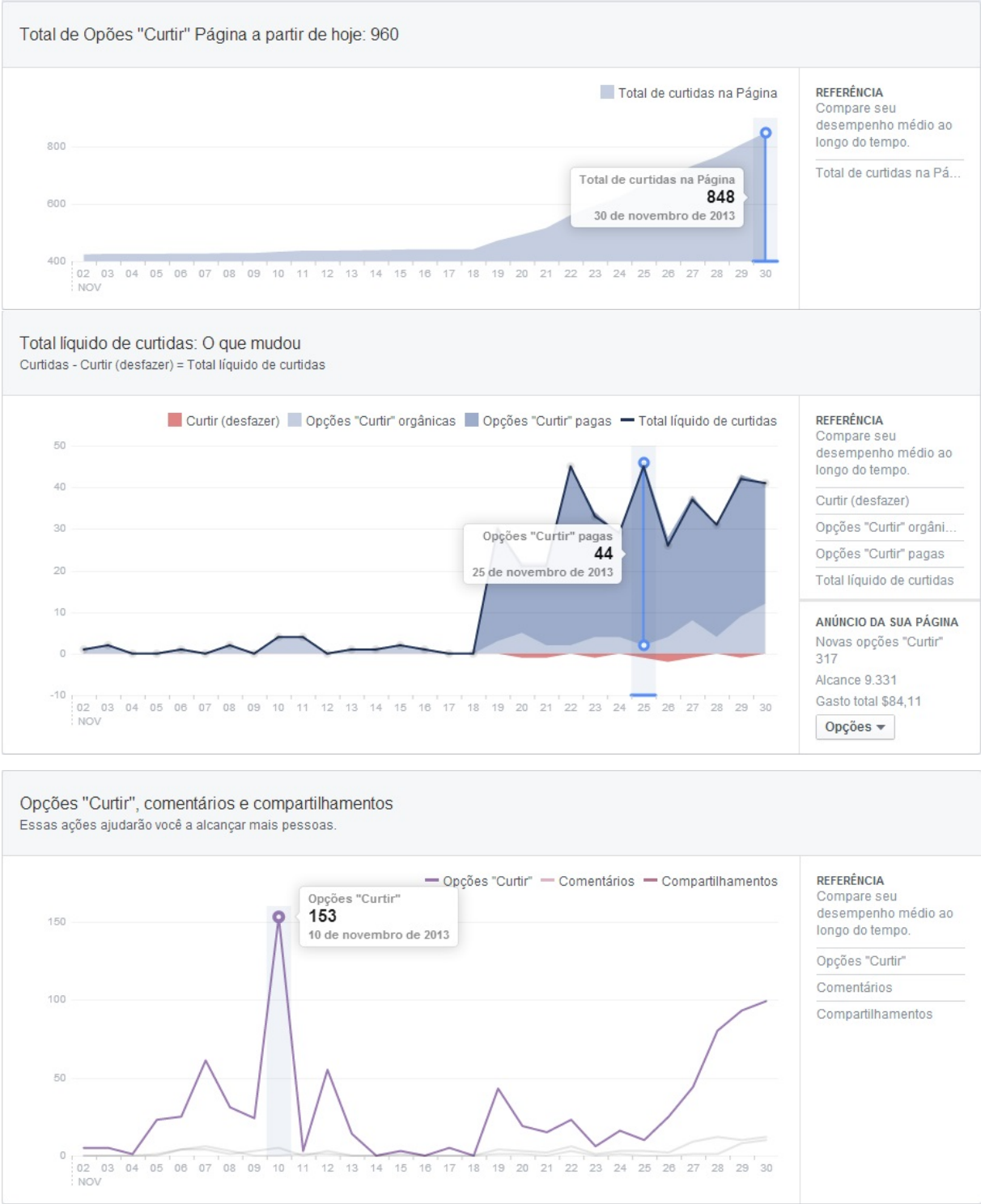
ALLEN, Johnny; O'TOOLE, William; MCDONALD, Ian. **Organização e gestão de eventos**. 3<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2007.

SANTINI, Rose Marie. **Admirável Chip Novo: A música na era da internet**. Rio de Janeiro: E-papers serviços editoriais, 2005.

ANDERSON, Chris. **The LongTail**. Revista Wired, Outubro 2004.

APÊNDICE A – Resultados Facebook

Análise de Desempenho da Página



## Visitas à Página e guias

O número de vezes que cada guia da sua página foi visualizada.



### REFERÊNCIA

Compare seu desempenho médio ao longo do tempo.

Linha do tempo

Guias administrativas

Guia Informações

Guia Fotos

Guia Opções "Curtir"

## Quando os fãs estiverem conectados

## Tipos de publicações

O sucesso de diferentes tipos de publicação com base em alcance médio e envolvimento.

Mostrar todas as publicações ▼

Alcance Cliques em publicações Opções "Curtir", comentários e compartilhamentos

Tipo	Alcance médio	Envolvimento médio
Link	2,4K	7 18
Status	230	5 8
Foto	161	12 10

## Opções "Curtir" página



## Envolvimento



**960** Total de curtidas na Página  
▲ 36,4% desde a semana passada

**256**

Novas opções "Curtir" página  
▲ 67,3%



**783** Pessoas envolvidas ⓘ  
▲ 34,3% desde a semana passada

**367**

Opções "Curtir"

**21**

Comentários

**51**

Compartilhamentos

**1.462**

























Cliques em publicações ⓘ

## Análise das Publicações – 24/11/13 á 02/12/13

Alcance: Orgânico / Pago

Cliques em publicações

Opções "Curtir", comentários e compartilhamentos

Publicado	Publicação	Tipo	Direcionamento	Alcance	Envolvimento	Promover
2/12/2013 18:00	 Perdeu algum lançamento do #SóTom na semana passada? Relaaaxa, a gente posta			57	0 2	<a href="#">Estimular</a>
1/12/2013 22:00	 Para terminar o domingo bem, agora com vocês: Tuninho do Roque. #diamante #sotom			3,8K	2 30	\$ 1,39 Restante
1/12/2013 15:34	 E para começar a semana, hoje às 22h tem vídeo novo no Sótom! O mais que querido			584	88 52	<a href="#">Estimular</a>
1/12/2013 10:15	 Bom dia para quem curte bons e novos sons. #sotom #domingo #tem #lançamento #também			99	1 6	<a href="#">Estimular</a>
30/11/2013 22:00	 Agora com vocês Marcelo Taboas com a música Homem árvore. Vibe máxima. Natureza, paz e luz.			36,2K	4 67	\$ 15,00 Gasto
30/11/2013 10:36	 Bom dia e bom sábado. Ontem teve lançamento na nossa página para finalizar a noite			166	12 7	<a href="#">Estimular</a>
29/11/2013 22:00	 <a href="http://www.youtube.com/watch?v=1nst9P-51il">http://www.youtube.com/watch?v=1nst9P-51il</a> Agora com vocês Romulo Ferreira!			21,1K	4 77	\$ 20,00 Gasto
29/11/2013 19:45	 Essa semana será cheio de lançamentos tudo com muito amor, muita luz e muito talento. Mais			230	5 8	<a href="#">Estimular</a>
29/11/2013 18:21	 "Tem pra todo gosto, tem pra todo mundo nesse mundo de contradição. Um tiquinho de cada, um			445	65 39	<a href="#">Estimular</a>
29/11/2013 13:55	 Boa tarde!!! #sótom			228	19 16	<a href="#">Estimular</a>
28/11/2013 22:47	 Boa noite, galera! Espero que gostem do nosso segundo vídeo. Com vcs o mais novo papai e			17,9K	13 79	\$ 20,00 Gasto
28/11/2013 15:45	 "Nem tudo que reluz tem tanta importância quando você vai viver sua vida..." #makingof			271	47 17	<a href="#">Estimular</a>
27/11/2013 22:00	 <a href="http://www.youtube.com/watch?v=_AH7veB2CNs&amp;feature=youtu.be">http://www.youtube.com/watch?v=_AH7veB2CNs&amp;feature=youtu.be</a> Respeitável			8,6K	2 116	\$ 9,00 Gasto
27/11/2013 18:23	 EXTRA! EXTRA! Mais tarde, lançamento de um clipe, exclusivo aqui na nossa página. #sótom			326	19 20	<a href="#">Estimular</a>
26/11/2013 18:25	 Boa noite! #sótom			260	14 13	<a href="#">Estimular</a>
26/11/2013 15:04	 #sótom <a href="http://www.youtube.com/watch?v=DWz1zkkR4t4">http://www.youtube.com/watch?v=DWz1zkkR4t4</a>			146	4 10	<a href="#">Estimular</a>
25/11/2013 21:35	 Música transcende... Experimente a vibe #sótom.			116	12 3	<a href="#">Estimular</a>
25/11/2013 14:15	 Boa tarde! Ouça, sinta, experimente! #sótom			133	5 7	<a href="#">Estimular</a>
25/11/2013 10:00	 #sótom			111	8 6	<a href="#">Estimular</a>
24/11/2013 22:00	 E agora temos a música "Preciso descansar", do Tuninho do Roque. E falando em descanso, boa noite,			182	6 7	<a href="#">Estimular</a>
24/11/2013 18:00	 Música também é diversão! Que tal ouvir um som do bom para animar seu domingo? :)			162	13 8	<a href="#">Estimular</a>
24/11/2013 12:00	 E hoje é dia de Tuninho do Roque aqui no #SóTom! xD Vem que a gente te quer, Tuninho! rs			113	3 5	<a href="#">Estimular</a>



Análise dos Fãs do Sótom



## APÊNDICE B – Decupagem das Gravações

1

### PROJETO SÓTOM



DIA 01		
ARTISTA: David Alfredo		
CENA 1 - Música: Deixa Ser		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Não valeu até o final.	Errou no final da música.
TAKE 2	Áudio - OK 7D - 0034 60D - 0180 GoPro1 - 02 GoPro2 - 02 GoPro3 - 03	
TAKE 3	Áudio - OK 7D - 0035 60D - 0181 GoPro1 - 03 GoPro2 - 03 GoPro3 - 04	
CENA 2 - Música: Mais um João		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Não valeu. GoPro1 - 04 GoPro3 - 05	Errou no início da música. GoPro1 e GoPro3 gravando direto desde o TAKE 1. Pararam no final do TAKE 3.

DIA 01		
TAKE 2	Não valeu até o final. 7D - 0038 60D - 0183	
TAKE 3	Não valeu até o final. 7D - 0039 60D - 0184 GoPro1 - 04 GoPro3 - 05	
TAKE 4	Áudio OK. 7D - 0040 60D - 0185 GoPro1 - 05 GoPro2 - 08 GoPro3 - 06	PRINCIPAL. GoPro3 parou em algum momento.
TAKE 5	Áudio não valeu até o final. 7D - 0042 60D - 0186 GoPro1 - 06 GoPro2 - 09 GoPro3 - 07	
ENTREVISTA - David Alfredo		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	OK. 7D - 0044 60D - 0189 Gravador - 131021_0004	

DIA 01		
ARTISTA: Marcelo Taboas		
CENA 1 - Música: Homem Árvore		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio OK. 7D - 0060 60D - 0198 GoPro1 - 16	PRINCIPAL.
TAKE 2	Áudio OK. 7D - 0062 60D - 0199 GoPro1 - 18	Mas o anterior ficou melhor.
CENA 2 - Música: Via Láctea		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Não valeu.	Parou logo no início.
TAKE 2	Áudio OK. 7D - 0064 60D - 0201 GoPro1 - 25	Mas não ficou ótimo.  7D - 0065 - Filmagem Equipe
TAKE 3	Áudio OK. 7D - 0066 60D - 0202 GoPro1 - 26	PRINCIPAL.

DIA 01		
TAKE 4	Imagens. 7D - 0067 60D - 0203 GoPro1 - 27	
Entrevista - Marcelo Taboas		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	OK. 7D - 0045 60D - 0190 Gravador - 131021_0005	

DIA 02		
ARTISTA: Tuninho do Roque		
CENA 1 - Música: Diamante		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio não valeu. 7D - 9674 60D - 0204 GoPro1 - 00 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 01	Errou no meio da música.  Verificar GoPro1 e GoPro3. A contagem pode ter começado errada.
TAKE 2	Áudio não valeu. 7D - 9675 60D - 0205 GoPro1 - 01 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 02	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque
TAKE 3	Áudio bom. 7D - 9676 60D - 0206 GoPro1 - 02 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 03	Vacilo na voz. Refeito.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque

DIA 02		
TAKE 4	Áudio OK. 7D - 9677 60D - 0207 GoPro1 - 03 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 04	PRINCIPAL.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque
TAKE 5	Imagens. 7D - 9678 60D - 0209 GoPro1 - 04 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 05	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque
CENA 2 - Música: Razão Minimal		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio bom. 7D - 9681 60D - 0211 GoPro1 - não valeu GoPro2 - Fixa GoPro3 - 06	Mas foi refeito.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque
TAKE 2	Áudio OK. 7D - 9683 60D - 0212 GoPro1 - 05 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 07	PRINCIPAL.  Valeu mais que o anterior.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque

DIA 02		
TAKE 3	Imagens. 7D - 9684 60D - 0214 GoPro1 - 07 GoPro2 - Fixa GoPro3 - não filmou	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque
Entrevista - Tuninho do Roque		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	OK. 7D - 9715 60D - 0236 Gravador - 131023_0010	

DIA 02		
ARTISTA: Rômulo Ferreira		
CENA 1 - Música: Vem pra rua		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Não valeu até o final. 7D - 9685 60D - 0215 GoPro1 - 08 GoPro2 - Fixa GoPro3 - não filmou	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Tuninho do Roque

DIA 02		
TAKE 2	Áudio mais ou menos. 7D - 9686 60D - 0216 GoPro1 - 09	Barulho da GoPro ao fundo.
TAKE 3	Áudio OK. 7D - 9687 60D - 0217 GoPro1 - 13 GoPro3 - 10	PRINCIPAL.
CENA 2 - Música: Um pouquinho de cada		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio não valeu. 7D - 9688 60D - 0218 GoPro1 - 15 GoPro3 - 11	Errou no final.
TAKE 2	Não valeu. 7D - 9689 60D - 0219 GoPro1 - 16 GoPro3 - 13	
TAKE 3	Áudio não valeu até o final. 7D - 9690 60D - 0220 GoPro1 - 17 GoPro3 - Fixa	Errou no final.  GoPro3 - direto desde o TAKE 2 - CENA 2 - Rômulo Ferreira

DIA 02		
TAKE 4	Áudio OK. 7D - 9691 60D - 0221 GoPro1 - 18 GoPro3 - Fixa	PRINCIPAL.  GoPro3 - direto desde o TAKE 2 - CENA 2 - Rômulo Ferreira. Parou em algum momento.
Entrevista - Rômulo Ferreira		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	OK. 7D - 9714 60D - 0235 Gravador - 131023_0009	

DIA 2		
ARTISTA: Diego Lima		
CENA 1 - Música: O Crowd		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio OK. 7D - 9693 60D - 0222 GoPro1 - 00 GoPro2 - Fixa - Direto	Os dois áudios estão bons.

10

DIA 2		
TAKE 2	Áudio OK. 7D - 9699 60D - 0224 GoPro1 - 01 GoPro2 - Fixa	Os dois áudios estão bons.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima
CENA 2 - Música: Nem tudo que reluz (Tudo muda)		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Áudio não valeu. 7D - 9703 60D - 0225 GoPro1 - 02 GoPro2 - Fixa	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima
TAKE 2	Não valeu. 7D - 9707 60D - 0228 GoPro1 - 03 GoPro2 - Fixa	Barulho logo no início.  GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima
TAKE 3	Áudio não valeu até o final. 7D - 9708 60D - 0229 GoPro1 - Fixa GoPro2 - Fixa	Errou.  GoPro1 - direto desde o TAKE 2 - CENA 2 - Diego Lima GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima

11

DIA 2		
TAKE 4	Áudio OK. 7D - 9709 60D - 0230 GoPro1 - 13 GoPro2 - Fixa	Barulho bem no finalzinho.  GoPro1 - arquivos anteriores são fotos. GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima
TAKE 5	Áudio OK. 7D - 9710 60D - 0232 GoPro1 - 14 GoPro2 - Fixa GoPro3 - 14	GoPro2 - direto desde o TAKE 1 - CENA 1 - Diego Lima
Entrevista - Diego Lima		
Take	Informações	Observações
TAKE 1	Não valeu.	
TAKE 2	OK. 7D - 9713 60D - 0234 Gravador - 131022_0008	

## **APÊNDICE C – Lista de Equipamentos**

Câmera Digital Canon 60D

Câmera Digital Canon 7D

Câmera Digital Nikon D5000

3 Câmera GoPro

Objetiva Canon 24-70mm, f/2.8

Objetiva Canon 50mm, f/1.8

1 Refletor Halógeno de 500w Taschibra

1 Rebatedor/Difusor/Refletor Circular 5 em 1 Westcott

1 Gravador de áudio Microtrak II – M-Audio

1 Placa De Som Digidesign - Digi 003 Rack – 8 canais

2 Microfones Omnidirectional Condenser Microphone

1 Vara de Boom

2 Tripés manfrotto 190xdb com cabeça 804rc2.

1 Monopé WF WT-1007

2 Tripés Iluminação Estúdio - Altura De Até 2 Metros - Wt803

1 MacbookPro

## **APÊNDICE D – Ficha Técnica**

### *Título*

Projeto Sótom

### *Direção e Roteiro*

Helena Bielinski

### *Assistente de direção*

Fernanda Assis

### *Participações (por ordem de aparição)*

Marcelo Taboas

David Alfredo

Tuninho do Roque

Romulo Ferreira

Diego Lima

### *Dir. de Arte*

Helena Bielinski

### *Fotografia*

Egon Lessa

### *Assistência de Fotografia e Câmera*

Ricardo Godot

Bianca Yonamine

Victor Soares

### *Técnico de Som*

Yan Amarante

Igor Leite



*Direção de Produção*

Helena Bielinski

*Assistência de Produção*

Hannah Chamon

*Produção Set*

Gabriela Corrêa

Bruna Weber

Julia Máximo

*Alimentação*

Patrícia Massai

*Edição*

Lucas Anchieta

Almir Chiaratti

*Assistente de Edição*

Wanderley Anchieta

*Criação de Conteúdo Facebook*

Maria Karolina

Clara Sthel