UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO & DESIGN

VÍDEOCLIPE “FLOR DE TANGERINA”

ANA JÚLIA MENDES TRINDADE

BAURU, SÃO PAULO
2025

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO & DESIGN

VÍDEOCLIPE “FLOR DE TANGERINA”

ANA JÚLIA MENDES TRINDADE

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 do professor Gustavo Lassala Silva.

BAURU, SÃO PAULO
2025

Trindade, Ana Júlia Mendes.
Videoclipe “Flor de Tangerina” / Ana Júlia Mendes Trindade. – Bauru, 2025
29 f. : il.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura – Design) –Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientador: Gustavo Lassala Silva

1. Animação 2D. 2. Videoclipe. 3.Literatura de cordel 4. cultura nordestina 5. After Effects. 6. Alceu Valença. 7. MPB. 8. Motion Design

Resumo

O presente trabalho apresenta o processo de criação e desenvolvimento do videoclipe animado “Flor de Tangerina”, inspirado na obra musical homônima de Alceu Valença. O projeto tem como objetivo principal valorizar e difundir a cultura nordestina por meio da união entre a música popular brasileira (MPB), a literatura de cordel e a animação 2D digital. A produção foi realizada no *software Adobe After Effects*, utilizando ilustrações bidimensionais e técnicas de interpolação para a criação de movimento. A pesquisa abordou fundamentos históricos e princípios da animação, do videoclipe e da literatura de cordel, relacionando-os com a estética escolhida. O estilo visual baseia-se na xilogravura típica dos folhetos de cordel, com paleta de cores reduzida e tipografias inspiradas nesse universo gráfico. O processo criativo compreendeu as etapas de pré-produção, produção e pós-produção, incluindo storyboard, animatic e animação final. O resultado alcançado com a aplicação dos princípios da animação demonstra a viabilidade de integrar referências culturais tradicionais brasileiras com técnicas contemporâneas de design e animação, promovendo uma narrativa visual poética.

Palavras-chave: animação 2D; videoclipe; literatura de cordel; cultura nordestina; *After Effects*; Alceu Valença; MPB; *Motion Design*.

Abstract

This work presents the creation and development process of the animated music video *Flor de Tangerina*, inspired by the musical piece of the same name by Alceu Valença. The project’s main objective is to value and disseminate Northeastern Brazilian culture through the integration of Brazilian Popular Music (MPB), cordel literature, and 2D digital animation. The production was carried out using Adobe After Effects, employing two-dimensional illustrations and interpolation techniques to create movement. The research explored historical foundations and principles of animation, music videos, and cordel literature, relating them to the chosen aesthetic. The visual style is based on the woodcut prints typical of cordel booklets, featuring a reduced color palette and typefaces inspired by this graphic tradition. The creative process included the stages of pre-production, production, and post-production, encompassing storyboard, animatic, and final animation. The results achieved through the application of animation principles demonstrate the feasibility of integrating traditional Brazilian cultural references with contemporary design and animation techniques, promoting a poetic visual narrative.

Keywords: 2D animation; music video; *cordel* literature; Northeastern culture; *After Effects*; Alceu Valença; Brazilian Popular Music; Motion Design.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 7
1.1 Objetivo geral 7
1.2 Objetivos específicos 8
2 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO 9
2.1 História da animação 2D 9
2.2 Processos de produção na atualidade 11
2.2.1 Pré-produção 12
2.2.2 Produção 12
2.2.3 Pós-produção 12
2.3 Recorte sobre a história dos videoclipes 12
2.4 Design em movimento e videoclipe como artefato audiovisual 14
2.5 Música popular brasileira 15
2.6 Literatura de cordel 16
3 MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO 17
3.1 Análise de similares e referências 17
3.2 Moodboard/ Painel Semântico 20
3.3 Sobre a música 21
4 MÉTODOS APLICADOS NO DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO FINAL 21
4.1 Storyboard 21
4.2 Animatic 24
4.3 Identidade visual – cores e tipografia 24
4.4 Processo de animação e fundamentos teóricos 25
4.5 Resultado 28
5 CONCLUSÃO 29
6 REFERÊNCIAS 30
ANEXO A – LETRA DA MÚSICA "FLOR DE TANGERINA" 32

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Desenho Rupestre de um Javali 9
Figura 2 – Trecho de “Steamboat Willie” 10
Figura 3 – Alguns personagens criados pelo Estúdios UPA 11
Figura 4 – Poster do filme Fantasia 13
Figura 5 – Trecho do videoclipe Take On Me 14
Figura 6 – Foto de Alceu Valença 16
Figura 7 – Exemplo de folheto de cordel 17
Figura 8 – Você pode ir na Janela por Gram 18
Figura 9 – Abertura da novela “Cordel Encantado” 18
Figura 10 – Pendurei Poesia: O conto animado em cordel 19
Figura 11 – Sharks (Lyric video) por Imagine Dragons 20
Figura 12 – Paine semântico com inspirações visuais 20
Figura 13 – Storyboad do vídeoclipe 22
Figura 14 – Storyboad do vídeoclipe 22
Figura 15 – Storyboad do vídeoclipe 23
Figura 16 – Storyboad do vídeoclipe 23
Figura 17 – Fonte Xilosa 24
Figura 18 – Fonte Cordenilo 25
Figura 19 – Cor escolhida para compor o videoclipe 25
Figura 20 – Processo de animação no *Adobe After Effects* 26
Figura 21 – Processo de animação no Adobe After Effects 26
Figura 22 - Cena de casal dançando 27
Figura 23 - Princípio de overlapping action aplicado na personagem feminina 27
Figura 24 - Exemplo do princípio de exagero controlado 28

1 INTRODUÇÃO

Este projeto consiste na criação de um videoclipe animado no software *Adobe After Effetcs* com ilustração 2D digital inspirada no estilo de Cordel para a música “Flor de Tangerina”, do artista Alceu Valença. A escolha desse tema surgiu do interesse pessoal pela cultura nordestina, pela música popular brasileira e pela animação. Desde a infância, fui introduzida a esse estilo musical, conhecendo seu lirismo e sua relevância cultural para o Brasil, o que despertou o desejo de valorizar e expandir essa cultura, algo que até então não havia tido oportunidade de realizar.

Além desse interesse cultural, o desejo de trabalhar com animação foi despertado durante a disciplina de Imagens Animadas, do curso de Design Gráfico. Dessa forma, este trabalho representou uma oportunidade para concretizar a criação de um videoclipe inspirado na literatura de cordel, com o objetivo de divulgar a cultura nordestina para um público mais amplo, promovendo seu reconhecimento e apreciação.

Além do viés cultural e desejo de trabalhar com animação que orienta o projeto, buscou-se trabalhar como o videoclipe é também compreendido como um artefato de design em movimento, campo que integra princípios do design gráfico com elementos temporais como ritmo, fluxo e transformação visual. Conforme discutido por Câmara (2007), a animação é uma linguagem que dá “vida ao desenho” por meio da manipulação do tempo e do movimento, constituindo assim uma forma de design que se realiza em duração. Nesse sentido, “Flor de Tangerina” não se restringe à ilustração animada, mas se estrutura como uma peça de *motion design*, na qual escolhas de ritmo, transições, enquadramento e expressividade visual desempenham papel fundamental na construção da narrativa poética da música.

O desenvolvimento do projeto foi estruturado em cinco etapas principais: pesquisa e planejamento, criação do *storyboard*, adaptação para *animatic*, finalização dos desenhos e animação final. Para documentar o processo, optou-se pelo formato de diário de bordo, que facilitou o registro linear das atividades e se adequou ao tempo disponível para pesquisa e produção.

1.1 Objetivo geral

Desenvolver um videoclipe musical animado em 2D, fundamentado nos princípios da animação e do design em movimento, por meio do programa Adobe *After Effects*, a fim de promover e valorizar elementos culturais, contribuindo para a difusão e preservação da identidade nordestina por meio de recursos audiovisuais.

1.2 Objetivos específicos

Os objetivos específicos deste trabalho são:

Demonstrar a viabilidade de integrar referências culturais tradicionais brasileiras com técnicas contemporâneas.
Traduzir visualmente o lirismo presente na obra musical de Alceu Valença, utilizando recursos estéticos e narrativos da animação.

Compreender o videoclipe como artefato de design em movimento.

Desenvolver a identidade visual do videoclipe, incluindo personagens, tipografia, paleta de cores e estilo gráfico inspirados na xilogravura dos folhetos de cordel.

Aplicar princípios da animação, como timing, fluidez, expressividade e movimento em arcos, no processo de criação do videoclipe.

Refletir a música através das interações entre o eu lírico e sua amada.

2.3 Justificativa

Este trabalho tem como finalidade valorizar e difundir a cultura nordestina por meio do design e da animação, utilizando o videoclipe como suporte para a construção de uma narrativa visual. A música Flor de Tangerina, de Alceu Valença, foi escolhida por sua carga simbólica, lirismo e representatividade dentro da música popular brasileira, além de dialogar diretamente com elementos culturais e imaginários associados ao Nordeste.

Outro fator relevante para a justificativa do projeto é o fato da música não possuir um videoclipe oficial, existindo apenas uma arte promocional que representa a flor de tangerina. Essa ausência de uma narrativa pré-existente abriu espaço para uma interpretação visual autoral, permitindo explorar criativamente os significados da canção por meio da animação e do design. Dessa forma, o projeto propõe uma nova leitura da música.

Do ponto de vista acadêmico, o trabalho também propõe a investigação do videoclipe como um artefato de design em movimento, campo que articula princípios do design gráfico, da animação e da linguagem audiovisual. A animação 2D, aliada à estética da literatura de cordel, possibilita refletir sobre a aplicação de fundamentos teóricos da animação em um contexto narrativo e cultural.

Por fim, a justificativa do projeto se ancora também em sua relevância ao possibilitar o aprofundamento técnico no uso do *software Adobe After Effects* e no processo completo de produção de uma animação, desde a concepção visual

até a finalização. Assim, o trabalho consolida conhecimentos adquiridos ao longo do curso de design gráfico, articulando teoria, prática e reflexão crítica em uma proposta autoral e culturalmente significativa.

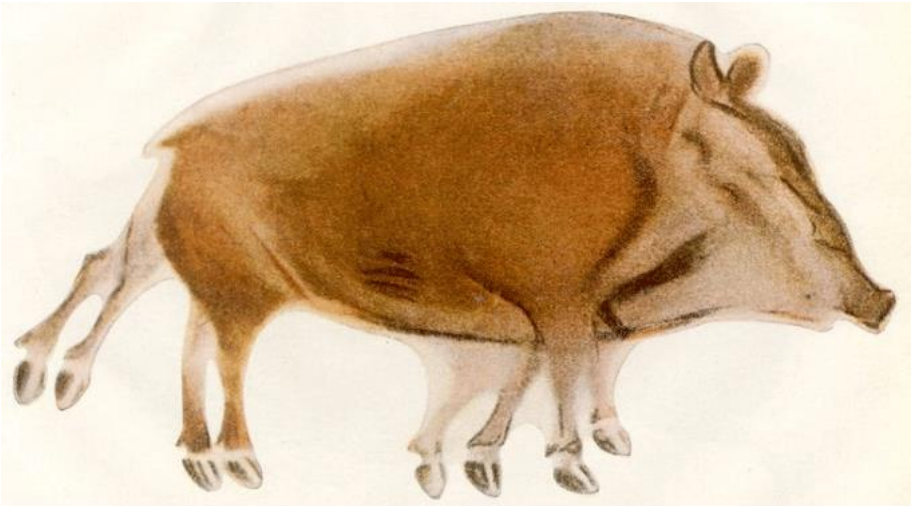
2 REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

2.1 História da animação 2D

A escolha da animação 2D para o projeto fundamenta-se na bidimensionalidade das xilogravuras presentes na literatura de cordel, a principal referência artística e estética do trabalho. Dessa forma, buscou-se compreender melhor essa modalidade de animação, desde sua história até as técnicas pioneiras.

De acordo com o dicionário Online Oxford Languages (2025), o termo “animação” significa “a ação ou o efeito de dar alma ou vida a”. A partir dessa definição, observa-se que a humanidade sempre buscou expressar a sensação de vida em diversas manifestações artísticas ao longo da história. Desde as pinturas rupestres que, por vezes, representavam animais múltiplas patas para gerar a sensação de movimento, até colunas de templos egípcios, nas quais eram retratados diferentes momentos de uma mesma pose.

Figura 1 – Desenho Rupestre de um Javali



Javali com oito patas. Cavernas de Altamira.
Cavernas de Altamira. Espanha. Fonte: The Animator's Survival Kit (2001).

Entretando, foi apenas em 1824 em que Peter Mark Roget descobriu um princípio vital para a animação: a persistência da visão. Essa tese estabelece que os olhos retêm temporariamente as imagens que acabaram de ser visualizadas, o que gera a ilusão de movimento quando uma série de imagens é projetada em rápida sucessão. É graças a essa descoberta que muitos brinquedos e equipamentos que precederam as atuais técnicas de animação foram criados, entre eles o taumatrópio, fenachitoscópio, zootrópio, *flipbooks* e outros.

Nessa época, o que conhecemos atualmente como animação começou a surgir juntamente ao cinema, tendo importantes expoentes para a área, como James Stuart Blackton, Emille Cohl e Winsor McCay, responsáveis por produzir técnicas e obras importantes para o futuro da área.

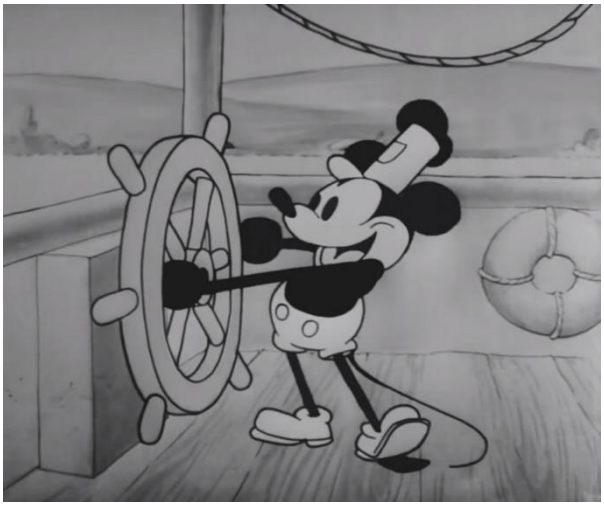
James Stuart Blackton é considerado um dos grandes precursores da animação devido à sua obra *"Humorous Phases of Funny Faces"* de 1896, feito com a técnica da substituição por parada de ação. Essa técnica consiste em filmar uma composição na qual elementos eram adicionados ou removidos. Essa primeira obra combinatória entre desenhos e fotografia foi a grande chave para o despertar das animações.

Seguindo o sucesso das animações de Blackton, Emille Cohl se destacou ao produzir *"Fantasmagorie"* em 1908, com a técnica de animação quadro a quadro (*frame to frame).* Nessa técnica a animação é feita diretamente na película, onde cada quadro é desenhado em sobreposição ao anterior trabalhando-se com camadas, o que cria a ilusão de continuidade e movimento.

Com o surgimento da rotoscopia em 1915, foi possível a produção de desenho mais fluidos e realistas. Essa técnica consistia em usar filmagens como base para traçar os movimentos para os personagens desejados. O que permitia maior precisão dos gestos e expressões.

Walt Disney desempenhou um papel fundamental para o surgimento da animação 2D moderna. Ele foi o pioneiro com "*Steamboat Willie"* (1928), a implementar som sincronizado a um desenho animado, inovando novamente em 1932 com *"Flowers and Trees",* a primeira animação totalmente em cores.

Figura 2 – Trecho de "Steamboat Willie"



Fonte: Walt Disney (1928).

No período pós-guerra, o avanço tecnológico e a popularização da televisão impulsionaram a produção industrial de animações. Foram criados estúdios de animação, tendo como expoente os estúdios UPA (*United Productions of America*) em Hollywood, que apresentava um estilo mais sofisticado, embora menos detalhado que as animações da Disney. Desse modo, a animação passou a ser produzida em massa, sendo explorada como produto de lazer, principalmente direcionada ao público infantil.

Figura 3 – Alguns personagens criados pelo Estúdios UPA



Fonte: Estúdios UPA (1948).

2.2 Processos de produção na atualidade

A chegada da computação gráfica na década de 60 transformou radicalmente a animação. O que era feito à mão passou a ser auxiliado por computadores, dando origem ao CGI (*Computer-Generated Imagery,* ou, imagens geradas por computador). Essa mudança marcou um momento importante, oferecendo imagens de maior qualidade, movimentos mais precisos e custos de produção reduzidos.

Com a evolução constante das técnicas digitais, a interpolação se tornou um método essencial. Nele, criam-se quadros-chave com as posições cruciais do movimento, e o software preenche os espaços entre eles, criando uma transição suave entre os quadros.

Para atender às novas necessidades criativas, surgiram diversos programas focados em animação digital. Um deles é *o Adobe After Effects*, amplamente utilizado no audiovisual e incorporado neste projeto como ferramenta fundamental de produção.

Graças aos avanços tecnológicos, a animação se tornou mais acessível, permitindo produções independentes fora dos grandes estúdios. Essa abertura democratizou o processo, ampliando o alcance e a diversidade da animação como forma de arte. Assim, a animação se tornou um meio de comunicação efetivo de ideias e valores, podendo comunicar com as diversas camadas da

sociedade utilizando o entretenimento e a ilusão do movimento, formando um formato ideal para o seguinte projeto.

Hoje, a criação de uma animação costuma ser dividida em três fases principais: pré-produção, produção e pós-produção. Cada fase emprega tecnologias e ferramentas que otimizam o fluxo de trabalho, tornando-o mais ágil e eficiente.

2.2.1 Pré-produção

A pré-produção corresponde à fase de planejamento criativo. Nela são desenvolvidos a ideia, o roteiro, o *storyboard*, o *animatic* e a concepção visual dos personagens e cenários. Também se definem o estilo visual, a direção de arte e o planejamento sonoro, incluindo a gravação das vozes dos personagens. O *animatic* serve como um rascunho do filme, criado a partir do *storyboard*, ditando o ritmo e a duração de cada cena.

2.2.2 Produção

Na etapa de produção, são produzidos os elementos digitais, como modelos 2D ou 3D, aplicadas texturas e materiais, e desenvolvidos os *rigs*, que possibilitam a movimentação dos personagens. A animação pode ser feita por meio de *keyframes*, frame-a-frame, captura de movimento (*MoCap*) ou até com o uso de inteligência artificial. Nessa etapa também são adicionados efeitos visuais e a iluminação, que aprimora a profundidade e o clima da história.

2.2.3 Pós-produção

Por fim, a pós-produção é responsável pelo acabamento do projeto. Envolve processos como renderização, composição de camadas, inserção de efeitos sonoros, trilha musical e mixagem de áudio. A renderização transforma as cenas em imagens finais de alta qualidade, prontas para exibição e distribuição, encerrando o ciclo de produção da animação.

2.3 Recorte sobre a história dos videoclipes

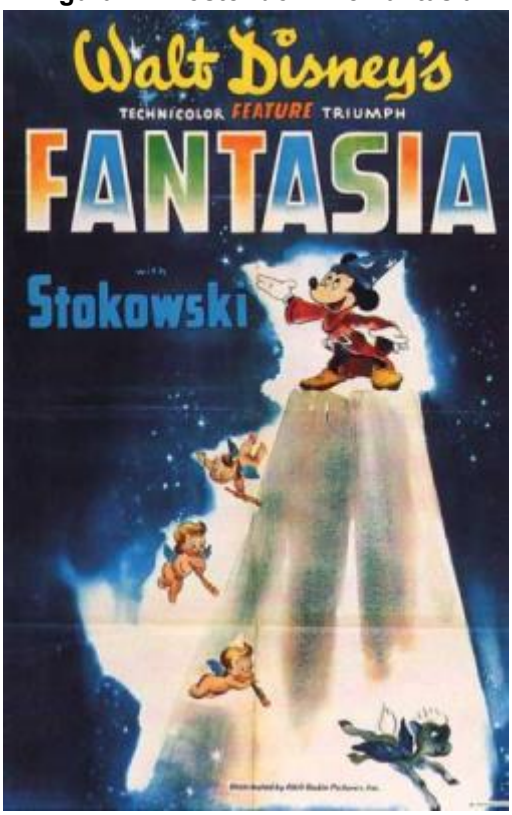
Para o desenvolvimento do seguinte projeto foi realizado um recorte sobre a história dos videoclipes, focando em sua definição, surgimento e mais recentemente, a sua produção com o uso de técnicas de animação 2D.

Dan Moller (2011) descreve os videoclipes como “um curta-metragem audiovisual, que integra uma música com imagens e é produzido para fins promocionais ou artísticos”.

O termo videoclipe, como citado por Correia (2007), possivelmente deriva do “*clipping”*, que se refere aos recortes de jornais ou revistas, para se referir a técnica de fazer colagens em vídeo.

A história dos videoclipes está intrinsecamente ligada à história do cinema. De acordo com o teórico do cinema Nöel Burch, os produtores de filmes perceberam a necessidade que a plateia alimentava de um acompanhamento sonoro às imagens. Os estúdios Disney, ao identificarem tal demanda, produziram na década de 1940 o filme animado "*Fantasia"*, filme com forte ligação entre imagem e música. Cinco anos depois, foi inventada a "vitrola de ficha visuais", um aparelho que permitia a exibição de números musicais em preto e branco, mas que ainda não poderiam ser considerados como um videoclipe.

Figura 4 – Poster do filme Fantasia



Fonte: Walt Disney (1940).

Foi somente em 1964, com os vídeos promocionais lançado juntamente ao filme "*A Hard Day's Night"*, da banda Beatles, que surgiram os primeiros videoclipes da história. Contudo, a popularização desse formato ocorreu apenas na década de 1980, com a criação da emissora estadunidense MTV (*Music Television*), um canal dedicado à exibição de vídeos musicais, que impulsionou o mercado fonográfico. O primeiro videoclipe a ser exibido na emissora foi "*The Video Killed The Radio Star"* da banda The Buggles.

Há divergências sobre qual foi o primeiro videoclipe a utilizar a técnica de animação. O único consenso é que o clipe que popularizou essa abordagem no formato moderno foi *Take on Me* (1985) da banda A-ha, que combinou live-action com animação 2D rotoscopada.

Figura 5 – Trecho do videoclipe Take On Me



Fonte: A-ha (1985).

Atualmente, os videoclipes exploram diversos estilos e técnicas, muitas vezes distanciando da prática cinematográfica tradicional ao não seguir a sequência de início-meio-fim. Entre as técnicas destacam-se a animação, live-action, abordagens documentais e abstratas.

Assim, os videoclipes apresentam uma ampla possibilidade de criação, permitindo representar a música visualmente de maneira subjetiva ou direta, possibilitando a experimentações no campo visual, consolidando os videoclipes como forma artística.

2.4 Design em movimento e videoclipe como artefato audiovisual

O videoclipe desenvolvido neste projeto se insere no campo do design em movimento (*motion design*), área que articula princípios do design à imagem animada.

Ao incorporar os recursos da animação 2D, da música e da montagem, o videoclipe ultrapassa a função ilustrativa e se estabelece como um artefato que organiza ritmo, movimento e narrativa de maneira integrada.

O campo do design em movimento também se ancora nos 12 princípios clássicos da animação, sistematizados por Thomas e Johnston (1981), que enfatizam aspectos como antecipação, *timing*, exagero, *follow through,* movimento em arcos e apelo visual. Esses fundamentos não são apenas técnicas, mas componentes essenciais para a construção de sentido em uma peça animada. Aplicados ao videoclipe trabalhado no presente projeto, eles orientaram a fluidez dos gestos, a naturalidade dos movimentos, o ritmo das transições e o equilíbrio das formas, o que assegura a coerência entre narrativa e execução visual.

No contexto do videoclipe musical, o design em movimento se torna ainda mais evidente, pois a imagem animada precisa dialogar diretamente com o som. O ritmo, a estrutura da música e suas nuances funcionam como guia para definir *timing*, cortes, pausas e acentuações visuais. Como escreve Fabiana Guerra (2020), o design em movimento é um campo que “constrói significados por meio da articulação entre forma, tempo e ritmo”, o que o torna especialmente adequado para obras que dependem da sincronia entre música e imagem.

A canção de Alceu Valença, marcada por sua suavidade e lirismo, orientou a escolha de movimentos mais fluídos e animações contidas em harmonia com o estilo de cordel. Assim, o videoclipe se configura como um produto em que desenho, movimento e narrativa musical se articulam para construir uma experiência sensorial integrada.

Em vista disso, compreender o videoclipe como artefato de design em movimento permite reconhecer que sua criação não se restringe à ilustração e à animação, mas envolve um processo projetual fundamentado em princípios teóricos, escolhas técnicas e decisões expressivas que estruturam a obra em sua totalidade.

2.5 Música popular brasileira

A música popular brasileira, mais conhecida por sua abreviação MPB, é um gênero musical surgido no Brasil em meados da década de 1960, durante a ditadura militar. O gênero surgiu com o propósito de produzir uma música autenticamente brasileira através da junção da Bossa Nova com os movimentos musicais dos Centros Populares de Cultura da União Nacional dos Estudantes e seu engajamento folclórico.

Analisando seu contexto histórico, o MPB teve seu nascimento marcado por um forte caráter de luta contra a ditadura militar. Outra grande marca deste gênero musical é sua diversidade e hibridez, onde os artistas incorporam elementos de várias procedências.

A música “Arrastão”, de Vinicius de Moraes e Edu Lobo, interpretada por Elis Regina, é considerada um dos primeiros exemplos de músicas do novo gênero. Ela foi interpretada pela primeira vez no 1º Festival de Música Popular da TV Excelsior, em 1965, marcando a transição definitiva da Bossa Nova para a MPB.

Entre os artistas que produzem músicas do gênero MPB, destaca-se Alceu Valença, autor da música “Flor de Tangerina”, utilizada no presente trabalho.

Alceu Valença é um cantor, compositor e instrumentista do estado de Pernambuco que mistura ritmos típicos de sua região natal, como frevo e baião,

com o folk e o rock eletrificado dos anos 1970, visando o regionalismo. Ele é uma figura importante para a difusão da cultura nordestina pelo país.

Figura 6 – Foto de Alceu Valença



Fonte: Romerito Pontes (2024).

2.6 Literatura de cordel

Para representar a música, o estilo de animação foi inspirado pela literatura de cordel, reconhecida como Patrimônio Cultural Imaterial Brasileiro pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico (Iphan) em 19 de setembro de 2022.

Esse gênero literário tem origem portuguesa e foi introduzido no Brasil no final do século XVIII. O padrão português foi gradativamente substituído por características regionais e populares, tornando-se uma manifestação cultural brasileira que emergiu, inicialmente, no Nordeste do país. Conforme explica Abreu (2011, p. 17-18):

> [...] referiam-se a ela como ‘literatura de folhetos’ ou simplesmente, ‘folhetos’. A expressão ‘literatura de cordel nordestina’ passa a ser empregada pelos estudiosos a partir da década de 1970, importando o termo português que, lásim, é empregado popularmente. Na mesma época, influenciados pelo contato com os críticos, os poetas populares começam a utilizar tal denominação.

A literatura de cordel consiste na exposição de folhetos ou pequenos livros pendurados em cordéis, vendidos a baixo preço em feiras e outros locais públicos de cidades e vilas. Os cordéis brasileiros são destinados a um vasto público, abrangendo diferentes graus de conhecimento e condições socioeconômicas.

Esses folhetos são caracterizados por suas capas em xilogravura, linguagem coloquial, uso de humor, intensa oralidade, rimas e métricas misturadas a temáticas sobre o cotidiano, o sertão nordestino e a identidade do povo do nordeste.

Essas obras compõem a cultura brasileira e, portanto, devem ser valorizadas e difundidas entre a população. Este projeto tem como objetivo trazer a literatura de cordel e a cultura nordestina para um público mais amplo, promovendo seu reconhecimento e apreciação.

Figura 7 – Exemplo de folheto de cordel



Fonte: Rodrigo Barros (2019).

3 MÉTODOS DE DESENVOLVIMENTO

3.1 Análise de similares e referências

Como forma de obter referências para a preparação do projeto, foram recolhidos e analisados 4 clipes musicais animados similares ao que se pretende trabalhar.

Figura 8 – Você pode ir na Janela por Gram



Fonte: Gram (2008). Disponível em: https://youtu.be/E0MF8jA16Io?si=n8gXa-AVBkufjoee.

O clipe feito por Sérgio Filho, ex-vocalista da banda Gram, conta uma trágica história de amor entre dois gatos com tom melancólico. A narrativa concisa do clipe foi a inspiração inicial da narrativa deste projeto.

Figura 9 – Abertura da novela "Cordel Encantado"



Fonte: TV Globo (2011). Disponível em: https://youtu.be/2cPdfF3gtmE?si=qsjnIFrZ2oc0S7HR.

A abertura da novela Cordel Encantado mistura as lendas heroicas do sertão brasileiro aos encantamentos trazidos pela realeza europeia, sendo o ponto de partida para as histórias de amor entre Açucena e Jesuíno.

A abertura apresenta desenhos no estilo de xilogravura, técnica utilizada nos cordéis, em um estilo bicolor, com uso do preto e do creme.

A técnica de animação utilizada mistura a bidimensionalidade e tridimensionalidade, com os personagens realizando poucos movimentos das articulações.

O estilo do desenho utilizado junto a movimentação suaves das articulações foram de grande inspiração para o projeto aqui proposto.

Figura 10 – Pendurei Poesia: O conto animado em cordel



Fonte: Professor Gleisow, (2017). Disponível em: https://youtu.be/9cCVbcGud74?si=V_yOBp5pM0LGXAYI.

Figura 11 – Sharks (Lyric video) por Imagine Dragons



Fonte: Imagine Dragons (2022). Disponível em: https://youtu.be/7j7twuejxvU?si=96_FwY4OhVXYg4N1.

3.2 Moodboard/ Painel Semântico

Para guiar o projeto tanto esteticamente quanto teoricamente, foi criado um painel semântico com as principais referências visuais para a elaboração da animação.

A estética escolhida envolve a xilogravura, uma técnica de impressão que utiliza figuras em superfície de madeira, amplamente utilizada na literatura de cordel, mesclada com características visuais do estilo japonês de desenho “anime”.

Figura 12 – Paine semântico com inspirações visuais



Fonte: Próprio autor (2025).

3.3 Sobre a música

Como mencionado anteriormente, o presente projeto consiste em um videoclipe animado inspirado na literatura e arte de cordel, baseado na música “Flor de Tangerina” de Alceu Valença.

A escolha da música deve-se a experiência pessoal, aliada a uma intenção de promover o gênero MPB e a música nordestina por meio da técnica de animação. A música representa o ponto de vista de um eu lírico que sonha com o retorno de sua amada, que vem com o aroma da flor de tangerina, e assim ele a ama e se afoga no seu amor.

A música não possui um clipe original, apenas uma arte promocional que representa a flor de tangerina.

Este projeto tem como objetivo refletir a música de forma literal, mas também romantizada, retratando a interação entre o eu lírico e sua amada.

4 MÉTODOS APLICADOS NO DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO FINAL

4.1 Storyboard

O *storyboard* se trata de uma pré-montagem da animação, ou seja, é uma sucessão dos planos desenhados cujo objetivo é analisar todos os aspectos, como ritmo, duração, tamanho e número de cada plano, para a preparação do produto final.

Com isso em mente, o seguinte *storyboad* foi desenvolvido no formato 16:9, proporção amplamente utilizada em vídeos direcionado ao Youtube e outras plataformas audiovisuais digitais.

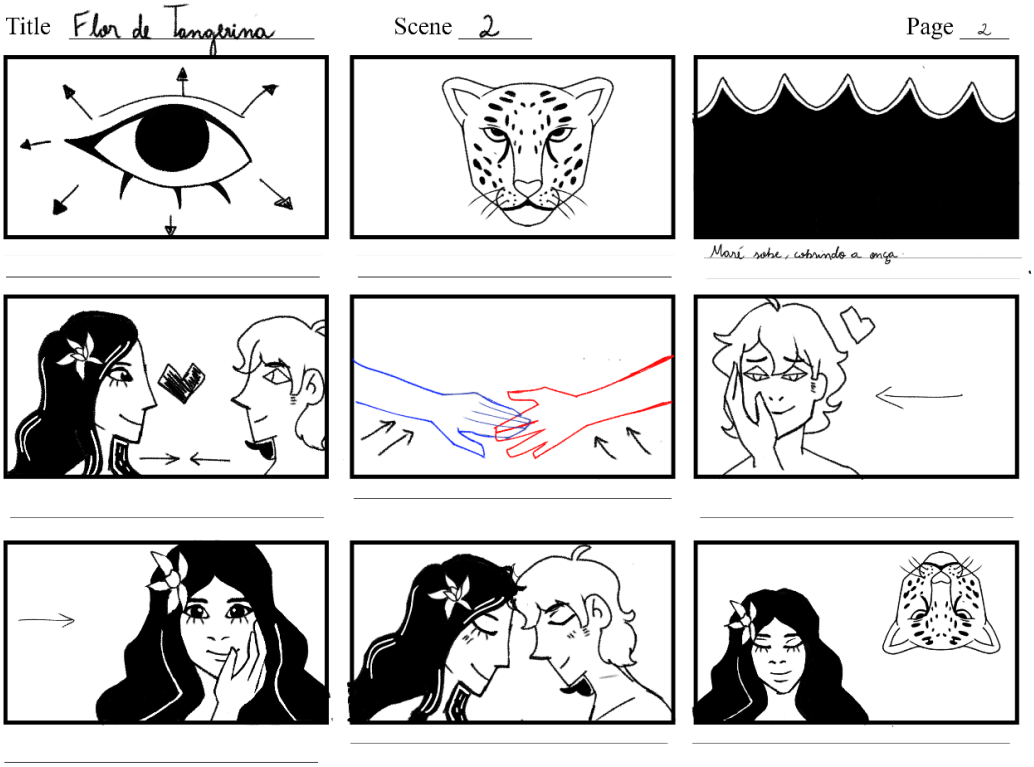
Nesta fase de pré-produção do projeto, buscou-se explorar as possibilidades do estilo de cordel, bem como elaborar o design dos personagens, com o objetivo de encontrar a melhor abordagem visual para transmitir a história da música ao público de forma envolvente e coerente.

Figura 13 – Storyboad do vídeoclipe



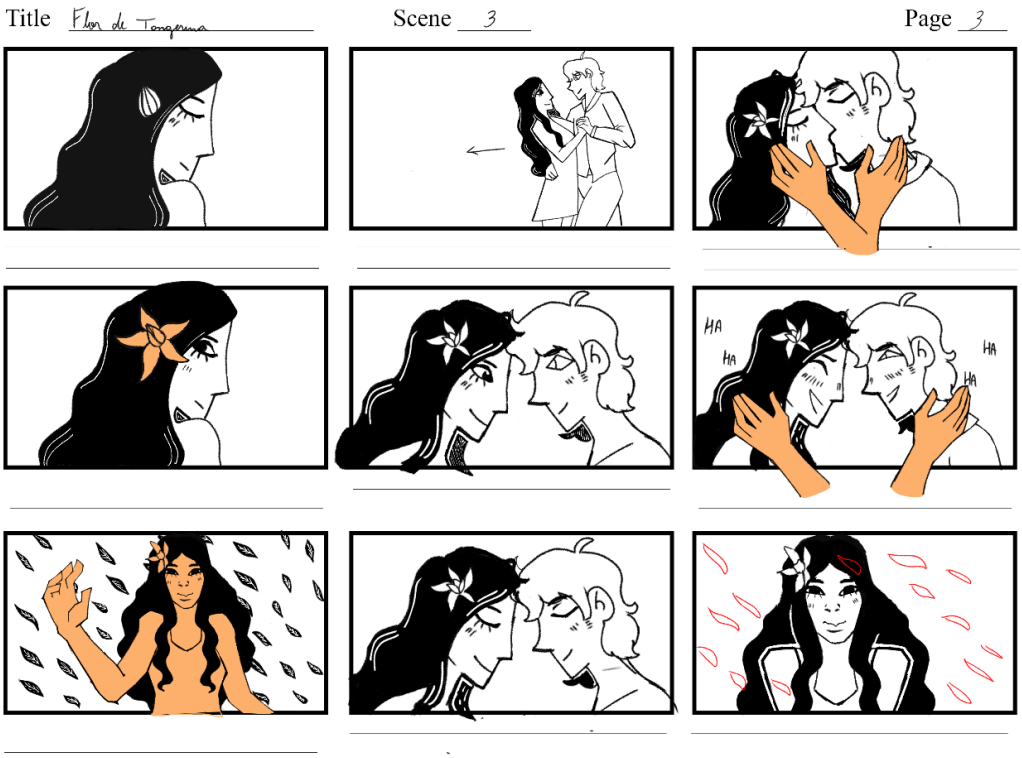
Fonte: Próprio autor (2025).

Figura 14 – Storyboad do vídeoclipe



Fonte: Próprio autor (2025).

Figura 15 – Storyboad do vídeoclipe



Fonte: Próprio autor (2025).

Figura 16 – Storyboad do vídeoclipe



Fonte: Próprio autor (2025).

4.2 Animatic

Com o *storyboard* finalizado e revisado, foi elaborado um *animatic* utilizando o *software Adobe After Effects*, ferramenta de edição e animação amplamente empregada na produção audiovisual. O objetivo dessa etapa foi visualizar a composição das cenas, os movimentos e os efeitos que seriam aplicados na versão final da animação.

Em diálogo com o orientador, surgiu a necessidade de revisitar tanto o traço quanto o design do personagem masculino, já que alguns aspectos se distanciavam da estética tradicional dos folhetos de cordel. A partir dessa reflexão, percebi que o traço inicial não traduzia plenamente a identidade visual que eu pretendia construir. Dessa forma, realizei uma análise crítica das ilustrações e identifiquei pontos que exigiam maior coerência estilística. Esse processo levou a ajustes no desenho e à reformulação do personagem, fortalecendo a unidade visual da animação e aproximando o resultado da estética desejada.

Nessa fase, definiu-se que a animação adotaria um estilo semelhante ao *Motion Comics*, caracterizado pela ênfase no movimento de câmera e na deformação de imagens. Segundo Elias (2013), “enquanto no *comic* temos imagem estática e, no desenho animado, filme animado, temos imagem em movimento, no *motion comic* temos sequências de imagens em movimento feitas com imagens estáticas (ou com movimentos simples)”.

O resultado do *animatic* pode ser visualizado no link a seguir:

https://youtu.be/0geHRaf2_Xg

4.3 Identidade visual – cores e tipografia

A letra da música foi incorporada ao vídeo como um elemento adicional, com o intuito de enriquecer a narrativa visual e reforçar o caráter de videoclipe musical.

As fontes tipográficas escolhidas: Xilosa, de Átila Milanio, e Cordenilo, de Danilo Migue, foram selecionadas por suas características visuais inspiradas no estilo de cordel, reforçando a identidade estética do projeto.

Figura 17 – Fonte Xilosa



Fonte: Átila Milanio (2011).

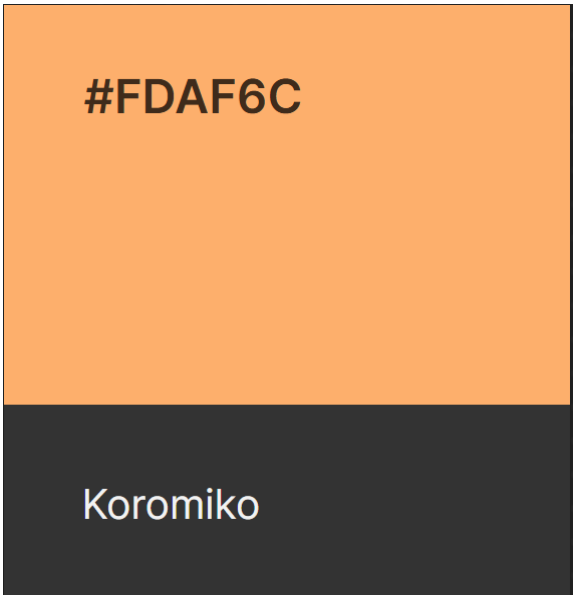
Figura 18 – Fonte Cordenilo



Fonte: Danilo Migue (2019).

Além disso, optou-se por utilizar uma única cor adicional ao preto em toda a composição: o laranja Koromiko, tonalidade semelhante à da tangerina, escolhida por seu equilíbrio visual, uma vez que apresenta vivacidade e contraste suficientes sem causar desconforto ao observador.

Figura 19 – Cor escolhida para compor o videoclipe



Fonte: Próprio autor (2025).

4.4 Processo de animação e fundamentos teóricos

Em diálogo com o orientador do projeto, foi questionada uma divergência na coerência dos movimentos e nas proporções entre os personagens. A partir dessa problematização, realizei uma análise crítica do conjunto e identifiquei a necessidade de aprimorar a consistência dos movimentos e o equilíbrio das formas. Nesse sentido, as animações foram refinadas com o objetivo de garantir maior fluidez e expressividade, reforçando a coerência visual e narrativa do conjunto

Com as artes finalizadas, o passo seguinte consistiu em aperfeiçoar o *animatic*, transformando-o na animação final. Para essa etapa, foi novamente utilizado o *Adobe After Effects*.

Os desenhos anteriores foram substituídos pelas versões atualizadas, e as animações de texto e imagem foram refinadas, buscando maior fluidez.

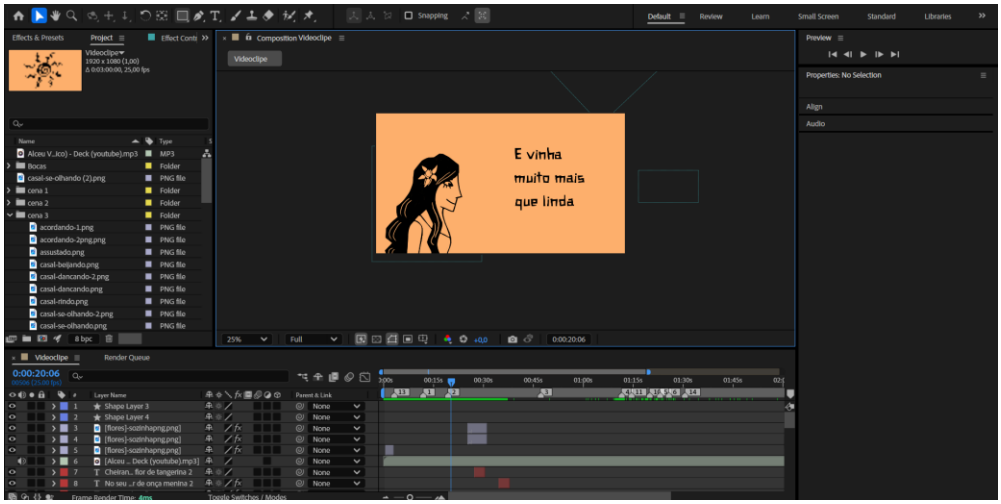
O processo de animação foi conduzido de acordo com a estrutura da música, seguindo uma hierarquia de execução: primeiramente, a definição da posição e animação da cena geral; em seguida, o posicionamento e a animação das legendas; e, por fim, a animação dos detalhes menores, responsável por complementar e enriquecer o resultado.

Figura 20 – Processo de animação no *Adobe After Effects*



Fonte: Próprio autor (2025).

Figura 21 – Processo de animação no Adobe After Effects



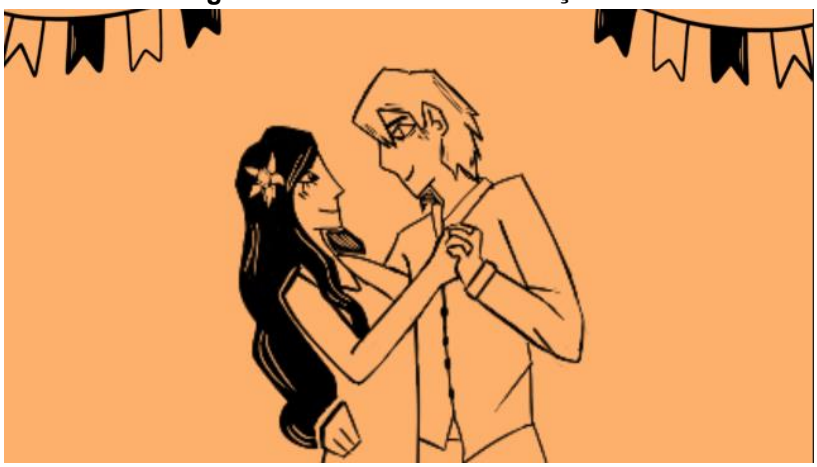
Fonte: Próprio autor (2025).

O processo de animação do videoclipe foi orientado não apenas por escolhas estéticas, mas também por fundamentos teóricos da animação, conforme discutidos por Sergi Cámara (2007) e pelos animadores da Disney Frank Thomas e Ollie Johnston (1981). Esses autores destacam princípios que garantem ritmo e expressividade ao movimento animado, como o uso de linhas de ação, movimento em arcos, *“follow through”* e *“timing”.*

Na animação “Flor de Tangerina”, esses princípios foram aplicados para reforçar a naturalidade dos movimentos e a expressividade emocional das cenas. Por

exemplo, na passagem em que os personagens dançam, buscou-se preservar a fluidez corporal e evitar deformações excessivas, respeitando o equilíbrio visual entre peso e leveza. O movimento segue transições suaves, acompanhando o ritmo musical e o tom da canção.

Figura 22 - Cena de casal dançando



Fonte: Próprio autor (2025).

Há também a aplicação do princípio de *overlapping action* (sobreposição da ação), em que diferentes partes do corpo se movem com leves defasagens temporais, criando sensação de continuidade e organicidade, o que pode ser visualizado pela movimentação das diferentes partes do cabelo no trecho que mostra a moça com os cabelos esvoaçados pelo vento.

Figura 23 - Princípio de *overlapping action* aplicado na personagem feminina



Fonte: Próprio autor (2025).

O uso do princípio de *timing* (temporização) foi essencial para ajustar a velocidade dos gestos de acordo com a métrica da música, reforçando a relação entre som e imagem.

Em alguns trechos, o princípio do exagero controlado foi aplicado para realçar emoções e gestos sem comprometer o estilo inspirado na xilogravura. A expressividade dos personagens, por exemplo, foi reforçada de maneira sutil, considerando as limitações autoimpostas pela estética do cordel, que possui silhuetas simplificadas e formas de baixo detalhamento.

Figura 24 - Exemplo do princípio de exagero controlado



Fonte: Próprio autor (2025).

Assim, a animação deixa de ser apenas um recurso técnico e passa a ser parte integrante da narrativa visual, sustentando o lirismo e a atmosfera da obra musical. Dessa forma, o processo de criação demonstra a articulação entre intenção narrativa e coerência visual, evidenciando que cada escolha de ritmo, enquadramento e deformação, foi guiada por princípios consolidados da linguagem da animação, e não apenas por decisões intuitivas.

4.5 Resultado

O resultado do videoclipe pode ser assistido através do link:
https://youtu.be/BBUiHhMn4Yc

5 CONCLUSÃO

Mesmo com a dedicação de dois semestres ao desenvolvimento do projeto, a realização de uma animação exigiu um grande esforço, demandando tempo considerável da minha rotina. Ao longo do processo, diversos imprevistos e acontecimentos pessoais impactaram o cronograma de produção, ocasionando atrasos e a necessidade de adaptações.

A ideia inicial do projeto também passou por mudanças significativas, sendo reformulada para uma proposta mais realista e viável, em contraste com a concepção original. Nesse sentido, o diálogo com o orientador foi fundamental para problematizar questões de coerência formal, expressividade e movimento, o que me levou a revisar escolhas, aprimorar proporções, repensar gestos e refinar a fluidez das cenas.

Apesar dessas dificuldades, a experiência foi enriquecedora, tanto pelo aprendizado técnico, especialmente no uso do *Adobe After Effects*, quanto pelo aprofundamento no conhecimento sobre a cultura nordestina e pelo aperfeiçoamento das minhas habilidades de organização e planejamento.

Ao final, foi possível entregar um resultado satisfatório, coerente com os objetivos estabelecidos e representativo do esforço e crescimento obtidos ao longo do processo. E fico satisfeita por ter conseguido criar uma obra que une design, música e cultura.

6 REFERÊNCIAS

ABREU, Márcia. Histórias de cordéis e folhetos. 4. ed. atual. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2011.

ANASTACIO, Camila Mioto. Chave memo: produção de animação quadro a quadro para um videoclipe de RAP. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista (UNESP). Bauru, 2024. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/entities/publication/095ced3a-fb66-484d-b0b9-be7d666eac0b Acesso em: 26 mai. 2025.

APPLE MUSIC. Alceu Valença essenciais [playlist]. Disponível em: https://music.apple.com/br/playlist/alceu-valença-essenciais/pl.b0c735ad89e045efa907bdbb82998912. Acesso em: 26 out. 2025.

BAHIA, Ana Beatriz.; BAHIA, Sophia. História da animação. 1. ed. [s.l.] InterSanimação.1.

BARBOZA, Víctor Eduardo Nunes. O controle: a produção de uma animação 2D utilizando recursos do After Effects. 2017. 72 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Comunicação Social-Radialismo) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/entities/publication/467f63ff-49d3-4845-af7d-c17885885c34. Acesso em: 26 mai. 2025.

CÀMARA, Sergi. O desenho animado. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CARREIRO, João Paulo de Oliveira Lima Souza. “Sã?” - Curta-metragem em animação de terror. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design Gráfico), Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista (UNESP). Bauru, 2023. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/entities/publication/a8e1b656-b7ef-46eb-b062-95c48a6ceb87. Acesso em: 26 mai. 2025.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. 2007. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf. Acesso em: 26 out. 2025.

CULTURA UOL. Conheça a história da MPB. São Paulo: UOL, 2 mar. 2021. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/entretenimento/noticias/2021/03/02/595_conheca-a-historia-da-mpb.html. Acesso em: 26 out. 2025.

DE FREITAS, M. F. Fundamentos e Técnicas da Animação 2D. 1. ed. [s.l.] InterSaberes, 2023.

ELIAS, Herlander. Motion Comics. Banda Desenhada em Movimento. A Página, O Ecrã e o Leitor Utilizador. Universidade da Beira Interior, Portugal, 2013

FILMREFERENCE.COM. Film Encyclopedia: Dance: From Musicals to Music Videos. Disponível em: https://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Dance-FROM-MUSICALS-TO-MUSIC-VIDEOS.html. Acesso em: 26 mai. 2025.

FUNDAÇÃO CASA DE RUI BARBOSA. Literatura de cordel é reconhecida como patrimônio cultural imaterial brasileiro. Brasília, DF: Governo Federal, 19 set. 2018. Disponível em: https://www.gov.br/casaruibarbosa/pt-br/centrais-de-conteudo/noticias/2018/literatura-de-cordel-e-reconhecida-como-patrimonio-cultural-imaterial-brasileiro. Acesso em: 13 mai. 2025.

MATSUGUMA, Julia Mie. D(evil) animado. Orientador: Gustavo Lassala Silva. 2024. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) - Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista(UNESP), Bauru, 2024. Disponível em? https://repositorio.unesp.br/entities/publication/e5775cf1-9013-4dbe-9f0f-53f2f4663791. Acesso em: 26 mai. 2025.

MOLLER, Dan. Redefining Music Video. 2011. Disponível em: http://danmoller.com.au/?p=87. Acesso em: 26 out. 2025.

NAPOLITANO, Marcos. A música popular brasileira (MPB) dos anos 70: resistência política e consumo cultural. In: ACTAS DEL IV CONGRESO LATINOAMERICANO DE LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL PARA EL ESTUDIO DE LA MÚSICA POPULAR. Cidade do México: IASPM, abr. 2002.

RUFFINO, Caroline Ferreira Lima. Com Partilhar. 2017. 65 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado - Design Gráfico) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/entities/publication/8bd68672-f2b2-4f14-ac0c-af7ab19d3cf6. Acesso em: 26 mai. 2025.

SILVA, Amanda Muniz da. A trajetória da literatura de cordel no Brasil: das feiras às mídias digitais. Verbum, v. 12, n. 2, p. 6-31, set. 2023. ISSN 2316-3267 . Disponível em: https://revistas.pucsp.br/index.php/verbum/article/view/61815. Acesso em: 13 mai. 2025.

Williams, Richard. The Animator’s Survival Kit. Expanded ed.-. London: Faber and Faber, 2009. Print.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981.

GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. *Design Digital*. São Paulo: Tocalivros, 2020.

ANEXO A – LETRA DA MÚSICA “FLOR DE TANGERINA”

Hoje eu sonhei que ela voltava
E vinha muito mais que linda
À meia luz me acordava
Cheirando a flor de tangerina

Eu lhe amava e mergulhava
No seu olhar de onça menina
E docemente me afogava
Em suas águas cristalinas

Eu lhe amava e mergulhava
No seu olhar de onça menina
E docemente me afogava
Em suas águas cristalinas
Em suas águas

Depois sonhei que ela voltava
E dessa vez bem mais que linda
À meia luz me afagava
E sua pele era 'tão fina

Quando acordei meu bem chegava
Seria onça ou menina
Chegar assim de madrugada
Cheirando à flor de tangerina
Cheirando à flor

Depois sonhei que ela voltava
E dessa vez bem mais que linda
À meia luz me afagava
E sua pele era 'tão fina

Quando acordei meu bem chegava
Seria onça ou menina
Chegar assim de madrugada
Cheirando à flor de tangerina

Quando acordei meu bem chegava
Seria onça ou menina
Chegar assim de madrugada
Cheirando à flor de tangerina
Cheirando à flor