



AUSÊNCIA: Reflexões Críticas Sobre a Elaboração de um Roteiro de Clipoema¹

Patricia Leal de Brum²

Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR

Resumo: Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um roteiro de *clipoema*, pautada a partir da reflexão humana sobre a sua existência. Visualizar o cotidiano em forma de arte é o grande desafio de um produto audiovisual, onde a arte do produto não deve ser banalizada com a invasão de produções artísticas nas redes sociais, mas sim, valorizada. Deste modo, este artigo objetiva criar um roteiro de *clipoema* que se complementa com reflexões críticas utilizando a temática poética e com referencial teórico capitaneado pelo autores Machado (2005); Plaza (1998) e Tarkovski (1998).

Palavras-chave: linguagem audiovisual; poesia concreta; roteiro; vídeo arte; clipoema.

INTRODUÇÃO

O poder do universo visual torna praticamente ilimitado as nossas possibilidades de criação. Às vezes pensamos: será que ainda há o que criar, novas tecnologias, novos conceitos, novos formatos de programas de televisão, novas histórias para o cinema, será que já não esgotou a fonte das novidades? Será que já não falamos e mostramos de tudo nestes séculos de desenvolvimento do ser humano? A resposta é não. O homem sempre tem uma maneira de renovar seus discursos, reciclar suas imagens, transformá-las cada vez mais em algo totalmente novo, usando o processo criativo para desenvolver histórias corriqueiras e simples em momentos de alta reflexão; tem o poder de mudar pequenos detalhes e, preservando a roupagem de trabalhos consagrados na televisão, dotá-los do mesmo ou até maior grau de persuasão, um bom exemplo é o *reality show Big Brother*, formato desenvolvido por um executivo da Tv holandesa e adaptado para dezenas de países, inclusive o Brasil. Os meios de comunicação e a linguagem adotada são muito mais abrangentes que o processo de inventar ou reinventar. É preciso também levar em conta o receptor, seu repertório e as suas reações.

O trabalho de desenvolver ideias simples e criativas para o meio audiovisual é a fonte de novas tendências numa sociedade que se torna mais exigente no que se refere ao mundo imagético, isto serve de inspiração para o desenvolvimento do trabalho que se segue,

¹ Trabalho apresentado no DT4 - GP Televisão e Vídeo do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 2 a 6 de setembro de 2011.

² Mestranda do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Professora dos cursos de Comunicação Social da UTP, email: patrixrtv@gmail.com



tendo como objetivo alcançar de uma forma simples e sutil uma análise mais aprofundada do receptor sobre o conceito de existência do homem neste planeta. Como há uma tendência a se crer ou dar valor apenas ao que é possível ser visto, a criação torna-se cada vez mais abrangente. Com isso pode-se explicar, em parte, a necessidade da utilização de *softwares* de tratamentos de imagens, em que a edição possibilita novos recursos para a visualização de algo já conhecido, comum, dando-lhe uma nova roupagem, uma nova textura, um novo tratamento visual.

O trabalho que se desenvolve a seguir é a elaboração de um roteiro de um *clipoema* com referencial teórico, tendo como objetivo mostrar algo muito próximo da realidade vivida pelas pessoas utilizando uma temática poética.

A linha teórica pesquisada se dá através de autores com vasto conhecimento na produção de materiais audiovisuais, entre eles: Arlindo Machado, Décio Pignatari, Julio Plaza, Andrei Tarkoviski e outros.

O roteiro de *Ausência* parte de uma situação comum, porém com um ponto de vista diferenciado, com o recurso de *softwares* e de edição que agregam mensagens, possibilitando uma análise mais profunda de uma imagem que provavelmente todos já vivenciaram como as refeições em família. *Ausência* é um *clipoema*, pois agrega poesia concreta com imagem e áudio, que compõem as cenas, utilizando um método de linguagem cíclica, de retomada, assim como a estrutura do roteiro de *Ilha das Flores*, filme curta-metragem de Jorge Furtado, sendo uma referência fundamental para o desenvolvimento de *Ausência*, *Ilha das Flores* questiona a liberdade e *Ausência* questiona a existência.

A motivação que levou o desenvolvimento deste roteiro é a possibilidade de mostrar de uma forma lúdica e poética um momento difícil e de perda para o ser humano, transformar a história de vida de uma família em um texto técnico para o desenvolvimento e produção de um produto audiovisual.

CLIPOEMA

Segundo Julio Plaza e Mônica Tavares (1998, p.161) a denominação de *clip-poesia* ou *clipoema* foi dada por Décio Pignatari, poeta e estudioso na área do não-verbal para os meios eletrônicos, inclusive criador de vídeos nesta categoria (alguns deles citado na obra de Plaza e Tavares) e idealizador do *Festival Nacional de Clipoema*, junto com a Fundação Cultural de Curitiba, PR. O próprio poeta diz: “*Clipoema* é a mistura da voz, da escrita, da linguagem, com a intenção de valorizar o meio digital, trata-se da poesia levada para o



cinema, da poesia levada para o vídeo”.³ A proposta na maioria das vezes é fazê-lo de uma forma irreverente e conceitual para que em sua performance esteja agregada a signos a fim de trazer uma mensagem significativa aos amantes desta arte. Os meios tecnológicos absorvem e incorporam os diferentes sistemas sógnicos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para os novos suportes. Estas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil. (PLAZA, 1998, p.198). A utilização dos sentidos para o desenvolvimento de um produto inovador é de suma importância, pois é a partir destes sentidos que a retórica é formada, o ser humano tem uma capacidade incrível de assimilação das mensagens sógnicas, geralmente utilizadas pelos meios de comunicação de massa, com o propósito de codificação e de decodificação destas mensagens em cada indivíduo. A interpretação desta comunicação direta dar-se-á individualmente, pois dependerá do repertório de cada um.

VÍDEO ARTE

Transformar a ideia em um roteiro, o roteiro em um vídeo e dentro deste vídeo explorar todas as formas e estruturas audiovisuais, fazer daquele produto uma obra de arte, uma codificação de um momento intimista, usar o vídeo para extrapolar as visões pré-conceituosas do indivíduo, expor aquilo que a maioria das pessoas teme, como: suas perdas, frustrações, lados ocultos e obscuros da personalidade, e outros. Assim também se projeta na produção de vídeos experimentais, o que é imperfeito para as normas visuais padrão, como enquadramentos e movimentos de câmera mal posicionados, iluminação alternativa, os erros ou distorções da imagem passam a ser novas tendências com o auxílio das máquinas e dos *softwares* a fim de desmistificar o conceitual, ser vídeo arte.

Arlindo Machado expõe as diversas faces e evoluções do vídeo arte, a diferença entre o cinema e a televisão, diferenças nas referências do precursor Nam June Paik ao atual e *clean* Bill Viola, o espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos (MACHADO, 2005, p. 238)

Muitos diretores de cinema e vídeo realizam projetos experimentais, e chegam a diversas estruturas de vídeo, como animações, vídeo minuto⁴, denúncias, documentários e outros, porém existe uma disposição cada vez maior de se produzir vídeos com estas performances. Esta disposição talvez se estabeleça em procura por algo novo, uma nova tendência, anseios em ter criado um novo conceito, um motivo para estudos futuros.

³ Declaração dada para a autora em outubro de 2005.

⁴ Formato de vídeo em até um minuto para participar de Festivais do Minuto.



A representação artística está presente no cinema, na TV e nos meios audiovisuais em geral. Ela está, às vezes, sendo introduzida com referências visuais, tais como: cores, formas, texturas, escritas, fontes e outros, utilizando-se de linguagens inovadoras e provocadoras para a identificação e interpretação do receptor. A origem destas imagens saiu do estático, da fotografia e agora toma forma, movimento, cor e som, sendo aí uma nova arte, derivada da pintura, da gravura, do desenho, neste caso tornando-se um vídeo arte. Pasolini utilizava-se destes recursos para compor cenas importantes de seus filmes, o italiano abordava, de temáticas intensas como: traição, incesto e homossexualismo em seu filme *Teorema*, algumas das cenas faz-se referência a música, literatura, teatro e pintura.

“Nos últimos anos, no terreno das práticas significantes designadas pela rubrica geral de *media art*, começaram a se delinear algumas características estruturais e determinados modos construtivos que parecem marcar, de maneira cada vez mais nítida, as *formas expressivas* deste final de século.” (MACHADO, 2005, p.236). Estas *formas expressivas* em que o autor se refere são: “inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais” (*id ib.*, 2005, p.236).

LINGUAGENS DO AUDIOVISUAL

As linguagens utilizadas de um meio para outro diferem, não com tanto distanciamento como há alguns anos. Aos poucos há uma fusão, de uma dramatização para TV se transforma em um drama para o cinema. Os espectadores do cinema também são os mesmos telespectadores da TV e ainda podem ser leitores assíduos de obras literárias que se adapta para o vídeo, enfim, temos aí uma transição do público, visto que há uma facilidade aparente de acesso à cultura e ao entretenimento, a tecnologia torna-se um disseminador de cultura e arte, possibilitando a visualização de diversos materiais audiovisuais do mundo todo. Estes receptores transitam com toda a liberdade entre um meio e outro, absorvendo as diferentes linguagens.

O público pode e deve passear por todas as fases e etapas de uma obra/objeto de representação artística, mas mesmo assim a linguagem específica para cada meio ainda existe, cada um tem seu tempo, cada história tem um propósito, cada trabalho tem uma mensagem.

Máquina de moldar o imaginário, o cinema funciona executando, por conta do expectador, parte do seu trabalho psíquico. Essa talvez seja uma das



motivações mais profundas que estão por trás de sua invenção técnica: induzir no espectador percepções socialmente disciplinadas, que se fazem passar por representantes de um mundo interior. (MACHADO, 2005, p. 55).

Esta referência de Machado não se limita apenas ao cinema, mas também se encaixa no perfil de vídeo arte, o trabalho de uma perspectiva, muitas vezes à frente do que já foi criado, um estímulo ao desenvolvimento de novas tendências ou conceitos, ou apenas uma nova roupagem, uma adaptação de outra arte já explorada. É o caso das adaptações do cinema originadas em obras literárias, ou da televisão que se inspira em fatos reais. Todas têm seu valor único, porém, questiona-se a originalidade, pois tantas histórias já foram contadas, tantos casos parecidos, tantas técnicas idênticas foram utilizadas para a produção destes materiais, todos com um mesmo propósito: passar uma mensagem, levar o espectador à reflexão.

[...] as modalidades computadorizadas de multimídia ou hipermídia apontam hoje para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. A tela (do monitor, do aparelho televisor) torna-se agora um espaço topográfico onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas (MACHADO, 2005, p.240).

Fica clara a representação de uma nova linguagem adotada pelo vídeo arte. Entramos em uma era de consumo absurdo de tecnologia: as câmeras fotográficas digitais invadem o mercado tecnológico, os aparelhos celulares vêm com câmeras fotográficas e filmadoras, com ótima resolução, pode-se filmar através da *webcam* do computador em casa, pode-se fazer gravações de voz instantânea a partir de um *MP3* e, ainda mais, pode-se exibir todo este material através de um *site* mundial. Pode-se postar os vídeos em *sites* de relacionamentos e compartilhá-los nas redes sociais. As tecnologias surgem de forma muito rápida e o acesso está cada vez mais facilitado. Não se limita apenas aos fazedores de vídeo, aos artistas e comunicadores, hoje qualquer pessoa que tenha acesso a essas máquinas de captação de imagem, sejam elas: fotográfica, filmadora, celulares, *webcam*, pode fazê-lo, porém cada um com uma linguagem própria, particular, de como se vê o mundo, as coisas ao seu redor e com a intenção explicitam o seu produto e as suas escolhas visuais às outras pessoas.



ROTEIRO DE ASÊNCIA

A sensibilidade é um dos pontos fortes a serem utilizados na realização deste roteiro. O estudo de elementos sígnicos conforme cita Plaza é ponto de partida para a criação de um *clipoema*, pois é através deles que serão concretizados imagetivamente os sentidos de reflexão do receptor.

VÍDEO	ÁUDIO
<p>SEQ. 1.</p> <p>INT. SALA DE JANTAR - DIA</p> <p>FADE IN:</p> <p>#CENA 1- PLANO ZENITAL</p> <p>ZOOM OUT LENTO (FOCO VELA)</p> <p>Uma mesa redonda posta e farta com uma família de quatro integrantes, avô, pai, mãe e filha, fazem a refeição. Os rostos não são vistos, apenas os manuseios das mãos destas pessoas, que comem e passam a comida umas as outras em harmonia.</p> <p>No centro da mesa uma vela acesa sobre um castiçal, copos com água e pão para cada um dos integrantes da família.</p> <p>A palavra “HARMONIA” passa pela tela, as letras H-N-I-A desaparecem e forma a palavra “AMOR”.</p> <p>ZOOM IN LENTO (FOCO VELA)</p> <p>A vela recebe um sopro e se apaga.</p> <p>FADE OUT.</p> <p>FADE IN:</p>	<p>BG de “Caixinha de Música”</p> <p>BAIXA BG</p> <p>BG “Caixinha de Música”</p>



<p>INT. SALA DE JANTAR - DIA</p> <p>#CENA 2 - PLANO ZENITAL</p> <p>ZOOM OUT (FOCO VELA)</p> <p>A vela acesa, o lugar onde o avô estava sentado está vazio. O restante dos integrantes da família, mãe, pai e filha fazem a refeição. Uma pequena desarmonia no manuseio das mãos ao alcançarem os alimentos uns aos outros. A mesa já não está tão farta. Copos com água e pão para todos os integrantes da mesa.</p> <p>As palavras “LUZ”, “ENCONTRO” e “PARTIDA” passeiam em diversas direções na tela, durante a cena.</p> <p>ZOOM IN (FOCO VELA)</p> <p>A vela recebe um sopro e se apaga.</p> <p>FADE OUT.</p> <p>FADE IN:</p> <p>INT. SALA DE JANTAR – DIA</p> <p>#CENA 3 - PLANO ZENITAL</p> <p>ZOOM OUT LENTO (FOCO VELAS)</p> <p>A vela está acesa.</p> <p>O lugar onde o pai estava sentado está vazio. Apenas duas pessoas compõem a mesa, a mãe e a filha, ambas festejam o aniversário da menina, um bolo simples cheio de pequenas velas acesas elas cantam “Parabéns a Você” e batem palmas.</p>	<p>BAIXA BG</p> <p>BG “Caixinha de Música” misturado com BG “Parabéns a você” formando uma POLIFONIA.</p>
--	--



<p>As palavras “VIDA” e “VELA” cruzam a tela em sentidos contrários na horizontal, as letras “V” de cada palavra desaparecem, elas cruzam novamente formando as palavras “ELA” e “IDA”.</p>	
<p>As velas são apagadas com o sopro da menina.</p>	BAIXA BG
<p>FADE OUT.</p>	
<p>FADE IN:</p>	BG “Caixinha de Música”
<p>#CENA 4 – PLANO ZENITAL</p>	
<p>ZOOM OUT (FOCO VELA)</p>	
<p>Só a menina está à mesa fazendo sua refeição, come pão e bebe água. Sobre a mesa um pequeno ursinho de pelúcia.</p>	
<p>Os lugares dos outros integrantes da família estão vazios.</p>	
<p>As palavras “SENTIR” e “DEUS” andam pela tela, elas se cruzam, vem em sentidos opostos.</p>	
<p>A palavra “SENTIR” se transforma em “EM TI” e cruza com a palavra “DEUS”, que se transforma em “SEU”.</p>	
<p>As palavras “EM TI” e “SEU”, também se cruzam.</p>	
<p>ZOOM IN LENTO (FOCO VELA)</p>	
<p>Tela inteira branca.</p>	
<p>Surgem as palavras “SUA” e “VEZ”, que vem em sentido contrário e formam a frase “SUA VEZ”.</p>	
<p>A tela inteira preta.</p>	BAIXA BG



Surge então a palavra “AUSÊNCIA” FADE OUT. FIM	SILÊNCIO
--	----------

AS MENSAGENS

Não podemos entender as diversas manifestações do desenvolvimento humano separadas. Desenvolve-se o homem física e psicologicamente, num processo de interação com seu meio, esse que é cada vez mais sofisticado em um universo de signos que se desdobram em significados e significantes.

Foi a partir do momento que se deram conta do fenômeno gerado pelo universo dos signos, que pesquisadores começaram a estruturar e a demarcar as difusas fronteiras da semiótica. De origem grega, o termo semiótica foi inicialmente usado para indicar a ciência dos sintomas na medicina. Mais tarde, foi proposto por Locke para indicar a doutrina dos sinais correspondente à lógica tradicional. Foi a partir de Charles Morris, que na filosofia contemporânea fez prevalecer o conceito de semiótica com teoria da semiose, processo de sinais lógicos propriamente, e a divisão da semiótica em três partes que correspondam às dimensões da semiose: a semântica, a pragmática, a sintaxe (ECO, 2005, p. 97).

Aceita por Carnap, esta distinção difundiu-se largamente no campo da filosofia e da lógica contemporânea. Mais tarde, a semiótica foi adotada pela lingüística, pela comunicação social e pela comunicação visual, contribuindo sensivelmente para a compreensão dos processos que envolvem a comunicação e a metacomunicação.

Sobre a relação entre a semiótica e ciência, o filósofo Charles Morris afirma:

[...] a semiótica tem dupla relação com as ciências: ela é, simultaneamente, uma ciência entre as ciências e um instrumento das ciências. A importância da Semiótica com ciência está no fato de que ela é um passo na unificação da Ciência, pois fornece os fundamentos para qualquer ciência especial dos signos, com a lingüística, a lógica, a matemática, a retórica e (ao mesmo até certo ponto) a estética. O conceito de signo poderá revelar-se de importância na unificação das ciências sociais, psicológicas e humanas, na medida em que estas se distinguem das ciências físicas e biológicas (MORRIS, 1976, p. 10).

Segundo Eco, a semiótica “estuda todos os fenômenos culturais como se fossem sistemas de signos” (1971, p. 06). Ela estuda os fenômenos que envolvem a percepção



humana. Há uma estreita e inegável ligação entre os processos de comunicação em geral e os sistemas de signos de que esses processos fazem uso. Tanto como código puro, tanto como mensagem decodificável. O processo de comunicação é exatamente uma semiose.

O processo de comunicação se baseia em um sistema cujos componentes são, em síntese, o emissor, o canal, o receptor. Três outros elementos se fazem presentes, sempre que o processo de comunicação se articula: uma mensagem, um código, usado para transmitir essa mensagem, e o ruído, que embora nem sempre perceptível, sempre se faz presente. Isto é, para ser eficaz, o processo precisa veicular a sua mensagem usando um código que seja comum a ambos os extremos, ou seja, o emissor e o receptor. O chamado ruído, embora presente, não poderá superar a ação do código, sob pena do processo não se realizar. O código não é o meio ou veículo pelo qual circula a mensagem, mas o elemento que encerra idéias e sensações comuns, denotativas e conotativas, a ambos os extremos do processo. O ruído é, por sua vez, o elemento decorrente de interferências ou desencontro de códigos, seja por uma razão interna ou externa ao processo. Pode simplesmente atrapalhar, distorcer ou inviabilizar o processo de comunicação.

Quem comunica uma mensagem deverá fazer uso de um código. Alguém que dê uma palestra deverá se expressar em uma língua, no idioma de quem irá ouvir. Mas isso não é o suficiente, pois esse idioma, código da mensagem, deverá trazer termos que encerram uma mesma linguagem referencial ao público ouvinte. Isto é, não basta que a língua idiomática seja a mesma, mas que os termos referenciais por ela expressados tenham significados para o público receptor.

Os códigos são um sistema em que uma determinada mensagem deve se submeter para ter significado, para ser entendida. Significados requerem significantes e estes, entre outros elementos, são objetos de estudo da semiótica. O código é o modelo de uma série de convenções comunicacionais que se postula existente como tal, para explicar a possibilidade de comunicação de certas mensagens. (ECO, 1971, p. 35). Ainda conforme Eco, “é mais fácil de transmitir uma mensagem que deve fornecer informações sobre um sistema de elementos cujas combinações são regidas por um sistema de possibilidades prefixadas” (*ib.id.*, p. 39).

A elaboração de mensagens com determinadas orientações nada mais é do que o trabalho do comunicador e do artista que trabalha com idéias, ideologias e com a opinião pública.



Já o léxico trata dos subcódigos. Os códigos tratam das mensagens puramente denotativas, de fácil apreensão e decodificação, enquanto que os léxicos estabelecem decodificações mais complexas, de significados conotativos.

As campanhas publicitárias são exemplos típicos do uso dos léxicos. Uma mensagem para determinado público alvo, para se atingir determinado gosto ou tendência, é um exemplo do uso dos léxicos. Evidentemente a propaganda é a que mais trabalha com léxicos, mas não é a única, pois toda forma de comunicação está impregnada de componentes léxicos, como é o caso das campanhas das chamadas produções culturais.

É através dos códigos e dos léxicos que determinada cultura rege sua estrutura comunicacional e elabora seus significados, baseada em sistemas de significados que lhe permeiam o universo dos sentidos.

Estes sentidos ficam aflorados quando os códigos correspondem à intenção do artista criador em relação ao seu receptor, esta mensagem surtirá um efeito de mensagem decodificada.

SIGNOS E POESIA

A idéia de criar um roteiro original surgiu da diversidade de objetos, formas e comportamentos que produzem uma mensagem e conseqüentemente nos remetem a um significado. “A imagem inteligente, como imagem representacional, está inserida em um processo de semiose e tradução como transformação de signos em signos. Continuidade, finalidade, infinitude e generalização são termos chave para as imagens-pensamento que nos colocam em contato com o real” (PLAZA, 1998, p.49).

Estes conjuntos de signos nos passam uma mensagem, que muitas vezes assimilamos sem efetivamente percebê-las, os códigos utilizados tem uma leitura universal, dispensando assim a língua idiomática para as imagens. A abordagem utilizada propõe uma reflexão sobre a existência do ser humano, dos conceitos de família, ordem e harmonia. Existe também uma perspectiva temporal fluente, com sentido de renovação, reciclagem e ainda de passagem.

O tempo constitui uma condição de existência do nosso “Eu”. Assemelha-se a uma espécie de meio de cultura que é destruído quando dele não mais se precisa, quando se rompem os elos entre a personalidade individual e as condições da existência. O momento da morte representa também a morte



do tempo individual: a vida de um ser humano torna-se inacessível aos sentimentos daqueles que continuam vivos, morre para aqueles que o cercam. (TARKOVSKI, 1998, p. 64).

Os elementos de continuidade são expostos através das formas dos objetos de cena utilizados no vídeo, entre eles: a mesa, os pratos, inclusive as travessas com refeições e os copos são redondos, circulares, denotam o ciclo da vida. As formas curvas, formas redondas também significam a feminilidade, doçura (JOLY, 1996, p.101) isto é, dentro da mulher em que a vida é gerada.

Esta forma de representar a vida é colocada de uma maneira sutil e crescente. As cenas do roteiro são repetitivas e usam da técnica de seqüencialidade, a mesma usada em literatura, artes plásticas, pintura, escultura, *design*, fotografia e cinema: “[...] baseia-se na resposta compositiva a um projeto de representação que se dispõe numa ordem lógica. A ordenação pode seguir uma ordem qualquer, mas em geral envolve uma série de coisas dispostas segundo um padrão rítmico” (DONDIS, 2000, p.157).

Os momentos de transição de uma etapa para outra da morte de cada integrante da mesa acontece através do sopro em uma vela acesa que está no centro da mesa. A vela tem um simbolismo especial nesta relação de vida e morte. Segundo o Dicionário de símbolos:

VELA: O simbolismo da vela está ligado ao da chama *. Na chama de uma candeia todas as forças da natureza estão ativas, dizia Novalis. A cera, a mecha (pavio ou torcida da vela), o fogo, o ar, que se unem na chama ardente, móvel e colorida, são eles próprios uma síntese de todos os elementos da natureza. Símbolo da vida ascendente, a vela é a alma dos aniversários. Tantas velas, tantos anos, e tantas etapas no caminho da perfeição (CHEVALIER, 1992, p.933).

A importância destes elementos se agrega ao fato de os alimentos ficarem cada vez mais escassos a cada nova cena, conseqüentemente com um integrante a menos da família. Com tais desaparecimentos conclui-se que os patriarcas da família são os geradores de fontes, tais como financeira, de amor, de união, de harmonia e respeito. A cada nova retomada estes elementos são absorvidos e deixam de existir, seguindo nesta perspectiva até o final.

A música tem um papel de fundamental importância, visto que é um agregador de sentidos. “O vídeo é verdadeiramente música com imagens e quase toda a história do vídeo arte confirma este postulado” (MACHADO, 1996, p.57). Trabalha com os sentidos de reflexão temáticos, neste caso referindo-se à *caixinha de música*, mas também utilizando recursos de polifonia, se fundem em um só, o que é muito utilizado em vídeos desta categoria.



Em situações de tensão que antecede o *beat*⁵ da cena “sons de tensão” se misturam ao de *caixinha de música* desconstruindo uma perspectiva evolutiva para a resolução da cena.

Outro aspecto que se deve levar em consideração é o plano utilizado nas cenas. Neste caso, o Plano Zenital, também conhecido como Plano de Pino, tomada feita a 90°. da cabeça dos atores (RODRIGUES, 2005, p.34), a partir da mesa e das mãos dos atores, que manipulam os alimentos e os objetos que estão sobre ela. O propósito deste plano é indicar que a *força divina* ou o *olhar divino* está acima de tudo, ele observa e contempla a cena, e o espectador compartilha desta visão privilegiada, de estar acima do bem e do mal.

As palavras que se formam no vídeo predisõem á uma reflexão instantânea do expectador, com as técnicas de construção e transformação destas palavras compõem-se um poema.

HARMONIA, AMOR

LUZ, ENCONTRO, PARTIDA

VIDA, VELA

ELA, IDA

SENTIR, DEUS

EM TI, SEU

SUA, VEZ

AUSÊNCIA.

É nesta estrutura de frases, que surgem cena a cena, que o poema se concretiza, transformando-o em um vídeo arte na categoria *clipoema*.

Para esta técnica é utilizado um *software* de edição de imagem, é um mecanismo facilitador para a elaboração do vídeo. “O artista encontra nestas tecnologias elementos de apoio que estimulam a capacidade de criar” (PLAZA. 1998 p.72). Assim, podemos ter inúmeras chances performáticas diante de uma imagem, a liberdade de criação torna-se ilimitada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ausência é um retrato do cotidiano de muitas famílias do mundo todo. É a transposição de uma provável realidade de uma família harmoniosa e composta para um

⁵ “*BEAT*, é a mudança de comportamento que ocorre por ação e reação.” McKee (2006,pg.49)



roteiro de vídeo arte, mais especificamente para um *clipoema*, onde a representação da morte fica exposta com as evoluções temporais, exibindo poesia concreta para uma reflexão mais complexa do receptor.

Digo que escrever um roteiro com as características do cotidiano para reflexão do conceito mais antigo de se viver em sociedade, conviver com a família, é um desafio de análise constante, sendo que sempre novas possibilidades de interpretação vão surgindo assim como o próprio roteiro se refere a um processo evolutivo e cíclico de renovação.

O desenvolvimento do roteiro foi uma prática bastante analítica, nos aspectos que se referem aos símbolos utilizados, tendo em vista os textos dos autores em que a referência significativa importaria na recepção da mensagem utilizada pelo roteiro.

O referencial teórico utilizado foi o grande suporte de sustentação do desenvolvimento e execução do trabalho, já que a proposta do roteiro *Ausência* trás uma carga de elementos técnicos que foram descobertos e atualizados através das leituras obtidas.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Ed. Papirus, 1993.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1996.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1995.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. Com colaboração de André Barbaut...[et al.]; coordenação Carlos Sussekind; tradução: Vera da Costa Silva...[et al.]. 6. ed. Rio de Janeiro: Ed. José Olympio, 1992.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2000.

ECO, Umberto. **A estrutura ausente**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1997.

_____. **Tratado geral da semiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.



JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas: Ed. Papyrus, 1996.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1996.

_____. **Pré-cinema & pós-cinemas**. Campinas: Ed. Papyrus, 2005.

PLAZA, Julio. TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Ed. Hucitec, 1998.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Ed. DP&A: Faperj, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Ed. Pioneira, 2000.

_____. NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo, SP: Ed. Iluminuras Ltda, 2001.

_____. **O que é semiótica**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2005.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2a. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.