



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**  
**CURSO DE GRADUAÇÃO EM SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

**MARCILENE DAMASCENO DE ARAÚJO**

**PRODUÇÃO DE VIDEOCLÍPE ANIMADO PARA A MÚSICA “MATOU A MÃE”**

**FORTALEZA**

**2021**

MARCILENE DAMASCENO DE ARAÚJO

PRODUÇÃO DE VIDEOCLÍPE ANIMADO PARA A MÚSICA “MATOU A MÃE”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira

FORTALEZA

2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

A69p Araújo, Marcilene Damasceno de.  
Produção de videoclipe animado para a música “matou a mãe” / Marcilene Damasceno de Araújo. – 2021.  
65 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual,  
Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2021.  
Orientação: Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira.

1. Videoclipe. 2. Colagem. 3. Animação digital. 4. Punk rock. I. Título.

CDD 302.23

---

MARCILENE DAMASCENO DE ARAÚJO

PRODUÇÃO DE VIDEOCLÍPE ANIMADO PARA A MÚSICA “MATOU A MÃE”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Sistemas e Mídias Digitais do INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira (Orientador)  
Universidade Federal do Ceará - UFC

---

Prof. Dr. Georgia da Cruz Pereira  
Universidade Federal do Ceará - UFC

---

Prof. Me. Neil Armstrong Rezende  
Universidade Federal do Ceará - UFC

À minha avó Luzia e meu tio Miguel, que ocuparam as posições de mãe e pai em minha vida e que me ajudaram, mesmo que de forma caótica e sem entenderem o que de fato era essa experiência, a viver esse sonho que é estar na faculdade.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Prof. Dr. Adriano Anunciação Oliveira, por me orientar em meu relatório técnico e por me oferecer contribuições e aconselhamentos valiosos durante a produção do videoclipe.

À meu noivo, Hermano Cavalcante, por sempre estar ao meu lado, fazendo com que as dificuldades e obrigações da vida fiquem mais leves a partir de seu apoio que sempre existiu.

Aos meus sogros, que em vários momentos, da faculdade e da vida profissional, cuidaram de mim, me fazendo sentir muito acolhida por eles.

E à minha madrinha Paula Oliveira, que me ajudou no processo de matrícula da universidade, me apoiando com a organização de documentos em um momento que nem eu mesma acreditava que conseguiria entrar no curso que sempre sonhei fazer, curso que mudaria minha história.

“Talvez, somente em momentos de exaltação messiânica é que se pode, eventualmente, começar a sonhar com um horizonte que acolheria, que tornaria visíveis todas as imagens.”

(Georges Didi-Huberman)

## RESUMO

O objetivo deste trabalho foi desenvolver um videoclipe animado com estética de colagem para a música "Matou a mãe", da banda de punk rock Jonnata Doll e os Garotos Solventes, do álbum "Alienígena" de 2019. Foram utilizados para tal, programas de animação digital 2D e programas de edição de imagens e de elementos vetoriais. Os processos presentes no desenvolvimento deste trabalho foram divididos com base nas principais etapas de produção audiovisual: pré-produção, produção e pós-produção. O produto final deste projeto foi aceito pela banda, esta que publicou o material desenvolvido em seu canal oficial do Youtube.

**Palavras-chave:** Videoclipe. Colagem. Animação digital. Punk rock.

## **ABSTRACT**

This study objective was to develop an animated videoclip with collage aesthetic to the song "Matou a mãe" from the punk rock band "Jonnata Doll e os Garotos Solventes", from the 2019's album "Alienígena". For this, 2D animation and image and vector elements editors were used. The processes present in this work development were divided based on the main steps of audiovisual production: pre-production, production and post-production. The project's final product was accepted by the band, which published the developed material in their's YouTube channel.

**Keywords:** Music video. Collage. Digital animation. Punk rock.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frame do videoclipe "Take Me Out" da banda Franz Ferdinand . . . . .	17
Figura 2 – Frame do videoclipe "UpUp" da banda Coldplay . . . . .	18
Figura 3 – Frame do videoclipe "UpUp" da banda Coldplay . . . . .	18
Figura 4 – Frame do videoclipe "Wow" do artista Beck . . . . .	18
Figura 5 – Capa do álbum “Alienígena” . . . . .	21
Figura 6 – Frame do videoclipe “Bang Bang” da banda Green Day . . . . .	24
Figura 7 – Frame do videoclipe “Bang Bang” da banda Green Day . . . . .	24
Figura 8 – Frame do vídeo ADIDAS // XSilo . . . . .	25
Figura 9 – Frame do vídeo Funny Or Die . . . . .	25
Figura 10 – Frame do clipe “Chega” de Duda Beat . . . . .	26
Figura 11 – Cartaz "Bata nos brancos com a cunha vermelha" . . . . .	26
Figura 12 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	27
Figura 13 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	28
Figura 14 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	28
Figura 15 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	29
Figura 16 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	29
Figura 17 – Separação de membros de personagens do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	31
Figura 18 – Personagens com rigging para animação . . . . .	32
Figura 19 – Algumas imagens originais utilizadas para a construção dos personagens . . . . .	33
Figura 20 – Algumas imagens originais utilizadas no videoclipe . . . . .	33
Figura 21 – Exemplos de imagens e composições testadas e não utilizadas . . . . .	34
Figura 22 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	35
Figura 23 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	36
Figura 24 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	36
Figura 25 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	37
Figura 26 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	37
Figura 27 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	38
Figura 28 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	38
Figura 29 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	39
Figura 30 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	40
Figura 31 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe” . . . . .	40

Figura 32 – Primeira composição da cena 3 do videoclipe . . . . .	42
Figura 33 – Composição da cena 3 com as primeiras alterações . . . . .	42
Figura 34 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe” . .	44
Figura 35 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe” . .	44
Figura 36 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe” . .	45
Figura 37 – Variações do logo da banda Jonnata Doll e os Garotos Solventes . . . . .	46
Figura 38 – Variações dos frames de fogo e raios em personagem do videoclipe . . . . .	46
Figura 39 – Transição entre cenas - imagem 1 . . . . .	47
Figura 40 – Transição entre cenas - imagem 2 . . . . .	48
Figura 41 – Transição entre cenas - imagem 3 . . . . .	49
Figura 42 – Transição entre cenas - imagem 4 . . . . .	50
Figura 43 – Utilização de máscara de recorte com o plugin “Saber” aplicado . . . . .	51
Figura 44 – Utilização do efeito “Turbulente Displace” . . . . .	51
Figura 45 – Exemplos de texturas utilizadas na animação . . . . .	52
Figura 46 – Frame da primeira cena do videoclipe antes e depois da aplicação de texturas	53
Figura 47 – Créditos antes e depois de alteração, respectivamente . . . . .	54
Figura 48 – Exemplo de frame sem e com legenda . . . . .	55
Figura 49 – Visualizações do videoclipe no canal da banda no Youtube no dia 31/08/2021	56
Figura 50 – Alguns comentários do videoclipe no canal da banda no Youtube . . . . .	57
Figura 51 – Publicação de divulgação do videoclipe no instagram da banda . . . . .	58
Figura 52 – Stories de perfil de divulgação artística compartilhando o lançamento do videoclipe . . . . .	59
Figura 53 – Stories de fãs da banda compartilhando o lançamento do videoclipe . . . . .	60
Figura 54 – Stories de fãs da banda compartilhando o lançamento do videoclipe . . . . .	61
Figura 55 – comentários de fãs da banda em postagem no instagram . . . . .	62

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 – Cronograma elaborado para organizar as etapas de produção do videoclipe . 30

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>13</b>
<b>1.1</b>	<b>O videoclipe e a animação de colagem</b>	<b>14</b>
<b>1.2</b>	<b>Metodologia</b>	<b>19</b>
<b>2</b>	<b>RELATÓRIO DE PRODUÇÃO</b>	<b>20</b>
<b>2.1</b>	<b>Pré-produção</b>	<b>20</b>
<b>2.1.1</b>	<i>Pesquisas e entrevista</i>	<b>20</b>
<b>2.1.2</b>	<i>Sobrevivência dos Vagalumes</i>	<b>22</b>
<b>2.1.3</b>	<i>Referências Visuais</i>	<b>23</b>
<b>2.1.4</b>	<i>Esboços e plataformas de pesquisa</i>	<b>27</b>
<b>2.1.5</b>	<i>Elaboração do cronograma</i>	<b>29</b>
<b>2.1.6</b>	<i>A escolha das imagens para a animação</i>	<b>30</b>
<b>2.1.7</b>	<i>Storyboard</i>	<b>35</b>
<b>2.1.8</b>	<i>Storyreel</i>	<b>38</b>
<b>2.1.9</b>	<i>Construção de composições, direção de arte e frame style</i>	<b>39</b>
<b>2.1.10</b>	<i>Problemas</i>	<b>42</b>
<b>2.2</b>	<b>Produção</b>	<b>43</b>
<b>2.2.1</b>	<i>A animação</i>	<b>43</b>
<b>2.2.2</b>	<i>Transições</i>	<b>46</b>
<b>2.2.3</b>	<i>Frame rate e texturas</i>	<b>48</b>
<b>2.3</b>	<b>Pós-Produção</b>	<b>50</b>
<b>2.3.1</b>	<i>A nova resposta da banda após a conclusão do projeto</i>	<b>52</b>
<b>2.3.2</b>	<i>A publicação do vídeo no youtube da banda</i>	<b>53</b>
<b>3</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>63</b>
<b>3.1</b>	<b>Sobre minha graduação</b>	<b>64</b>
<b>3.2</b>	<b>A animação</b>	<b>65</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>66</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente relatório descreve o processo de realização do videoclipe em animação digital com estética de colagem feito para a música “Matou a Mãe”, da banda de punk rock Jonnata Doll e os Garotos Solventes.

Jonnata Doll e os Garotos Solventes é uma banda de rock da cidade de Fortaleza que está em atividade desde 2010. Atualmente residem em São Paulo, tocando e cantando canções sobre a cidade com uma perspectiva quase autobiográfica, através das percepções do grupo e, principalmente, do vocalista Jonnata Doll. Atualmente a banda é formada por 5 integrantes: Jonnata Doll, na voz e guitarra; Edson Van Gogh, na guitarra; Léo Breedlove, na guitarra e teclado; Loro Sujo, no baixo; e Felipe Maia, na bateria.

A música “Matou a Mãe” faz parte do terceiro álbum da banda: “Alienígena”, lançado no ano de 2019, este que foi produzido por Fernando Catatau, da banda Cidadão Instigado (FACCHI, 2019). Segundo os integrantes, por mais que as músicas desse projeto sejam cantadas em primeira pessoa, o foco é falar sobre a interação entre as pessoas, das relações do eu com o outro.

Em uma interpretação livre da própria autora do presente projeto, a letra da música “Matou a Mãe” descreve ações e desejos violentos e hostis de um personagem que faz parte do universo conceitual do álbum ao qual a música pertence. Como um dos focos do projeto do álbum é falar sobre a vida em São Paulo em época de ascensão do conservadorismo, a música trabalhada, fazendo parte desse contexto, reflete através dos cenários e acontecimentos descritos elementos trágicos pertencentes a essa realidade política.

Além do discurso conservador ser representado na letra da música, também é mostrado na mesma que a resistência a esses movimentos ditatoriais ainda existe. São os vagalumes as figuras de resistência para essa história, aqueles que, mesmo sendo vítimas de injustiças sociais e políticas, sobrevivem através da arte, da música e das experiências.

Dentre as 10 faixas do álbum “Alienígena”, “Matou a mãe” foi escolhida como base para o presente Trabalho de Conclusão de Curso por alguns motivos importantes: (1) ter uma letra que carrega várias alegorias para o que está acontecendo em nossa sociedade atualmente, passando por pautas políticas e sociais muito presentes no nosso dia a dia de cidadãos brasileiros; e (2) ter uma duração curta, facilitando a execução do projeto durante o semestre de entrega deste trabalho.

A música é caracterizada por ter vários elementos simbólicos em sua letra e por

possuir batidas rápidas e frenéticas. Ela traz frases fortes e diretas sobre comportamentos hostis de um personagem fictício que, a partir de um pequeno esforço, possibilita que o ouvinte o associe ao nosso cenário político atual.

A obra realizada para esse trabalho de conclusão tem como principais referências momentos marcantes da política nacional e da história da humanidade ocorridos nos anos de 2019, 2020 e 2021, nos quais o mundo enfrentou a pandemia da COVID-19 e nos quais também estava na presidência do Brasil Jair Messias Bolsonaro.

“Matou a mãe” é uma música rápida que, em seus 2 minutos e 3 segundos, passa muito bem a mensagem e a crítica que busca representar. Atualmente a mesma tem 11.835 reproduções no *Spotify* e 3.841 no *Youtube*. Para aproveitar melhor a obra, é interessante direcionar atenção às suas guitarras rápidas e aos gritos de *background*, elementos sonoros estes que, em conjunto, traduzem a loucura que é a música e os acontecimentos já históricos que a mesma faz referência de forma subjetiva.

É importante dizer que a possibilidade da utilização da animação apresentada neste trabalho como vídeo oficial para a música “Matou a mãe” foi sugerida à banda. Contudo, os integrantes inicialmente não acolheram a sugestão, explicando que as escolhas estéticas do grupo não se assemelhavam com as desenvolvidas nos primeiros materiais de concepção feitos para o produto que este relatório descreve. Vale dizer que nesse primeiro contato, mesmo com uma inicial resposta negativa a respeito da utilização do videoclipe, a banda colaborou muito com dados, referências e imagens, além de terem se disponibilizado a compartilhar o trabalho em suas redes sociais para ajudar na divulgação do vídeo.

Ao final do projeto, com a conclusão do videoclipe, uma nova resposta da banda surgiu, e desta vez foi positiva. Ao verem o resultado da produção, os integrantes gostaram muito da animação e decidiram publicar o material no canal oficial da banda no *Youtube*.

## **1.1 O videoclipe e a animação de colagem**

Pode-se dizer, a partir de um ponto de vista conceitual e subjetivo, que a ligação entre técnicas de colagem e vídeos musicais é antiga, estando ela presente nas origens do nome e do conceito do formato audiovisual desenvolvido para esse projeto de conclusão:

A colagem de imagens enfocaria a tendência contemporânea do videoclipe como gênero do audiovisual de se fazer composições a partir de outros trabalhos e imagens produzidos inclusive na mídia de massa. Segundo Thiago Soares, no início o clipe era rápido e instantâneo, com prazo de validade, enquanto esforço

para divulgação musical. A característica marcante do videoclipe eram imagens em velocidade frenética, sem obrigação de contar uma história linear com início, meio e fim. Podia ser somente uma justaposição de imagens para se vender a música (CORRÊA, 2006).

O termo Videoclipe surgiu na década de 1980 e vem da palavra *clipping*, processo que agrupa recortes de notícias de vários meios de comunicação relacionados a algum assunto de interesse de quem os reúne. Na primeira década de surgimento, o videoclipe ganhou esse nome por se assemelhar, em seu processo de produção, com o material jornalístico já citado, e era muito comum esse produto audiovisual apresentar as seguintes características de montagem: cenas recortadas, sobreposição de imagens e a não necessidade de desenvolvimento de uma narrativa linear nas cenas apresentadas (CORRÊA, 2006).

Laura Josani Corrêa diz que “O videoclipe surge para vender um pacote completo: música e imagem do artista. Como ferramenta de apelo mercadológico, o videoclipe também influencia comportamentos e dita moda. Atualmente, esta noção de videoclipe como justaposição de imagens, ao modo de uma bricolagem, quase não se sustenta. Hoje, os cliques podem apresentar construções narrativas, lineares ou não” (CORRÊA, 2006).

Nesse sentido, pensando no videoclipe como um fruto e ao mesmo tempo como formato contribuidor de uma realidade que é a mistura de estéticas e de referências dos mais diversos tipos de produtos artísticos da pós-modernidade, é interessante analisar um recorte mais específico de produção do mesmo: o videoclipe animado com estética de colagem.

A origem da técnica de colagem é muito antiga, sendo utilizada desde o século XII. Os primeiros registros de criação de colagens estão presentes na construção de papéis de poesias por calígrafos japoneses, nos quais eles colavam tecidos e pedaços de papéis para posteriormente pintarem nessa superfície (VARGAS; SOUZA, 2011).

No decorrer dos séculos a técnica de colagem continuou sendo muito utilizada para representar ideias, principalmente nas cidades europeias cada vez mais industriais do final do século XIX. Essa forma de comunicação visual foi muito utilizada pelos designers da época na construção de cartazes publicitários dos mais diversos serviços. Já no século XX ela foi introduzida nas novas formas de se fazer arte nos diversos movimentos artísticos do começo desse século e também a partir dos anos 60, através do surgimento de tecnologias digitais como os programas de edição de imagem e vídeo. Pode-se dizer então que a estética de colagem sempre esteve presente na produção artística de uma forma geral e mais fortemente no pós-modernismo (VARGAS; SOUZA, 2011).

Semelhante ao videoclipe, a técnica de colagem sempre se caracterizou por representar esteticamente as ideias de determinada época. No século XIX, com a popularização da fotografia, essa expressão artística já era utilizada por pessoas comuns na construção de composições fotográficas pessoais, principalmente em peças de decoração. Depois, com o desenvolvimento das metrópoles a colagem foi muito utilizada na construção de cartazes e já no começo do século XX ela foi uma das principais técnicas utilizadas em diversos movimentos artísticos (VARGAS; SOUZA, 2011).

É importante destacar, principalmente, o Movimento Construtivista Russo, que trouxe no início do século 20 diversas características da colagem nas criações dos artistas que faziam parte do mesmo. Essas criações traziam conteúdos de crítica à política e à sociedade (SANTOS, 2014).

Além da utilização da colagem em obras estáticas, como pintura e pôsteres, entre a segunda metade do século XIX e as primeiras décadas do século XX, essa técnica também, e principalmente, começou a ser usada como linguagem visual em diversos vídeos experimentais de artistas modernistas das primeiras décadas do século passado (VARGAS; SOUZA, 2011).

Na década de 1930 Oskar Fischinger já criava animações musicais, sendo uma de suas principais obras a *An Optical Poem*, de 1938. Nesse vídeo, Oskar cria uma animação muito semelhante à uma estética bem conhecida hoje em dia chamada *Motion Graphics*, trazendo formas geométricas abstratas animadas. Em *An Optical Poem* pode-se observar a sincronia de movimentos de elementos na tela com o ritmo da música trabalhada. Esse artista, além de ter desenvolvido muitos materiais autorais, também foi chamado para trabalhar na Disney nos anos de 1940, ajudando na produção do filme “Fantasia”, um dos primeiros dessa companhia a se preocupar com animações musicais e um dos filmes que carrega muitas características experimentais, estética que sempre teve um forte vínculo com produtos audiovisuais que unem música e vídeo.

Nessa época, a animação de colagem e a animação surrealista em geral, já demonstravam uma grande proximidade na relação música-vídeo. Pode-se observar assim, que a produção de animações para músicas e para outros produtos sonoros e visuais já existia e já estava sendo experimentada há muitas décadas antes do advento do computador pessoal e das ferramentas digitais de edição. A grande diferença, porém, foi que o avanço tecnológico proporcionou mais possibilidades de produção e culminou no surgimento de diversos artistas na segunda metade do século XX que se apropriaram e resgataram estéticas visuais antigas, colaborando para a criação

do que viria se chamar de *Motion Graphics* (VARGAS; SOUZA, 2011).

Em “Money For Nothing”, clipe que inaugurou a MTV Europa em 1987, pode-se observar diferentes técnicas de animação inseridas na gravação original. Nesse vídeo, da banda Dire Straits, já se pode perceber a influência da experimentação digital de técnicas de animação. Vídeos como esses é um reflexo do que os artistas da época estavam utilizando e testando no desenvolvimento dos mais diversos produtos midiáticos. Também é possível entender aí, a relação entre design e vídeo que começava a se fortalecer cada vez mais a partir do avanço das tecnologias e do sentimento de liberdade artística vindos de outras linguagens daquela época.

Focando na estética de colagem e nessas características descritas anteriormente a respeito de montagem, experimentações e principalmente, da união de elementos vindos de fontes diversas para construção de algo novo, pode se dizer que existe uma grande variedade de videoclipes que possuem essa estética. Essas obras, produzidas com as mais diversas técnicas de animação e edição, podem ser encontradas em canais de diversos artistas, dos mais diferentes gêneros musicais.

Seguem alguns exemplos de videoclipes com essa estética nas Figuras 1, 2, 3 e 4.

Figura 1 – Frame do videoclipe "Take Me Out" da banda Franz Ferdinand



Fonte: Franz Ferdinand (FERDINAND, 2009)

Figura 2 – Frame do videoclipe "UpUp" da banda Coldplay



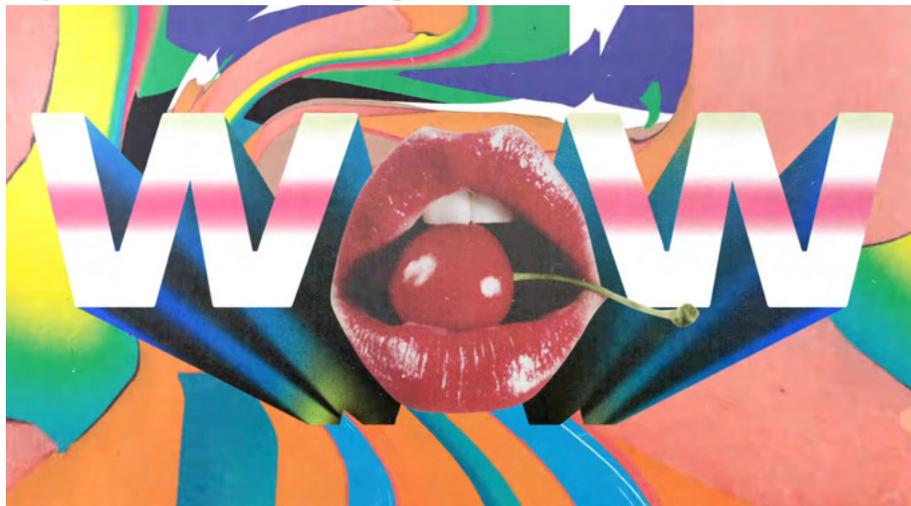
Fonte: Coldplay (COLDPLAY, 2016)

Figura 3 – Frame do videoclipe "UpUp" da banda Coldplay



Fonte: Coldplay (COLDPLAY, 2016)

Figura 4 – Frame do videoclipe "Wow" do artista Beck



Fonte: Beck (BECK, 2016)

## 1.2 Metodologia

O objetivo desse Trabalho de Conclusão de Curso foi desenvolver um videoclipe animado em estética de colagem para a música "Matou a Mãe", da banda de punk rock Jonnata Doll e os Garotos Solventes. A produção foi estruturada segundo as etapas típicas audiovisuais, listadas a seguir.

- Pré-produção: foram realizadas pesquisas a respeito da estética a ser utilizada para o vídeo em algumas plataformas agregadoras de imagens e vídeos. Também foram feitas anotações, questionários e leituras a fim de concentrar o máximo de referências possíveis sobre a música trabalhada na animação. Como materiais frutos dessa primeira etapa, foram criados um *storyboard* e um *storyreel*.
- Produção: aqui os materiais e referências adquiridos na etapa anterior tomaram forma em animação, composição e estética. Houve a junção de elementos para a animação dos mesmos e para a construção de um vídeo, que unificou as diversas partes do projeto.
- Pós-produção: os materiais foram adequados para o timing certo da música, focando em melhorar transições, aspectos específicos da estética e aplicação de efeitos visuais, tudo isso através do programa principal de edição da animação.

A música, os estilos musicais e visuais aos quais a banda Jonnata Doll e os Garotos Solventes se identificam, assim como o presente momento político que vivemos no Brasil, foram as principais referências para a produção do videoclipe.

Para a produção da animação utilizei alguns programas do pacote Adobe voltados para manipulação de imagem, criação de elementos vetoriais e animação digital. Foram eles: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Adobe After Effects.

Além desses programas do meio digital, utilizei bastantes *sketchbooks* para fazer esboços dos elementos que seriam criados posteriormente no computador.

## 2 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO

### 2.1 Pré-produção

Pré-produção é a etapa na qual cenas são planejadas, materiais são escolhidos e storyboards são desenvolvidos. Na produção, os recursos recolhidos na pré-produção são reunidos para a gravação de cada cena. Já na pós-produção, o material captado na produção, como imagens, sons, é tratado (PARA UMA..., 2020). Foi com base nessa divisão clássica da produção audiovisual que este trabalho foi realizado. Durante o processo, alguns desses caminhos, etapas menores desses três principais momentos de produção anteriormente mencionados, não foram seguidos de forma sequencial e outros ocorreram em paralelo com atividades que, teoricamente, aconteceriam posteriormente. A autora tenta categorizar cada ação da melhor forma possível.

#### 2.1.1 Pesquisas e entrevista

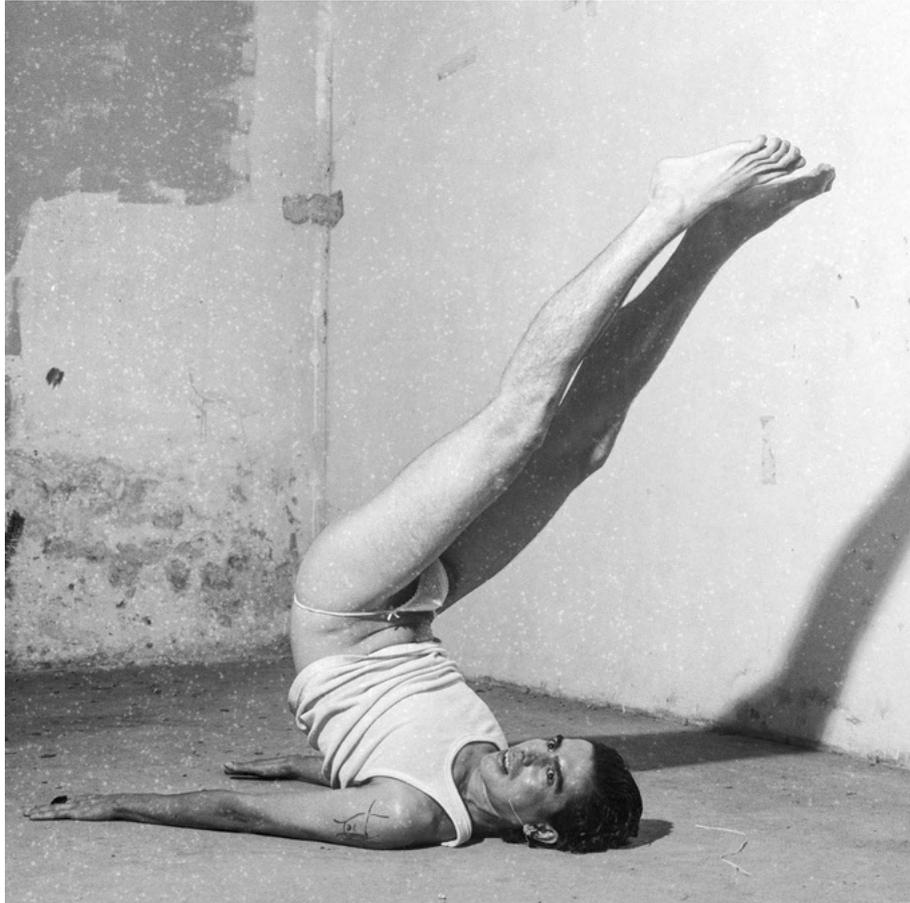
Tendo total liberdade criativa para a construção da animação, liberdade essa bastante relacionada ao fato de estar produzindo na posição de fã da banda, para além da posição de animadora, a autora buscou o máximo de informações possíveis que pudessem contribuir para o momento de escolha de elementos e de estética do vídeo.

Para isso, o projeto se iniciou a partir da criação de um formulário virtual com algumas perguntas sobre a banda, tais como: quantidade, nomes e posições dos integrantes da mesma, além de perguntas sobre suas origens e principais referências visuais e musicais.

Dentro desse conjunto de perguntas, a principal delas foi a respeito do álbum “Alienígena”, do qual faz parte a música que foi trabalhada: “Matou a Mãe”. Com as respostas, foi possível um maior aprofundamento em detalhes e referências, sendo a principal delas o texto “*Sobrevivência dos Vagalumes*”, do filósofo Georges Didi-Huberman. Abaixo na Figura 5, a capa do álbum.

Por mais que algumas referências da banda tenham ficado mais claras a partir desse formulário, é importante dizer que em uma das respostas os integrantes explicaram que não necessariamente exista uma influência sólida para a música, pois, segundo os mesmos, a respeito de algumas referências apresentadas: “talvez esta seja a mensagem, mas existem músicas desprovidas de qualquer pretensão de passar uma mensagem, a arte também é legal por que tem a possibilidade de servir para nada”.

Figura 5 – Capa do álbum “Alienígena”



Fonte: Perfil da banda no site da Bandcamp (BANDCAMP, 2019)

Assim, as principais referências teóricas foram as influências indicadas pela banda, além de outras referências gerais do universo cultural e artístico que os mesmos se identificam, como o rock marginal punk e indie, nacional e internacional. Além destas, as referências pessoais da autora deste projeto também contribuíram para a obra, uma vez que ela pôde exercer essa liberdade na construção de um produto que se insere em um universo de estilos que são comuns à si.

Além destas, as referências pessoais da autora deste projeto também contribuíram para a obra, uma vez que ela pôde exercer essa liberdade na construção de um produto que se insere em um universo de estilos que são comuns à si. É importante informar que essas referências são frutos de vivências ligadas a conteúdos artísticos que a mesma consome e principalmente às várias disciplinas do curso Sistemas e Mídias Digitais nas quais a autora pode estudar assuntos totalmente influentes no estilo e no conteúdo trabalhados neste projeto. Algumas dessas disciplinas foram: História do Design, Comunicação em Novas Mídias, Introdução a Cibercultura, Fotografia Digital, Semiótica Aplicada, Linguagem Audiovisual e Técnicas de Animação Analógica.

### 2.1.2 *Sobrevivência dos Vagalumes*

O livro “*Sobrevivência dos Vagalumes*”, obra do filósofo Georges Didi-Huberman que inspirou na criação da música, também contribuiu de forma conceitual para escolha de cores, elementos e estrutura do vídeo. Nesse livro, o autor possibilita que os leitores entendam a frustração do cineasta Pier Paolo Pasolini com a sociedade italiana dos anos 70, principalmente quando o mesmo escreve um texto intitulado “*O vazio do poder na Itália*” (*Il vuoto del potere in Italia*), mais conhecido por “*O artigo dos vaga-lumes*” no qual faz comparações de dois momentos de sua vida e da Itália: o momento em que vivia e escrevia o texto citado, e o período da Segunda Guerra Mundial. Pasolini contrapõe esses dois períodos mostrando que existe um contraste grave entre os mesmos. Enquanto em tempos de guerra os jovens eram a resistência e representavam o nascimento dos vaga-lumes, vivendo a arte e se opondo à ditadura vigente, no início da década de 70 essa resistência não existia mais: os vaga-lumes estavam mortos, em sua concepção. Para ele, na segunda metade do século passado, a sociedade italiana estava mergulhada demais em shows televisivos formadores de opinião, estes que se configuraram como a nova forma de poder e de manipulação: um canal de mensagem a serviço dos novos ditadores. Enquanto no início da década de 40 a figura maior do fascismo era Mussolini, no início dos anos 70 esse regime ainda “resistia” com outra configuração:

Mussolini foi sem dúvida executado e dependurado pelos pés na praça Loreto de Milão, em uma encenação “infame” característica dos mais antigos costumes políticos italianos. Mas, sobre as ruínas desse fascismo está atrelado o próprio fascismo, um novo terror ainda mais profundo, mais devastador aos olhos de Pasolini (DIDI-HUBERMAN, 2014).

Mas neste livro, a partir de reflexões a respeito dos textos de Pasolini, Didi-Huberman propõe uma visão mais otimista a respeito da sobrevivência das resistências, escrevendo que, por mais que existam governos que subjuguem os povos, sempre existirá os restos, aqueles que resistem e que quase sempre se movimentam fugindo, escondendo-se, enterrando um testemunho, encontrando a tangente (DIDI-HUBERMAN, 2014).

Se aprofundando nos primeiros textos de Paolo Pasolini, o autor do livro fala sobre a releitura que Pasolini faz de *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Nessa releitura, Pasolini considera a realidade política italiana dos anos 40 como uma representação inversa do inferno de Dante:

É um tempo em que os “conselheiros pérfidos” estão em plena glória luminosa, enquanto os resistentes de todos os tipos, ativos ou “passivos”, se transformam

em vaga-lumes fugidios tentando se fazer tão discretos quanto possível, continuando ao mesmo tempo a emitir seus sinais (PASOLINI, DIDI-HUBERMAN, 2014, p.17).

Esta obra contribuiu para que, no videoclipe, as figuras dos políticos desonestos em seus momentos de glória ficassem em destaque, mostrando os mesmos sempre em busca de subjugar os vaga-lumes. Além dessa contribuição relacionada à relação dos “conselheiros pérfidos” para com a resistência, essas referências de textos e principalmente da obra *A Divina Comédia*, contribuíram para a escolha do visual quase monocromático da animação, escolha essa feita para tentar aproximar a obra de uma representação visual infernal.

Com composições quase totalmente em tons de cinza, as únicas cores que aparecem no videoclipe são as seguintes: verde, sempre associada com as figuras dos vaga-lumes, em suas posições de resistência; e vermelho, relacionadas às figuras políticas e outros personagens hostis, indicando a nocividade dos mesmos.

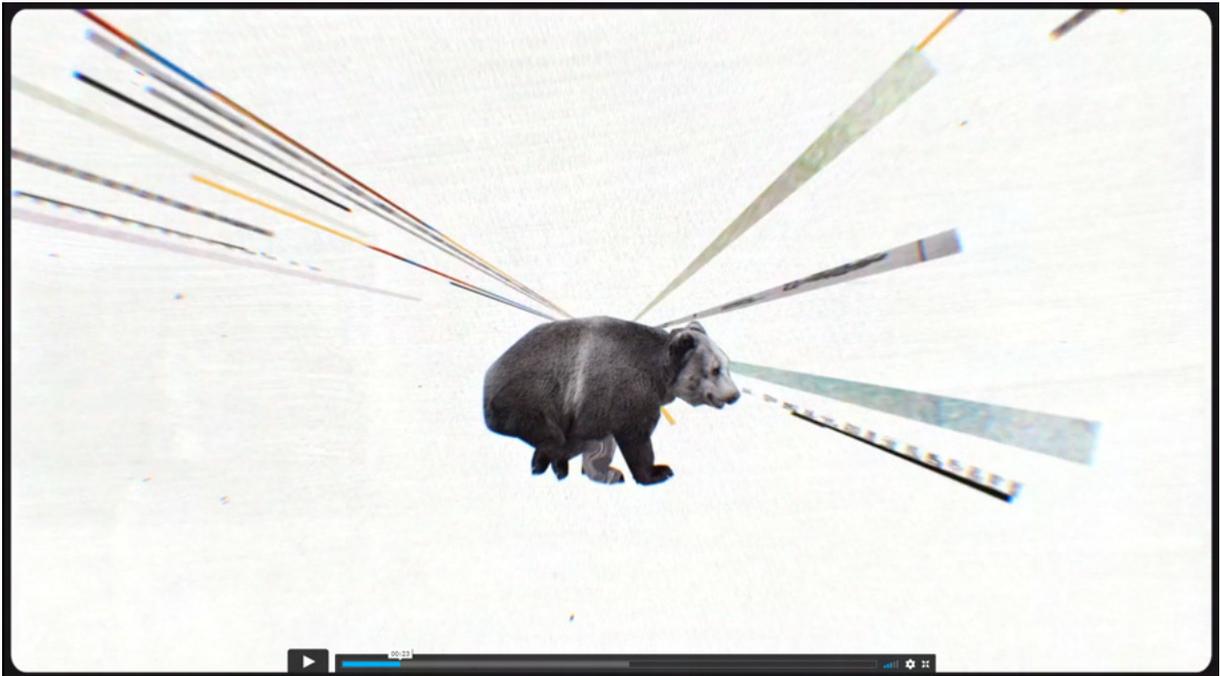
### 2.1.3 Referências Visuais

Antes de começar o projeto, algumas referências de estilos visuais e de trabalhos de artistas específicos de animação já existiam como inspirações da autora para o projeto. Relacionado a essa informação, é importante dizer que um artista em específico inspirou a autora deste projeto, através de seus trabalhos, a escolha de fazer uma animação digital para uma banda como projeto de Trabalho de Conclusão de Curso. Esse artista se chama Ariel Costa.

Ariel Costa é brasileiro, mas atualmente mora em Los Angeles, Califórnia, nos Estados Unidos. Em seu estúdio chamado *BlinkMyBrain*, Ariel trabalha produzindo animações para diversos clientes do mundo todo como: *Netflix*, *Marvel Animation*, *Spotify* e muitos outros. Além de grandes clientes como os citados anteriormente, esse profissional também tem uma forte ligação com a indústria musical, tendo produzido concepts visuais para bandas como *30 Seconds to Mars* e *Red Hot Chilli Peppers* e, principalmente, vídeos musicais para bandas como *Green Day*, *Led Zeppelin*, dentre outras.

É especificamente em sua animação para o *lyric* video “*BangBang*”, da banda *Green Day*, que encontra-se a principal inspiração para este trabalho, pois foi assistindo esse vídeo que vários *insights* a respeito da profissão de animadora surgiu na responsável por esse trabalho de conclusão, fazendo a mesma sentir um forte sentimento de identificação pela estética, estilo e técnica utilizados na obra. Seguem alguns frames da animação nas Figuras 6 e 7.

Figura 6 – Frame do videoclipe “Bang Bang” da banda Green Day



Fonte: Site BlinkMyBrain (BLINKMYBRAIN, 2016)

Figura 7 – Frame do videoclipe “Bang Bang” da banda Green Day



Fonte: Site BlinkMyBrain (BLINKMYBRAIN, 2016)

Além desse profissional, também foram referências valiosas os trabalhos do estúdio Podenco, do artista espanhol Antoni Sendra, o estúdio de Nova York *Block and Tackle* e trabalhos feitos pelos animadores brasileiros Fernando Jurado e Italo Bustamante, estes que animaram o clipe “Chega”, dos cantores Duda Beat, Mateus Carrilho e Jaloo. Alguns *frames* dessas obras citadas nas Figuras 8, 9 e 10.

Figura 8 – Frame do video ADIDAS // XSilo



Fonte: Site Podenco (PODENCO, 2019)

Figura 9 – Frame do video Funny Or Die



Fonte: Site Block and Tackle (BLOCK; TACKLE, 2017)

É importante dizer que é impossível não fazer uma ligação deste trabalho com o Movimento Construtivista Russo pois, assim como várias obras e conceitos deste, esse trabalho mistura e combina diferentes elementos para a construção de algo novo, com um novo sentido. Além disso, o videoclipe produzido traz como principal característica a crítica social que tem como objetivo alimentar discussões e questionamentos sobre momentos políticos e históricos. Um exemplo de cartaz produzido nesse movimento pode ser visto na Figura 11.

Figura 10 – Frame do clipe “Chega” de Duda Beat



Fonte: Duda Beat (BEAT, 2019)

Figura 11 – Cartaz "Bata nos brancos com a cunha vermelha"



Fonte: Meisterdrucke (LISSITZKY, 1919)

Além das referências artísticas, a grande fonte de inspiração para as escolhas dos elementos e da narrativa visual da obra veio do atual cenário político brasileiro. Mesmo a banda não fazendo uma ligação literal da letra com a política de seu país, no processo de escolha de

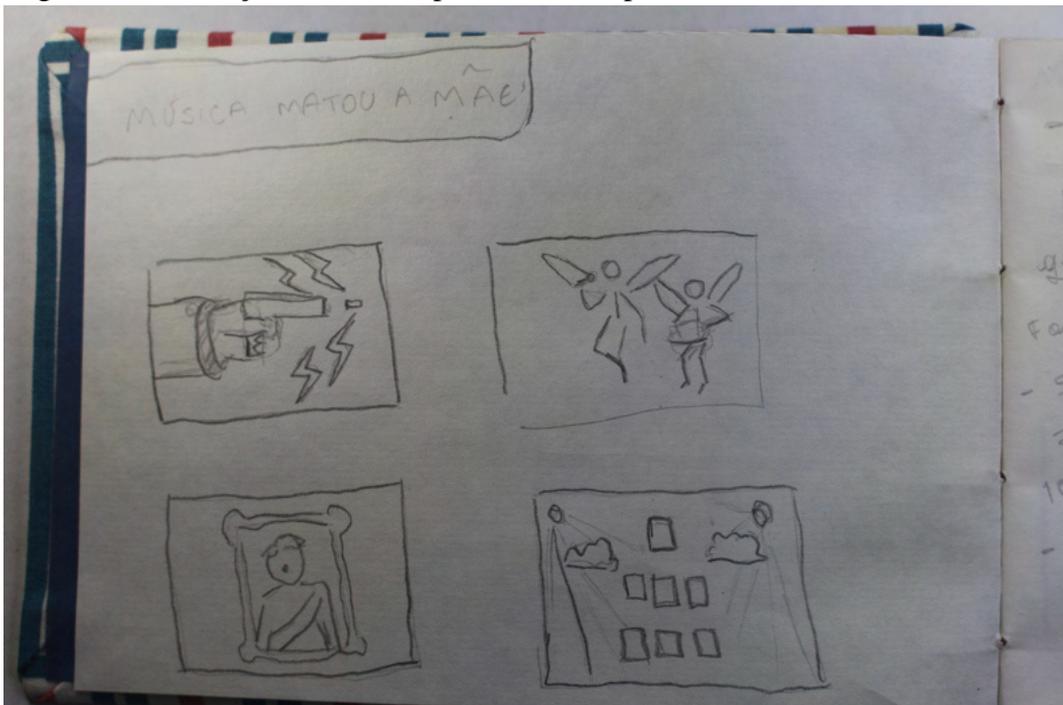
imagens e construção de composições, foi impossível para a animadora não fazer escolhas que representassem a realidade social deste lugar.

Essas são as principais referências, mas existem diversas outras que contribuíram para este trabalho. Todas elas têm em comum a mixagem de mídias para a construção da animação digital, característica essa ligada totalmente com as origens da colagem analógica e que foram carregadas para a construção desses estilos de trabalhos digitais.

#### 2.1.4 Esboços e plataformas de pesquisa

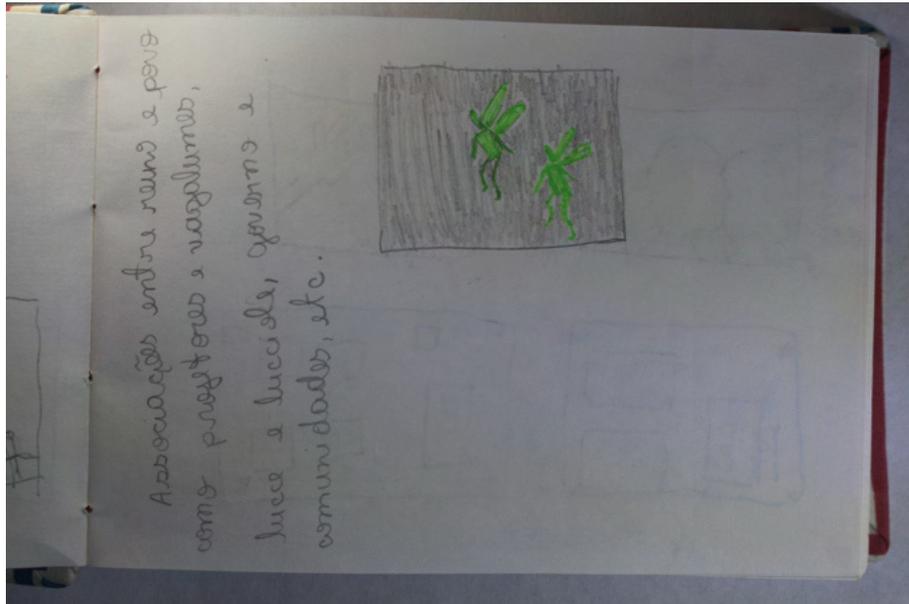
Foi ouvindo a música do trabalho várias vezes, que a autora, a partir desses momentos, ia anotando e desenhando em *sketchbooks* as cenas que vinham à mente, quando estas vinham, pois por vários dias poucas ideias de composições surgiram. Alguns esboços feitos podem ser vistos nas Figuras 12, 13, 14, 15 e 16.

Figura 12 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe”



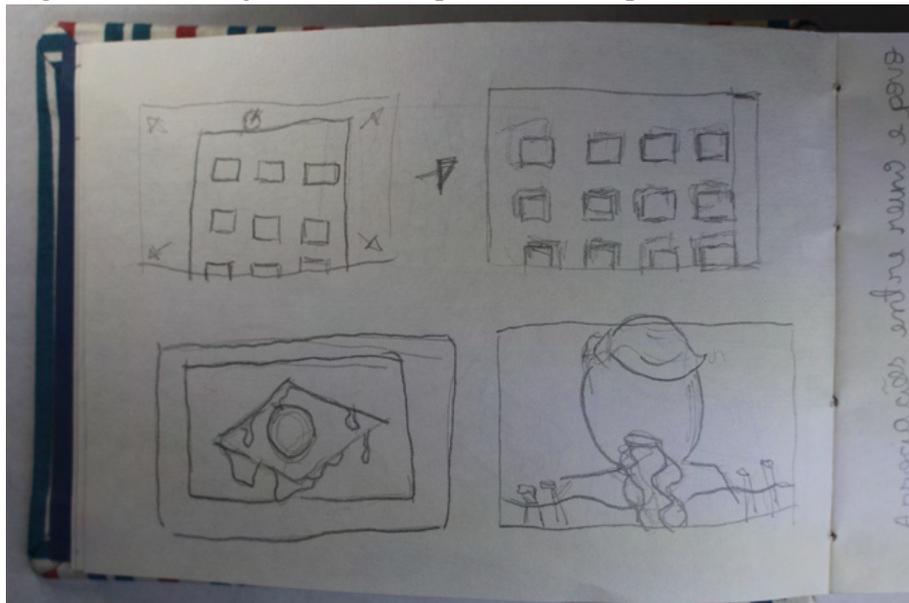
Fonte: elaborada pela autora.

Figura 13 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

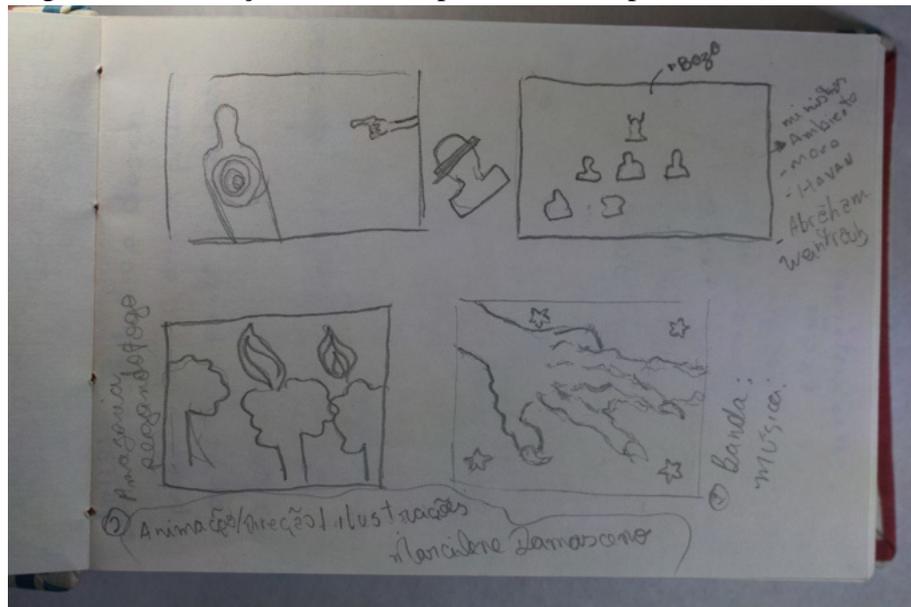
Figura 14 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

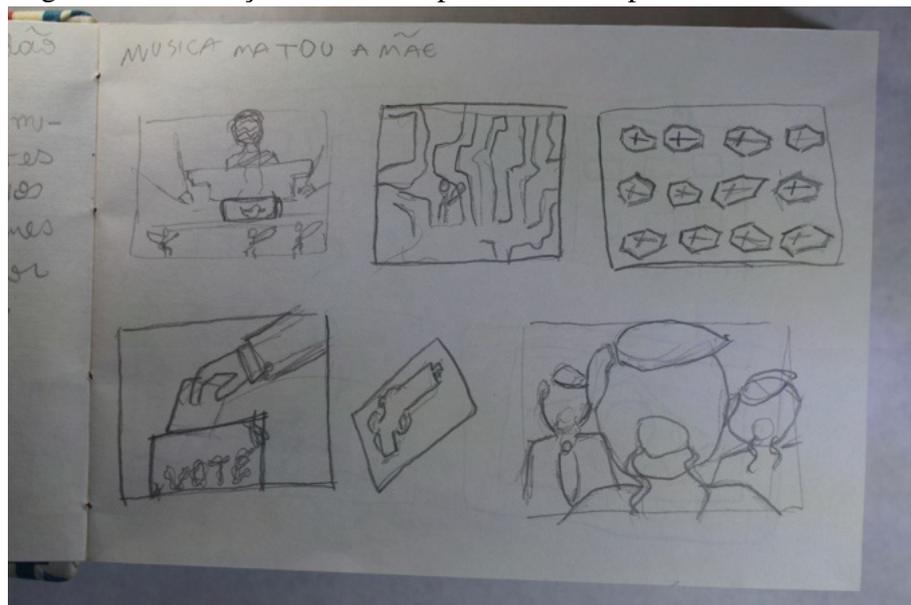
Como apoio para esses momentos foram bastante utilizadas algumas plataformas agregadoras de vídeos e de imagens para fazer pesquisas gerais, por exemplo, sobre o estilo visual *punk* e outras vezes para pesquisar de forma mais objetiva sobre trabalhos de profissionais específicos. Essas principais plataformas de pesquisa foram os sites *Pinterest* e *Vimeo*, nas quais eram guardadas as referências relevantes encontradas em pastas sobre o projeto.

Figura 15 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 16 – Esboços de cartelas para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

### 2.1.5 Elaboração do cronograma

Entre os primeiros momentos das etapas dos tópicos anteriores e as etapas posteriores a elas, momento no qual se começaria de fato a preparação e recolhimento de recursos de pré-produção, como a seleção de imagens para animação, e a partir de uma sugestão do professor orientador do projeto, foi elaborado um cronograma para a produção deste trabalho. Com esse recurso pronto, foi possível para a autora delimitar melhor as datas para cada fase do processo de animação e, principalmente, visualizar em prazos tudo que a mesma deveria realizar

para a conclusão do projeto até a data limite de finalização do semestre. Segue o cronograma elaborado na Tabela 1:

Tabela 1 – Cronograma elaborado para organizar as etapas de produção do videoclipe

Datas	Ações
10/05/2021	Início do semestre letivo 2021.1
28/05/2021 à 30/05/2021	Frame Style 1
31/05/2021 à 02/06/2021	Trecho 1 animado
06/06/2021 à 12/06/2021	6 cenas animadas
13/06/2021 à 19/06/2021	6 cenas animadas
20/06/2021 à 26/06/2021	6 cenas animadas
27/06/2021 à 03/07/2021	7 cenas animadas
04/07/2021 à 10/07/2021	Refinamento, ajustes, texturas, etc.
11/07/2021 à 17/07/2021	Correção, possíveis alterações
18/07/2021 em diante	Começo da escrita
Agosto	Redação e apresentação
02/09/2021	Fim do semestre 2021.1

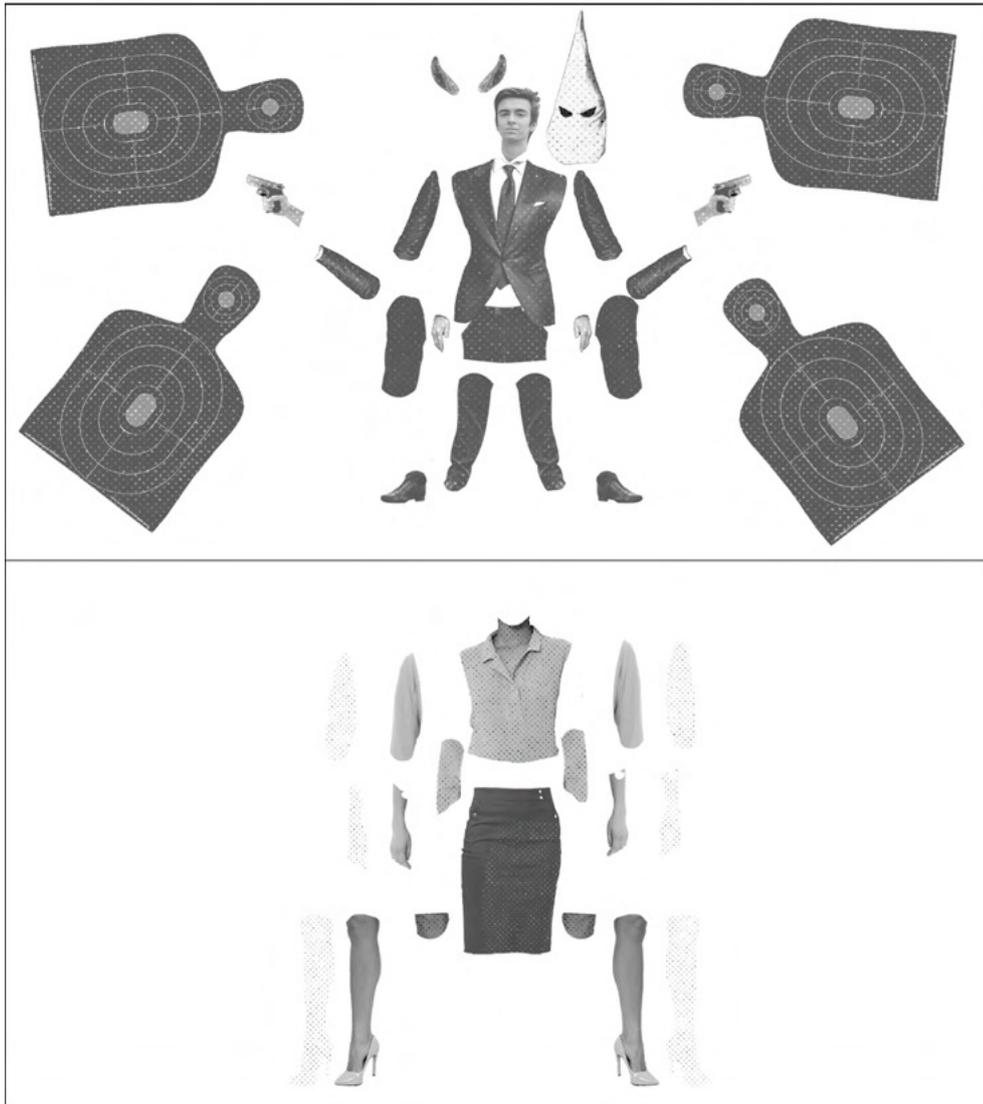
Fonte: a autora.

### 2.1.6 A escolha das imagens para a animação

Todo o processo de animação seguiu um fluxo, nem sempre linear, de: ouvir a música; fazer associações imagéticas com a política e a sociedade brasileira dos últimos anos; fazer esboços de composições; escrever palavras-chave para pesquisar; salvar imagens e vídeos que servissem de inspiração para a obra; etc. Em resumo, foram caminhos que começavam sempre na música e terminavam na criação.

Na música, a letra descreve o tempo todo ações e comportamentos, então foi bem natural, no processo de criação, decidir inserir um personagem para ser o agente dessas descrições. Foi cogitado não representar esse indivíduo como uma única figura, mas várias, com vários corpos. Contudo, na prática, essa ideia foi bem complexa para ser aplicada, uma vez que, para cada corpo diferente animado, vários processos teriam que ser realizados na imagem do mesmo antes desta ser levada para o programa de animação. Alguns desses processos são: recortar corpo da imagem principal, converter imagem para preto e branco, fazer recorte de cada membro do corpo, recortar textura para cada membro já recortado e levar esse arquivo cheio de camadas para o programa de edição e lá fazer o rigging de cada personagem. Mais detalhes do resultado desses processos na Figura 17.

Figura 17 – Separação de membros de personagens do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

O *rigging* é o processo de animar a partir da construção de um esqueleto. Para construir este, foi utilizado o *plugin* Duik Bassel, versão 16.2.30. Após inserir o esqueleto virtual no programa, a autora precisou parentar cada recorte do corpo em imagens com as partes equivalentes do esqueleto.

Mesmo com o intuito de representar vários corpos para a posição de agente das ações da música, não foi possível para a animadora aplicar essa ideia, uma vez que esta seria dificilmente replicada no pouco tempo que existiria para esses processos caso os mesmos viessem a ocorrer. Durante o projeto, a realizadora do videoclipe possuiu várias outras responsabilidades paralelas e, além disso, estava tentando seguir o cronograma do projeto que havia elaborado. No final, foi possível animar apenas três corpos com a ferramenta de *rigging*. Estes corpos podem ser vistos na Figura 18.

Figura 18 – Personagens com rigging para animação



Fonte: elaborada pela autora.

Outro ponto importante relacionado a essa etapa foi a decisão de não mostrar os rostos dos principais personagens agentes do caos. Essa escolha veio para, junto com a variação de corpos, tentar reforçar a imagem diversa e subjetiva dessas figuras. Como a música trata de um tema delicado e sensível, a animadora achou importante não dar rostos, principalmente por estar utilizando imagens, mesmo que livres para essa finalidade, de pessoas que ela não conhecia. Principalmente por questões de direitos autorais, a animadora entendeu que não seria adequado associar essas imagens a características e realidades políticas tão negativas

Ainda assim, nas escolhas de imagens, o foco foi mostrar corpos que vestissem roupas sociais ou de negócios, desejando-se, com isso, estabelecer alguma ligação entre uma classe social burguesa, com seus ternos, sapatos de couro, camisa polo e salto alto, às ideias fascistas descritas na música. Detalhes dessas escolhas nas imagens originais utilizadas mostradas na Figura 19.

Além do processo de escolha e animação dos personagens, a animadora também trabalhou com a escolha de outros elementos para serem inseridos no vídeo de forma que estes pudessem ser consistentes com a narrativa implícita na música.

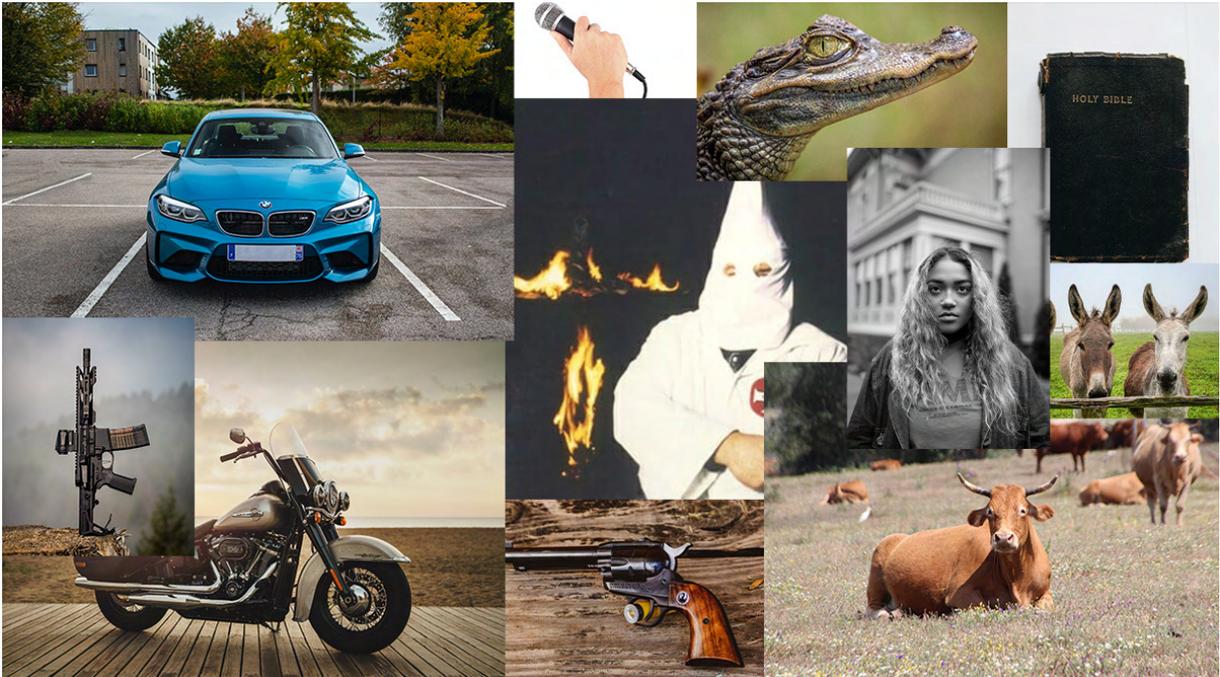
Como elementos escolhidos, sendo bem direta e fiel às associações que vinham em sua mente ao ouvir a música, a animadora selecionou: chapéu da Ku Klux Klan, bandeira do Brasil, cabeça de gado, orelhas de burro, braço masculino, carro de grife, cabeça de jacaré, armas e motos para representar os personagens hostis; e asas, os próprios integrantes da banda e uma mão com microfone para representar os vagalumes, estando em submissão, fuga e luta respectivamente. Algumas imagens originais dos elementos escolhidos podem ser observadas na Figura 20.

Figura 19 – Algumas imagens originais utilizadas para a construção dos personagens



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 20 – Algumas imagens originais utilizadas no videoclipe

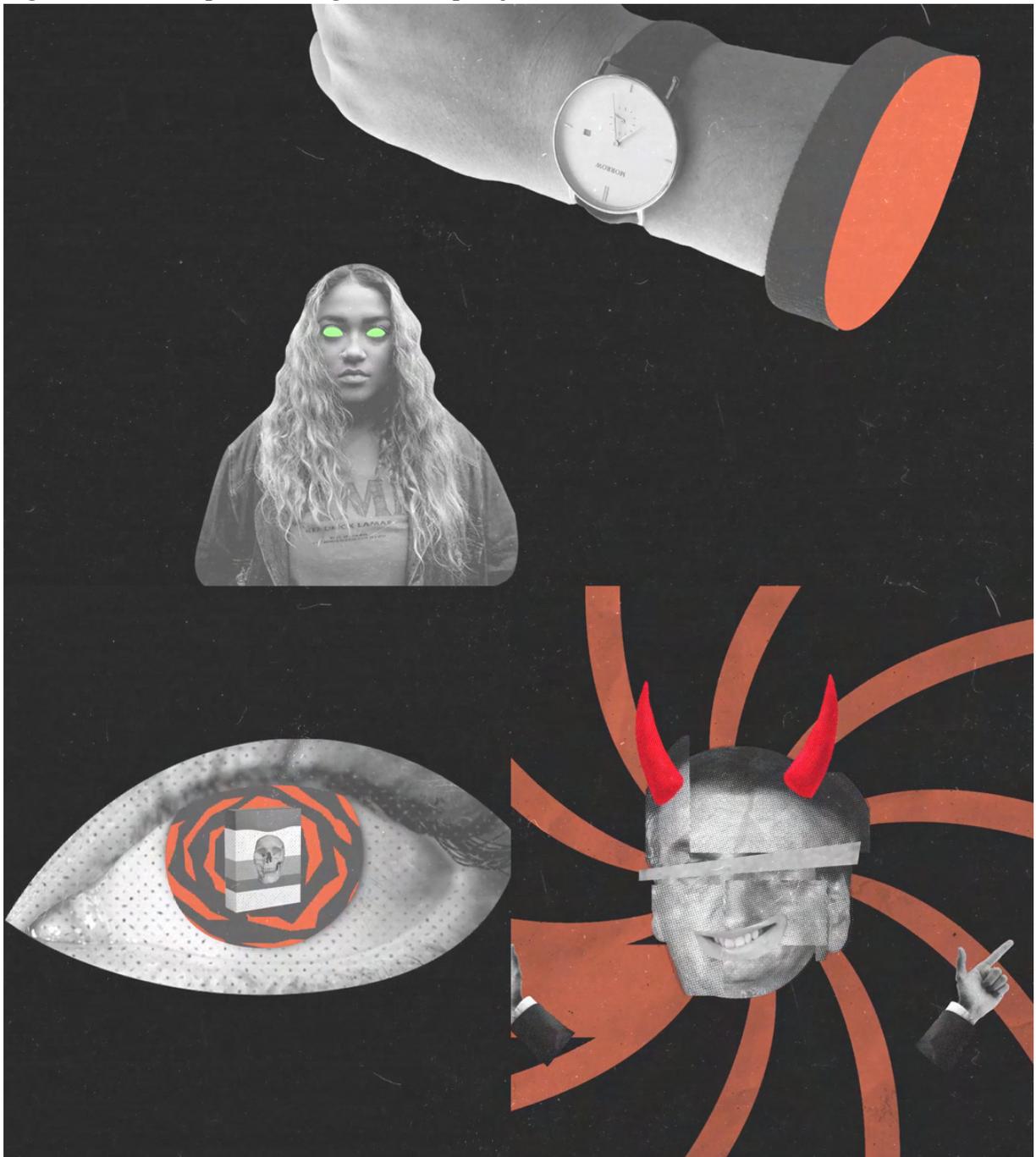


Fonte: elaborada pela autora.

Esses elementos mencionados foram os de fato utilizados, mas a ideia era utilizar muitos outros que representassem vários momentos e acontecimentos relacionados à esse universo histórico que a música abrange. Alguns exemplos de elementos não utilizados são: caixas de remédio com caveira no rótulo, seringas, tanques de guerra, voto impresso, palhaço Bozo, *background* de cadeia, notas de dólar, máscaras, projetores, chifres, espirais, olhos, mão

masculina esmagando uma figura feminina, etc. Muitas dessas ideias de elementos não foram utilizadas por terem surgido tardiamente durante a produção. Já algumas outras até chegaram a ser testadas, mas não foram aplicadas por falta de ideias de composição e de animação para as mesmas. Elas podem ser vistas na Figura 21.

Figura 21 – Exemplos de imagens e composições testadas e não utilizadas

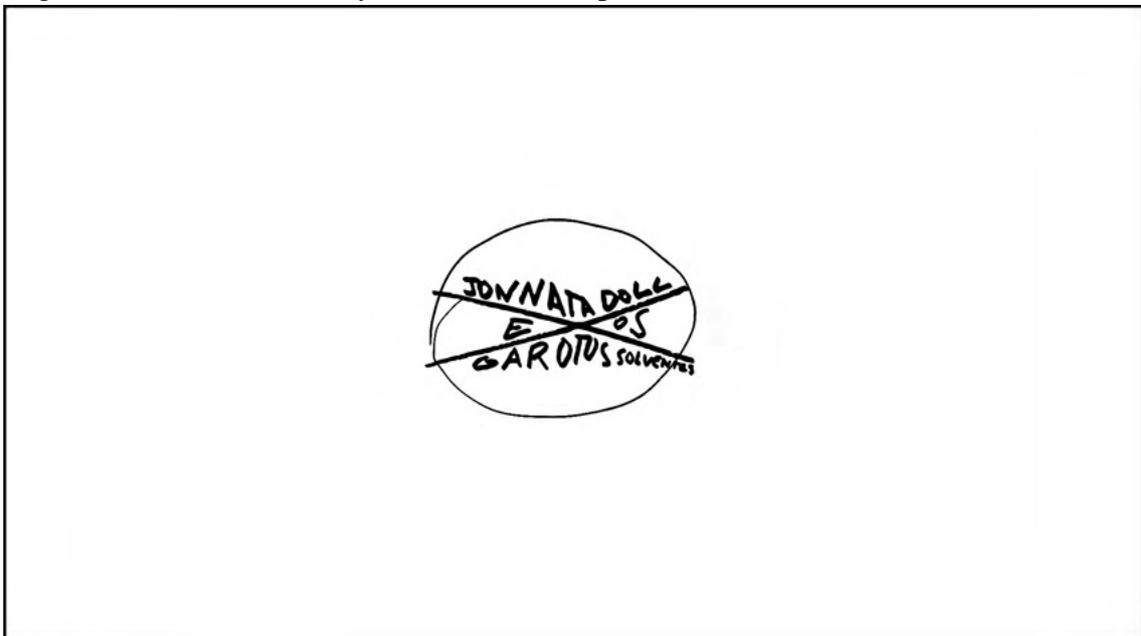


Fonte: elaborada pela autora.

### 2.1.7 Storyboard

A partir das pesquisas, desenhos e anotações anteriores, a autora começou a montar o storyboard, documento que reúne, em nível de esboço, os quadros-chave da animação. Tradicionalmente, esse material é feito em papel e lápis, contudo a mesma decidiu fazê-lo o em formato digital, em programas de edição de imagem, montando esses quadros com recortes digitais de imagens de bancos de imagens gratuitos e principalmente com esboços de elementos que depois seriam substituídos por imagens. Alguns desses esboços podem ser vistos nas Figuras 22, 23 e 24.

Figura 22 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”

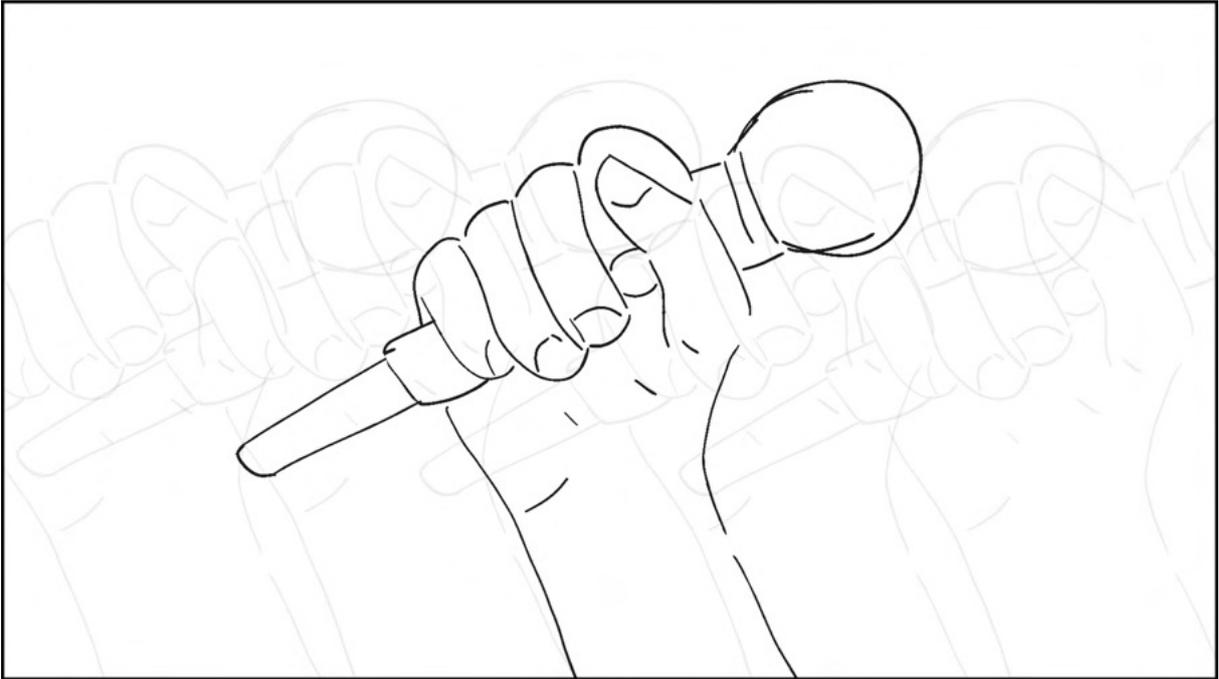


Fonte: elaborada pela autora.

Mesmo fazendo parte de uma etapa teoricamente posterior, na fase de *storyboard* foram construídas algumas telas já usando imagens que seriam utilizadas na animação. Algumas dessas imagens podem ser vistas nas Figuras 25, 26, 27 e 28. Nesse momento essas imagens estavam quase puras, pois apenas foram feitos recortes nas mesmas, deixando o processo de tratamento digital para depois da conclusão do atual material que estava sendo desenvolvido.

Vale dizer que, em paralelo a esta fase, e mesmo estando relacionado à uma etapa anterior de pesquisa de referências para a escolha de elementos e criação de composições, foram realizadas diversas pesquisas com o objetivo de melhorar ou até mesmo mudar as ideias que estavam sendo traduzidas para o formato de *storyboard*. Um dos principais endereços eletrônicos onde essas pesquisas foram feitas foi o site [www.artofthetitle.com](http://www.artofthetitle.com).

Figura 23 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 24 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Já nessa etapa, a partir da necessidade de utilização de imagens em alta qualidade, e livres para uso pessoal e comercial, a autora recorreu a algumas plataformas gratuitas de banco de imagens, sendo as principais utilizadas a Unsplash e a Pixabay. Esses sites estiveram presentes durante todos os momentos de produção nos quais foram necessários baixar imagens.

Figura 25 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 26 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Para reunir todas as telas digitais feitas para o *storyboard*, foi decidido não construir um PDF para imprimi-las com o objetivo de visualizá-las lado a lado. Foi decidido então, juntar todas essas imagens já em formato de vídeo, no material apresentado no próximo tópico: o *storyreel*.

Figura 27 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 28 – Frame do Storyboard do videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

### 2.1.8 Storyreel

Para esse projeto, também foi produzido um *storyreel* que, assim como o storyboard, e estando uma etapa à frente deste, é um material que tem como objetivo facilitar o processo de animações a partir das escolhas e configurações realizadas no mesmo. Esse material é, de forma

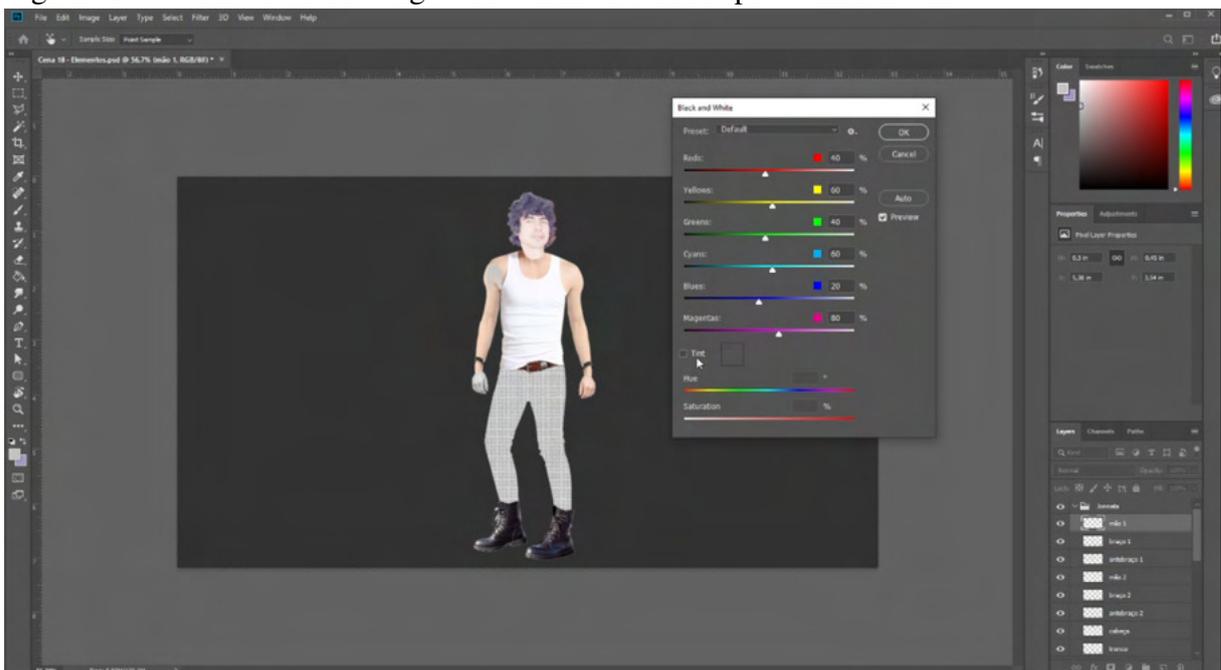
simplista, a junção das cenas feitas no *storyboard* sincronizadas com o áudio principal do vídeo.

Um dos pontos muito positivos desse material, está exatamente nessa relação som-imagem. Diferente do *storyboard*, no *storyreel* é possível visualizar o *timing* de cada cena diretamente no trecho da música, o que ajuda a decidir se o período destinado aquela animação está adequado ou não.

### 2.1.9 Construção de composições, direção de arte e frame style

Com as cenas definidas pelo *storyboard*, nessa etapa de construção das composições, foi iniciada a montagem das mesmas com o máximo de qualidade possível, já inserindo as imagens certas dos elementos representados para serem levadas posteriormente para o programa de animação. Aqui, além de já estar em contato com as imagens finais, a autora também já estava tratando as mesmas digitalmente, para que todas ficassem minimamente consistentes entre si. Em um primeiro momento foram feitos os cortes necessários nas imagens originais para, a partir disso, isolar apenas os objetos que seriam utilizados. A partir desta última ação, essas imagens foram convertidas para preto e branco, tendo seus, após isso, seus níveis de tons claros elevados, para que as mesmas adquirissem um efeito de envelhecidas. Recortes em processo de conversão de cores podem ser vistos na Figura 29.

Figura 29 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe”

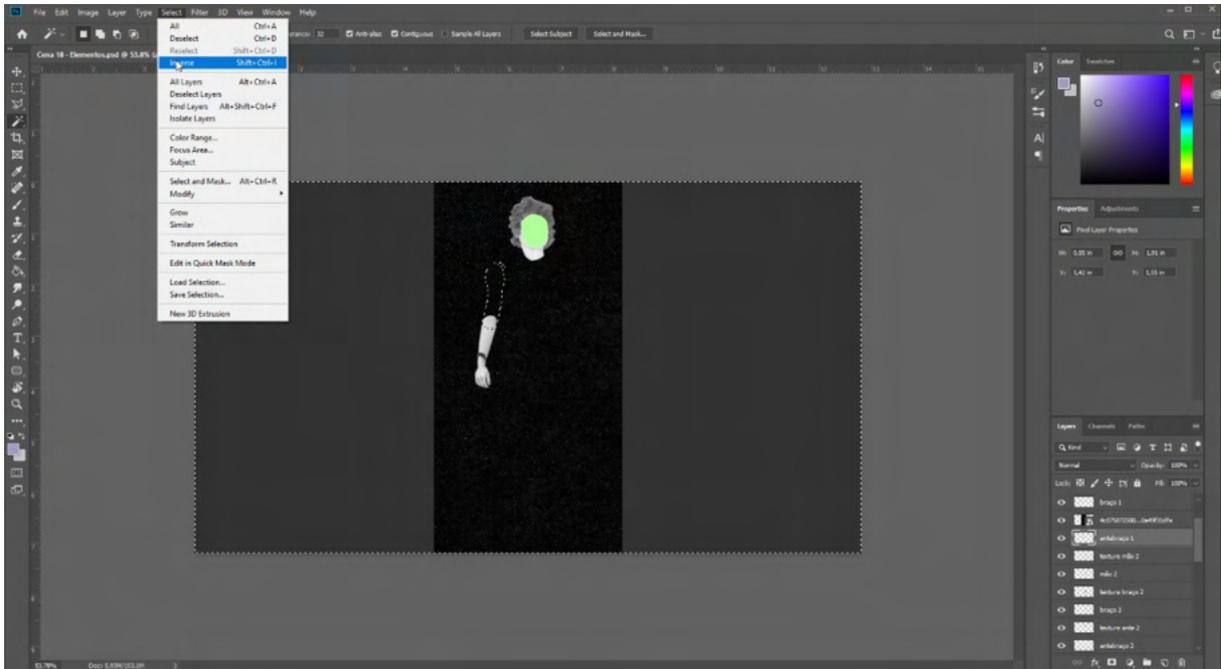


Fonte: elaborada pela autora.

Além disso, também foi nesse processo que foram feitos os recortes das texturas para

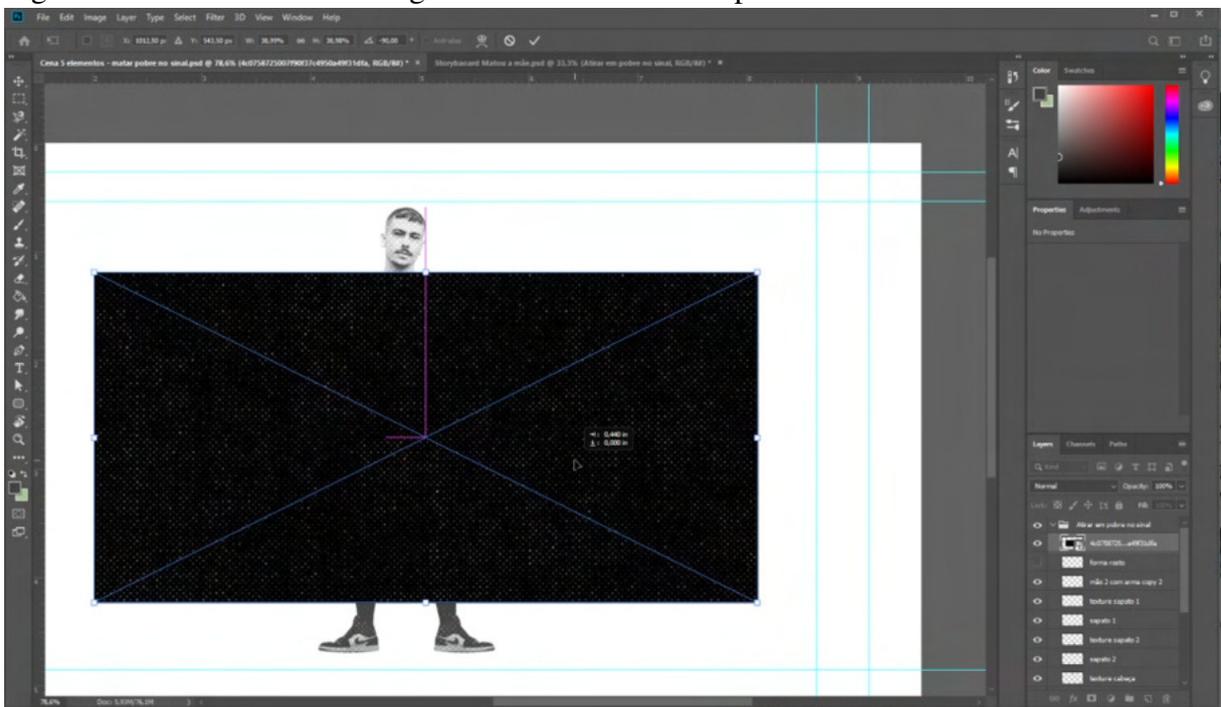
cada parte da imagem trabalhada. Exemplos dessa etapa podem ser vistos nas Figuras 30 e 31.

Figura 30 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 31 – Tratamento de imagem utilizada no videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

É nesse momento, no qual o storyboard já estava finalizado e revisado pelo orientador, que foram feitas mais reflexões a respeito da direção de arte. Ideias para a estética da animação

existiam para a autora desde o início de todo o processo do trabalho de conclusão de curso. Mas foi nessa passagem, de *storyboard* para construção das cartelas para animação, que de fato a mesma parou para pensar melhor no que seria interessante visualmente o trabalho. Assim, foi montada a primeira composição, com ideias de tratamento de imagem, texturas e cores aplicadas.

No geral, a identidade não traz variedade de cores. Todas as imagens estão em preto e branco e com saturação um pouco baixa. Como complementos, alguns elementos coloridos aparecem como pontos secundários das cenas. As cores utilizadas foram o verde, para as cenas ligadas aos vagalumes, e o vermelho para os políticos e outros personagens ligados às figuras políticas que aparecem na animação.

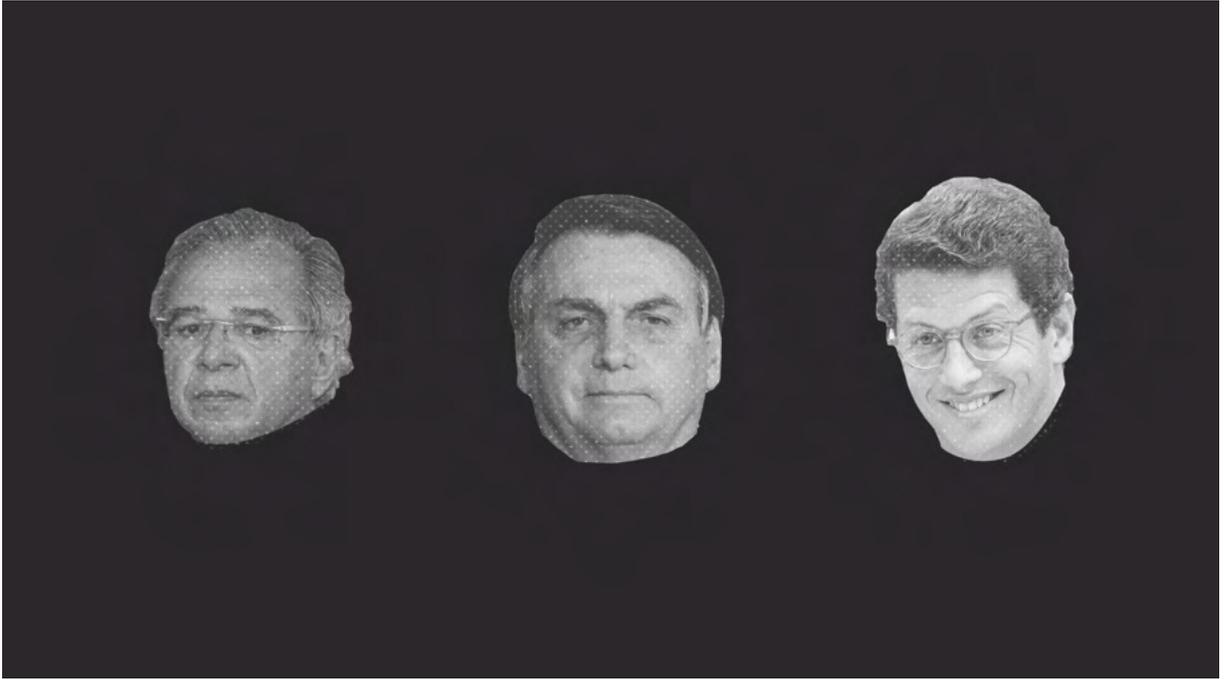
Melhorias nos detalhes de identidade e na própria estrutura de composição ocorreram na própria etapa de produção, o que não foi um problema, pois algumas ideias melhoraram como o tempo e a prática. Além disso, como o trabalho foi totalmente feito pela animadora, e como a minutagem da música não é extensa, a mesma pôde visualizar melhor os limites das mudanças que surgiam no processo, fazendo apenas as que eram viáveis.

Um exemplo de mudança que aconteceu durante o processo de animação, foi a escolha de não deixar totalmente explícito quais eram as figuras políticas que aparecem em algumas cenas. Nas primeiras versões das primeiras cenas da animação, aparecia na terceira cena os rostos de Paulo Guedes, Bolsonaro e Ricardo Sales<sup>1</sup>. Aproveitando comentários da banda, de que a linguagem que os mesmos gostavam de usar não era tão direta como na representação desta cena e a nível de storyboard e, a partir de uma sugestão do professor orientador deste trabalho, essa composição foi alterada. Os rostos desses três políticos, que antes apareciam separados, foram substituídos por uma cabeça só, formada por partes dos rostos anteriores. O antes e depois dessa cena, com suas primeiras alterações, podem ser vistos nas Figuras 32 e 33. Outra sugestão do orientador foi adicionar manchetes de notícias no background, para preencher melhor esse trecho da animação e para relacionar melhor o rosto com alguns momentos da política nacional.

---

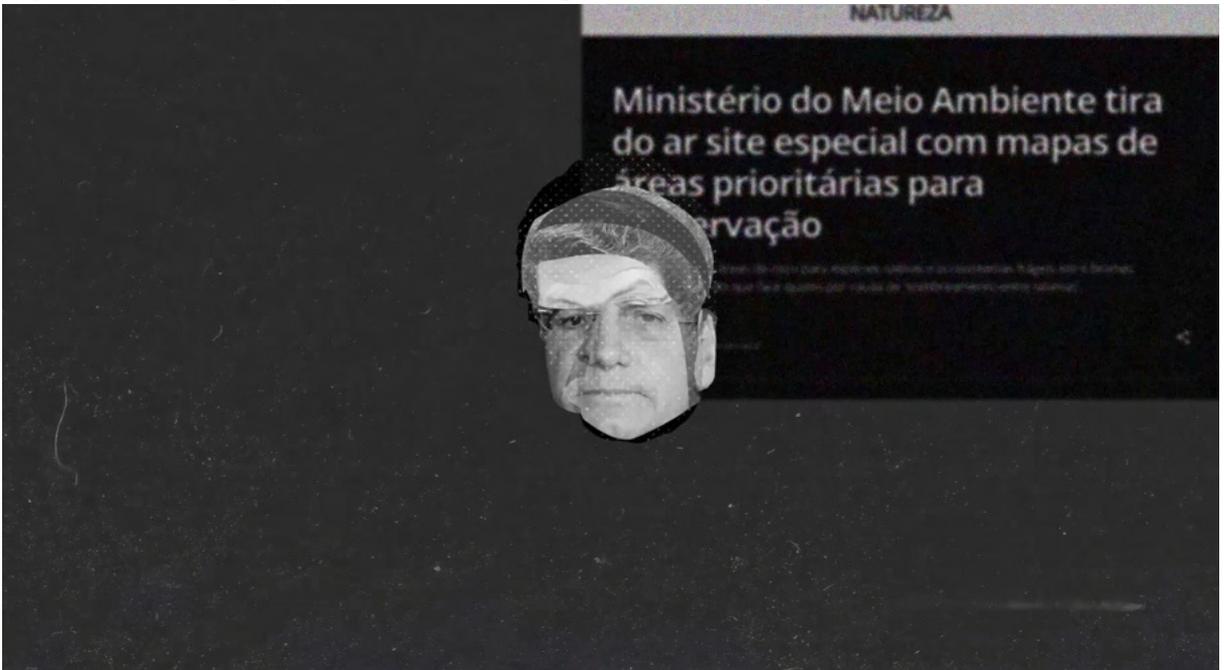
<sup>1</sup> Esses políticos, até o momento de produção deste projeto, foram acusados de diversos crimes contra a humanidade, o meio ambiente, a democracia, dentre outros. Alguns desses crimes podem ser lidos no seguinte endereço eletrônico: [encurtador.com.br/ceiJ6](http://encurtador.com.br/ceiJ6)

Figura 32 – Primeira composição da cena 3 do videoclipe



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 33 – Composição da cena 3 com as primeiras alterações



Fonte: elaborada pela autora.

### 2.1.10 Problemas

Desde o recebimento das respostas da banda para o formulário feito pela autora, a mesma já pôde coletar várias informações relevantes que, com certeza, contribuiram para o

desenvolvimento da animação. Entretanto, houveram algumas dificuldades em outros momentos de buscas por referências e inspirações, como na leitura do livro referenciado nas respostas, pois a animadora não se convenceu que já tinha extraído o máximo de informações que poderia ter absorvido durante a leitura do mesmo. No final da leitura, a mesma continuou achando que poderia ter aprendido mais, além de também considerar que demorou muito para terminá-lo.

## **2.2 Produção**

Como dito anteriormente, algumas etapas de pré-produção foram realizadas durante a produção, como, por exemplo, a definição de texturas, melhorias nas estruturas da composição, troca de imagens, inserção de elementos secundários, etc.

### **2.2.1 A animação**

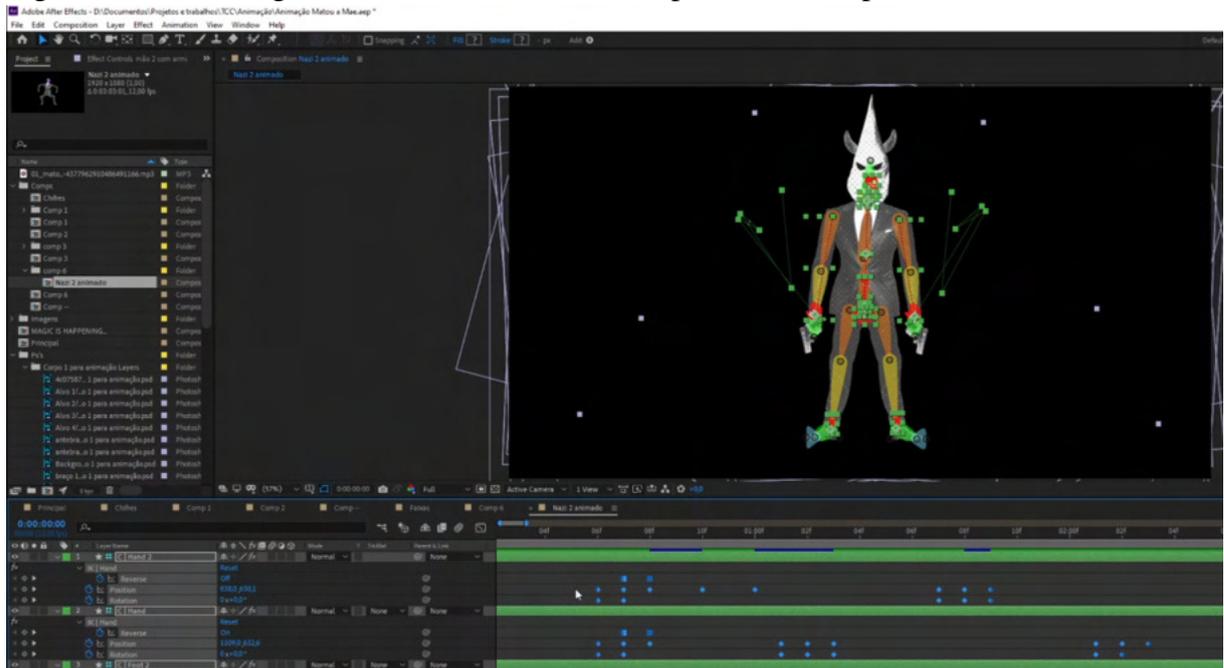
Com os elementos estáticos já sincronizados com cada trecho da música, no *storyreel*, chegou o momento de fazer uma primeira amostra da animação para mostrar ao orientador e para de fato começar a animação como um todo. Não foi seguida uma ordem cronológica para a realização dos trechos da mesma. Foram animados aqueles que tinham mais “importância”, ou maior peso visual/dificuldade em suas realizações.

Um desses casos foi a terceira cena do vídeo, a qual a animadora acabou dando prioridade por esta já trazer um personagem a ser animado, o que deixa o processo de realização mais complexo em programas que possibilitam animar em cut out. Detalhes da cena nas Figuras 34 e 35.

Nessa cena, foi necessário fazer o parentesco de todas as partes do corpo do personagem, no caso, de cada imagem, com um esqueleto, este que foi gerado no programa de animação e que tinha várias subdivisões. Mais detalhes na Figura 36.

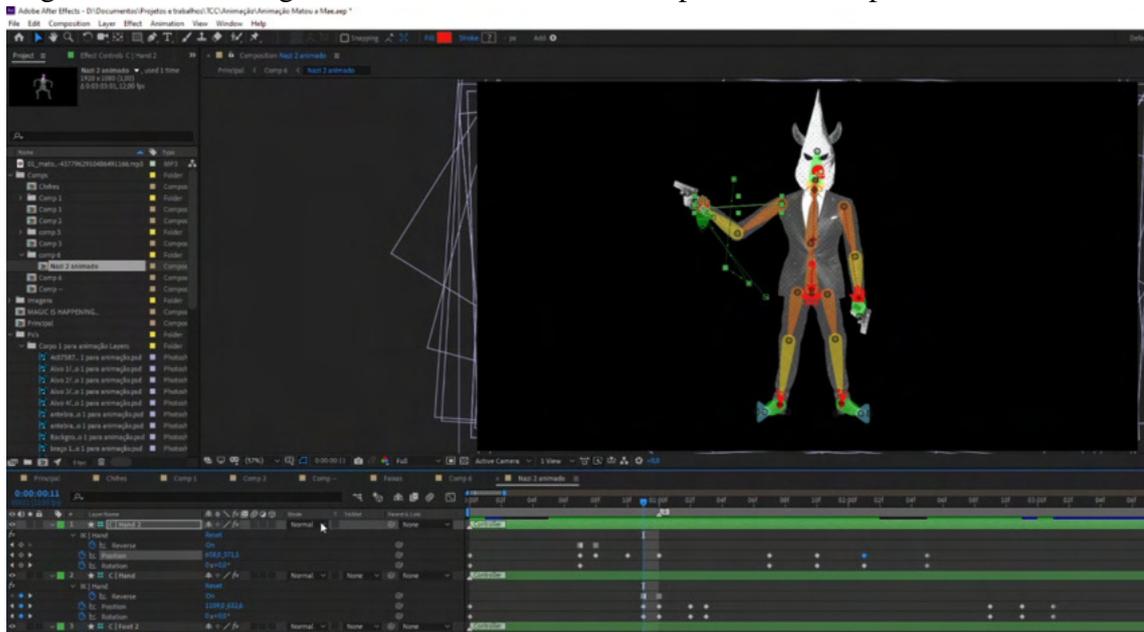
Quando se tem um personagem a ser animado em cutout construído com base em várias subdivisões, a existência de várias camadas de elementos e a necessidade de controle e atenção com os parentescos entre as mesmas é inerente ao projeto de edição.

Figura 34 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

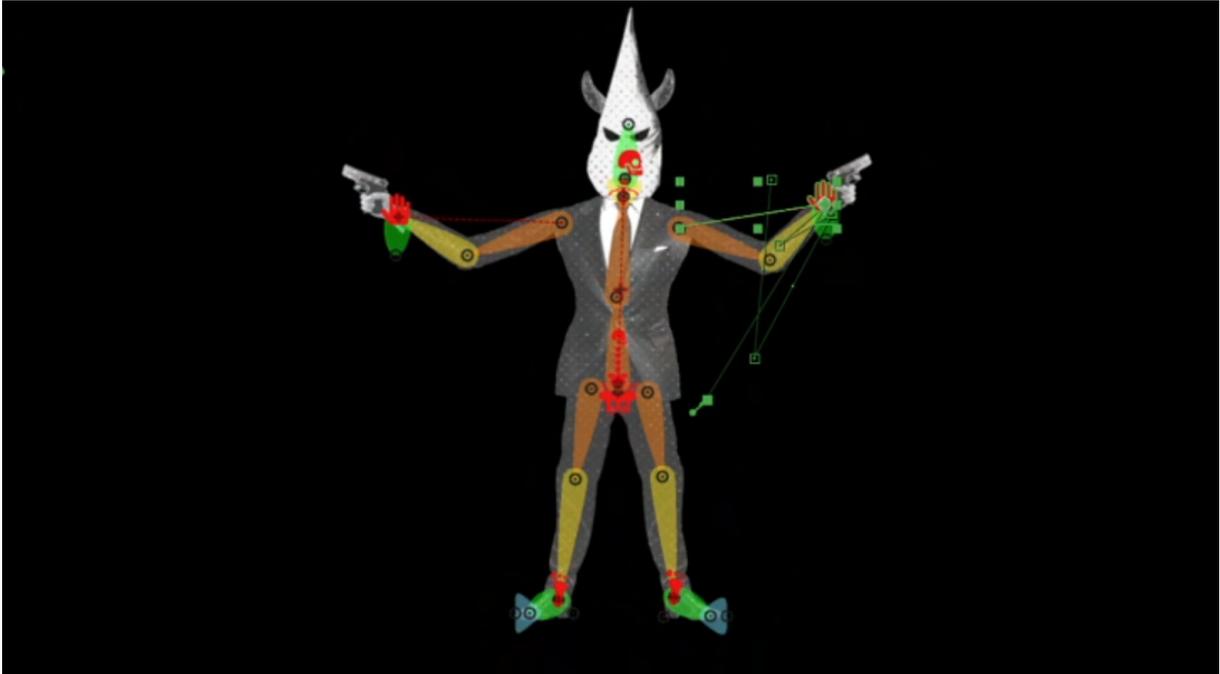
Figura 35 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Nessa fase, além de estar animando alguns trechos específicos separadamente, já se tornava possível para a animadora visualizar a dinâmica do conjunto dos mesmos. No início, essa dinâmica não estava no ritmo ideal para as batidas e estilo da música, o que fez surgir a necessidade de melhorar, por exemplo, as velocidades dos movimentos dos elementos em cada um. Além disso, também foi necessário, paralelamente a isso, melhorar as transições entre essas cenas já feitas, estas que eram todas do início da animação.

Figura 36 – Personagem em cutout sendo animado para o videoclipe “Matou a mãe”



Fonte: elaborada pela autora.

Esse foco de cenas mais desenvolvidas no início do vídeo, acabou atrasando o processo como um todo do videoclipe, pois os problemas e consertos estavam sendo aplicados apenas no que já tinha sido feito. Em outras palavras, o que já tinha sido iniciado, como processo de animação, estava evoluindo, enquanto o desenvolvimento de várias outras cenas sequer tinham sido iniciadas. Entretanto, também foi possível reconhecer que os pontos trabalhados nessas cenas iniciais foram muito importantes em seus desenvolvimentos e que, uma vez minimamente bem resolvidos, seriam mais facilmente aplicados no restante do processo.

Além das animações dos recortes de imagens, também foram feitas animações no estilo *frame by frame*. Um exemplo desse estilo está no início da videoclipe, quando o logo da banda aparece distorcido em vários *frames*. Estes, foram feitos um por um no programa Adobe Illustrator e animados no programa Adobe After Effects. As variações do logo podem ser vistas na Figura 37.

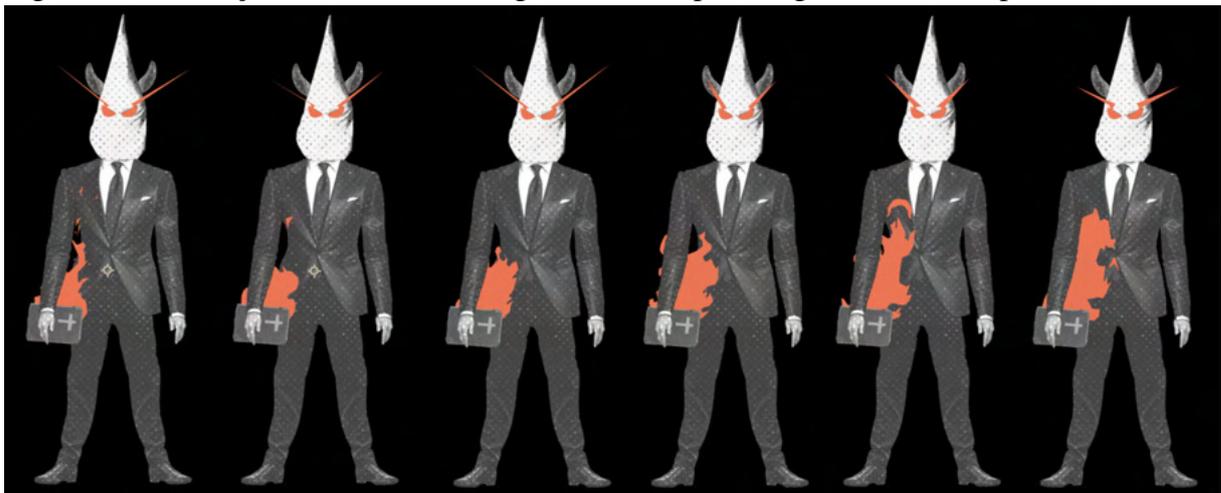
Para outros trechos do vídeo também foram realizadas animações nesse estilo, como na cena em que os personagens principais estão segurando uma Bíblia em chamas. Nessa cena, o fogo do livro e os raios que saem dos olhos do personagem foram animados *frame a frame*. Mais detalhes dos frames criados na Figura 38.

Figura 37 – Variações do logo da banda Jonnata Doll e os Garotos Solventes



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 38 – Variações dos frames de fogo e raios em personagem do videoclipe



Fonte: elaborada pela autora.

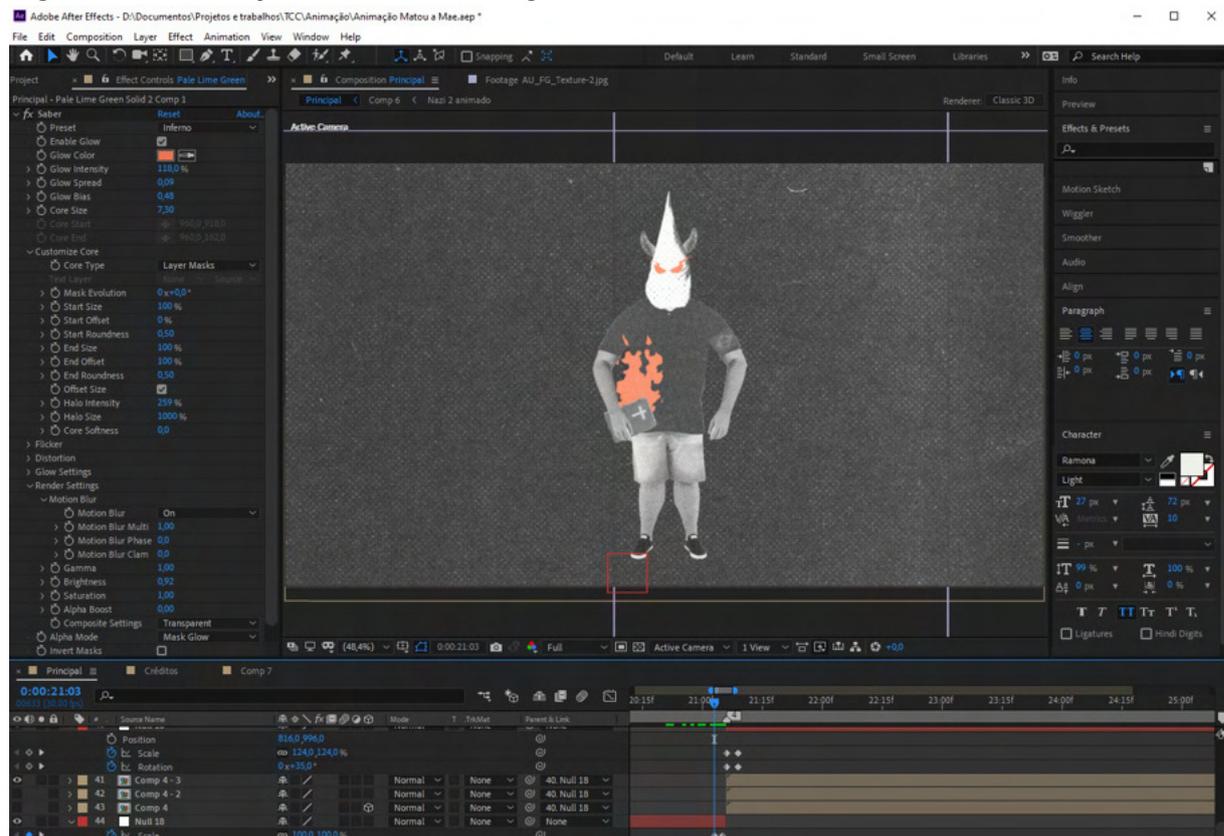
### 2.2.2 Transições

Como processos de pós-produção, o foco foi melhorar as transições entre as cenas, escolher as texturas adequadas para o vídeo e aplicar efeitos esteticamente mais harmônicos dentro do estilo visual proposto. Também fez parte dessa etapa melhorar a sincronização das cenas com os trechos da música e conferir se as composições estavam todas igualmente configuradas em parâmetros como número de frames por segundo.

Como as cenas não eram interligadas por elementos que constituíssem uma narrativa linear, ou seja, seus elementos não interferiam nem apareciam nas seguintes, a autora tentou

criar transições de movimento entre as mesmas. Na maioria dessas transições foram alterados os parâmetros de rotação e escala no final de uma cena e começo da outra. As Figuras 39, 40, 41 e 42, exemplificam esse movimento de transição que se inicia em uma composição e termina na seguinte.

Figura 39 – Transição entre cenas - imagem 1

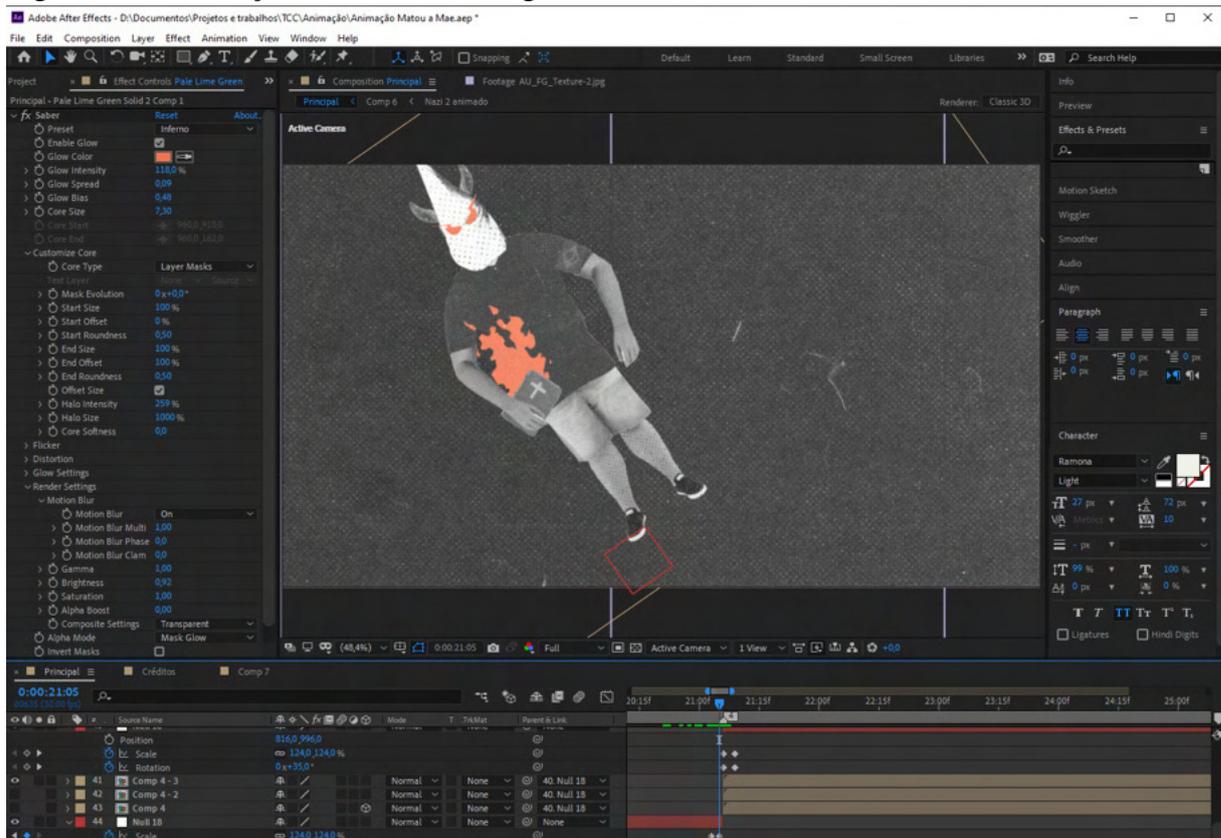


Fonte: elaborada pela autora.

Também foram buscadas ferramentas adicionais para o programa de animação utilizado que pudessem facilitar a aplicação de efeitos que a realizadora desejasse aplicar. Um exemplo disso foi a utilização do plugin “Saber”, que permitiu criar uma máscara de fogo na composição final, fazendo esta desaparecer enquanto a forma se expandia dentro da área do vídeo. Mais detalhes dessa máscara na Figura 43.

Outro efeito utilizado foi o *Turbulent Displace*, possível de ver na Figura 44, aplicado na fonte da cena que mostra o número de mortes por Covid-19 no Brasil aumentando. Esse efeito complementar foi adicionado nessa cena para dar mais dinamismo à uma informação que, sem ele, ficaria estática. Além disso, o movimento que o mesmo aplicou à fonte ficou semelhante a um movimento de líquido, combinando com a representação do sangue que também cresce nesse trecho do vídeo.

Figura 40 – Transição entre cenas - imagem 2



Fonte: elaborada pela autora.

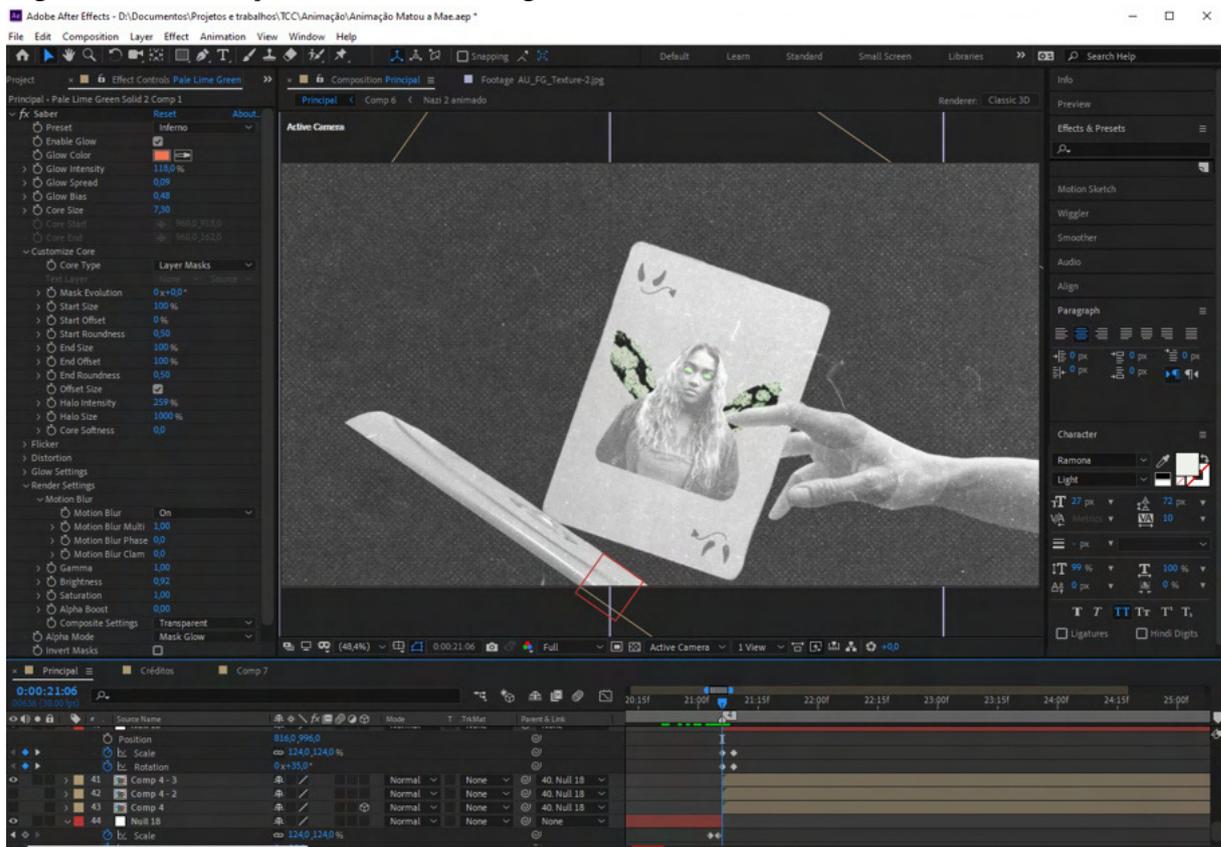
Para o vídeo como um todo, a autora gostaria de ter substituído algumas cenas que se repetem em trechos da música que têm a mesma letra, inserindo nas posições das mesmas novas composições e imagens, desejo este que não foi totalmente possível.

### 2.2.3 *Frame rate e texturas*

Além de todas as etapas de recorte, tratamento, texturização e animação das imagens, mais duas etapas do processo de animação foram essenciais para esse projeto: a aplicação de texturas e as escolhas de *frame rate*.

A forma certa de se construir uma atmosfera visual adequada para um produto é muito subjetiva. Às vezes depende muito da estética mas às vezes depende totalmente do estilo de cada artista. De forma particular, a autora gosta bastante de utilizar recursos que ajudem a simular estéticas antigas e desgastadas, além de preferir movimentos mais quebrados em animação.

Figura 41 – Transição entre cenas - imagem 3

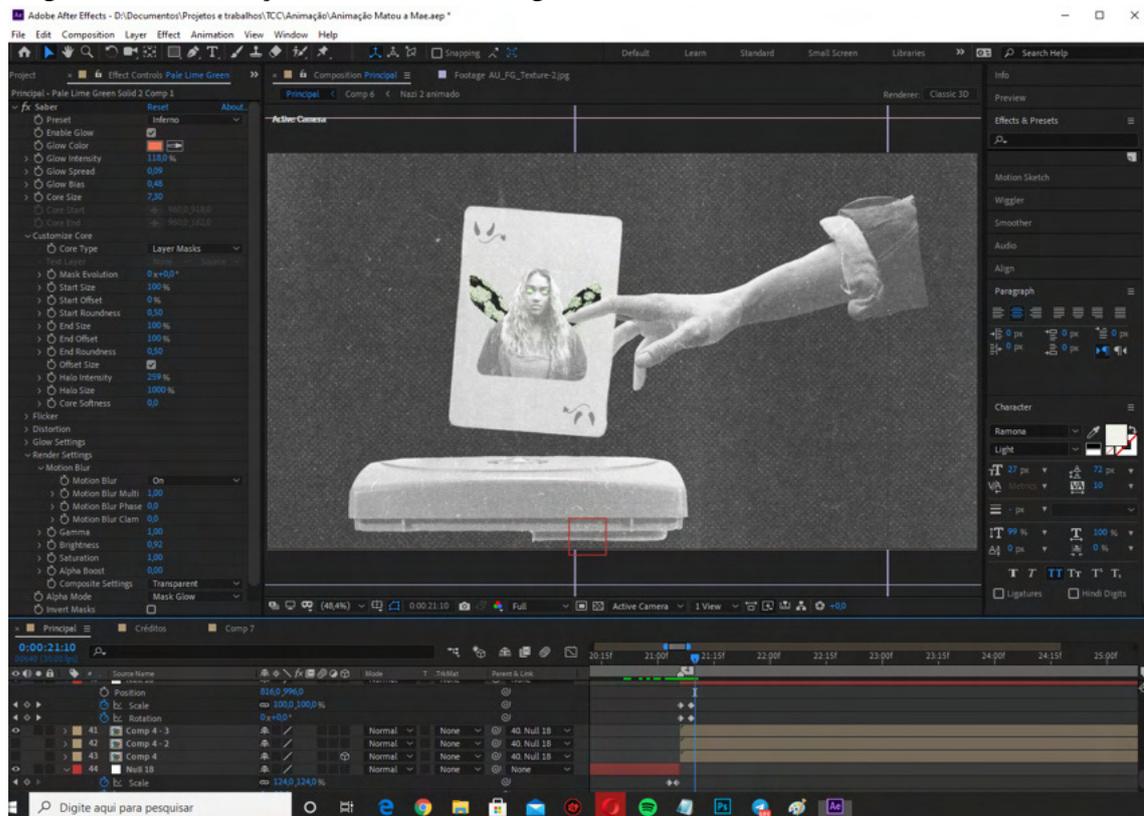


Fonte: elaborada pela autora.

Desde de o início do projeto a realizadora entendeu que essas preferências cairiam muito bem no videoclipe, principalmente por este se tratar de uma animação com estética de colagem. Assim, durante o projeto, a mesma foi baixando diversos pacotes de texturas disponíveis na internet e testando estes nas cenas já feitas através de suas aplicações com sobreposições e máscaras, configuradas com algum efeito de mesclagem adicionado. Podem ser observadas as diferentes texturas utilizadas na Figura 45 e um antes e depois da aplicação de algumas delas na Figura 46.

Já para deixar os movimentos mais quebrados, foram alteradas as taxas de frame rate, ou frames por segundo, de praticamente todas as composições. Em animação, quanto mais frames por segundo, mais fluidos são os movimentos. Quanto menos frames, menos fluidos e mais quebrados os movimentos ficam. Assim, diminuindo o frame rate para 12 neste projeto, pode-se destacar esse efeito nos movimentos.

Figura 42 – Transição entre cenas - imagem 4



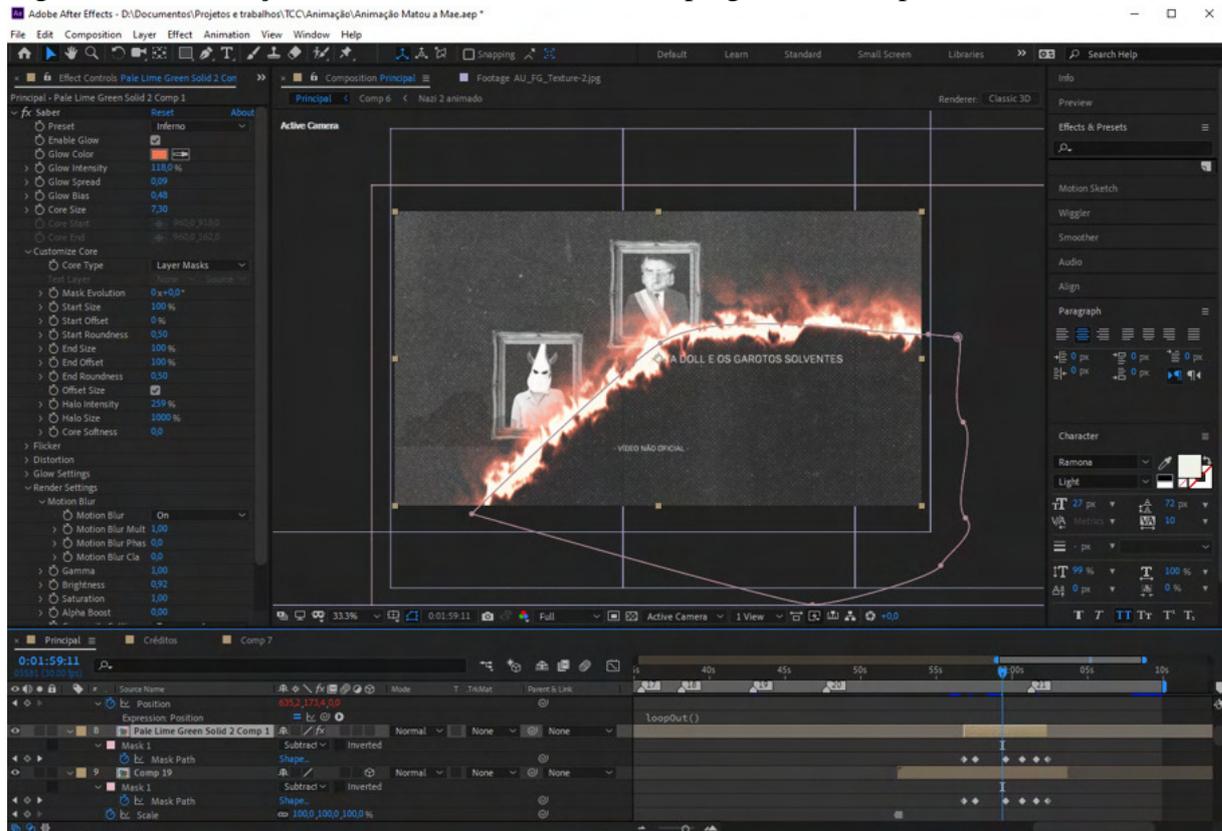
Fonte: elaborada pela autora.

Vale dizer que houve uma preocupação com os meios nos quais a animação pudesse ser exibida. Então, para evitar possíveis problemas de destinos de exibição que não aceitem taxas de frame rate baixas, ou que, mesmo aceitando, acabassem desconfigurando o vídeo, o arquivo final da animação foi exportado em 30 fps (frames por segundo). As animações de 12fps estão dentro de composições secundárias que preservam essa numeração. Estas composições secundárias, por sua vez, estão dentro da composição principal de 30fps já citada, que exporta o vídeo final. Então, por mais que a composição de exportação esteja com um frame rate alto, as sub composições não são afetadas por estarem bem configuradas com predefinições que preservam suas taxas de quadros.

### 2.3 Pós-Produção

Para este projeto, não foram realizadas muitas ações como atividades de pós-produção, uma vez que as etapas comuns a esta fase foram feitas em paralelo às atividades da fase de produção. Escolha de cores, tratamento de imagens e aplicação de transições, por exemplo, ocorreram durante o próprio processo de animação. Vale pontuar que não houve edição sonora, uma vez que o som utilizado para este trabalho foi a música original da banda.

Figura 43 – Utilização de máscara de recorte com o plugin “Saber” aplicado



Fonte: elaborada pela autora.

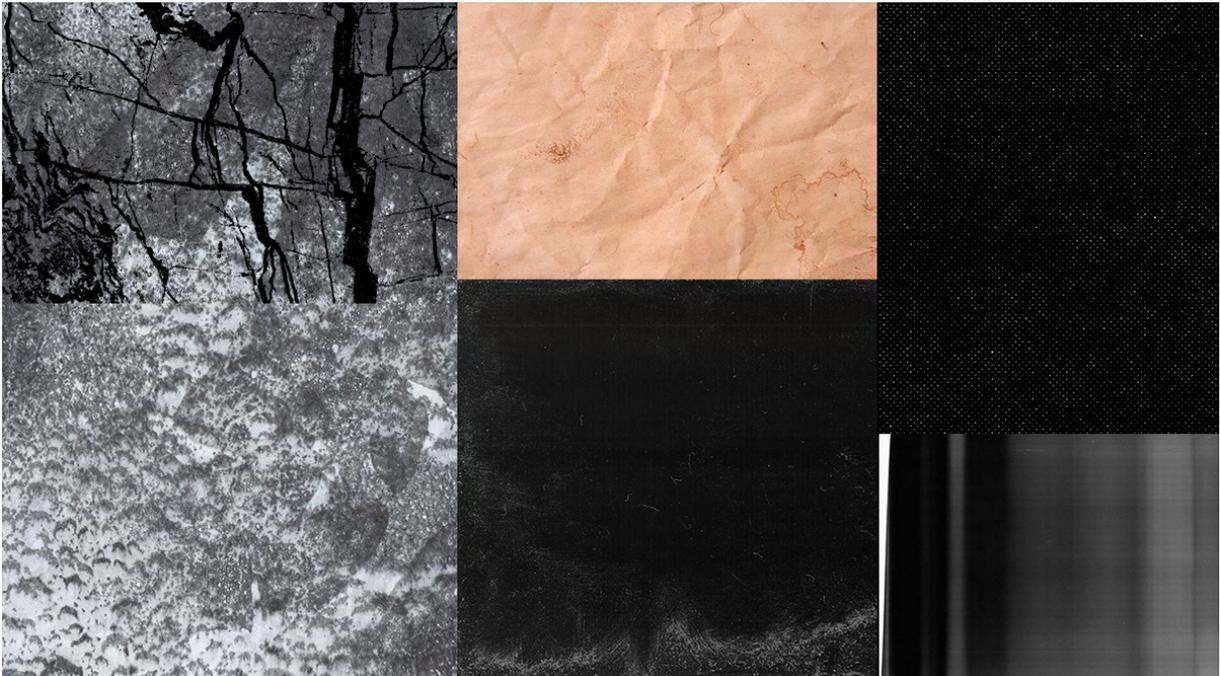
Figura 44 – Utilização do efeito “Turbulente Displace”



Fonte: elaborada pela autora.

Assim, entende-se como únicos processos de pós-produção do presente projeto as etapas de configuração de exportação do vídeo final, este que foi configurado em formato H264, com 30 quadros por segundo e com resolução de 1920x1080 *pixels*.

Figura 45 – Exemplos de texturas utilizadas na animação



Fonte: elaborada pela autora.

### ***2.3.1 A nova resposta da banda após a conclusão do projeto***

Como dito anteriormente, a banda tinha descartado a possibilidade da utilização do resultado desse projeto como vídeo oficial logo no começo do processo pré-produção, pois acharam as representações visuais apresentadas pela realizadora muito diretas. Naquele primeiro momento, foi apresentado como material aos integrantes apenas o *storyreel*. Nesse material, de fato as imagens estavam bem diretas. Os políticos não apareciam como na versão final do vídeo, como uma junção de três pessoas formando uma só.

Além dessas representações, o *storyreel* também não trazia nada de identidade visual. Como a resposta tinha sido negativa para esse material, e como a proposta do projeto havia partido da animadora, após aconselhamentos do professor orientador e mensagens ignoradas pela banda, a mesma decidiu realizar o projeto sem o acompanhamento dos autores da música.

Estando a animação concluída, mais precisamente no dia 21 de agosto de 2021, foi enviado o mesmo em link de visualização restrita para a banda e, para a surpresa da autora, o principal integrante da banda, Jonnata Doll, respondeu de forma bem positiva. Ele disse que tinha gostado bastante e, depois de algumas trocas de mensagens dele com outros integrantes, o mesmo informou que decidiram publicar o material no canal oficial do *Youtube* do grupo.

Figura 46 – Frame da primeira cena do videoclipe antes e depois da aplicação de texturas



Fonte: elaborada pela autora.

### 2.3.2 A publicação do vídeo no youtube da banda

Ao informarem que iriam publicar o videoclipe no canal da banda do *Youtube*, os integrantes pediram algumas pequenas alterações como: retirar os créditos do do final do vídeo para inserir o mesmo logo no início, de forma que lembrasse os créditos de clipes musicais transmitidos no canal da MTV.

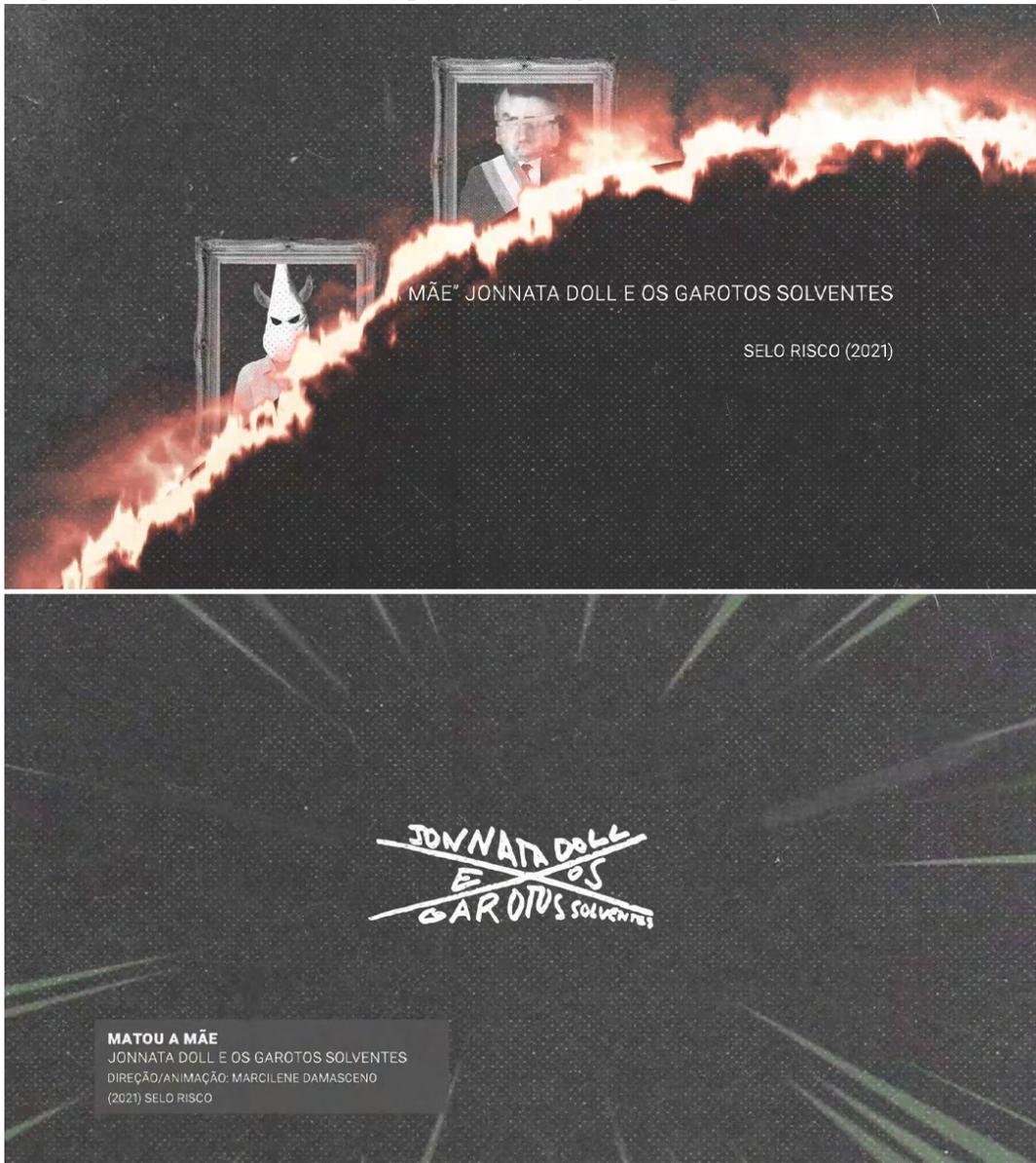
Além dessa alteração, também solicitaram uma versão do vídeo com legenda, in-

formando que estavam cada vez mais preocupados em publicar conteúdos acessíveis em suas plataformas.

Assim, fiz uma nova versão do vídeo trocando a posição e *layout* dos créditos, assim como inserido legenda da música em todo o material. Exemplos do antes e depois dessas alterações podem ser vistos nas Figuras 47 e 48.

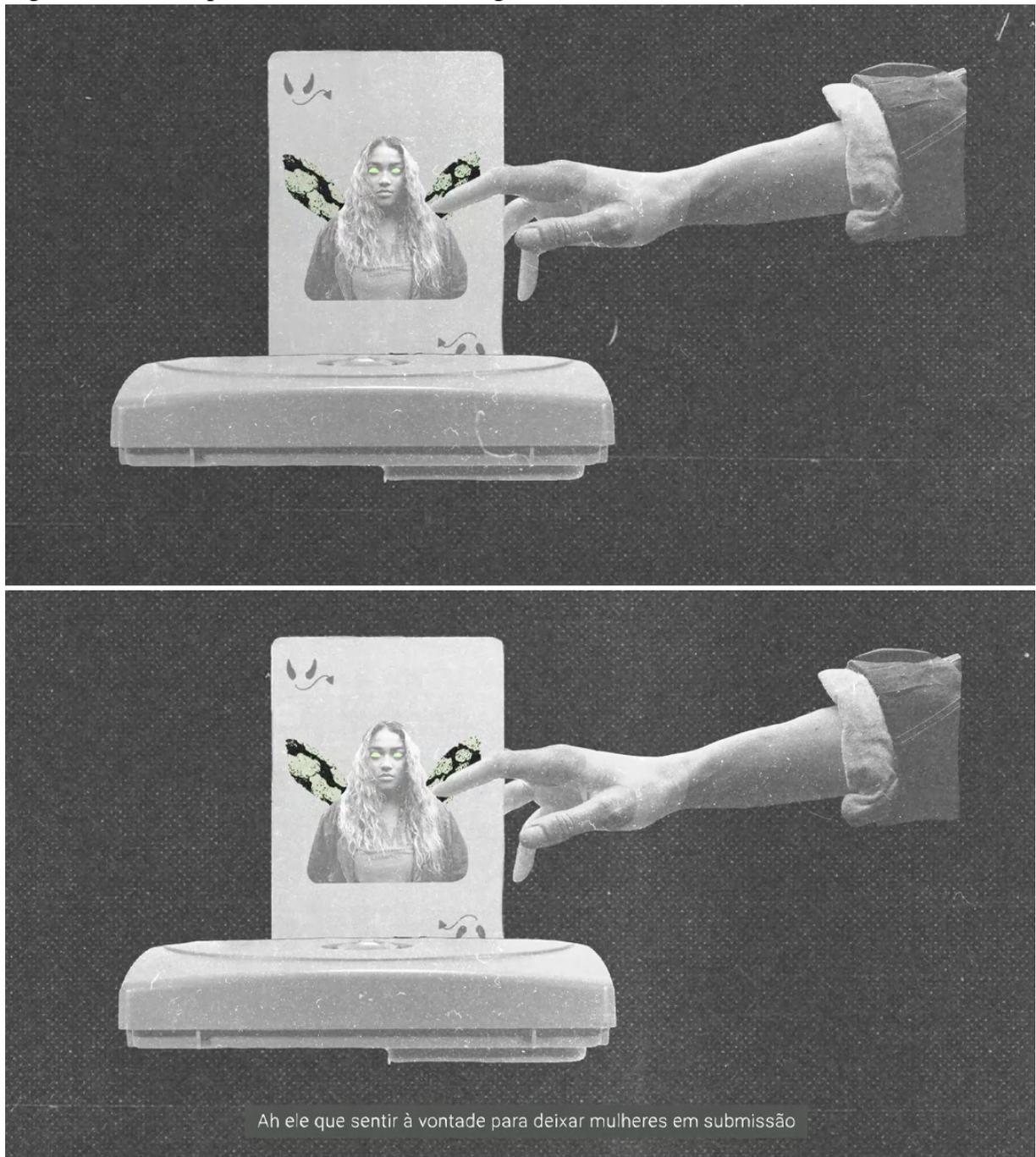
O videoclipe pode ser encontrado nos seguintes endereços eletrônicos: <<https://youtu.be/253XAZyUf4c>> e <<https://vimeo.com/593507387>>.

Figura 47 – Créditos antes e depois de alteração, respectivamente



Fonte: elaborada pela autora.

Figura 48 – Exemplo de frame sem e com legenda



Fonte: elaborada pela autora.

Após essas pequenas alterações, a banda segurou um pouco a publicação, com o intuito de negociarem com o selo da mesma, a Risco, a divulgação do material no canal desta. Contudo não tiveram resposta rápida, e como estavam, segundo os mesmos, ansiosos para divulgarem, acabaram publicando no canal da banda no dia 27 de agosto de 2021.

Até a data de conclusão deste documento, o vídeo alcançou os números de 403 visualizações e 26 comentários no *Youtube*. A postagem do vídeo, assim como algumas interações de fãs com essa publicação no canal da banda, podem ser vistas nas Figuras 49 e 50.

Figura 49 – Visualizações do videoclipe no canal da banda no Youtube no dia 31/08/2021



Fonte: canal da banda no Youtube.

Além dessas interações na plataforma principal de publicação, houveram outras interações a respeito do videoclipe, através de divulgações de stories e publicações no Instagram. A banda, amigos e fãs desta, e a autora do videoclipe, compartilharam nessa plataforma o lançamento do material. Algumas interações de fãs da banda podem ser vistas nas Figuras 51, 52, 53, 54 e 55.

Figura 50 – Alguns comentários do videoclipe no canal da banda no Youtube

Garotos Solventes.  
Videoclipe e animação : Marcilene Damasceno  
MOSTRAR MAIS

13 comentários    ORDENAR POR

Adicionar um comentário público...

Gabriel Araújo\_oficial há 4 horas  
Sempre arrasando, foda pra Carai 😂😂👊  
👍 2     RESPONDER  
[▲ Ocultar resposta](#)

Jonnata Doll e os Garotos Solventes há 4 horas  
Yhuu  
👍 1     RESPONDER

Izah Araújo há 5 horas  
cara, que vídeo incrível!  
👍 1     RESPONDER  
[▲ Ocultar resposta](#)

Jonnata Doll e os Garotos Solventes há 4 horas  
Animação da Mari Moon  
👍   RESPONDER

NA REDE COM GIBI. há 3 horas  
Lindão demais o clip.  
👍 1     RESPONDER

Keyla Jacobi há 3 horas  
Sempre servindo tudo 🔥❤️  
👍 1     RESPONDER

Fonte: comentários do vídeo no youtube.

Figura 51 – Publicação de divulgação do videoclipe no instagram da banda



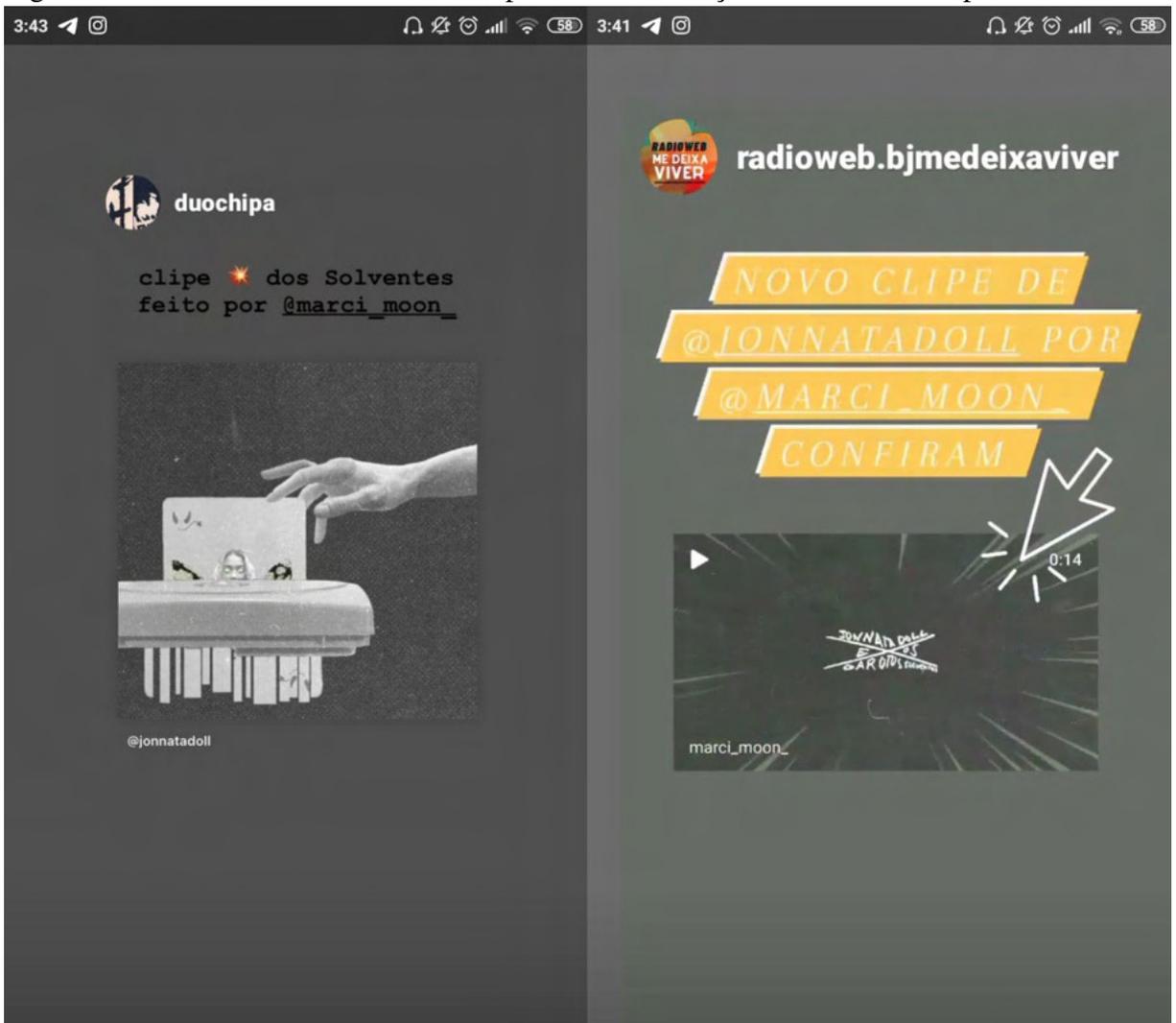
Fonte: Instagram da banda.

Figura 52 – Stories de perfil de divulgação artística compartilhando o lançamento do videoclipe



Fonte: Instagram.

Figura 53 – Stories de fãs da banda compartilhando o lançamento do videoclipe



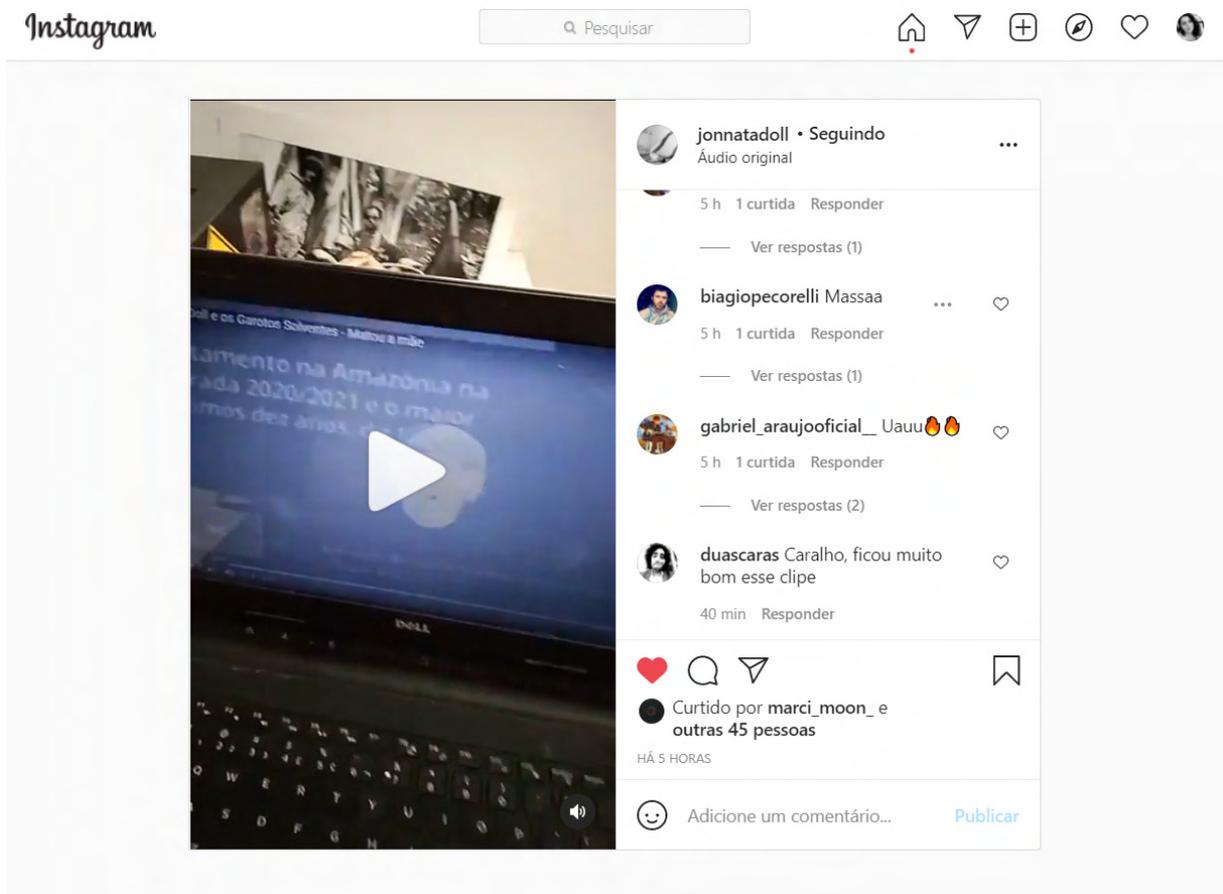
Fonte: Instagram.

Figura 54 – Stories de fãs da banda compartilhando o lançamento do videoclipe



Fonte: Instagram da banda.

Figura 55 – comentários de fãs da banda em postagem no instagram



Fonte: Instagram da banda.

### 3 CONCLUSÃO

A partir dos caminhos percorridos até a finalização desse projeto, pude aprender muito sobre a profissão que pretendo exercer. Além de aprendizados em relação ao campo profissional, também pude aprender um pouco mais sobre mim e sobre como funciono em determinadas situações.

Infelizmente o processo como um todo foi bem demorado, algo que eu não esperava, uma vez que, somando a demora durante o próprio processo de animação à demora a começar a executar a mesma e enfim decidir fazer o TCC neste semestre, se passaram vários meses de indecisão a respeito do que fazer e como fazer. Vários foram os momentos nos quais me perguntei se estava de fato preparada para esse acontecimento.

Adiei o máximo possível iniciar o TCC, até chegar em um semestre que eu não tinha mais cadeiras a fazer e, assim, teria que colocar o projeto como algo que teria que realizar para ocupar de alguma forma minha matrícula institucional. Toda essa demora e essas questões dramáticas a respeito da prática do trabalho final partem de medos pessoais a respeito do meu potencial criativo e técnico para realizar algo, que na minha cabeça, precisaria ser o resultado do meu melhor, em um nível que chegasse perto das minhas referências nas áreas de produção onde esse trabalho se encaixa.

Colocando essas questões aqui em palavras, fica cada vez mais claro como vários entraves existem em minha mente e que eles participaram da execução desse projeto. É claro para mim a importância do aprender fazendo. Inclusive, é um entendimento que respeito muito e que é presente em meus pensamentos, tendo valor muito especial para a construção de quem sou e de quem pretendo ser todos os dias. Contudo, na prática, não consegui raciocinar dessa forma, não consegui deixar o medo de lado e abstrair as barreiras e, principalmente, não consegui deixar de antecipar problemas que ainda não existiam.

Depois de vários momentos de medo, finalmente chegou o semestre no qual decidi me comprometer com a entrega do projeto no final, e foi a partir desse momento que as etapas foram acontecendo uma por uma. Mesmo começando perdida, com mil ideias na cabeça, todas muito misturadas, tinha chegado o momento em que eu precisava minimamente organizar essas informações para tentar usá-las no momento certo. Seguir uma metodologia, um roteiro, etapas...

É interessante entender toda essa confusão relatada ainda no início do projeto, o que aparenta ser um medo de inícios, de seguir passos sequenciais, como dito anteriormente. Não

sei se é uma característica pessoal "permanente" minha ou se foi algo ligado a esse momento da graduação e, acima de tudo, aos momentos que vivi durante os meses de projeto, período esse constituído pelo semestre de entrega do mesmo e por alguns outros anteriores.

A pandemia e, principalmente, o meu envolvimento em outros projetos profissionais contribuíram para o meu afastamento desse final da graduação. Foram acontecimentos que a vida trouxe e que, para o bem ou para o mal, fizeram parte das dificuldades que tive para me organizar e para focar na faculdade. Esses momentos não podem, de forma alguma, serem esquecidos por mim e desconsiderados aqui pois, durante os mesmos, pensei muito sobre o que gostaria de fazer para o TCC. Durante esses meses oficiais de projeto e durante outros anteriores, como dito antes, fiz diversas anotações, desenhei, li e salvei muitas referências.

Seria ideal ter construído esse trabalho de uma forma mais organizada, mas isso não aconteceu. A palavra que vem em minha mente ao pensar no projeto é “caos” e, sinceramente, não acho isso ruim, inclusive gosto da ideia de produzir com base em uma certa desorganização, vendo o que aparece naturalmente. Contudo, entendo completamente que esse é um pensamento terrível para o mundo profissional e é algo que preciso melhorar, mas ao mesmo tempo gosto dessa experiência nesse projeto, pois acredito que foi necessário para que eu refletisse mais sobre esse aprendizado de dar mais importância à organização e tentar ser mais metódica.

### **3.1 Sobre minha graduação**

Acredito que esse projeto resume bem as minhas orientações criativas e profissionais, talvez tardias, escolhidas a partir das minhas experiências no curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará. Comecei a graduação pensando muito em aprender tudo que conseguisse sobre animação 3D, o que me levou a fazer parte de grupos de estudos e de projetos relacionados. Contudo, durante o curso e o passar dos semestres, me afastei do objetivo de aprender animação. O principal motivo para isso foi a quantidade de cadeiras obrigatórias no começo do semestre que acabaram me levando a focar em práticas de design gráfico. Além das disciplinas, as oportunidades no mercado de trabalho que tive foram relacionadas a essa profissão, o que reforçaram, com o tempo, conhecimentos da área e me fizeram evoluir como designer.

### 3.2 A animação

A melhor parte do projeto foi o tão tenso momento de começar a animar, de tirar as ideias do papel e dos modelos digitais mal acabados para a construção de uma etapa em que as formas e elementos visuais precisavam criar uma identidade e se encaixar em seus espaços dentro do tempo da música e da estética que eu tinha em mente. A partir disso, fui ficando menos tensa pois, por mais que estivesse executando trechos curtos de animação, ainda com movimentos simples, essas realizações já iam me guiando aos próximos passos.

Basicamente o tempo e a pressão me guiaram até aqui. Foram processos naturais de uma forma geral. Processos que apenas aconteceram e que acredito que me levaram a realizar um bom produto: uma animação que fala um pouco sobre o que gosto, sobre o que quero ser e sobre onde estou no momento, em vários aspectos.

Por fim, digo que gostaria de, no futuro, olhar para esse trabalho e continuar tendo orgulho de tê-lo feito. Ele já é especial para mim em vários sentidos e acredito que continuará sendo para sempre.

## REFERÊNCIAS

- BANDCAMP. **Capa do álbum Alienígena**. 2019. Disponível em: <<https://jonnatadolleosgarotossolventes.bandcamp.com/album/alien-gena-2>>. Acesso em: 22 ago. 2021.
- BEAT, D. **DUDA BEAT Mateus Carrilho Jaloo - Chega (Clipe Oficial)**. 2019. Disponível em: <[https://youtu.be/vpvEcC54i\\_U](https://youtu.be/vpvEcC54i_U)>. Acesso em: 22 ago. 2021.
- BECK. **Beck - Wow (Lyric Video)**. 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/6ZlBahhoEIo>>. Acesso em: 01 set. 2021.
- BLINKMYBRAIN. **Videoclipe BangBang**. 2016. Disponível em: <<https://www.blinkmybrain.wtf/greenday-bang-bang-1>>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- BLOCK; TACKLE. **FODtv on IFC**. 2017. Disponível em: <<https://www.blockandtackle.tv/funny-or-die-2-1>>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- COLDPLAY. **Coldplay - UpUp (Official Video)**. 2016. Disponível em: <<https://youtu.be/BPNTC7uZYrI>>. Acesso em: 01 set. 2021.
- CORRÊA, L. J. A. Breve história do videoclipe. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste**. [S.l.: s.n.], 2006. v. 8, p. 1–15.
- DIDI-HUBERMAN, G. Sobrevivência dos vaga-lumes. **Belo Horizonte: Editora UFMG**, v. 119, 2014.
- FACCHI, C. **Crítica | “Alienígena”, Jonnata Doll e os Garotos Solventes**. 2019. Disponível em: <<http://miojoindie.com.br/critica-alienigena-jonnata-doll/>>. Acesso em: 31 ago. 2021.
- FERDINAND, F. **Franz Ferdinand - Take Me Out (Video)**. 2009. Disponível em: <<https://youtu.be/Ijk4j-r7qPA>>. Acesso em: 01 set. 2021.
- LISSITZKY, E. **Bata os brancos com a cunha vermelha**. 1919. Disponível em: <<https://www.meisterdrucke.pt/impressoes-artisticas-sofisticadas/Eliezer-Markowich-Lissitzky/819600/Bata-os-brancos-com-a-cunha-vermelha.html>>. Acesso em: 27 set. 2021.
- PARA UMA.. **Conheça as etapas do processo audiovisual**. 2020. Disponível em: <<https://lionaudiovisual.com.br/conheca-as-etapas-do-processo-audiovisual/>>. Acesso em: 27 set. 2021.
- PODENCO. **ADIDAS // XSilo**. 2019. Disponível em: <<https://www.podenco.tv/ADIDASX-Silo>>. Acesso em: 10 ago. 2021.
- SANTOS, L. S. d. Construtivismo russo: a arte e o design gráfico dos cartazes soviéticos. 2014. **Monografia (Graduação em Design)–Centro Universitário UNIVATES, Lajeado**, 2014.
- VARGAS, H.; SOUZA, L. de. A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais. **Revista Comunicação Midiática**, v. 6, n. 3, p. 51–70, 2011.