



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

EXPANDIR: ANIMAÇÃO DO VIDEOCLÍPE DE VICTÓRIA ADAYME

Vitoria Bezerra Ferreira

Rio de Janeiro/RJ

2021

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

EXPANDIR: ANIMAÇÃO DO VIDEOCLÍPE DE VICTÓRIA ADAYME

Vitoria Bezerra Ferreira

Relatório técnico de graduação apresentado à
Escola de Comunicação da Universidade Federal
do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Comunicação
Social, Habilitação em Radialismo.

Orientador: Alberto Moura

Rio de Janeiro/RJ

2021

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as pessoas que sofrem de ansiedade e depressão e as mulheres que passaram por abusos em seus relacionamentos, que são cada vez mais silenciadas em sua jornada de autodescoberta e independência.

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a minha mãe Analita, que saiu do interior do Ceará em 1983 e veio ao Rio de Janeiro mudar sua vida. Obrigada por fazer de tudo para que minha infância fosse a melhor possível, por me ensinar tantos valores e despertar em mim o amor pela animação com diversas idas ao cinema.

Agradeço ao meu pai Ramiro, que trabalhou até à exaustão para poder criar três filhas no Morro do Fogueteiro no Rio de Janeiro.

Agradeço a minha irmã Daiane, por ser uma grande amiga, me incentivar nos estudos desde a minha infância e me ajudar a escolher meu curso de graduação.

Agradeço a minha irmã Mariane, por ser a primeira mulher em nossa família a ter um diploma na Universidade Federal do Rio de Janeiro e me fazer acreditar que me graduar era possível.

Agradeço a minha amiga Bruna por me fazer procurar terapia quando meu mundo estava de cabeça pra baixo, me ajudar com seus ensinamentos sobre roteiro e ser uma grande parceira nos meus momentos de crise.

Agradeço ao Gustavo, meu melhor amigo e namorado, por me ensinar uma nova forma de amar e ser amada.

Agradeço aos meus ex-colegas de trabalho, Camilo e Jéssica, por acreditarem no meu potencial de editora de vídeo.

Agradeço a Kamilla, minha psicóloga dedicada que me ajudou a superar tantas coisas e me fazer acreditar em mim.

Agradeço a Lisa por ser uma amiga com conselhos que me motivaram a me colocar em primeiro lugar.

Agradeço a Victória, minha amiga de longa data da Escola de Comunicação, por me ceder os direitos da sua linda música e me permitir realizar esse projeto com liberdade criativa.

E ao meu orientador Alberto Moura, por ter paciência com meu processo criativo e por ter se tornado um grande amigo que quero levar para vida.

RESUMO

FERREIRA, Vitoria Bezerra. **Expandir: Animação e edição da música de Victória Adayme**. Orientador: Alberto Moura. Rio de Janeiro, 2021. Relatório técnico (Graduação em Comunicação Social, Habilitação em Radialismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Expandir: Animação do videoclipe da música de Victória Adayme é um trabalho que tem como objetivo ilustrar a canção “Expandir”, com animações em 2D no estilo de colagens e *motion graphics*. Com letra original da cantora, busquei animar os versos inspirados em minhas vivências e inspirações pessoais, processo autorizado pela autora da música. Minha amiga de longa data na Escola de Comunicação me concedeu os direitos para o projeto e assim nasceu o videoclipe de Expandir, uma colaboração de duas Vitóriaas.

Palavras-chaves: animação, 2d, música, videoclipe

ABSTRACT

Expandir: Animation of the videoclip of Victória Adayme's music is a work that aims to illustrate the song "Expandir", with 2D animations in the style of collages. With original lyrics by the singer, I sought to animate the verses inspired by my personal experiences and inspirations, a process authorized by the author of the song. My long-time friend at the Escola de Comunicação, granted me the rights for the project and so was born the videoclip of Expandir, a collaboration of two Victorias.

Key words: animation, 2d, music, videoclip

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
1.1	Contexto do Trabalho.....	7
1.2	Objetivo.....	8
1.3	Justificativa da Relevância.....	8
1.4	Organização do Relatório.....	8
2	FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO.....	8
2.1	Desenvolvimento do Produto Audiovisual.....	8
2.1.1	Concepção da Obra e referências visuais.....	9
2.1.2	Desenvolvimento do Roteiro	9
2.1.2.1	Concepção Estética	10
2.1.2.2	Direitos de Uso das Imagens.....	11
2.1.3	Direito Musical	12
2.1.4	Perfis dos Personagens.....	12
2.1.4.1	Argumento.....	13
2.1.5	Cronogramas.....	14
3	FASE DE PRODUÇÃO.....	14
3.1	Produção.....	14
3.2	Fotografia.....	15
3.3.1	Concepção da Fotografia	15
3.3.2.1	Escolhas Técnicas de Fotografia	16
3.4	Direção de Arte	17
4	FASE DE PÓS-PRODUÇÃO.....	17
4.1	Animação de personagens e cenários.....	18
4.2	Montagem	18
4.3	Colorização.....	19
4.4	Finalização.....	19
4.6	Distribuição.....	19
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
	REFERÊNCIAS	21
	APÊNDICES	22

1 INTRODUÇÃO

Após estar inserida no mercado de trabalho audiovisual por 5 anos e trabalhar com diversos modelos de animação, a estética da colagem se tornou a minha preferida. Tal estética representa minha preferência pessoal, a qual venho desenvolvendo ao longo dos anos. Este projeto busca aprofundar meus conhecimentos e trazer vida à música “Expandir”, o qual simbolicamente, dedico às minhas experiências vividas em 2020 durante o período da quarentena. Victória Adayme me concedeu os direitos de sua canção para que esse projeto pudesse tornar-se real. Em sua letra, a cantora fala do encontro de si, após o fim de um relacionamento. A ideia de que precisamos de alguém para nos sentirmos bem e completos é quebrada e há uma diferenciação entre os sentidos de solidão e solidão.

1.1 Contexto do trabalho

As animações do videoclipe buscam ilustrar formas e desenhos associados às memórias e percepções de acontecimentos que afetaram minha saúde mental durante o período da quarentena, de forma lúdica e com simbolismos de personagens e objetos. Dentre as inspirações do projeto, destaco o *Manifesto do surrealismo* (André Breton, 1924). Trancada em casa, sem perspectiva do fim da pandemia, me vi presa ao passado, buscando superar um relacionamento abusivo que durou dois anos.

A personagem principal é representada por um fantasma, que está em busca de seu destino e seu caminho de casa. Tal fantasma, simbolicamente representa o desconhecido e a forma em que todos usam máscaras no mundo em que vivemos para esconder emoções, mostrando que qualquer um poderia estar em seu lugar. A ideia da personagem é uma influência da capa do álbum *Stranger in the Alps* (2017) de Phoebe Bridgers, trilha sonora de nove meses de crises de ansiedade e depressão. Suas letras me trouxeram conforto e me ajudaram a superar um dos anos mais difíceis que vivi.



Stranger in the Alps (2017) de Phoebe Bridgers

Agora em 2021 me sinto pronta e representada pela letra de “Expandir”, buscando e descobrindo partes de mim que não pareciam existir durante 2020.

1.2 Objetivo

Ao longo dos últimos cinco anos, desenvolvi poucos projetos pessoais. O principal objetivo deste projeto é desenvolver minhas habilidades com roteiro e animação. Mesmo inserida no mercado de trabalho de audiovisual desde 2016, ainda vejo que há muito a ser melhorado para me tornar a profissional que desejo ser. Desenvolver um projeto que irá englobar tudo o que aprendi ao longo desses oito anos de ECO é um desafio pessoal.

1.3 Justificativa da relevância

Busco com meu projeto trazer à tona o tema de saúde mental e relacionamentos abusivos. A letra de Victória Adayme fala sobre a superação de algo que não lhe fazia bem e em minhas animações, busco mostrar o caminho percorrido nessa jornada turbulenta de encontrar o amor próprio. O discurso de saúde mental precisa estar presente também na academia, pois segundo a Organização Mundial de Saúde (OMS), o Brasil é um dos países recordistas mundiais em casos de transtorno de ansiedade e depressão.

1.4 Organização do relatório

O relatório descreve o processo de construção do projeto da animação do videoclipe da música “Expandir”. Criação de roteiro, *storyboarding*, produção e pós-produção, cronologicamente. Durante suas etapas, serão justificadas as escolhas estéticas, embasamento teórico e simbolismos, até a concretização do projeto.

2 FASE DE PRÉ-PRODUÇÃO

Nesse capítulo serão abordados os desdobramentos da pré-produção do projeto audiovisual e suas etapas essenciais, tais como referências, desenvolvimento do roteiro e justificativas para a estética escolhida.

2.1 Desenvolvimento do produto audiovisual

A música “Expandir” foi criada para um projeto de uma das eletivas de Publicidade e Propaganda da ECO e Victoria a promoveu com a criação de um canal no *Youtube* chamado O

canto da Vic, em 2016. Na época, assisti sua performance acústica da canção, porém voltei a acessar a música em abril de 2020 e me identifiquei profundamente com a letra. O fim da idealização do amor romântico e o término de um relacionamento abusivo, me trouxeram uma nova visão para a vida e a escolha para o projeto de conclusão de curso foi muito intuitiva. Contactei Victoria e após meses de ansiedade e reclusão na quarentena, finalmente tomei coragem para finalizar minha jornada acadêmica. O projeto é um desafio pessoal se tornando realidade, pois diversas vezes achei que não teria organização e habilidades técnicas para realizar a animação do jeito que gostaria. Hoje tenho consciência que minhas habilidades evoluíram o suficiente para que o videoclipe seja feito e o aprendizado de técnicas como elaboração de roteiro, *storyboarding*, *animatic* agregaram valor a minha carreira de editora de vídeos.

2.1.1 Concepção da Obra e referências visuais

A concepção da obra partiu de uma inquietação pessoal a respeito da idealização do amor romântico, de como a sociedade distorce o que é amor e como devemos amar. O discurso de saúde mental, ainda que em alta nas redes sociais e nos meios de comunicação, não lida de fato com os problemas enfrentados por diversas mulheres no mundo todo.

A letra de “Expandir” sumariza a busca por si, a procura de um eu esquecido após o final de um relacionamento. A estética de colagem busca representar, de forma subjetiva, como uma pessoa ansiosa lida com tais dificuldades, por estar presa em seus pensamentos caóticos, suas angústias e medos de mudanças.

Uma das principais referências que escolhi foi o livro infantil *A parte que falta* (Shel Silverstein, 1976), no qual a personagem principal passa por uma jornada de descoberta por sua outra metade. Em seu livro, Silverstein nos mostra que a busca incessável pelo outro nem sempre nos traz felicidade e que muitas vezes, deixamos nossa própria existência de lado nessa procura por um alguém. A letra de “Expandir”, se relaciona com a obra de Silverstein e descreve o ato de ir atrás de suas próprias vontades e se conhecer melhor durante essa procura. Relacionar a letra com o livro foi essencial para criação da animação, pois ambos complementam as ideias que busquei incorporar no projeto.

2.1.2 Desenvolvimento do Roteiro

O desenvolvimento do roteiro se deu ao longo da criação do *storyboarding*. A ideia foi criar a jornada do personagem principal, a Fantasma, que está longe de casa e decide encontrar seu próprio caminho de volta. Em seu primeiro retorno à realidade, ela decide partir em busca de seu destino, mesmo sem saber o que lhe espera em seu curso.

No caminho, ela precisa lidar com suas inseguranças e incidentes inesperados causados por outros personagens. Enfrentar tais problemas a fazem querer desistir, porém com ajuda de

desconhecidos, sua jornada se torna inesquecível e lhe fortalece como o personagem não imaginava.



Imagens de exemplo do storyboarding

O *storyboarding* foi essencial para a criação da concepção estética do projeto, pois com ele, poupei parte do tempo que seria necessário para decisões a respeito da animação dentro dos programas *Adobe After Effects* e *Adobe Premiere* (os quais utilizarei para a animação, edição e finalização do projeto). A criação do *Animatic*, que consiste em animar simploriamente as cenas do *storyboarding* em conjunto com a música, mostrou que tais ilustrações se sustentam dentro da estética proposta, além de cronometrar a duração de cada cena.

2.1.2.1 Concepção Estética

A escolha da estética de colagem foi feita pelo fato de já estar familiarizada com tais produções e após a leitura do *Manifesto do surrealismo*, o movimento me inspirou a criar arte de forma subjetiva. O surrealismo presente na obra está relacionado com a mente ansiosa, que está sempre ativa, com devaneios entre lucidez e delírios. O primeiro pressuposto da direção foi criar os desafios que a personagem principal deveria superar para, enfim, retornar para sua casa. Enumerou-se os diferentes estágios:

a) O quarto

O quarto é o estágio inicial da animação, em que o fantasma, triste e inseguro, adormece e entra em um sonho que reflete sua saúde mental. Relacionando-o com a letra da música, entendemos que é o momento em que a personagem percebe que não há mais como continuar na situação em que está inserida, sendo ela a única responsável pelas transformações em sua vida. Assim, sua jornada de autodescoberta é iniciada.

b) A cidade e seus desafios

Ao decidir mudar seu destino e retornar para sua casa, o fantasma passa por uma série de dificuldades que o fazem entender melhor seus sentimentos e sua angústia. A águia e o porco espinho representam a incerteza da jornada e lhe permitem ter sentimentos reprimidos como raiva e dor, sentimentos esses que lhe tiram de sua expressão apática diante das situações. Ainda na cidade, o fantasma conhece dois gatos que o ajudam a continuar no seu caminho de volta, demonstrando empatia e a importância de uma rede de apoio para pessoas com saúde mental afetada.

c) A estrada, o avião e o céu

Após passar pela cidade, a personagem entra em uma nova fase na sua jornada. Agora, confiante em si e fortalecido pelas situações que superou, percebe que seu destino é somente seu e que precisa ser corajoso para enfim chegar aonde deseja. Ao entrar no avião, o qual não está na rota de seu destino final, ela precisa mais uma vez enfrentar seus medos e pular de paraquedas. Tal pulo representa a impulsividade nas atitudes que muitas vezes precisam ser tomadas. Dessa vez, ao pular no céu, seu semblante é diferente do desafio anterior, no qual o mesmo teve que liberar sua raiva para se libertar da águia.

d) O retorno para casa e sua família

Após passar por diversas situações inesperadas, a fantasma consegue atingir seu objetivo final: voltar para sua casa. Seu retorno partiu de uma insatisfação com a realidade inicial e atingir seu objetivo final passando por tantas adversidades a fez mais forte e confiante em si, mostrando que ela tem o direito de sentir sentimentos que reprimiu por tanto tempo e que como diz a letra da música, ela não precisa de outra pessoa para se sentir completa. Finalmente em seu lar, o reencontro com seus familiares, também representados na forma de fantasma, demonstra que todos nós temos inseguranças e problemas para lidar, mas que com uma rede de apoio, tais dificuldades tornam-se mais fáceis de lidar.

2.1.2.2 Direitos de Uso das Imagens

As imagens utilizadas no projeto foram adquiridas em bancos de imagens gratuitos,

dispensando assim qualquer aquisição de direitos autorais.

2.1.3. Direito Musical

A autora de “Expandir”, Victória Adayme, me concedeu os direitos gratuitamente para alteração, divulgação e veiculação do videoclipe proposto em redes sociais, com a simples finalidade de promover a obra, sem qualquer objetivo de monetização por minha parte.

2.1.4 Perfis dos Personagens

A animação gira em torno da personagem Fantasma e os demais personagens complementam sua jornada de descoberta de si, representando desafios e mudanças que ajudam na construção do contexto da vida da protagonista. A águia, o ouriço, os gatos e sua família moldam a forma com que a Fantasma lida e demonstra seus sentimentos, trazendo uma evolução ao personagem e de sua saúde mental.

As descrições abaixo contribuíram para construção do roteiro e a forma que a personagem desenvolve sua saga ao longo do vídeo.

a) Fantasma - a protagonista

A figura do fantasma representa uma máscara social. Pessoas com problemas de saúde mental, muitas vezes, se sentem excluídas e invisibilizadas, situação na qual a própria personagem se coloca, dentro do contexto do vídeo. Triste e desorientada pelo fim de um relacionamento como diz a letra da música, ela está imersa dentro de sua realidade depressiva. Após acordar de um de seus devaneios, ela toma coragem de retornar para casa e encontra muitos desafios em seu caminho. Ao longo da história, podemos acompanhar sua evolução pessoal, demonstrando seus sentimentos reprimidos. Vemos a personagem mudar suas expressões faciais e permitir-se sentir emoções.

b) A parte que falta

A primeira personagem a encontrar o fantasma é A parte que falta. Inspirada pelo livro infantil com o mesmo nome de Shel Silverstein, sua aparição demonstra que em nossa vida procuramos alguém para nos completar e esquecemos de nos amar em primeiro lugar. A referência visual também é complementada pela letra da música “*Eu vou descobrir a outra parte que parte de mim*”, um paralelo com a história do livro, que nos ensina a buscar o amor próprio.

c) Águia - a primeira dificuldade

A Águia representa as dificuldades que encontramos no caminho quando estamos na busca por si. Algo que nos tira da zona de conforto e nos faz ter sentimentos esquecidos no estado apático. O entendimento de que pode-se sentir raiva, que esse é um sentimento legítimo, principalmente nos estágios de luto pós-relacionamento.

d) Ouriço - a segunda dificuldade

Após se desvencilhar da Águia, somos introduzidos à figura do Ouriço. Ao perder o controle do seu estado de raiva, a Fantasma acidentalmente pisa no personagem que por ali passava. Ele representa a segunda dificuldade que o Fantasma deve passar: a dor. A raiva, por mais que seja um sentimento legítimo, pode nos levar a perder o controle e exemplificado pela dor física, vemos o Fantasma diminuir de tamanho, retornando ao seu estado de realidade: sozinho, perdido e ferido.

e) Os gatos

Os gatos representam a rede de apoio em momentos inesperados. Ferida e sem saber o que fazer, a Fantasma entra em um beco escuro. Associamos o cenário a algo negativo, já que é um ambiente obscuro e desconhecido na cidade grande. Os dois novos personagens aparecem e ajudam a Fantasma. O incidente mostra que em situações de dor e angústia, podemos nos surpreender com a bondade dos outros e ela pode vir de onde menos esperamos. Os gatos são animais muito associados ao misticismo e dessa forma, utilizei tal simbolismo para lhes dar poderes de cura.

f) A família

Os últimos personagens introduzidos na trama representam a família do Fantasma. Ao chegar de sua longa jornada, vemos que sua família também apresenta a mesma simbologia da máscara social, nos fazendo entender que todos podem apresentar problemas de saúde mental e que unidos, tais problemas podem ser amenizados pelo companheirismo e ajuda mútua.

2.1.4.1 Argumento

Argumento original da animação baseado na primeira fase de elaboração do *storyboarding*.

Com sua saúde mental debilitada, a Fantasma passa seus dias isolada dos demais, presa dentro de si, com suas inseguranças e aflições. Após o fim de um relacionamento abusivo, ela

percebe o quanto de si foi perdido nesse processo e decide voltar para sua casa e retomar sua vida perto daqueles que a querem bem.

Durante a animação, acompanhamos sua jornada de autodescoberta, se permitindo ter sentimentos reprimidos por tanto tempo, engatilhados pelas situações que ela passa durante seu retorno para casa. Vemos seu desenvolvimento e sua força crescer ao longo do vídeo, para no fim, fazer novos amigos e conquistar seu desejo de reencontrar seus familiares.

2.1.5 Cronogramas

O cronograma foi feito com base no desenvolvimento do roteiro por meio do *storyboarding*, na criação do *animatic*, montagem das cenas e posteriormente na animação das mesmas.

QUADRO A - CRONOGRAMA DO PROJETO

	2021			
	A	S	O	N
Roteiro	X			
Pré-produção		X		
Edição			X	X
Finalização				X
Relatório			X	X
Entrega final				X

Roteiro: desenvolvimento das ideias a partir da criação do *storyboarding*

Pré-produção: edição do *animatic* e busca de imagens a serem utilizadas na montagem dos quadros referentes ao *storyboarding*

Edição: montagem das cenas com as imagens selecionadas e animação dos cenários e personagens

Finalização: ajustes de animação pedidos pelo orientador e retoques na correção de cor

Relatório: aperfeiçoamento do relatório do projeto

3 FASE DE PRODUÇÃO

A fase de produção da animação consiste no período de elaboração do roteiro pelo *storyboarding*, criação do *animatic*, montagem das cenas após a escolha das imagens, edição e finalização. Esta etapa durou aproximadamente 3 meses, de 23 de agosto até 15 de novembro de 2021.

3.1 Produção

A produção da animação começou de forma lenta, pois estava trabalhando por oito horas por dia e vivendo um isolamento social mais severo, então minha saúde mental foi afetada e

não sabia ao certo por onde começar. Após algumas reuniões com o orientador, consegui de fato iniciar a criação do *storyboarding* e moldar como seria o desenvolvimento da história da Fantasma.

Com o *storyboarding* pronto, passei para a fase do *animatic* e posteriormente, comecei a pesquisar imagens dentro da concepção artística que estava buscando. Como as imagens utilizadas foram baixadas de sites gratuitos, a curadoria levou bastante tempo, já que bancos de imagens livres de direitos autorais restringem as opções esteticamente.

A animação das cenas começou a ser feita enquanto ainda buscava mais imagens para complementar outros quadros, pois a produção precisava seguir em frente. Com algumas cenas animadas e todos os cenários montados, a parte de edição nos softwares *Adobe After Effects* (utilizado para animar os objetos e personagens) e *Adobe Premiere* (utilizado para montagem em conjunto com a música) durou 4 dias e o vídeo passou para avaliação do orientador. Depois da avaliação, houveram alguns ajustes de finalização e o projeto ficou pronto.

3.2 Fotografia

A parte de fotografia envolveu as cenas desenhadas no *storyboarding*, no qual me baseei para montar os cenários digitalmente na estética de recorte e colagem, em conjunto de motion graphics, para dar um ar moderno e atemporal ao vídeo.

A escolha da estética de colagem foi feita para buscar um toque surrealista à obra, para recorrer ao absurdo e transformar as percepções da mente em algo simbólico, ainda que próximo ao real. As dimensões utilizadas para prédios, objetos, animais e até mesmo da personagem principal são irreais, trazendo humor ao vídeo e também ilustram o estado emocional da Fantasma.

3.3.1 Concepção da Fotografia

Durante minha carreira de motion designer, trabalhei com muitas estéticas de animação. A de colagem se destacou e acabou sendo a escolhida para o vídeo. A concepção da fotografia foi feita a fim de ilustrar situações pela qual a Fantasma estaria passando, mudando sempre o cenário e reconstruindo-o com base na sua jornada.

A criação do *storyboarding* foi feita baseando-se na estética previamente escolhida e a montagem dos quadros se concretizou após a pesquisa de imagens. Utilizando as referências visuais: da peça publicitária *Deutsche Welle* de Christian Barthold, *Angela Anaconda* (série animada do início dos anos 2000), do videoclipe de Julia Mestre *Mudar o mundo* e os cenários foram criados e adaptados digitalmente no software *Adobe After Effects*.



Imagens da estética de Deutsche Welle, de Angela Anaconda e de Mudar o mundo.

Além das referências visuais da estética escolhida, as inspirações de roteiro também influenciaram em como tais cenas poderiam ser reproduzidas. Os filmes *Soul* (Walt Disney Pictures e Pixar Animation Studios, 2020) e *Alice no país das maravilhas* (Walt Disney Pictures, 1951) contribuíram nas decisões estéticas a respeito da evolução da personagem principal, em que a Fantasma muda de tamanho de acordo com seu estado emocional, como ocorre em ambos os filmes.

3.3.2.1 Escolhas Técnicas de Fotografia

Para complementar a explicação de fotografia, podemos mencionar a definição do livro *Manual de sobrevivência para Motion Designers* (Dhyan Shanasa, 2020):

“Em geral, profissionais costumam distinguir o Motion Design da Animação Clássica. Isso ocorre pois a Animação Clássica é geralmente dirigida por uma narrativa complexa ou personagens, enquanto o Motion - em sua origem -, contém formas abstratas animadas como logotipos, elementos gráficos e tipografia. Contudo, em sua forma atual, o Motion se fundiu quase que completamente à Animação Clássica (como veremos mais adiante), diminuindo ainda mais a linha que separa a classificação de um e de outro.”

Utilizando a percepção de motion graphics como elementos abstratos em 2D, busquei

mesclar tal estética com a colagem para criar pequenas intervenções gráficas na animação, como vento, detalhes de rosto e expressões faciais usualmente atribuídas à quadrinhos e mangás japoneses. Tais elementos adicionam novas texturas e atuam em união com o estilo proposto para a videoclipe.



Exemplos de intervenções gráficas em 2D

3.4 Direção de Arte

O desafio da direção de arte foi conseguir transformar a ideia da jornada da Fantasma em uma caminhada linear de evolução da personagem. Com as decisões de estética e roteiro tomadas, as buscas por imagens gratuitas nos sites *Pexels*, *Unsplash* e *Pixabay* se transformaram em uma curadoria de arquivos com boa resolução, ângulos pertinentes e cores que complementassem o visual do vídeo.

Tal curadoria levou bastante tempo, pois muitas imagens não eram pertinentes ao que foi proposto no *storyboarding*, o que acabou trazendo um atraso na montagem das cenas. Após dias de pesquisa, montagens feitas e desfeitas, o roteiro foi sendo levemente adaptado às escolhas imagéticas e o projeto pode seguir para a fase de animação.

4 FASE DE PÓS-PRODUÇÃO

A fase de pós-produção consistiu em montar os cenários propostos no *storyboarding* e animá-los de acordo com o que foi proposto do *animatic*. Durante a criação das cenas, todas foram enviadas para o orientador, que aconselhou mudanças nas decisões estéticas para trazer

um ar mais profissional ao vídeo. A animação dos cenários, objetos e personagens foi iniciada em novembro e concluída em duas semanas.

Durante esse processo, transições de quadros e ambientes trouxeram uma nova dinâmica ao vídeo, que foi tomando corpo em conjunto com as animações de personagens. Algumas adaptações de roteiro foram feitas para que o vídeo ficasse mais fluído, sem comprometer a passagem de tempo e o desenvolver da história.

4.1 Animação de personagens e cenários

A animação dos personagens foi essencial para o desenvolvimento da história. O caminhar da Fantasma, suas alterações faciais e de tamanho foram ilustrando suas emoções e reações diante sua interação com os demais.

Um dos problemas dessa fase de produção foi a falta de imagens de gatos em diferentes posições para a construção da narrativa proposta no roteiro. O problema foi resolvido após fotografar meus próprios gatos e inseri-los na animação, poupando-me assim de ter que assinar um banco de imagens pago para ter um leque maior de opções de imagens e direitos autorais.

Os personagens também demonstram suas emoções durante o vídeo, complementando assim a jornada da Fantasma. Temos o ouriço amedrontado após ser pisado, a águia lutando contra o peso da personagem principal tentando se desvencilhar do animal e sua família que foi animada para demonstrar a felicidade no retorno da Fantasma para casa.

Os cenários foram animados a fim de causar uma noção temporal de passagem de tempo e movimentação dos personagens em tela. As ruas se movendo, o céu expandindo e os veículos de transporte utilizados na animação dinamizam as cenas, trazendo um conforto visual para os espectadores, criando uma noção de profundidade para o vídeo, composto majoritariamente de imagens planas.

4.2 Montagem

A parte de montagem foi sendo feita ao longo da animação das cenas, acelerando ou diminuindo a velocidade dos quadros, adicionando transições para criar a noção de passagem de tempo, para que cada cena fizesse sentido na narrativa e também complementasse a letra da música. A duração de cada quadro foi feita com base no *animatic* feito baseando-se na duração da música.

Durante o processo de montagem, alguns problemas técnicos dentro do programa *Adobe Premiere* influenciaram no cronograma do projeto. A solução encontrada na montagem foi utilizar arquivos exportados do *Adobe After Effects* para que o vídeo pudesse ficar pronto dentro do tempo proposto.

A montagem do vídeo buscou dinamizar a história, influenciando também em como tais cenas seriam animadas para o melhor entendimento do público. Podemos dizer que as duas

fases (animação e montagem) andaram juntas para que o videoclipe pudesse ser feito da melhor maneira possível, mantendo-se ao que foi proposto do argumento do vídeo.

4.3 Colorização

A colorização foi essencial para criar os ambientes propostos. O animatic, feito em preto e branco, não contemplava as escolhas de cores que seriam utilizadas no projeto. Assim, durante a curadoria das imagens que seriam utilizadas no projeto, as cores tiveram grande importância na tomada de decisão.

Além de escolher imagens com cores que ilustrassem bem as diferentes cenas, dentro dos softwares utilizados na animação e montagem, foram feitos retoques nas cenas para criar melhores transições e ambientes coesos com a direção de arte. Essa etapa foi feita após toda montagem e animação dos personagens e cenários, para criar ambientes que correspondessem com a proposta. O contraste de cores também colaborou para uma profundidade no vídeo, demarcando assim diferentes espaços, prédios e o céu de acordo com o ocorrido durante as cenas.

4.4 Finalização

Durante a finalização, houveram alterações na animação proposta pelo orientador. Tais alterações visavam somente melhorar a proposta do vídeo, tornando animações mais fluidas e adicionando elementos nos quadros que colaborassem para o desenvolvimento da história, para ajudar o melhor entendimento do espectador.

A canção Expandir perdeu um verso durante a montagem, processo autorizado pela cantora da música Victória Adayme. Tal escolha se deu pela repetição de uma parte da letra, o que afetaria a duração do vídeo e do que foi proposto na história do vídeo. Essa alteração na música não trouxe mudanças significativas na métrica musical.

A remoção de um dos versos foi a única mudança feita no desenho de som, visto que o arquivo *.mp3* já estava mixado e editado por João Paulo Frazão, colega da Escola de Comunicação.

4.6 Distribuição

O vídeo foi vinculado ao *Youtube*, *Vimeo* e as redes sociais *Instagram* e *Facebook*, para aumentar sua distribuição em públicos diferentes. Em nenhum dos sites postados o vídeo foi monetizado, visto que esse projeto acadêmico buscou apenas promover de forma gratuita a canção de Victória Adayme e minhas habilidades de animação e roteiro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Criar a animação de Expandir foi muito desafiador. Minha experiência como editora de vídeo, por mais que vasta e em diferentes tipos de projeto, não contemplava uma animação de um videoclipe e tantos personagens. Durante o processo, lidei com diferentes formas de criação como roteiro, *storyboarding* e *animatic*. A experiência que adquiri desenvolvendo o produto audiovisual com certeza me enriqueceu muito e orgulhosamente fará parte de meu portfólio profissional.

Além do aspecto profissional, o projeto me fez lidar com sentimentos reprimidos que tive durante a quarentena do covid-19. O fato de poder criar algo que conte minha história pessoal me fortaleceu bastante e me ensinou muito sobre solidão e solitude. Contemplo aqui uma breve explicação sobre os termos citados na entrevista de Gabrielle Dotta Cristófaru para a *Revista Cult*:

“A experiência da quarentena e do isolamento social me fizeram refletir sobre a diferença entre solidão e solitude. Enquanto a solidão sustenta a angústia da ausência do outro, que pode ser sentida mesmo numa rotina social “normal” (quem nunca se sentiu sozinho no meio da multidão), na solitude estou sozinho, porém não estou só. (...) Na solidão sua satisfação está ligada ao externo, ao outro. Eu não me basto como companhia, não encontro prazer em mim mesmo, não sobrevivo só. A beleza que encontrei na quarentena estava em mim, na presença de mim mesmo. Pude apreciar o silêncio e ter o tempo para olhar para a minha plantinha crescendo no vaso, para observar os passarinhos que passaram a povoar o céu sem aviões e para olhar para mim mesmo. Quando não existe outra pessoa, posso me sentir extremamente só, ou extremamente livre! (...) Descobri na prática o significado da solitude e, apesar de estar só, estou aproveitando esse tempo comigo.”

Trabalhando tais conceitos com a minha terapeuta, quis incorporá-los no videoclipe, já que a letra da canção também fala sobre autodescoberta e o fato de termos nossa própria companhia, saindo da bolha da dependência emocional.

O projeto apresenta um toque pessoal meu e de Victória Adayme, ambas que vivenciaram fins de relacionamentos e lidaram com o término de formas diferentes e ainda assim similares. Portanto, a questão de saúde mental está fortemente relacionada com o projeto, nas escolhas de personagens e na representação da Fantasma, que implica que qualquer pessoa pode passar por tal situação.

Todo o esforço valeu a pena e sou eternamente grata a Victória Adayme, primeiro por escrever uma canção que me marcou em 2016 e posteriormente, por tornar possível a realização do vídeo com minha experiência de vida.

Expandir é agora um videoclipe que desperta diferentes sensações em seus espectadores e nos faz entender melhor como uma pessoa com saúde mental debilitada, de certa forma, vê o mundo, os problemas que engatilham suas reações na sociedade e a importância de uma rede de apoio nos momentos de dificuldade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL tem maior taxa de transtorno de ansiedade do mundo, diz OMS. **Sindjustiça**, 2020. Disponível em: <https://sindjustica.com/2020/05/27/brasil-tem-maior-taxa-de-transtorno-de-ansiedade-do-mundo-diz-oms/>. Acesso em: 24 de ago. de 2021.

Deutsche Welle. Christian Barthold, 2019. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/88344295/Christian-Barthold-Deutsche-Welle>. Acesso em 1 de ago. de 2021.

SHANASA, Dhyan. **Ebook: Manual de sobrevivência para Motion Designer**. Layer Lemonade, São Paulo, 2020.

SILVERSTEIN, Shel. **A parte que falta**. Edição padrão, 9. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2018.

SOLIDÃO ou solidude? **Revista Cult**, 2020. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/solidao-ou-solidude/>. Acesso em 31 de out. de 2021.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS. Direção de Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske, 1951. 75 min. Filme exibido pela Disney+. Acesso em 10 jun. 2021.

ANGELA ANACONDA. Produção de Beth Stevenson e Kym Hyde. Roteiro: Joanna Ferrone, Sue Rose. Fox Family Channel, 1999-2001.

MESTRE, Julia. **Mudar o mundo**. 2020. (3m54s). Disponível em: <https://youtu.be/nJ1PD9HT4oI>. Acesso em 5 ago. 2021.

SOUL. Direção de Pete Docter, Kemp Powers. Walt Disney Studios Motion Pictures, 2020. 101 min. Filme exibido pela Disney+. Acesso em 15 ago. 2021.

APÊNDICE A - LETRA DA MÚSICA “EXPANDIR”

Meu bem
Você foi o fim
Pra eu entender
Que preciso só de mim

Então eu tirei minhas meias
Minhas meias verdades, minhas teias
Sem meio pra dúvidas, eu sei
Não há meio de mim

Eu vou construir
A outra parte que parte de mim
Só me resta
Ser de alma inteira, fazer-me expandir

O vento veio me dizer
Que o tempo estica o meu céu
Eu sou um infinito e por isso se eu me entregar
Por favor, não devolver
Se devolver, vou explicar
Que tenho minha companhia pra me acompanhar

"It's just a spark
But it's enough to keep me going
And when it's dark out
No one's around, it keeps glowing" (Paramore – Last Hope)

Ficha técnica:

Voz e ukulele por Victoria Adayme

Guitarra, bumbo e pandeiro / captação e mixagem de áudio por João Paulo Frazão