



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
CÂMPUS DE BAURU

CAMILA MIOTO ANASTACIO

"Chave memo"

Produção de animação quadro a quadro para um videoclipe de RAP

Bauru - SP

2024

CAMILA MIOTO ANASTACIO

“Chave memo”

Produção de animação quadro a quadro para um videoclipe de RAP

Projeto de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", para obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico, sob a orientação dos professores Dra. Ana Beatriz Pereira Andrade e Dr. Bruno Jareta de Oliveira.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Ana Beatriz Pereira Andrade
UNESP – Câmpus de Bauru

Prof. Dr. Bruno Jareta de Oliveira
UNESP – Câmpus de Bauru

Prof. Me. Guilherme Cardoso Contini
UNESP – Câmpus de Bauru

Bauru

29 de novembro de 2024

A534"

Anastacio, Camila Mioto

"Chave memo" : Produção de animação quadro a quadro para um videoclipe de RAP / Camila Mioto Anastacio. -- Bauru, 2024
30 p. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de Arquitetura,
Artes, Comunicação e Design, Bauru

Orientadora: Ana Beatriz Pereira Andrade

Coorientador: Bruno Jareta de Oliveira

1. Design. 2. Videoclipe. 3. Audiovisual. 4. Animação. 5. Visualizer. I.
Título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que fizeram parte da minha jornada de graduação, foram muitos desafios que sei que não teria conseguido enfrentar sem ter amigos e familiares que me incentivaram e acreditaram em meu potencial.

À minha família, que é a base com a qual sempre pude contar e que foi fundamental para que eu pudesse chegar até aqui, sem deixar que a distância nos afastasse, fizeram-se presentes em cada etapa de minha vida e fico feliz de celebrar essa conquista ao lado de todos, em especial minha avó que desde 2019 me acompanha de outro plano.

À minha irmã que foi minha companheira na vida desde o primeiro minuto e que nunca deixou esse posto, seu apoio fez com que eu me movesse em diversos momentos!

À república Odara e seus moradores, com quem passei os últimos três anos e pude criar lembranças muito boas, passar por desafios e levar muitos aprendizados sobre a vida. Larissa, Mariana, Lara, Matteo e Jenyfer, desejo compartilhar muitos outros momentos felizes ao lado de vocês!

Aos amigos que fiz durante o curso, que tornaram minha graduação muito mais divertida e interessante e com quem pude criar projetos muito significativos.

À Samara, que colaborou nas decisões criativas do projeto e confiou em mim para criar uma nova visão para sua composição que já possuía um significado muito profundo e bonito.

A meus orientadores, Ana Bia e Bruno que me guiaram neste projeto tão importante em minha vida e aos professores que tive em minha graduação e contribuíram para esse momento.

RESUMO

Este relatório tem como objetivo apresentar as etapas que levaram ao desenvolvimento de uma animação digital quadro a quadro utilizada como videoclipe na modalidade *visualizer* de um *single* do gênero musical RAP. O desenvolvimento da animação incluiu a elaboração dos rascunhos, a criação do *animatic*, a produção do *concept art*, a execução da produção quadro a quadro, pós-produção e divulgação em plataformas de compartilhamento de vídeo.

PALAVRAS-CHAVE

Design. Videoclipe. Audiovisual. Animação. *Visualizer*.

ABSTRACT

This report aims to outline the steps involved in creating a frame-by-frame digital animation, which was used as a music video in the feature of an visualizer for a RAP single. The animation's development process included drafting initial sketches, creating an animatic, producing concept art, executing the frame-by-frame production, handling post-production and publishing on video-sharing platforms.

KEYWORDS

Design. Music Video. Audiovisual. Animation. Visualizer.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ilustração do artista Deley.....	12
Figura 2 - Ilustração da artista Ramb.....	12
Figura 3 - Ilustração do artista Lin.....	13
Figura 4 - Ilustração do artista Bad Oats.....	13
Figura 5 - Ilustração da artista Amanda Whitehurst.....	14
Figura 6 - Ilustração do artista Juan Calvet.....	14
Figura 7 - Ilustração do artista Drusa.....	14
Figura 8 - Versão inicial do roteiro.....	16
Figura 9 - Estudo da linguagem corporal.....	17
Figura 10 - Quadros do <i>animatic</i>	18
Figura 11 - <i>Concept art</i> da personagem principal.....	19
Figura 12 - <i>Concept art</i> da personagem principal.....	19
Figura 13 - Referência com Modelo 3D.....	20
Figura 14 - Ilustração com base no modelo 3D.....	20
Figura 15 - Quadros (<i>lineart</i>).....	21
Figura 16 - Cenário.....	22
Figura 17 - Cenas coloridas.....	23
Figura 18 - Quadro 17 das cenas coloridas.....	23
Figura 19 - Quadro 17 após efeitos especiais.....	25
Figura 20 – <i>Thumbnail</i> (imagem em miniatura).....	26
Figura 21 – <i>Flyer</i> de divulgação.....	27

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 PRÉ-PRODUÇÃO	10
1. 1 CONCEPÇÃO	10
1. 2 ANÁLISE DE SIMILARES E COLETA DE REFERÊNCIAS	11
1. 3 ROTEIRO	14
1. 4 ANIMATIC	15
1. 5 CONCEPT ART	17
2 PRODUÇÃO	18
2. 1 PERSONAGEM PRINCIPAL	18
2. 2 CENÁRIO	20
2. 3 ARTE FINAL	21
3 PÓS-PRODUÇÃO	23
3. 1 EFEITOS ESPECIAIS	23
3. 2 SONORIZAÇÃO	24
3. 3 RENDERIZAÇÃO	24
4 DIVULGAÇÃO	25
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
6 REFERÊNCIAS	28

INTRODUÇÃO

O Youtube é uma plataforma de compartilhamento de vídeos muito utilizada por artistas independentes para divulgação por sua capacidade de alcançar ouvintes de diversas localidades. No entanto, grande parte dos MC's de Bauru que estão presentes na cena cultural da cidade produzem suas músicas de forma independente e muitas vezes sem contar com as condições financeiras e materiais necessárias ou de tempo hábil para produzir um videoclipe para suas músicas.

Frente a este contexto, o audiovisual é uma forma de arte que agrega muito a uma música, e como forma de entretenimento essa ferramenta possibilita maior alcance para o artista nas plataformas de compartilhamento de vídeo. Através deste projeto pretende-se investigar as etapas da produção e divulgação de um videoclipe para a música "Chave Memo, trata-se de uma composição do subgênero do RAP conhecido como *drill* de autoria da poetisa, mestre de cerimônia e cantora Samara Meira da Silva, mais conhecida pelo seu nome artístico: Amaranta.

O projeto passou por muitas mudanças em sua estrutura e formato durante o seu desenvolvimento. Tratando-se da minha primeira experiência criando uma animação do zero, passei por um processo criativo bem livre no qual a minha prioridade era finalizar o projeto da forma que melhor se adequasse às minhas expectativas, em detrimento de uma abordagem linear já delimitada desde o início.

A proposta inicial era a produção de uma animação utilizando a técnica chamada animação esquelética ou "*rigging*", que consiste na utilização de um esqueleto digital que é adicionado aos personagens possibilitando o controle de suas articulações e facilitando a criação de movimentos nos personagens 2D. E a ferramenta selecionada para o desenvolvimento seria o *software* Adobe After Effects, por conta da familiaridade que já possuía com o programa e sua integração com os demais programas do pacote Adobe, que poderiam ser utilizados na produção e pós-produção.

Entretanto, no decorrer da montagem do *animatic* houve uma reviravolta, e ao confeccionar o rascunho das cenas, percebi que somente a animação quadro a quadro

poderia atender ao resultado que imaginava desde o início, possibilitando maior fluidez nos movimentos.

A partir daí, iniciei a elaboração de um protótipo para avaliar quais seriam os resultados que iria buscar com a animação inteira, e através da finalização de um pequeno recorte da animação completa, defini quais seriam as etapas gerais para desenvolvimento dos demais quadros.

Assim, passaram-se as etapas de animação quadro a quadro da *lineart*, colorização e composição do cenário com o *software* de ilustração e animação Krita, pós-produção utilizando o Adobe Premiere e Adobe After Effects, e posteriormente a publicação nas plataformas de compartilhamento de vídeo, com a criação dos materiais acessórios como *thumbnails* desenvolvidos com o Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

1 PRÉ-PRODUÇÃO

1.1 CONCEPÇÃO

A cidade de Bauru é um dos polos mais importantes do Hip-Hop no interior paulista, há vários espaços e eventos dedicados a essa cultura na cidade e um dos mais tradicionais é a Semana do Hip-Hop, que acontece todos os anos desde 2013 e traz não apenas atrações regionais, mas de todo o Brasil de forma gratuita para a população de Bauru. O evento é considerado o maior festival gratuito desse gênero musical na América Latina e convida toda a comunidade a prestigiar e conhecer os quatro elementos do Hip-Hop: o BREAKING, o GRAFITTI, o MC e o DJ.

Além disso, há também as batalhas de rap, os coletivos e dançarinos de *breakdance*, artistas do pixo e do *graffiti* e outras manifestações artísticas que acontecem em diversos locais da cidade, como praças, parques e escolas, tornando essa localidade referência na produção cultural desse gênero no país.

O Hip-Hop foi uma das portas que possibilitou a minha identificação e conexão com a cidade de Bauru durante a graduação, pois meus primeiros dois anos estudando na

Unesp foram realizados de forma remota devido à pandemia de COVID-19. Quando cheguei na cidade, fui conhecendo mais artistas da cena bauruense e foi aí que surgiu a ideia de colaborar com a MC Amaranta na criação de um videoclipe.

A animação 2D é uma técnica que utiliza imagens bidimensionais para criar a ilusão de movimento. Este processo de criação é muito usado em clipes de música, pois permite expressar e transmitir as emoções passadas na letra utilizando de uma estética que pode ser criada de forma totalmente digital, mas é um tipo de produção artística de valor elevado, pois normalmente necessita do envolvimento de muitos profissionais para trabalhar nas diversas etapas necessárias para a sua produção e finalização.

Uma animação para um videoclipe pode trazer resultados muito interessantes e trazer um novo olhar para a música. Neste projeto consegui alinhar meu interesse pessoal por animação, pela música e em especial pelo RAP com uma produção que seria capaz de contribuir de alguma forma para a cultura local. No entanto, havia uma limitação muito clara desde o início do projeto: por estar produzindo o vídeo sozinha na maior parte do tempo, a minutagem da animação precisava ser reduzida, desta forma a solução que mais se encaixava com as condições do projeto era a divulgação do resultado final como um *visualizer*, um novo formato de videoclipe que tem conquistado espaço no ramo musical.

Esta modalidade de videoclipe pode ser definida como um vídeo curto que se repete ao longo da música, trazendo assim uma versão mais sintética do que as narrativas desenvolvidas em clipes tradicionais, mas sem abrir mão da criação de uma interpretação visual para a composição que pode ser considerada atrativa para o espectador.

O *visualizer* é [...] um artigo visual que quer promover um estado de espírito, deixar um *statement* [declaração] condensado, sintético, que valide a música, em vez de uma elaboração visual, geralmente dentro de uma linha narrativa, que é a principal função do clipe. (ACCIOLY, Leilah apud VIOLA, Kamille, 2021)

A curta duração desse formato permite que sua produção seja realizada com equipes e orçamento menores e, portanto, trata-se de uma opção muito interessante para artistas independentes.

Portanto, as escolhas que direcionaram este projeto até o final foram tomadas como uma forma de encerrar a graduação em Design Gráfico celebrando e contribuindo para uma cultura que é viva na cidade e ainda como oportunidade de aprimorar os conhecimentos sobre animação que foram obtidos durante a graduação.

1. 2 ANÁLISE DE SIMILARES E COLETA DE REFERÊNCIAS

Ao longo da minha trajetória de vida estive em contato com diversas referências artísticas no campo audiovisual que influenciaram o meu olhar para a criação da identidade que direcionaria o clipe, mas se tratando de um projeto com cunho político e racial tão presente, desde o início da pesquisa de referências voltei meu olhar para artistas e obras que retratassem pessoas não brancas. Muitos artistas negros influenciaram na minha visão de mundo e para este projeto não poderia ser diferente, muitas de minhas referências partiram de nomes que eu já admirava e muitos outros que conheci durante esta pesquisa. A seguir estão algumas das obras utilizadas para a criação do quadro de referências do projeto.

Figura 1 - Ilustração do artista Deley



Fonte: Perfil de Deley no Instagram¹

Figura 2 - Ilustração da artista Ramb



Fonte: Perfil de Ramb no Instagram²

¹ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CodROstJC-7/>. Acesso em 12 nov, 2024.

² Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C1NAGrjKFC5/>. Acesso em 12 nov, 2024.

Figura 3 - Ilustração do artista Lin



Fonte: Perfil de Lin no Instagram³

Figura 4 - Ilustração do artista Bad Oats



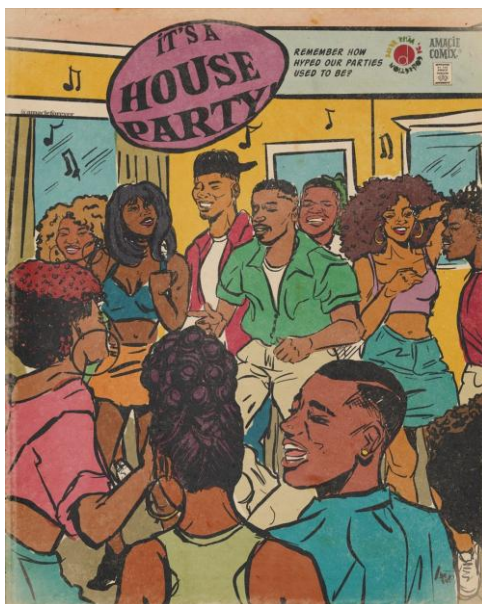
Fonte: Perfil de Bad Oats no Instagram⁴

A artista Amanda Whitehurst foi uma das referências que conheci durante a pesquisa para o projeto, suas ilustrações se destacaram em minha pesquisa por trazerem a nostalgia do traçado e colorização próprios dos quadrinhos antigos, mas com um olhar contemporâneo e voltado para o protagonismo de personagens negros.

³ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Cm9RnJCLFnx/>. Acesso em 12 nov, 2024.

⁴ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/Coxnx5VsQnK/>. Acesso em 12 nov, 2024.

Figura 5 - Ilustração da artista Amanda Whitehurst



Fonte: Perfil de Amanda no Instagram⁵

Também busquei referências para colorização do projeto, que idealizava como vibrante e luminoso, e isso me levou a um artista que já acompanhava no Instagram há algum tempo, o ilustrador Juan Calvet, e um dos nomes que conheci na busca por referências brasileiras foi o artista Pedro Borges conhecido pelo seu nome artístico Drusa.

Figura 6 - Ilustração do artista Juan Calvet



Fonte: Perfil de Calvet no Instagram⁶

Figura 7 - Ilustração do artista Drusa



Fonte: Perfil de Drusa no Instagram⁷

⁵ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C3QIqcVxx-V/>. Acesso em 12 nov, 2024.

⁶ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C0KwGA1rc4H/>. Acesso em 12 nov, 2024.

⁷ Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C1hXEh-rRTF/>. Acesso em 12 nov, 2024.

Não poderia faltar nesta seleção a busca por referências dentro da animação 2D. Grande parte das imagens que tinha em meu imaginário são fruto de anos consumindo produtos da cultura pop que utilizam animação, seja em desenhos animados, animes ou mesmo videoclipes. Um *concept art* que impactou muito na inspiração para o desenvolvimento da personagem principal foi o projeto visual apresentado no clipe da música *Come Over* da artista Jorja Smith, um videoclipe com animação produzida pelo estúdio Future Power Station.

Outra referência muito importante foi a série de animações realizadas pelo quadrinista Alexandre de Maio para os *visualizers* do álbum *Boogie Naípe* do rapper Mano Brown lançados em 2020 que estão disponíveis no canal oficial da produtora.

1. 3 ROTEIRO

Coletadas as referências, passamos a fase de desenvolvimento da animação, iniciando pelo roteiro. Minha estratégia foi criar um roteiro em formato de tabela sincronizando através da minutagem o que seria apresentado na animação do videoclipe com o momento da música.

A princípio seria desenvolvida uma animação de aproximadamente 30 segundos utilizando o *software* Adobe After Effects e a técnica de animação esquelética (*rigging*). Essa é uma metodologia com a qual já havia tido contato durante a graduação nas disciplinas de Imagens Animadas I e II, e consiste na criação de um esqueleto nos personagens que permite a sua manipulação. Para tanto é realizada a marcação de pontos âncora em suas articulações e são definidos os parâmetros de rotação dos membros alterando as propriedades dos quadros-chave (*keyframe*) ao longo da linha do tempo, essa manipulação é o que cria a sensação de movimento.

Assim, as cenas concebidas no roteiro foram pensadas a partir desse método de produção. Também pude contar com a ajuda criativa da compositora da música, a MC Amaranta, que contribuiu com ideias para as cenas do clipe.

Figura 8 - Versão inicial do roteiro

VÍDEO	LETRA
<p>00:00:00:00 EXT - Palco - noite <i>PLANO GERAL</i> Fade in, cena desfocada, mão com mic, plateia no fundo, caixas de som, fumaça. <i>Glitchs acompanhando as viradas na melodia</i></p>	<p>00:00:00:00 (Intro)</p>
<p>00:00:07:00 EXT - Rua - dia <i>PLANO MÉDIO</i> Câmera focando e vai subindo até a personagem principal que está em cima do carro.</p>	
<p>00:00:13:00 <i>PLONGÉE</i> Amaranta no centro começa a rimar <i>Efeito de zoom acompanha o beat</i> <i>CUTTING ON ACTION</i></p>	<p>00:00:13:00 Solta esse beat que eu faço hit com as batidas que a vida me dá</p>
<p>00:00:16:00 EXT - SLAM - noite <i>CONTRA-PLONGÉE</i> Amaranta com pé na câmera cantando e gesticulando com os braços no ritmo da música, grupo de mcs e fãs em volta acompanhando o som. <i>CUTTING ON ACTION</i></p>	<p>00:00:16:00 Tamo longe da sua city Só que pro seu azar tamo pra tomar E eu vou encostar</p>
<p>00:00:21:00 INT - SHOW - <i>PLANO GERAL</i> Câmera atrás da Amaranta que tá no palco rimando. Plateia no fundo pulando e caixas de som em volta. <i>BIG CLOSE-UP</i> Close no rosto dela e efeito de comic em referência ao verso.</p>	<p>00:00:21:00 Subir nesses palco que cês não arruma pra nois É que minha presença brilha mais que os tolo E minha voz é potente e veloz</p>
<p>00:00:27:00 <i>PLANO AMERICANO</i> <i>PLONGÉE</i> <i>Amaranta do lado de fora do carro rimando e olhando pra câmera. Uns parceiros em cima do carro, as caixas de som no máximo balançando o carro.</i></p>	<p>00:00:27:00 E vai ecoar Vai ter que ouvir No beat que eu escolhi protestar Vai ecoar Vai ter que ouvir Ainda que não me permita cantar</p>

Fonte: Acervo pessoal

Seguindo o padrão do formato de *visualizer*, as cenas descritas no roteiro ficariam se repetindo em sequência ao longo de todo o clipe.

1. 4 ANIMATIC

A partir das cenas concebidas no roteiro, o próximo passo foi a criação do *animatic*, onde o texto é traduzido em imagens rascunhadas que servirão como referência para o resultado final, trazendo a ideia de movimento para as cenas, definindo os enquadramentos e auxiliando na visualização do projeto como um todo.

Nesse momento, percebi que as movimentações que estava criando trariam alguns empecilhos tendo em vista o nível de conhecimento e experiência com *rigging*, que era iniciante e limitaria muito a fluidez dos movimentos que estava imaginando.

Dessa forma, os primeiros quadros desenvolvidos foram selecionados a partir das composições que me pareciam essenciais para o conceito da animação, trazendo os elementos do palco, do microfone, da rima, dos gestos da MC e priorizando as cenas que possuíam um cenário em comum, de forma a facilitar o seu desenvolvimento tendo em vista o tempo hábil que possuía à época.

Para desenhar os quadros que compunham o *animatic* utilizei muito de referências de posicionamentos e anatomia encontradas em bancos de imagens e redes sociais como o Pinterest. E para retratar a personagem principal - a MC - com fidelidade utilizei a técnica da rotoscopia que consiste em traçar por cima de um vídeo para capturar os movimentos de forma fluída e realista. Utilizei a gravação de um de seus shows publicada em seu perfil profissional do Instagram para capturar seus gestos e expressões faciais em uma performance.

Figura 9 - Estudo da linguagem corporal



Fonte: Acervo pessoal

Segui esse processo para desenvolver as cenas em que a personagem principal aparecia em um plano mais aberto, também adicionei os quadros em plano fechado seguindo o movimento do microfone e o *close-up* na boca da MC.

Figura 10 - Quadros do *animatic*



Fonte: Acervo pessoal

O vídeo com o *animatic* preparado pode ser visualizado no link a seguir:
<https://drive.google.com/file/d/1ZRfzjrVpPmxA4EckOTptrVOQ830vMQCT/view?usp=sharing>

A partir daí, iniciei a elaboração de um protótipo para avaliar quais seriam as etapas até a finalização da animação completa.

1. 5 CONCEPT ART

Até chegar na etapa do *concept art*, confesso que ainda estava um pouco perdida com qual seria o visual final, haviam muitas possibilidades e estilos diferentes de animação que me interessavam, mas com o *animatic* já enxergava um caminho para a criação de um protótipo mais próximo do resultado que almejava.

Após muita pesquisa e criação de rascunhos, a estética de histórias em quadrinhos antigas foi selecionada para guiar o projeto e desta forma foi possível estabelecer qual seria a identidade visual do clipe. No *concept art* da personagem principal utilizei elementos característicos dessa estética, como o traçado visível, o alto contraste, as sombras projetadas e bem demarcadas, a estilização na representação dos personagens, etc.

Figura 11 - *Concept art* da personagem principal



Fonte: Acervo pessoal

2 PRODUÇÃO

2. 1 PERSONAGEM PRINCIPAL

A principal referência para a criação da personagem principal foi a MC Amaranta, mas para caracterizar sua versão animada busquei muitas imagens de personagens negras presentes em animes, mangás e desenhos animados e assim pude entender como gostaria de executar essa representação na animação.

Figura 12 - *Concept art* da personagem principal

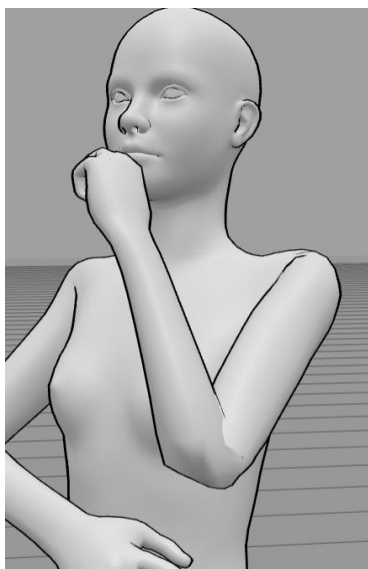


Fonte: Acervo pessoal

A escolha pelo figurino, adereços e pelo estilo das tranças se deu através das próprias caracterizações utilizadas pela artista que foram pensadas através do acervo de fotos de seu Instagram profissional.

Também utilizei um referencial de avatar 3D para entender melhor a transição entre as poses da personagem principal, existem diversas opções na internet que podem auxiliar na representação da ideia de movimento, mas a ferramenta gratuita que utilizei foi o site *PoseMy.Art*, esta plataforma tem suas limitações, inclusive por se tratar de um modelo 3D de acesso gratuito, mas serviu ao meu propósito de referencial da estrutura do corpo em diferentes distâncias e angulações em relação à câmera.

Figura 13 - Referência com Modelo 3D



Fonte: <https://posemy.art/app/?lang=pt>
Acesso em 22 de outubro de 2024

Figura 14 - Ilustração com base no modelo 3D



Fonte: Acervo pessoal

Seguindo com a produção do traçado da animação utilizando o *animatic* como rascunho e adotando as técnicas descritas anteriormente consegui finalizar 53 quadros com um nível de detalhamento satisfatório para os critérios que tinha adotado como parte da identidade visual do videoclipe.

Figura 15 - Quadros (*lineart*)



Fonte: Acervo pessoal

O vídeo da animação com traçado pode ser visualizado no link a seguir:

<https://drive.google.com/file/d/14palh53GSJcENSThI2XETXheET7I6Vpj/view?usp=sharing>.

2. 2 CENÁRIO

O cenário para cena principal foi motivo de muitas dúvidas, pensei em retratar um show em um palco experimentando efeitos de iluminação e fumaça, depois pensei em retratar algum local característico da cidade, e por fim cheguei à decisão de ilustrar um local que fosse significativo para a cena do RAP da cidade de Bauru: o coreto na Praça Rui Barbosa. Este é um ponto de referência onde ocorrem batalhas de rima, saraus, eventos e um dos lugares onde eu pude ver a MC Amaranta em um de seus shows.

Para criar a ilustração do cenário busquei fotografias da Praça Rui Barbosa encontradas no Instagram da Batalha dos 13 (@batalha_dos_13), movimento cultural que ocupa o centro da cidade toda sexta-feira, e pensei em uma composição que harmonizasse com a personagem e com a paleta de cores pensada para o videoclipe.

Figura 16 - Cenário



Fonte: Acervo pessoal

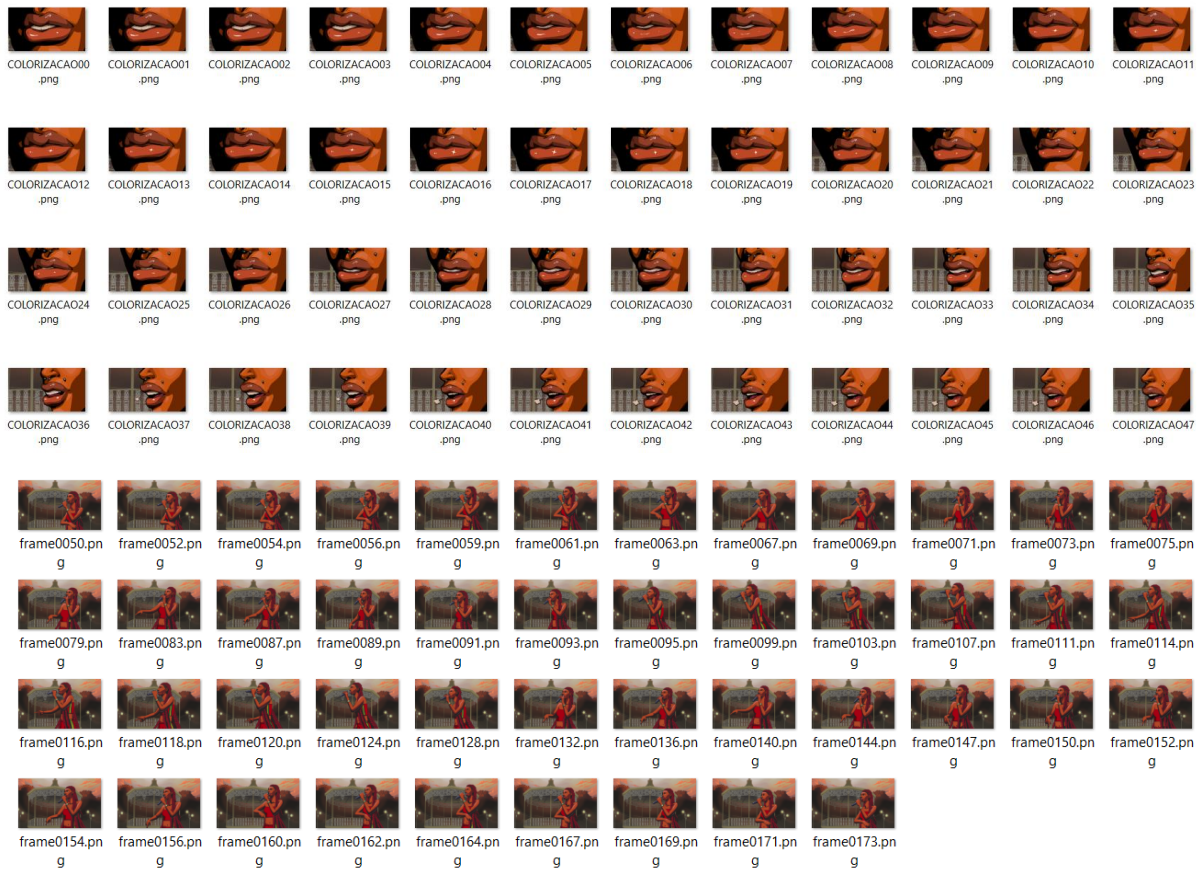
A proposta para a cena era trazer este cenário povoado por outros personagens compondo assim a plateia, no entanto a falta de tempo se tornou um impeditivo para essa etapa da produção, que acabou sendo cortada da versão final.

2. 3 ARTE FINAL

A etapa da colorização também foi desempenhada com o *software* Krita, utilizando a sobreposição de camadas e nesse momento as referências visuais foram muito importantes.

Essa etapa foi a mais trabalhosa dentro da produção do clipe e após o processo foi possível constatar algumas estratégias que poderiam ter facilitado esse processo, como a separação de alguns membros em camadas, ou então a criação de duas camadas diferentes para a *lineart*, uma com os detalhes e outra com as formas principais, desta forma facilitando a seleção da área colorida com as ferramentas disponibilizadas pela maioria dos *softwares* de ilustração.

Figura 17 - Cenas coloridas



Fonte: Acervo pessoal

Figura 18 - Quadro 17 das cenas coloridas



Fonte: Acervo pessoal

3 PÓS-PRODUÇÃO

3. 1 EFEITOS ESPECIAIS

Com a etapa da colorização realizada, resolvi experimentar uma conexão com o visual das histórias em quadrinhos e desenhos animados dos anos 80 e 90 e aplicar efeitos de vídeo associados ao estilo de arte *vaporwave*, corrente estética que surgiu na internet e que abrange referências nostálgicas dessa mesma época. Isso trouxe para a animação elementos que estavam presentes nas referências coletadas durante a pesquisa, mas que também ajudaram a unir a composição como um todo e criar uma identidade única para o videoclipe.

Na canção há uma introdução com *looping* de um vocal criando um clima sombrio e misterioso característico do gênero *drill*, e para que a animação conversasse com a música nesse momento a solução foi utilizar um efeito *rewind*, como se estivessem rebobinando a fita no trecho em que a música volta do início. Este efeito criou uma sintonia interessante com a estética adotada para o clipe pós-colorização, afinal o *glow* e as cores supersaturadas são próprias do *vaporwave* e contribuem para o efeito nostálgico das cenas.

Na pós-produção foram utilizados os efeitos da ferramenta de edição de vídeo Clipchamp, adicionando granulação, ruídos e brilho para a animação.

Trabalhando com cores predominantemente em tons de roxo foi possível notar a discrepância entre as nuances apresentadas na tela de um celular e no monitor do equipamento utilizado na produção, portanto foi necessário fazer uma calibragem entre as duas telas para chegar no resultado de cores apresentado na versão final.

Figura 19 - Quadro 17 após efeitos especiais



Fonte: Acervo pessoal

3. 2 SONORIZAÇÃO

Por não ter experiência prévia com sonorização, pedi ajuda para um amigo, Adrian Garcia de Oliveira, para que realizasse a masterização da trilha de áudio. Para chegar no resultado final, foram feitos alguns cortes nas frequências mais altas (14868Hz) para diminuir os chiados vindo da bateria (*hi-hat* e percussão). Adrian também elevou um pouco a frequência 2200Hz e 653Hz para destacar um pouco mais a voz e as frequências mais baixas (29Hz e 86Hz) para deixar o baixo e o *kick* mais proeminente. Também foi utilizado um *plugin* de compressor para expandir o som (preenchendo as lacunas de frequência) e foi aplicado um *reverb* bem baixo para diminuir a aspereza do som.

3. 3 RENDERIZAÇÃO

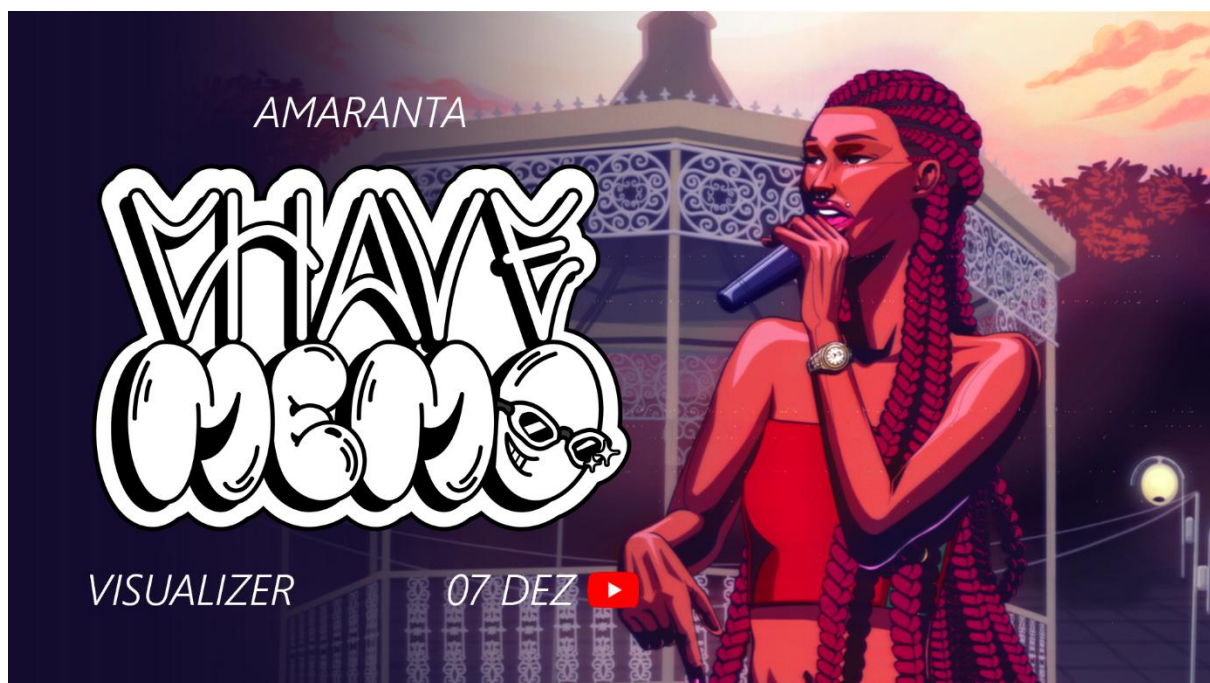
A cena foi montada no *software* Adobe Premiere Pro e os últimos efeitos foram aplicados no *software* Clipchamp, porque este foi o que mais se aproximou da arte final

esperada. O arquivo final foi exportado no formato de vídeo MPEG-4, com quadro de tamanho 1920 x 1080, 30 *frames* por segundo e pode ser acessado no link a seguir: https://drive.google.com/drive/folders/1Gr3PxnJM-v9GU9KsKvCETM7FRsOskiT_?usp=sharing.

4 DIVULGAÇÃO

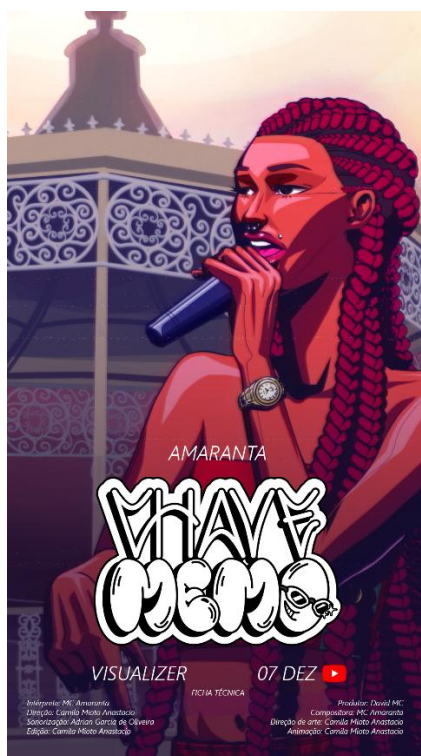
O clipe será lançado oficialmente após a aprovação do projeto no canal do Youtube da artista e em seu perfil do Instagram de forma colaborativa com o meu perfil de ilustrações. Para sua divulgação foram elaboradas peças acessórias, como uma *thumbnail* para publicação nas plataformas de compartilhamento de vídeos e uma imagem de divulgação no formato dos *stories* do Instagram.

Figura 20 – *Thumbnail* (imagem em miniatura)



Fonte: Acervo pessoal

Figura 21 – Flyer de divulgação



Fonte: Acervo pessoal

Como o lançamento ocorrerá após a entrega deste relatório, os resultados não poderão ser descritos aqui, mas podem ser tema de pesquisa em outros projetos no futuro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste projeto foi uma oportunidade de utilizar diversas competências e conhecimentos técnicos e criativos apreendidos durante a graduação. Desde o início a produção desta animação quadro a quadro impôs a necessidade de um pensamento projetista, a utilização de metodologias e cronogramas, mas também salientou a importância da flexibilidade para lidar com imprevistos e planos frustrados, o que pode ser observado em todo o relatório nas mudanças pelas quais o projeto passou.

A jornada desde a idealização até a divulgação do videoclipe de Chave Memo demonstrou a importância da adaptabilidade no processo criativo, especialmente tratando-se de projetos independente que muitas vezes enfrentam restrições de tempo e orçamento.

A substituição da animação esquelética pela técnica de animação quadro a quadro foi um passo arriscado, mas que permitiu alcançar um resultado final que se alinha melhor com a visão artística imaginada no início. Além disso, essa mudança possibilitou a experiência de uma técnica de animação muito trabalhosa, mas que também abriu muitas possibilidades criativas que foram bem abraçadas pela artista que compôs a música.

Ao passar das etapas ficou evidente que o projeto seria beneficiado com mais profissionais envolvidos em sua produção, especialmente devido a complexidade da pintura e detalhamento do traçado nas cenas com a personagem em plano mais aberto. Com uma equipe atuando na produção, o *visualizer* poderia conter as cenas pensadas originalmente no roteiro, outros personagens representados na animação e maior celeridade na finalização. No entanto, passar por todas as etapas individualmente trouxe desafios com os quais tive que lidar e, agora com esse conhecimento, em uma situação similar poderia encontrar soluções melhores e de forma mais ágil.

Em suma, a experiência adquirida ao longo deste projeto e a vasta pesquisa de diferentes empregos para a animação presentes na cena cultural, reforçou que o audiovisual é uma ferramenta poderosa para amplificar o alcance de artistas negros e independentes, proporcionando-lhes uma linguagem capaz de expressar suas identidades artísticas de forma única. E a publicação do videoclipe nas plataformas de compartilhamento de vídeos destacou a relevância deste *single* como um meio de promover a visibilidade de um nome importante para a cena musical de Bauru, com uma identidade visual original e produzida em conjunto com a compositora.

6 REFERÊNCIAS

- CALANDRIN, Monique. **Intervenção felina: estudo e desenvolvimento de uma animação 2D**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista. Bauru, p. 64. 2018
- GERBASE, C. **Cinema – primeiro filme: descobrindo, fazendo, pensando**. Porto Alegre, RS: Artes e Ofícios, 2012.
- HOLZBACH, Ariane Diniz. **A invenção do videoclipe: a história por trás da consolidação de um gênero audiovisual**. Curitiba: Appris Editora, 2016.
- INSTAGRAM. **Instagram**, 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/>. Acesso em 12 nov. 2024.
- KUNZ, S.; MEGRE, R. (2016). **Animação: história e métodos de produção**. In ALVES, P.; GARCÍA, F. (coords.), *Ofícios del cine: manual para prácticas cinematográficas*. Madri, 2017.
- PAZ, Suedes Silva da. **Relatório técnico-científico: construção de personagem e roteiro da animação Triste e feliz**. 2022. 51f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Audiovisual), Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2022.
- PINTEREST. **Pinterest**, 2024. Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 17 jul. 2024
- SANTOS, Yngrid Karen Soares dos. **Os elementos visuais nas etapas de desenvolvimento da animação 2d "24/7"**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design), Universidade Federal de Pernambuco. Caruaru, p. 112, 2017.
- SOARES, Thiago. **A construção imagética dos videoclipes: canção, gêneros e performance na análise de audiovisuais**. Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Salvador, p. 303, 2009.
- SOARES, T. **Videoclipe: o elogio da desarmonia**. Recife: Livro Rápido, 2004.
- SOUZA, Luís Felipe Coli de. **Música e Movimento : Harmonia e sincronia musical em uma animação 2D** / Luís Felipe Coli Souza ; orientador, Clóvis Geyer - Florianópolis, SC, 2015.
- TAVANO, Mateus Augusto. **EGO-92**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design Gráfico), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista. Bauru, p. 80. 2021.
- TRAJANO, Raphael de Moraes. **Hip-hop – sujeito e(m) movimento: análise discursiva da imbricação entre as materialidades linguística, imagética e musical em um videoclipe publicado no Youtube.com**. Doutorado em Estudos de Linguagem, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2016.

VIOLA, Kamille. **Visualizer, formato simples e barato de vídeo, conquista a música.** União Brasileira de Compositores, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://www.ubc.org.br/publicacoes/noticia/19364/visualizer-formato-simples-e-barato-de-video-conquista-a-musica>. Acesso em: 4 nov. 2024.