

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



PROCESSO CRIATIVO DE UM VIDEOCLIP:
Animação 2D para a música “Moonshine”.

Joana Raquel Canhoto Leitoguinho

Trabalho de projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

2022

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Joana Raquel Canhoto Leitoguinho, declaro que a presente dissertação de mestrado intitulada “Processo criativo de um videoclip: Animação 2D para a música “Moonshine”.”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 27 de Outubro de 2022

RESUMO

Este trabalho de projecto tem como objetivo estudar e recriar o processo criativo do desenvolvimento de um videoclipe animado em 2D. Pretende-se demonstrar a realização de uma animação autoral independente, a sua planificação e métodos utilizados pela autora, tal como a documentação de experiências únicas e dificuldades ultrapassadas neste projeto. Serão referidas todas as etapas da realização desde videoclipe, começando pela pesquisa e estudo teórico sobre a temática de videoclipes animados. Este projeto será então dividido em duas fases, desenvolvimento teórico e desenvolvimento prático.

Também será discutido o tema de animação 2D com recurso a ferramentas digitais, como estas são usadas hoje em dia na indústria e técnicas de sincronização entre imagem e som, pois de apesar continuar a ser feita animação tradicional, a maioria dos casos hoje em dia tem alguma intervenção digital na produção da sua animação. Vão ser ainda estudados e comparados exemplos em concreto, apontando a sua evolução desde o nascimento deste subgénero até aos tempos modernos.

Palavras-Chave:

Desenho; AMV; Videoclipe; Animação

ABSTRACT

This project aims to study and recreate the creative process of developing a 2D animated video clip. It aims to demonstrate the realization of an independent authorial animation, its planning and methods used by the author, as well as the documentation of unique experiences and difficulties overcome in this project. All the stages of the making of this video clip will be referred to, starting with the research and theoretical study on the theme of animated video clips. This project will be divided into two phases, theoretical development and practical development.

It will also be discussed the theme of 2D animation using digital tools, how these are used nowadays in the industry and techniques of synchronization between image and sound, because although traditional animation is still made, most cases nowadays have some kind of digital intervention in the production of their animation. Specific examples will also be studied and compared, pointing out its evolution since the birth of this sub-genre until modern times.

Keywords:

Drawing; AMV; Videoclip; Animation

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente ao Professor Doutor Henrique Costa, pelo seu apoio e orientação não só durante este mestrado, mas também ao longo da minha licenciatura. Ficar-lhe-ei eternamente grata pelo seu auxílio constante, disponibilidade e paciência para com a minha escrita durante a produção deste trabalho.

Agradeço também aos meus amigos Diogo Lory, Leonor Coelho e Marta Condez, pelo apoio emocional durante esta dissertação, e ao Hugo Passarinho e João Santos do Estúdio 408 pelos concelhos e incentivo que ofereceram ao longo da animação.

Por último, irei para sempre lembrar-me da ajuda constante do meu namorado, Guilherme Fonseca, com quem partilhei esta experiência devido a estarmos os dois a realizar a tese ao mesmo tempo. Este compartilhamento do mesmo trajeto, resultou em idas constantes à biblioteca e noites longas a escrever em conjunto, momentos que nunca irei esquecer pelo facto da sua simples presença tornar o trabalho mais aprazível. A sua companhia foi um fator decisivo para o resultado positivo deste trabalho, pois auxiliou-me tanto na parte escrita deste como foi unicamente um grande suporte emocional e companheiro de trabalho.

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	V
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABELAS	IX
INTRODUÇÃO	1
1.1 OBJECTIVO	2
1.2 JUSTIFICAÇÃO	2
1.3 ESTADO DA ARTE.....	3
1.3.1 <i>Indústria de videoclips animados</i>	4
1.3.2 <i>Animação acadêmica</i>	6
DESENVOLVIMENTO TEÓRICO	8
1.4 VIDEOCLIPES	8
1.4.1 <i>História breve do videoclipe</i>	8
1.4.2 <i>Começo do uso de animação em videoclips</i>	9
1.4.3 <i>Revolução da internet e o regresso dos videoclips</i>	12
1.5 ANÁLISE DE AMVs; DOS PRIMEIROS AOS RECENTES	16
1.5.1 <i>Teoria dos “Three Triangles” de Gunnar Strom</i>	16
1.5.2 <i>Tabela de análise de AMVs</i>	18
1.5.3 <i>Análise específica de AMVs – Casos de estudo</i>	22
1.5.4 <i>Diferenças entre os primeiros e os últimos AMVs</i>	25
1.6 RELAÇÃO MÚSICA/IMAGEM	27
1.7 FAN-MADE AMVs	32
1.7.1 <i>Definição de AMV</i>	32
1.7.2 <i>Exemplos de fan-made music vídeos</i>	32
1.7.3 <i>Concertos animados da MTV</i>	35
1.8 ESTUDO DE CASO DE PEDRO CALVO	36
DESENVOLVIMENTO PRÁTICO	38
1.9 INSPIRAÇÕES.....	38
1.10 PRÉ-PRODUÇÃO	39
1.10.1 <i>Narrativa</i>	42
1.10.2 <i>Concept art</i>	43
1.10.3 <i>Enquadramentos</i>	59
1.10.4 <i>Storyboard</i>	62
1.10.5 <i>Animatic</i>	66
1.11 PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO	68
1.11.1 <i>Processo de animação</i>	68
1.11.2 <i>Experiências iniciais e escolha de programa</i>	70
1.11.3 <i>Relatórios do processo de animação de excertos específicos para a animação</i>	75
1.11.4 <i>Importância da música para com a animação e escolhas tomadas nesse campo</i>	82
1.12 PÓS-PRODUÇÃO	83
CONCLUSÃO	85
1.13 TEMPO DE TRABALHO	85
1.14 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	88
BIBLIOGRAFIA	90

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Fotogramas do videoclipe "The Wolf" de SIAMÉS, 2017.....	4
Fig. 2 Fotogramas do videoclipe “Pogo” de AREA21, 2021	4
Fig. 3 Fotogramas do videoclipe “Cracker Island ft. Thundercat” de Gorillaz, 2022	5
Fig. 4 Fotograma da curta de animação “Space Cannibals” de Duarte Carvalho, 2022	6
Fig. 5 Fotogramas da curta de animação "Passagem" de Diana Gomes, 2017	7
Fig. 6 Fotogramas do videoclipe “Seaside Woman” de Linda McCartney, 1980	10
Fig. 7 Fotogramas do videoclipe “Accidents Will Happen” de Elvis Costello & The Attractions, 1979	10
Fig. 8 Fotogramas do videoclipe e “Take on Me” de A-há, 1985.....	11
Fig. 9 Fotogramas do videoclipe "Snowchild" de The Weeknd, 2020	14
Fig. 10 Fotogramas do videoclipe "My future"de Billie Eilish, 2020.....	14
Fig. 11 Esquema sobre a Teoria dos “Three Triangles” de Gunnar strom.....	17
Fig. 12 Publicações do infeliz alter-ago de Stromaie na sua conta de Instagram.	23
Fig. 13 Fotogramas do videoclipe "Carmen" de Stromaie, 2005.....	23
Fig. 14 Fotogramas do videoclipe vídeo “Hey Boy” de Sia, 2021.	24
Fig. 15 Fotogramas do videoclipe “Money for Nothing” de Dire Straits, 1985	25
Fig. 16 Fotogramas do videoclipe “Let's Go” de Stuck In the Sound, 2012.....	26
Fig. 17 Fotogramas do videoclipe “Light Of Day” de ODESZA, 2022.	26
Fig. 18 Fotogramas do primeiro episodio "The Skeleton Dance" da serie Silly Symphonies de Walt Disney Productions, 1929	27
Fig. 19 Fotogramas de "Steamboat Willie" de Walt Disney Productions, 1928.....	28
Fig. 20 Imagens de Ferdinand Engländer para o artigo Animation Secret: Animating to Music.....	30
Fig. 21 Imagem de Ferdinand Engländer para o artigo Animation Secret: Animating to Music.....	31
Fig. 22 Fotogramas do Fan-made AMV para "Eminem - Godzilla [Music Video] ft. Juice WRLD - Fan Made by Randy Chriz" no Youtube, 2020.....	33
Fig. 23 Fotogramas do Fan-made AMV para “Gorillaz - Rhinestone Eyes Fully Animated Music Video” no Youtube, 2017.....	34
Fig. 24 Fotogramas do Fan-made AMV para" Kendrick Lamar - m.A.A.d city (Animated Music Video)" no Youtube, 2012.	34

Fig. 25 Fotogramas do video " Doja Cat's 2020 VMA Performance of "Say So" & "Like That" Gets Animated VMAnimation " no Youtube, 2021	35
Fig. 26 Fotogramas do vídeo " Ariana grande featuring nicki minaj - "side to side"" no Youtube, 2022.....	36
Fig. 27 Fotogramas do Videoclipe "My Ordinary Life-The Living Tombstone", 2017	37
Fig. 28 Fotograma do videoclipe "Mr. FEAR" de SIAMÉS, 2018	39
Fig. 29 Concept Art de personagens para "Welcome to the internet" de Bo Burnham, feitos pela autora.	41
Fig. 30 Montagem de fotogramas de várias animações de referência.	44
Fig. 31 Desenhos de concept art para a personagem A.....	45
Fig. 32 Desenhos de concept art para um estilo diferente da personagem A.....	45
Fig. 33 Desenhos de concept art para uma variante da personagem A.....	46
Fig. 34 Character sheet final para a personagem A.....	46
Fig. 35 Comparação entre o design inicial da personagem A com o design final de A e B. (esquerda) e Dimensões de referência de A e B (direita).....	47
Fig. 36 Character sheet final para a personagem B.....	47
Fig. 37 Desenhos de concept art da personagem A e B, feitos pela autora.....	48
Fig. 38 Estudos iniciais de cor da personagem A.....	51
Fig. 39 Referencia das cores final para A e B.....	51
Fig. 40 Planta e concept design do café.	52
Fig. 41 Imagens do modelo 3D feito a partir da app Roomle	53
Fig. 43 Modelo 3D feito a partir de um desenho do concept art.....	54
Fig. 42 Uso do modelo 3D para o background da animação	54
Fig. 44 Vários backgrounds para dois cenários da animação.	55
Fig. 45 Paletes de cor e sua aplicação num background.	55
Fig. 46 Segundo design e concept art da hamburgueria.....	56
Fig. 47 Paleta de cores, versão antiga (esquerda) e a mais recente (direita).....	57
Fig. 48 Implementação da nova paleta de cores em backgrounds antigos.....	58
Fig. 49 Alguns backgrounds e stills mais detalhados	59
Fig. 50 Fotogramas do vídeo para "Mr. FEAR" de SIAMÉS.....	59
Fig. 51 Fotograma da animação da autora.	61
Fig. 52 Fotogramas da animação da autora.....	62
Fig. 53 Brainstorm de ideias para a história e storyboard, versão	63
Fig. 54 Brainstorm de ideias para a história e storyboard, versão 2	63

Fig. 55 Thumbnails descartados do storyboard final	64
Fig. 56 Storyboard inteiro para a animação	65
Fig. 57 Ideias adicionadas ou alteradas no processo do animatic.	66
Fig. 58 Planeamento da realização da animação.	68
Fig. 59 Processo animatic, rough animation e final.	69
Fig. 60 Experiência bouncing ball no Krita.	70
Fig. 61 Experiencia walk cycle de A no Krita	71
Fig. 62 Experiencia com bouncing ball no Adobe Animate	72
Fig. 63 Experiencia de lip sync no Adobe Animate.	72
Fig. 64 Primeira animação do projeto em Adobe Animate.	73
Fig. 65 Segunda animação do projeto em Adobe Animate.	73
Fig. 66 Uso de referência 1	75
Fig. 67 Uso de referência 2	76
Fig. 68 Fotograma da animação da autora	77
Fig. 69 Experiência com a multiplicação de um walk cycle.	77
Fig. 70 Antes e depois de retirar a linha.	78
Fig. 71 Comparação entre o animatic e a animação final. DEPOIS	78
Fig. 72 Comparação entre o animatic e a animação final.	79
Fig. 73 Comparação entre o animatic e a animação final	80
Fig. 74 Uso de arcos para marcar o tempo e posição do balde, versão antiga (esquerda) e versão final (direita)	81
Fig. 75 exemplo de um fotograma antes (esquerda) e depois (direita) de ser melhorado na pós-produção.	83
Fig. 76 Ilustração dos créditos antes (esquerda) e depois (direita) da pós-produção.	83
Fig. 77 Tabela com o tempo de trabalho para cada divisão do projeto.	86
Fig. 78 Base de dados para a parte prática do projeto.	87
Fig. 79 Tabela de exemplos de AMVs e memória descritiva de algumas sequencias. ...	87

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 Comparação e categorização de AMVs	22
Tabela 2 Personagens e as suas características	49
Tabela 3 Processo de criação de cada fração da animação final	67

Introdução

Videoclipes de músicas com animação 2D têm vindo a ficar populares nos últimos anos, e foi mesmo assim que a autora descobriu o seu fascínio por esta área específica. Vários artistas famosos hoje em dia são elogiados por dar plataforma a esta arte, até porque este tipo de animação encontra-se cada vez mais apelativa para as massas em geral. Este tema não só tem potencial a nível visual, como também sonoro, criando uma simbiose eficaz que absorve o observador para dentro da animação.

A mistura entre o som e imagem prova-se assim um método eficaz de atrair o observador dadas as infinitas possibilidades de conjugação entre si. Até porque a música sendo uma arte abstrata possibilita criar várias especulações diferentes dependendo de quem a ouve, tornando-se numa experiência única para cada um. A música serve de inspiração constante ao ser humano e influencia bastante a imaginação de todos nós. Esta é facilmente ativada por uma melodia, ou até pela letra da própria música, formando automaticamente imagens mentais únicas a cada um. E são estas fantasias abstratas que a animação possibilita recriar, pois nesta área não existem limites físicos, especialmente comparando a filmagens do mundo real. Animação é impulsionadora da imaginação porque literalmente tudo é possível, é só desenhar. E foi por isso que se decidiu conciliar a história pretendida com uma música que a completasse sinfonicamente.

Este tema de videoclipes animados será analisado e investigado na parte teórica deste trabalho. Pesquisa que serviu de base para o desenvolvimento da parte prática que irá ser relatada em seguida. Aqui será explicado o processo da autora com detalhe, desde inspirações a métodos específicos de animação 2D. A parte de animação em si foi dividida também de maneira a organizar as etapas deste projeto, desde a pré-produção, produção e pós-produção. Foram de seguida expostas experiências específicas onde se encontraram mais questões e como é que estas foram resolvidas.

Com o objetivo de limitar a repetição da expressão “videoclipes animados”, usou-se a sigla correspondente do nome deste conceito em inglês, visto que a maioria do conteúdo sobre este tópico encontra-se na língua inglesa, sincronizando assim com a grande

quantidade de estrangeirismos que iram ser mencionados sobre o tema de animação. Transformou-se então o “videoclipe animado” em AMV (Animated Music Video). Este termo não pode ser confundido com o outro significado mais popular da sigla que se designa de “Anime music vídeos”.

1.1 Objectivo

Este trabalho tem como objetivo criar e documentar o processo de realização de um videoclip em Animação 2D Digital¹, desde o planeamento e pesquisa teórica até ao desenvolvimento da arte e a sua relação com música. Esta parte prática será acompanhada de uma documentação tanto dos problemas encontrados no processo como também na sua resolução. Ainda para complementar o tema de animação 2D, existe também o seu conceito relacionado com música, a qual será usada para complementar a própria narrativa visual.

1.2 Justificação

Optou-se por este tema não só porque animação 2D é uma área de interesse pessoal da autora, mas também por ser um projeto ambicioso e interessante de desenvolver. Seria feita não só a animação em si, como também a história, personagens e o seu mundo envolvente. Mas este projeto implicava mais do que um trabalho visual, teria também de conjugar todos estes elementos com uma música, tornando esta parte da equação e não só uma adição ao acaso. Todos estes planos entusiasmaram o espírito criativo da autora, tal como a sua curiosidade no tema, conduzindo-a a este projeto aqui presente.

O tópico em si encontra-se em expansão de momento, abrindo portas a várias possibilidades de crescimento na área, tal como a variedade de estilos artísticos e técnicas de animação usadas nos vídeos, algo que só se multiplica ao longo do tempo

Este tema não só oferecia inúmeras possibilidades práticas como também se encontra um tópico não muito estudado academicamente. Possibilita assim uma pesquisa original mais

¹ Disponível em <https://youtu.be/vypsEjA3F1s>

aprofundada neste assunto, com vista a abrir caminho a novas conversas e projetos relacionados com esta temática.

1.3 Estado da Arte

Nos dias de hoje videoclipes animados estão-se a tornar cada vez mais numa *trend*. Esta popularidade tem vindo a crescer abundantemente nos últimos anos, visto que o estigma da animação ser uma arte mais inclinada para um público infantil está cada vez mais ultrapassado. E foi este mesmo interesse do público por animação que deu origem a várias séries de animação para adultos em grandes canais e plataformas de *streaming* como Netflix, que começou recentemente a lançar séries originais de animação. Este entusiasmo encontra-se identicamente na indústria de videoclipes.

Um videoclip animado abrange uma grande variedade de tipos e métodos usados para a sua execução. Existem várias variantes da animação tais como *stop motion*, rotoscopia animação 2D e 3D, mas neste trabalho o grande foco será em animação 2D, mais especificamente com recurso digital.

Embora este conceito seja por vezes referido como animação tradicional, a maior parte da produção 2D de hoje evoluiu de processos desenhados à mão usando lápis e papel para a implementação de técnicas digitais usando software informático como "Toon Boom Harmony" ou "Adobe After Effects". A animação 2D é também um suporte de imensa diversidade que está a fazer um retorno em massa. Pode ser visto predominantemente em programas de televisão, videojogos, longas-metragens, anúncios, aplicações de telemóveis e em websites. Exemplos populares modernos de animação 2D incluem os programas televisivos como "Rick and Morty"(2013-presente) e "F is for Family"(2015-2021). Plataformas de comunicação social como "Snapchat" estão a lançar séries de animação 2D com episódios rápidos de 1-3 minutos. Houve mesmo um recente aumento de jogos de vídeo em plataforma 2D, como "Cuphead"(2017).

1.3.1 Indústria de videoclips animados

Na categoria de animação 2D encontramos vídeos como "The Wolf" de SIAMÉS (RUDO Co. , 2017). Animado com uma aparência rígida nas personagens, mas dinâmico na fluidez da animação, com uma paleta de cores limitada de preto, branco e vermelho (usado apenas em pequenas quantidades e em zonas limitadas de forma a guiar o olho do observador), que torna o vídeo musical muito mais agradável de assistir e apreciar.

Outro exemplo digno de ser mencionado seria "Pogo" (Titmouse i. , 2021) de AREA21.



Fig. 1 Fotogramas do videoclipe "The Wolf" de SIAMÉS, 2017

Esta banda de música pop e eletrônica produz sempre animações 2D para as suas músicas, sendo este vídeo apenas um numa coleção inteira de bons exemplares. A animação é dinâmica e acelerada, o que condiz perfeitamente com a música, e cria um ritmo apressado quer visual quer melódico. As personagens são representações 2D dos cantores pop e são uma constante em todos os vídeos do canal, que juntos contam uma narrativa que se encontra em produção desde o primeiro vídeo animado. Isto forma uma ligação constante entre todos os vídeos, o que cria uma curiosidade no observador obrigando-o a querer ver mais ou até pesquisar os vídeos antecedentes.



Fig. 2 Fotogramas do videoclipe "Pogo" de AREA21, 2021

Mas na atualidade, o que se encontra em maior grau na indústria será videoclipes em 3D. A banda virtual de pop rock britânica criada no ano de 1998 denominada "Gorillaz" é um exemplo de como um videoclip pode influenciar a popularidade da banda. Desde o seu êxito inaugural "Feel Good Inc." (Gorillaz, 2016) até a exemplares recentes como "Cracker Island ft. Thundercat" (Jamie Hewlett & Fx Goby , 2022), Gorillaz foi uma banda icónica que ainda hoje é relevante. No primeiro exemplo referido notamos o uso de animação 2D com alguns elementos 3D, que na época eram inovadores, mas nos últimos anos a banda tem vindo a optar pelo uso do 3D, especialmente nas personagens. Personagens estas que são o ponto fulcral desta banda, pois não são só personagens, elas

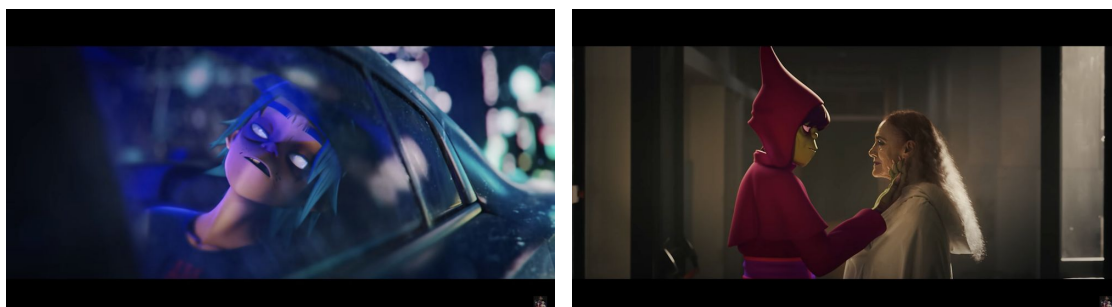


Fig. 3 Fotogramas do videoclipe "Cracker Island ft. Thundercat" de Gorillaz, 2022

próprias são os elementos desta banda. São considerados como os cantores e são estas personagens virtuais que até são entrevistadas em programas televisivos. A qualidade de produção é tal que as personagens se encaixam perfeitamente no ambiente real à sua volta, misturando vida real com desenho animado.

Com a evolução tecnológica, a vertente tridimensional é cada vez mais usada. Ocupa muito menos tempo e é possível criar resultados muito próximos à realidade, dependendo do estilo artístico que se quer. Existem várias maneiras de moldar uma ideia e dar-lhe vida. Mas a ideia de juntar vida real com animação, foi sempre um método recorrente da banda, quer em vídeos mais antigos quer em vídeos mais recentes. No tópico de bandas constituídas de personagens virtuais pode-se também referir outras como a banda Studio Killers, AREA21 e K/DA.

K/DA é um grupo feminino virtual de K-pop que consiste em quatro versões das personagens de League of Legends, Ahri, Akali, Evelynn e Kai'Sa. Tal como Gorillaz, a banda em si só existe no mundo virtual, neste caso nos seus videoclipes 3D. Podemos observar no seu êxito "POP/STARS " (Fortiche Production., 2018) que o vídeo inteiro é feito com um estilo bastante realista, com exceção das personagens que têm uma imagem

mais estilizada. Normalmente os cenários e adereços têm sempre um aspecto mais realista do que as personagens, dando a sensação de que estas se encontram no mundo real.

1.3.2 Animação académica

Em termos nacionais, de momento existem alguns trabalhos feitos a partir do tópico da animação 2D, a mais recente sendo a de Duarte Carvalho (2021)² com a sua dissertação intitulada de “Retrofuturismo do processo em animação”.

Esta dissertação de mestrado contém vários temas em comum com este trabalho, tais como animação 2D e desenho, tanto que identicamente à autora também realizou, documentou e descreveu o processo prático do seu filme de animação. Duarte elaborou uma curta-metragem de três minutos e 22 segundos intitulada de “Space Cannibals” (carvalho, 2021) onde toda animação é animada digitalmente, com ajuda de alguns elementos 3D especialmente nos *backgrounds*. A sua animação tem um ar muito tradicional devido ao uso de uma ferramenta digital que replica a linha orgânica de um lápis na vida real, dando mais personalidade ao desenho. O que por si se destaca contra as cores fortes do *background* e os elementos e perspectiva 3D. quando ao fator sonoro, o autor decidiu produzir as vozes das personagens, oferecendo logo personalidade e energia às cenas e comunicando melhor as emoções dos indivíduos. Para completar adicionou também alguns efeitos sonoros para armas e máquinas.



Fig. 4 Fotograma da curta de animação “Space Cannibals” de Duarte Carvalho, 2022

Continuando no parâmetro académico, destaca-se também o trabalho de Diana Gomes³, denominado por “Animação Autoral; Projeto e realização individual”, onde similarmemente

² Carvalho, Duarte. (2021). *Retrofuturismo do processo em animação*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas-artes de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10451/50543>.

³ Gomes, Diana. (2018). *Animação Autoral; Projeto e realização individuais*. [Dissertação de Mestrado, Faculdade de Belas-artes de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10451/27819>.

ao exemplo anterior acompanha o processo de realização de uma curta-metragem de animação de caráter autoral em tempo limitado.

Na sua dissertação, Gomes descreve com pormenor o desenvolvimento do seu filme intitulado de “Passagem” (Gomes, 2017) desde a conceção da ideia para a história ao desenvolvimento técnico e até à pós-produção. Fala igualmente dos métodos usados e as dificuldades encontradas ao longo do caminho. O seu estilo é único e detalhado, criando personagens interessantes assim cenas cativantes que mesmo em animação contêm um fator ilustrativo da autora. Conjuntamente usa técnicas 3D quer para o background quer para alguns objetos, e cria movimentos de câmara com perspetivas interessantes devido a isso. Para completar a animação, Diana junta efeitos sonoros às ações das personagens tal como passos ou barulho de fundo que ajuda a ler melhor a ação.



Fig. 5 Fotogramas da curta de animação "Passagem" de Diana Gomes, 2017

Estas animações ao serem só curtas-metragens são acompanhados apenas de efeitos sonoros ou diálogo, não de música. Acabando por não se ter verificado nenhum exemplo académico que possa ser considerado um videoclipe animado. Após a uma pesquisa extensa, apercebe-se a elaboração de conteúdo académico neste tópico específico é extremamente escasso.

Desenvolvimento Teórico

1.4 Videoclipes

No próximo capítulo pretende-se esclarecer o que é e de onde surgiu o conceito de videoclipes animados. Mas antes de desenvolver o caso específico de animação, será abordado primeiro o conceito geral de videoclipe em si. Como é que surgiu a ideia e como é que animação foi mais tarde integrada. Pretende-se também mostrar as diferenças de um para o outro com exemplos concretos tanto a nível de indústria profissional como de autoria independente.

1.4.1 História breve do videoclipe

É incerto o momento que se pode considerar como o começo da era dos videoclipes, mas atualmente acredita-se que o aparecimento da MTV foi o que realmente solidificou esta arte. Os videoclipes já tinham sido apresentados pela primeira vez em meados de 1960, maioritariamente como vídeos promocionais. Um bom exemplo de um vídeo pré MTV foi o icónico videoclipe para a música “Bohemian Rhapsody” dos Queen (Gowers, 1975), reconhecido como um dos momentos mais impactantes da história do videoclipe. São poucas as vezes onde é dado tanto crédito ao próprio vídeo como à popularidade da música.

Naquele tempo, a televisão britânica recusava-se a exibir videoclipes nos seus programas principais de música (como Top of the Pops ⁴), pois acreditava que os fãs preferiam conhecer os seus ídolos através de atuações ao vivo. Mas Bohemian Rhapsody veio provar o contrário. Depois da música ser lançada, começou logo no top 30 britânico, e quando convidaram os Queen para atuar no estúdio do famoso programa Top of the Pops, em vez de aparecerem enviaram apenas o vídeo. Imediatamente na próxima semana subiu para o top 5. Foram convidados outra vez pelo programa e similarmente da última vez,

⁴ Top of the Pops, também conhecido como TOTP, é um programa musical da parada de sucessos britânica, produzido pela BBC e originalmente transmitido entre 1 de janeiro de 1964 e 30 de julho de 2006.

apenas enviaram o vídeo. Posteriormente escalou para o top 1, onde ficou 9 semanas seguidas, batendo o record da altura pelo maior tempo no topo das tabelas. Mas foi com a exibição do vídeo “Video Killed the Radio Star” dos (Mulcahy, 1979) na estreia do canal MTV no dia 1 de agosto de 1981, que realmente começa a comercialização de videoclipes musicais.

Em poucos anos MTV tinha-se tornado no meio principal para artistas divulgarem as suas músicas. Até se pode afirmar que o sucesso de artistas como Michael Jackson e Madonna nos anos 80, se deve à utilização aprazível e cativante deste novo suporte, e desde aí que muitos seguiram o exemplo. O que começou como um mero uso promocional tanto para a própria música, como para a estreia do canal, preparou o caminho para o futuro da indústria musical que agora não só tem que criar música como acompanhá-la de visuais.

1.4.2 Começo do uso de animação em videoclipes

Em 1980, o videoclipe já era o método mais conhecido para promover música na europa. Mas o uso de animações nestes vídeos era quase inexistente, mesmo considerando a existência de animações acompanhadas de música desde o início da história do cinema. Já era regular ver ilustrações a acompanhar som ou música, desde o início que os dois se complementam, mas de alguma forma não ficou oficialmente reconhecido até meados dos anos 80. Pois até lá muitos eram séries de TV ou short films⁵.

“Seaside Woman” de Linda McCartney (Grillo, 1980) é um ótimo exemplo da presença de animação na música do início dos anos 80. Este desenho animado feito pelo animador britânico Oscar Grillo, é claramente um videoclipe animado feito para o disco Seaside Woman, teve tanto sucesso que em 1980 ganhou a Palma de Ouro⁶ em Cannes, mas ganhou como melhor curta-metragem, prêmio que nunca vai para um videoclipe pois ser considerado como um videoclipe desqualificará qualquer curta-metragem da competição de Cannes. Hoje em dia Seaside Woman é claramente um videoclipe apesar de não ser considerado como tal na altura.

⁵ Curta-metragem

⁶ Palme d'Or (Palma de Ouro) é o prêmio de maior prestígio do Festival de Cinema de Cannes, entregue desde o ano de 1955 ao filme vencedor do Festival.

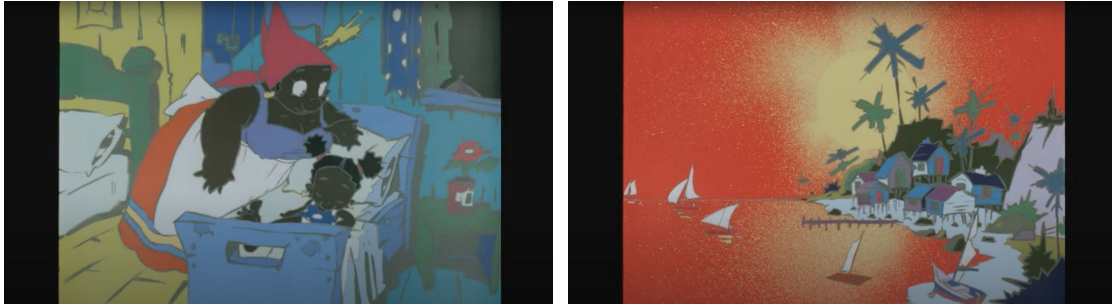


Fig. 6 Fotogramas do videoclipe “Seaside Woman” de Linda McCartney, 1980

Segundo Gunnar Strom (Strom, 2007), os pioneiros do videoclipe animado foram Annabelle Janckel e Rocky Morton. O seu filme “Accidents Will Happen” (Jankel & Morton, 1979) para Elvis Costello é muitas vezes citado como o primeiro videoclipe animado. Janckel e Morton criaram esta versão cartoon da banda no seu estúdio de videoclipes intitulado de *Cucumber Studios* em meados de 1970, e ficaram conhecidos maioritariamente pelos seus anúncios de TV feitos com animações. Mas quando mostraram o “Accidents Will Happen” no festival de animação de 1979 em Cambridge, o publico teve uma reação duvidosa.

Lançado em 1979, Elvis Costello & The Attractions lançaram o vídeo de “Accidents Will Happen” (Jankel & Morton, 1979) o qual é amplamente considerado como sendo o primeiro vídeo musical completamente animado. Neste clipe podemos ver a banda a cantar e dar um concerto enquanto contém também animações de acidentes comuns, tais como torradas queimadas e uma chávena de chá partida. Posteriormente, os acidentes tornam-se menos inocentes, incluindo o derretimento de icebergs de gelo e o lançamento de um míssil nuclear.

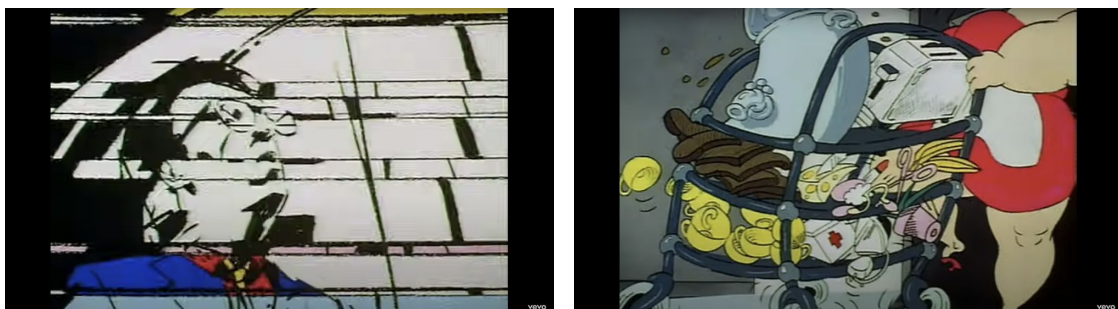


Fig. 7 Fotogramas do videoclipe “Accidents Will Happen” de Elvis Costello & The Attractions, 1979

No entanto, as reações iniciais foram, na melhor das hipóteses, misturadas. Lançada dois anos antes da MTV começar a emitir, estava indiscutivelmente muito à frente do seu tempo - mas também seria uma amostra do que estava para vir.

Os primeiros videoclipes animados eram vistos como algo entre um *animated short* e um *music video*. E este cepticismo contra videoclipes animados não desapareceu até “Take on Me” (Barron, 1985), “Money for Nothing” (Pearson & Blair, 1985) e “Sledgehammer” (Johnson, 1986) nos anos 80. Com mais outros AMV feitos para artistas como Tom Tom Club e Donald Fagen, Janckel e Morton estabeleceram os pilares para a nova indústria que era os videoclipes animados, que nasceu então como um subgênero nos meados dos anos 80. Os videoclipes animados só começaram a aparecer em meados dos anos 80 e fizeram-se sentir com o lançamento de hits famosos como “Sledgehammer” de Peter Gabriel e “Take on Me” dos A-ha. Alias, se fizermos uma simples pesquisa de quais são considerados os melhores videoclips de sempre, estes dois estão sempre mencionados no topo.

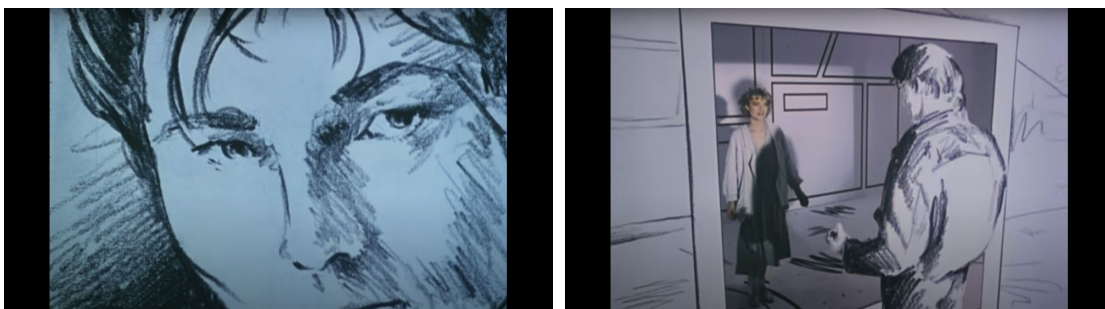


Fig. 8 Fotogramas do videoclipe e “Take on Me” de A-há, 1985.

O videoclipe animado de Take on me pela banda norueguesa A-Ha, foi tão inovador que serve de perfeito exemplo do desempenho máximo de um videoclip bem-sucedido. Conseguiu-se provar que um videoclipe bem realizado brilha tanto que até uma banda pop norueguesa outrora não conhecida, subiu ao topo da lista de vários países por todo o mundo. Em muitos aspetos, Take on Me destacou-se do resto dos videoclipes da época. É uma música pop bem escrita, executada e produzida, mas se não fosse pelo seu vídeo, não teria alcançado tanto sucesso global. O público nunca tinha visto visuais tão impressionantes quanto os desenhos animados a lápis que eram tão realistas que se assemelhavam a fotografias em termos de qualidade. Ainda por mais contava a doce história de amor de uma mulher comum da classe trabalhadora que alcançou o seu sonho de se apaixonar pelo cantor pop Morten Harket. Ao contrário dos visuais sonhadores e

pesados de colagem que dominavam os videoclipes da época, este era transmitido como uma história tradicional. Além disso, a mistura eficaz entre a ação real e animação no filme tem uma forte conexão temática com os dois mundos do sonho e da realidade. Tanto que ainda hoje toda a gente reconhece a música.

Depois dos anos 80, esta história de *music vídeos* desmoronou-se nos anos 90, perdendo muita popularidade, o que levou a que a produção de videoclipes com animação parasse completamente. É correto dizer até que, de certo modo, as editoras discográficas preferem fazer um vídeo comercial e atrativo às massas e ao consumidor, do que arriscar com algo diferente. Um AMV⁷ necessita tanto de um orçamento maior para os trabalhadores necessários, trabalhadores que são precisos em maior número porque conseqüentemente o tempo de produção também é limitado.

1.4.3 Revolução da internet e o regresso dos videoclips

Videoclipes tinham definitivamente passado de moda nos anos 90, mas existiu um acontecimento que mudou tudo outra vez: o desenvolvimento do revolucionário engenho que era o computador e a sua nova tecnologia. Foi esta tecnologia inovadora que abriu portas para um mundo onde toda a gente pode criar, onde todos tem acesso à internet e a ferramentas para criar tanto vídeos como imagens ou música. Agora que era mais barato e acessível fazer vídeos para todos, surgiu um leque muito mais diversificado de estilos. Todos os que agora tivessem computador, podiam ser produtores criativos, o que fez com que muitos adolescentes da época esbatessem as fronteiras entre o som e a imagem. É esta geração de pessoas que crescem com este boom criativo que mais tarde se tornam nos diretores criativos por detrás dos novos videoclipes.

Com a internet chegam também novos sites de *streaming*⁸ que rapidamente se tornam na competição de canais como a MTV. A melhor maneira de ver videoclipes em 2007 é por *sites* como YouTube, Google Vídeo, Yahoo! e MySpace. Esta tecnologia torna a produção muito mais acessível a todos, fazendo com que artistas independentes e músicos menos populares consigam criar os seus próprios videoclipes e alcançar grandes massas a partir da internet.

⁷ Um vídeo musical animado, ou "AMV", (não confundir com Anime Music Videos) é um termo amplo que pode referir-se a uma série de artes de vídeo, principalmente no Youtube.

⁸ Fluxo contínuo (em inglês: streaming), é uma forma de distribuição digital.

As novas tecnologias também ajudaram a propagar a popularidade destes vídeos, como Matt Hanson disse no seu novo livro “*Reinventing Music Video*”:

*I can't believe that music video isn't a more studied area, because the work captured within these pages is awe-inspiring. And currently the form stands in a tremendously exciting time – with the advent of the video-enabled iPod, the PSP, and other portable video playback devices, music video is going through a transitional time of upheaval and mayhem – always nice to watch.*⁹ (Hanson, 2006, p. 7)

A invenção do iPhone e iPod ofereceu a possibilidade de ver e partilhar estes vídeos mais facilmente. Seguidamente podemos ainda adicionar o acesso à internet nas mãos de todos, agora mostrar uma música favorita implica mostrar o seu videoclipe, visto que todas as músicas hoje em dia vêm mão a mão com o seu vídeo. Até a última década onde estes ganharam uma atenção nova, e com isso uma afluência de novos admiradores.

Regresso dos videoclips 2020

Têm-se vindo a notar um crescimento discreto ao longo dos anos, tanto pela tecnologia como pela admiração dos consumidores, mas nada se pode comparar ao recente boom da indústria durante o tempo de pandemia que se viveu a partir de 2020.

No seu videoclipe para “Hallucinate” (Titmouse, 2020), apresenta-se uma versão de Dua Lipa em desenho animado, que remete a uma mistura entre Betty Boop e Jessica Rabbit, dança e canta à volta de um mundo de imaginação psicadélica habitado por desenhos animados num estilo retro. Com a sua estética colorida, o clip desvia-se ousadamente do típico estilo de vídeo de música sedutor e centrado na coreografia da estrela pop, como se vê em outros vídeos da autora. Mas não é apenas Dua Lipa - os vídeos musicais animados tiveram o seu momento em 2020.

⁹ "Não posso acreditar que o vídeo musical não seja uma área mais estudada, porque o trabalho recolhido dentro destas páginas é impressionante. E, actualmente, a fórmula está num momento tremendamente empolgante - com o advento do iPod, a PSP, e outros dispositivos portáteis de reprodução de vídeo, o vídeo musical está a atravessar um período de transição de perturbação e caos - sempre agradável de ver." Tradução livre da autora.

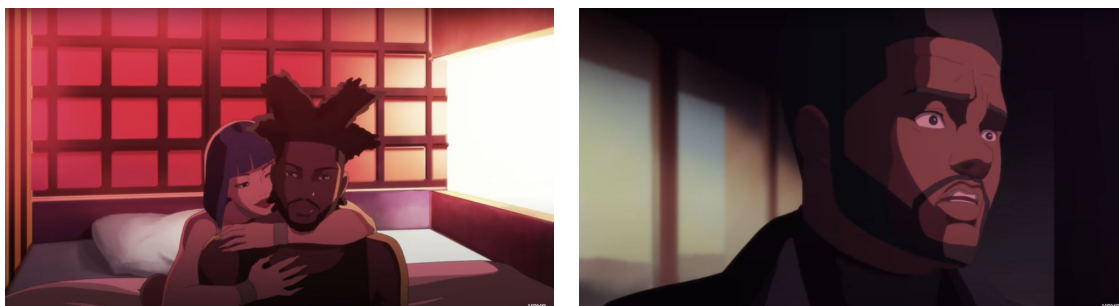


Fig. 9 Fotogramas do videoclipe "Snowchild" de The Weeknd, 2020

Lil Wayne (I Don't Sleep) , Grimes (Darkseid), Victoria Monét (Jaguar), Lady Gaga (Sour Candy), e J Balvin (Azul) são apenas uma pequena seleção dos artistas que aderiram à música ou *lyric videos* com animação em 2020. Em Julho desse mesmo ano, The Weeknd lançou o vídeo para "Snowchild" (Shtajio, 2020) no qual ele aparece desenhado com um estilo de anime japonês. No mesmo mês, Billie Eilish deu início à promoção do seu próximo álbum com um visual animado para o seu novo single, "My future" (ChopStudio, 2020) , vídeo que retrata um desenho animado de Billie a montar um emaranhado de vinhas encantadas numa atmosfera melancólica.

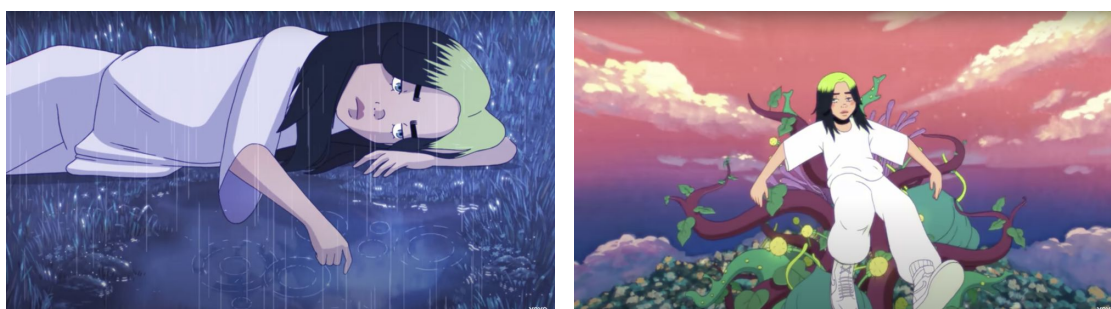


Fig. 10 Fotogramas do videoclipe "My future" de Billie Eilish, 2020.

A pandemia de Covid-19 alterou o próprio quadro da indústria musical, incluindo a forma como os artistas criam, lançam e promovem o seu trabalho. A produção de vídeos musicais foi apresentada com o seu próprio conjunto único de desafios, tornando os músicos, em várias partes do globo, incapazes de executar muitos conceitos de vídeos de ação ao vivo. Com a quarentena a tornar incrivelmente difícil, se não impossível, o ato de filmar os artistas em segurança com uma equipa completa, surgiu uma nova era para o videoclip animado.

Ao contrário das filmagens ao vivo, a animação raramente, se é que alguma vez, requer a presença de pessoas ou de cenários reais, tornando-a uma alternativa ideal para músicos

em quarentena separados dos seus realizadores, operadores de câmara, produtores e pessoal criativo. A animação é invencível, mais ainda durante estes momentos. O elenco e a equipa não podem ser infetados pelo vírus ou outros atores - os desenhos animados podem viajar para qualquer lugar, mesmo para mundos que não existem.

Para além da sua utilidade óbvia numa situação onde a imagem nem sempre é pode ser filmada presencialmente, a animação proporciona aos músicos uma paleta quase infinita de expressão artística.

1.5 Análise de AMVs; dos primeiros aos recentes

O elemento principal de qualquer vídeo é a música em si, pois é isso que vai ser vendido. A música em si é constituída tanto pela parte melódica como pela parte textual da letra, portanto estes os dois têm grande influência na criação do vídeo. Muitos artistas podem criar um vídeo a partir da própria letra da música, especialmente quando esta conta alguma história, o mais básico seria ilustrar essa própria narrativa. Noutros casos o artista descarta-se completamente da letra da música, e pode só associar-se com a parte melódica, - música com pouca ou até sem letra (música eletrónica, clássica ou jazz por exemplo) são um bom exemplo disso- ou até ignorar os dois de todo, focando-se só na imagem. Mas em muitos casos, a letra perde-se no meio dos visuais.

Em *lyric videos*¹⁰ (que hoje em dia estão se a tornar cada vez mais populares) como o videoclip de Taylor Swift - Look What You Made Me Do (Lyric Video) (ODD, 2017), o problema é resolvido fazendo da letra da música as imagens do vídeo. Este vídeo animado é um excelente exemplo de como texto, música e imagem trabalham juntos harmoniosamente, uma espécie de visualidade musical que inclui até a letra.

1.5.1 Teoria dos “Three Triangles” de Gunnar Strom

Antes de falar de Strom, primeiramente tem que se passar pelas categorias originais de Marsha Kinder, que foram estabelecidas como a norma depois da publicação do seu famoso artigo: Music Video and the Spectator em 1984 (Kinder, 1984). De acordo com Marsha Kinder os videoclipes no princípio dos anos 80 podiam ser divididos em três categorias principais de vídeo: “*performance videos*”, “*narrative videos*” e “*dreamlike visuals*”.

As duas primeiras categorias são dominadas ou pelo artista que executa a canção no vídeo, ou são pequenos filmes tradicionais que contam histórias baseadas num estilo narrativo clássico. A terceira categoria, que foi a mais comum por volta de 1980, foi a dos vídeos não narrativos dominados pela colagem, como os pioneiros de Russel Mulcahy. Normalmente os vídeos não pertencem estritamente a apenas uma das categorias, a maioria dos vídeos tem vestígios de todos os três. Mas normalmente o seu foco é colocado ao lado de uma das três categorias principais.

¹⁰ Lyric video é um vídeo de animação que se concentra na letra da música.

Tendo este conceito em mente volta-se então a referenciar Gunnar, particularmente a sua teoria mencionada no paper: "The Two Golden Ages of Animated Music Video" (Strom, 2007). Aqui menciona-se o modelo de categorização que ele próprio criou baseado nas categorias de Marsha Kinder acima mencionadas. Ele divide Videoclips em três categorias onde os coloca num modelo triangular. Ainda neste artigo, cria mais dois modelos triangulares semelhantes ao último como forma de descrever o conteúdo e estrutura de videoclipes.

Enquanto filmes e televisão se baseiam em som e imagem, Strom acredita que videoclips se baseiam em três canais diferentes: Texto, Música e Imagem. No início desta erupção de videoclips outra vez nos anos 2000, o estudo e criação destes vídeos era feito maioritariamente por academias, onde a maior parte da atenção foi focada na parte visual do vídeo, mas nos últimos anos veio ao de cima um interesse em combinar ambos: música e imagem.

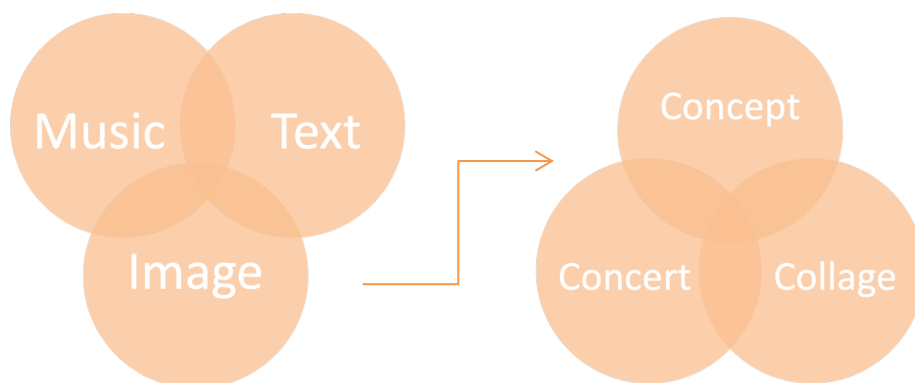


Fig. 11 Esquema sobre a Teoria dos "Three Triangles" de Gunnar Strom

Este esquema foi justificado por Gunnar na seguinte maneira:

What Kinder calls "performance" videos I call "concert", what Kinder calls "dreamlike visuals" I call "collage". Kinder's last category "narrative" is in many ways the opposite of what I call collage. In number they are very few. Traditional narratives are in a way what music video is not. Music videos of the late 1970s and early 1980s are a reaction against classic narration. It works as an alternative to "collage" but I find the category a bit narrow.(...) I call my third category "concept". A straight classic narration like in Happy Jack by The Who

*(1967) will then be a concept and belong to the same category as a one shot video following a red guitar cable like in John Fogerty's The Old Man Down the Road (1984).*¹¹ (Strom, 2007)

Tendo então estas duas teorias em consideração, tornou-se muito mais fácil analisar videoclipes. Neste caso a autora aplicou estes conceitos a videoclipes animados, expondo assim as suas semelhanças, diferenças, e também reflexões resultantes deste estudo.

1.5.2 Tabela de análise de AMVs

Decidiu-se então tirar o melhor dos dois conceitos anteriormente discutidos. Com estas divisões em mente, a autora tomou a liberdade de categorizar alguns dos videoclipes mais populares da história de AMVs, nas três categorias acima discutidas, mas primeiramente é necessário clarificar quais as suas diferenças.

Concept/narrative – Narrativa

A narrativa refere-se então à história que é contada no vídeo. Isto é se as imagens se encontram organizadas de forma a narrar um conto, ou até se os vídeos têm uma ligação entre si em termos de uma história contínua. A maioria dos videoclips animados encaixam-se nesta categoria. A forma mais primitiva da imagem é o objetivo de transmitir alguma mensagem, desde a pré-história que se contavam histórias a partir de uma sequência de imagens, é a razão pela qual começou a existir o conceito de ilustração. O desenho em si é a forma mais crua de transmitir algo, não foi por coincidência que o desenho nasceu antes das letras - aliás foi assim que estas se formaram. Hoje em dia são narrados contos a partir de letras, mas estes são muitas vezes acompanhados de imagens,

¹¹ "Aquilo a que Kinder chama vídeos de "performance" eu chamo "concerto", aquilo a que Kinder chama "visuais de sonho" eu chamo "colagem". A última categoria de Kinder "narrativa" é, em muitos aspectos, o oposto daquilo a que eu chamo "colagem". Em número, são muito poucos. As narrativas tradicionais são, de certa forma, o que o vídeo musical não é. Os vídeos musicais dos finais dos anos 70 e princípios dos anos 80 são uma reacção contra a narração clássica. Funciona como uma alternativa à "colagem", mas considero a categoria um pouco estreita.(...) Chamo "conceito" à minha terceira categoria. Uma narração clássica directa como em Happy Jack de The Who (1967) será então um conceito e pertencerá à mesma categoria que um vídeo de uma só vez, seguindo um cabo vermelho de guitarra como em The Old Man Down the Road (1984) de John Fogerty." Tradução livre da autora.

estas podem ser diretamente ilustradas nos livros, ou até apenas imaginárias, uma vez que ao ler, o cérebro forma automaticamente o retrato do que está a ser lido.

Portanto o conceito de narrar uma história a partir de imagens em sequência já é pré-histórico, e com a evolução do tempo, a partir destas sequências nasceu a arte de animar. É exatamente nisto que se baseia a animação, num conjunto de desenhos interligados entre si com o objetivo de passar alguma mensagem ao observador, quer seja só uma ação mundana ou uma história detalhada. Claro que isto também se aplica à banda desenhada, mas é a adição de imagens entre imagens ao ponto de criar movimento que diferencia estas artes. Estas imagens são essenciais pois são elas que oferecem a ilusão de movimento.

A narrativa pode ou não ser influenciada pela letra, mas em regra geral remete pelo menos ao tema geral da música. É possível ser literal, e ilustrar exatamente o que está a ser dito na letra, mas também pode ser o oposto e só se focar nos visuais do vídeo. O caso mais comum em videoclipes é a mistura de narração com o fator de performance.

Em vários exemplos como “Take on Me” dos A-Ha (Barron, 1985) até hoje em dia com vídeos como “Hey Boy” feat. Burna Boy de Sia (Rafatoon, 2021), existe tanto uma história como um concerto. O que leva ao ponto de ligação entre os dois que é a correlação entre o cantor e as personagens. Na Tabela 1, apresentada mais abaixo, são considerados como “Concept/ narrative” todos os exemplos que narrem uma história ao longo do vídeo.

Concert/ performance - Concerto

Assim conectando estes dois pontos, na maioria destes videoclipes, as próprias personagens ou personagem principal do vídeo, são os cantores. A maioria destes exemplos retrata o próprio cantor na animação, quer seja a dar um concerto quer seja apenas a fazer playback da música. Esta ideia de ilustrar um concerto no próprio vídeo, veio do início da história de videoclipes, onde um vídeo performativo era a norma, especialmente depois do sucesso do vídeo dos Queen *Bohemian Rhapsody* (Gowers, 1975). A personagem, que era uma caricatura do cantor, ao cantar a música enquanto decorre uma narrativa ao mesmo tempo é uma equação que é a mais popular até aos dias de hoje. Não só pode incluir diretamente a letra da música, como se estivesse apenas a dialogar, como também vende a imagem e personalidade do próprio artista. É uma ótima

forma de ligar uma obra ao observador, fazendo com que mais pessoas se possam identificar e se sintam mais próximas dos artistas.

Mas não tem que ser sempre em forma de concerto, existem muitos instantes onde apenas falam a letra como se fosse apenas um diálogo entre personagem. Podemos ver esta técnica de “dialogar a letra” no videoclip de Stromae “Carmen” (Chomet, 2005). São poucos os instantes, mas é por isso mesmo que se dá importância e se diferencia do resto do vídeo. Podemos ver tanto no minuto 0:23 como em 1:32 respetivamente, as personagens usam a letra da música para avisar a personagem principal (que retrata o próprio Stromae), e no segundo exemplo, ele usa a letra num discurso que faz à sua namorada. Ao usar os versos da música, incorpora-se a letra de uma forma muito mais pessoal. Na Tabela 1 são considerados como “Concert/ performance” todos os exemplos que mencionem a letra da música diretamente no vídeo, quer por playback que por inserção da letra no vídeo literal.

Collage/ dreamlike visuals – Visuais psicadélicos

Esta categoria de vídeos não narrativos dominados por colagens era a mais comum em 1980. Kinder vê estes vídeos como paralelos às imagens e visuais não coerentes que experimentamos nos nossos sonhos. É também estas "imagens de sonho" que muitos assemelham a visuais psicadélicos. Esta metodologia visual é raramente o foco do videoclip e realizava-se mais no passado com exemplos como “Accidents Will Happen” de Elvis Costello (Jankel & Morton, 1979), onde podemos observar imagens sem contexto com cores vivas e contrastantes. Assemelham-se mais a uma abstração aleatória, muitas vezes cronometrada com o ritmo da música de modo a não ser tão intrusivo. Mas esta técnica não é tao popular atualmente como era no início dos anos 80.

Para o benefício da análise específica da autora de videoclipes animados, decidiu-se incluir nesta categoria também a mistura de *live-action*¹² com animação como forma de *collage*.

Foi usado videoclipes de músicas pop populares dos últimos 5 anos tanto como os maiores êxitos do princípio da sua história. Decidiu-se então criar uma tabela e aí inserir vários

¹² Em cinematografia e videografia, ato real do inglês *live action*, é o termo que define os trabalhos que são realizados por atores e atrizes reais, ao contrário das animações; Este termo não define apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas.

exemplos de AMVs, desde os primeiros nos anos 70 e 80, passando por alguns êxitos de transição entre as duas eras, chegando finalmente a exemplos mais recentes dos últimos 5 anos. Esta tabela será então dividida nas três categorias acima mencionadas tanto por Gunnar como por Kinder. Decidiu-se incluir as duas tendo em conta as suas semelhanças, e com o intuito de ilustrar melhor as diferenças de cada AMV.

AMVs	Os visuais consistem em:		
	Concept/ Narrative	Concert/ Performance	Collage/ Dreamlike visuals
Elvis Costello & The Attractions - Accidents Will Happen (1979)		X	X Contém Live action
A-Ha - Take on Me (1985)	X	X	X Contém Live action
Dire Straits - Money for Nothing (1985)	X	X	X Contém Live action
Peter Gabriel - Sledgehammer (1986)		X	X Contém Live action
Pearl Jam - Do the Evolution (1998)	X		
Gorillaz - Clint Eastwood (2001)	X	X	
Daft Punk - One More Time (2009)	X	X	
Stromae - Carmen (2015)	X	X	
Genius ft. Sia, Diplo, Labrinth - LSD (2018)	X	X	

Jinkx Monsoon - Cartoons and Vodka (2018)	X	X	
Dua Lipa - Hallucinate (2020)		X	X
STORMZY – SUPERHEROES (2020)	X		
Sia - Hey Boy feat. Burna Boy (2021)	X	X	
SIAMES - NO LULLABY (2021)	X		
AREA21- Pogo (2021)	X	X	
ODESZA - Light Of Day (2022)	X		
Gorillaz - Cracker Island ft. Thundercat (2022)	X	X	X Contém Live action

Tabela 1 Comparação e categorização de AMVs

1.5.3 Análise específica de AMVs – Casos de estudo

Stromae - carmen

O videoclipe de Stromae para a música "Carmen" (Chomet, 2005), é um vídeo narrativo com um estilo bastante ilustrativo que foi desenhado e animado inteiramente por Sylvain Chomet¹³, o mesmo que é conhecido pela criação "Les triplettes de Belleville"¹⁴ -filme que foi nomeado para dois Academy Awards- Melhor Longa de Animação e Melhor Canção Original para "Belleville Rendez-vous". O vídeo, que representa precisamente o

¹³ Sylvain Chomet é um desenhista e cenógrafo de histórias em quadrinhos/banda desenhada e diretor de desenhos animados francês.

¹⁴ "Les triplettes de Belleville" (As Bicicletas de Belleville) é um filme de animação franco-belga-canado-letão-britânico de 2003, dos géneros comédia e aventura, dirigido por Sylvain Chomet. Foi apresentado como hors concours no Festival de Cannes 2003.

estilo visual único de Chomet, dá a conhecer um Stromae animado a ser consumido pelo seu vício no Twitter¹⁵. A ideia por detrás do vídeo era usar o pássaro azul do Twitter para personificar o culto da auto adoração que é encorajado pelos meios de comunicação atuais. No videoclipe o pássaro é visto com o alter-ego de Stromae - o alter-ego é retratado numa competição louca contra outros e contra si próprio para ter mais seguidores, influência, reconhecimento e até amor.

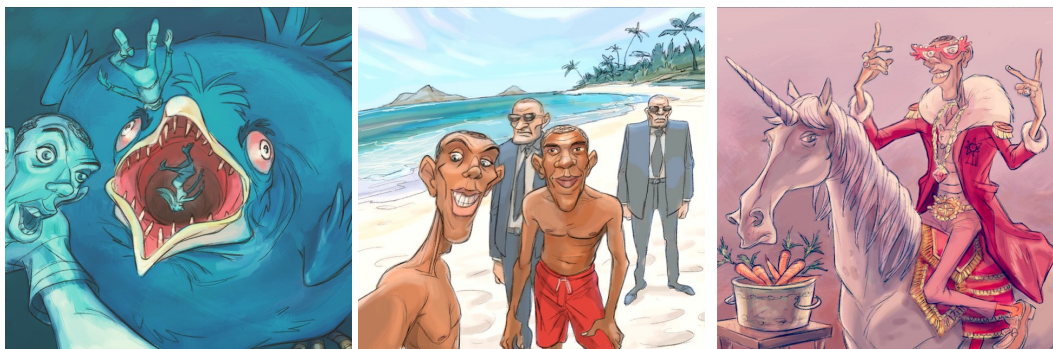


Fig. 12 Publicações do infeliz alter-ago de Stromae na sua conta de Instagram.

O conta oficial da Instagram deste infeliz alter-ego de Stromae foi lançada ao mesmo tempo que o vídeo como uma forma original de promover a música. Ainda para mais, Sylvain Chomet cooperou com a ideia produzindo vários desenhos para dar a acreditar ao publico que um Stromae animado e narcisista realmente existe por detrás desta conta de Instagram. Os seus desenhos contam a história da queda gradual da personagem neste círculo vicioso de auto adoração, até a uma morte simbólica. Quanto aos visuais do vídeo, destaca-se o estilo pessoal de Chomet. As linhas a “lápiz” oferece uma imagem mais tradicional de animação, e também passa a mensagem que realmente todas as *frames* do vídeo foram desenhadas à mão, dando atenção a cada detalhe.

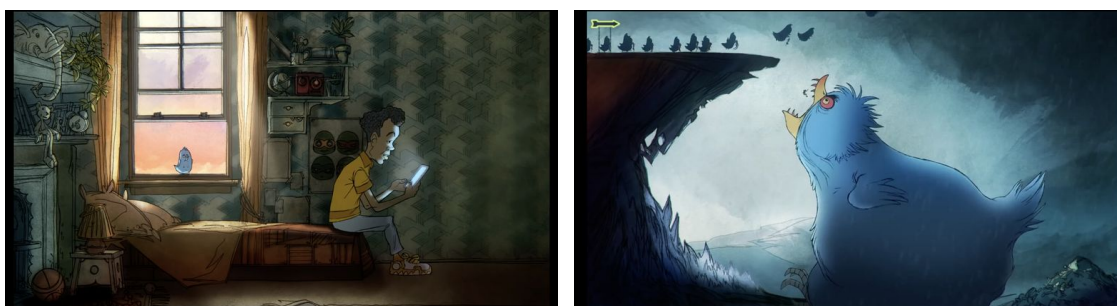


Fig. 13 Fotogramas do videoclipe "Carmen" de Stromae, 2005.

¹⁵ Twitter é uma rede social e um serviço de microblog, que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros usuários, empresas ou até notícias globais.

Outro ponto forte que se destaca logo deste o início do filme é a caracterização das personagens. Mais uma vez fruto do estilo do animador, no qual todas as personagens têm características exageradas, transferido muito mais personalidade para cada uma delas. Nenhuma destas é igual ou meramente parecida a outra, oferecendo um individualismo a todas, até quando são apenas personagens secundárias ou de background.

Outro ponto de destaque seria quando Chomet decide animar a personagem a recitar a letra da música. O que acontece em dois instantes do vídeo, uma vez pela família deste alter-ego de Stromae, que usa a letra para avisar a personagem dos perigos que daí provem, outra vez num discurso que este mesmo faz à sua namorada.

Sia - Hey Boy feat. Burna Boy

O vídeo de “Hey Boy” (Rafatoon, 2021) da cantora Sia, foi divulgado recentemente em 2021, demonstra em forma de animação uma personagem que representa a própria cantora a dar uma espécie de concerto cósmico. Realizado por Rafatoon e criado pela produtora Dreambear, o vídeo de "Hey Boy" tem várias referências de “Who Framed Roger Rabbit” e desenhos animados da Disney dos anos oitenta e noventa. Sia é apresentada em palco desenhada como uma cantora sensual e voluptuosa, claramente inspirada na personagem de Jessica Rabbit, perseguida por um lobo antropomórfico exageradamente entusiasmado.

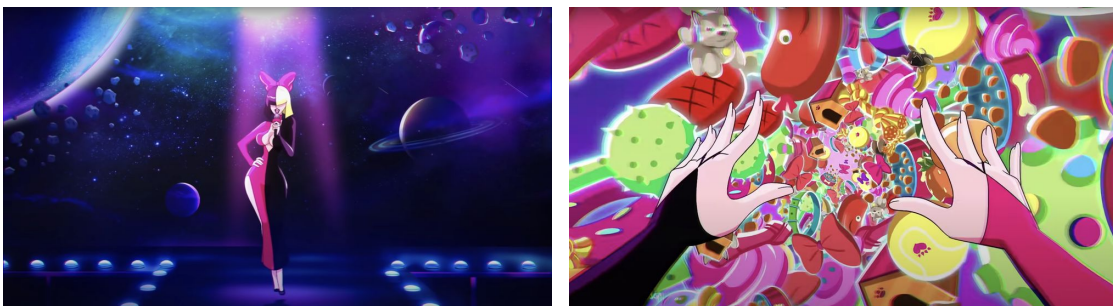


Fig. 14 Fotogramas do videoclipe vídeo “Hey Boy” de Sia, 2021.

Burna Boy, dançarinos de apoio, e outras personagens ao longo do vídeo também aparecem como animais antropomorfos, juntando-se depois a Sia numa vibrante e colorida sequência de concertos e imagens alucinantes. Este videoclipe, contrariamente

ao exemplo anterior, é mais de carácter performativo, ocorrência salientada pela personagem principal ao longo do vídeo. O vídeo inteiro equipara-se a um concerto, fator que engloba automaticamente imagem e som num só. A utilização de playback liga o som e a imagem de uma maneira a terem um impacto conjunto, trabalhando em simultâneo.

1.5.4 Diferenças entre os primeiros e os últimos AMVs

Depois da análise destes últimos exemplos e da realização de uma tabela que categoriza vários videoclipes animados, consegue-se retirar certas conclusões.

Nos AMVs dos anos 80 a maioria esmagadora não continha apenas animação, pois esta era vista mais como uma adição do que como o elemento principal. Em vídeos como “Money for nothing” (Pearson & Blair, 1985) e “Accidents Will Happen” (Jankel & Morton, 1979), a sequência animada (ou *stop motion*¹⁶ no segundo caso) era um acréscimo ao vídeo, um suplemento que o tornava mais interessante e diferente do resto. Além do mais pode-se reparar nestes últimos exemplos que existem elementos de carácter performativo e de *collage*. Performativo pelos visuais próprios de um concerto e relativamente ao princípio de *collage*, a existência da mistura entre vida real e animação juntamente com as imagens aleatórias. É exatamente esta mistura que é o agente comum entre a grande parte dos vídeos com animação dos anos 80. Como se pode conferir na Tabela 1 acima apresentada, quase todos os exemplos têm passagens onde a banda (ou cantor singular) aparece, e para culminar, quase sempre se encontram a fazer uma performance da música. Neste período, animação ainda não era popular entre o público, portanto, a maioria das produtoras não arriscava produzir um vídeo só com animação.



Fig. 15 Fotogramas do videoclipe “Money for Nothing” de Dire Straits, 1985

¹⁶ Stop Motion é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um objeto inanimado para simular o seu movimento.

O conceito da narrativa só começou a aparecer mais quando a animação em si tinha mais tempo de ecrã, visto que é difícil contar um conto com apenas alguns segundos de exposição. É então a partir dos anos 2000 que se começa assim esta mudança de rumo, com direção a vídeos mais narrativos e com mais detalhe em termos da própria qualidade de desenho. “Let's Go” de Stuck In the Sound (Beaumont & Godin, 2012), é um dos muitos vídeos musicais que apenas se foca na narrativa e fator ilustrativo. Esta animação em 2D tem um estilo distinto e cores fortes que chamam à atenção. E a história em si é cativante e ainda por mais relaciona-se perfeitamente com a música.

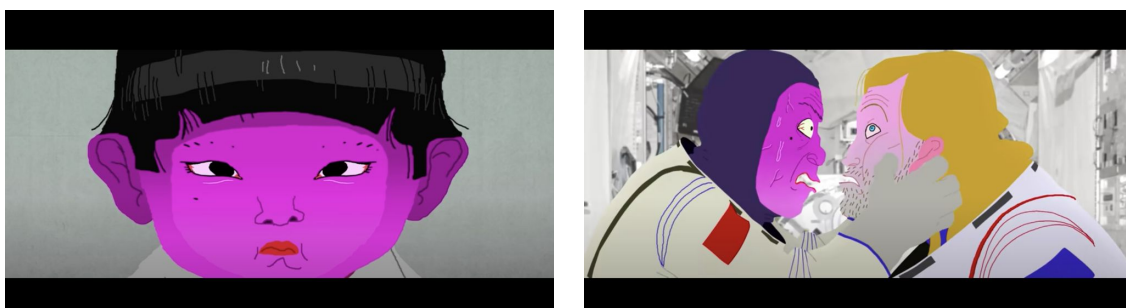


Fig. 16 Fotogramas do videoclipe “Let's Go” de Stuck In the Sound, 2012

Mas para além de 2D, a maior diferença é a utilização de técnicas 3D. Com os anos esta tecnologia evoluiu tanto que é possível encontrar cenas cinematográficas indistinguíveis da realidade no campo da animação, mas dentro da indústria de videoclipes em si dificilmente encontramos vídeos desse tipo, maioritariamente por questões de tempo e budget. Um videoclip tem que ser feito num curto espaço de tempo e normalmente até o próprio cliente prefere um visual mais estilizado, pois o meio da animação fornece exatamente isso- inúmeras possibilidades de aparência. Com todas estas escolhas, normalmente é preferível um visual excêntrico e artístico.

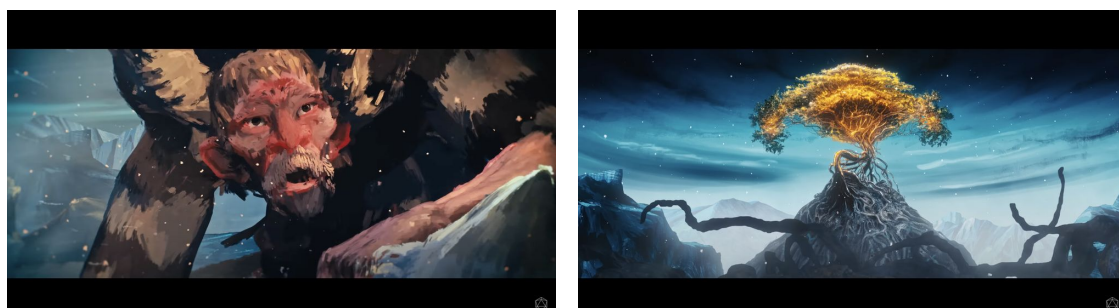


Fig. 17 Fotogramas do videoclipe “Light Of Day” de ODESZA, 2022.

Tendo este pensamento em mente, outro exemplo digno de salientar é o videoclip da música “Light Of Day” de ODESZA (Blinkink, 2022),feito com técnicas 3D e 2D, oferece ilustrações com um estilo pincelado orgânico que faz com que todas as *frames* sejam equiparáveis um autêntico quadro. O filme capta de forma intensa a emocionante sensação de conquista, através da animação cinematográfica e do trabalho complexo de câmara.

1.6 Relação Música/Imagem

Este projeto teve como motivo de interesse a parceria entre música/som e animação 2D. A maneira como um influencia o outro positivamente nota-se pelo aperfeiçoamento do produto causado pelo seu trabalho em equipa. Este apuramento encontra-se tanto em filmes de ação, animação e especialmente, como é estudado neste projeto, videoclipes musicais.

A música em cinema não é apenas um elemento extra que os realizadores acrescentam para produzir um produto esteticamente mais apelativo. A música tem potencial referencial para com a narrativa e especialmente emocional, os dois mostram-se eficazes ao interagir com outros aspetos significativos do filme para criar experiências mais complexas. A música tem uma influência direta nas interpretações do público, tanto no caso de filmes de ação como de filmes de animação.

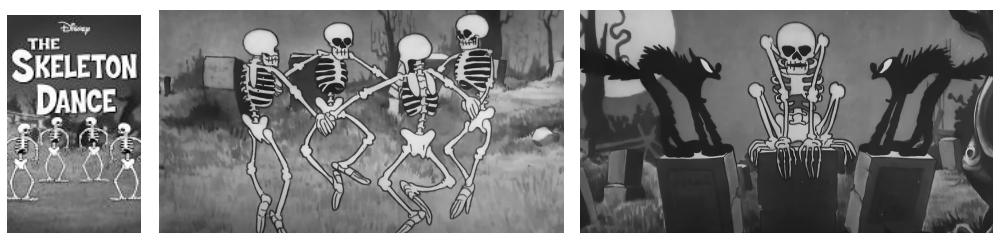


Fig. 18 Fotogramas do primeiro episódio "The Skeleton Dance" da série *Silly Symphonies* de Walt Disney Productions, 1929

Nos anos 20 e 30, o género de animação principal era o das curtas humorísticas que tendiam a enfatizar a música, quer pelo seu potencial narrativo como nas "Silly Symphonies" da Disney, quer aproveitando e promovendo ainda mais a posição dominante da música popular na cultura contemporânea e o seu potencial de

intertextualidade A série Silly Symphonies consiste em 75 desenhos animado feitos pela Walt Disney Productions entre 1929 e 1939. Esta série ficou conhecida por servir de recurso a experimentação de processos, técnicas, personagens e histórias a fim de promover a arte da animação. Desenvolveu-se técnicas e tecnologias cruciais para futuros projetos e também fortaleceu ainda mais o método de animação com som sincronizado, que terá sido anteriormente implementado pelo nascimento da personagem Mickey Mouse em “Steamboat Willie” (Disney, 1928).

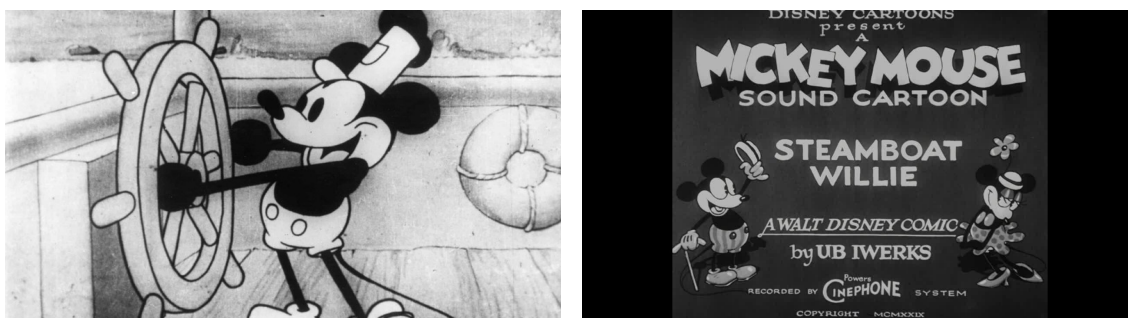


Fig. 19 Fotogramas de "Steamboat Willie" de Walt Disney Productions, 1928

Em 1928, para recuperar da perda de Oswald the Lucky Rabbit, Walt Disney e Ub Iwerks criaram o Rato Mickey, e com ele o seu primeiro filme sonoro, Steamboat Willie (1928). Esta curta-metragem em preto e branco é um marco na história da animação. Embora tenha sido o primeiro desenho animado com Mickey, foi um sucesso imediato, e o seu êxito inicial foi atribuído não só à personagem apelativa de Mickey, mas também ao facto de ter sido o primeiro desenho animado a feito com som sincronizado. Este triunfo descartou completamente a animação silenciosa e inaugurou um novo império no campo da animação. O filme estreou no Colony Theater de Nova Iorque a 18 de Novembro de 1928, uma data que ficaria conhecida como o aniversário de Mickey.

Hoje em dia este método continua a ser eficaz e um modo fiável de conectar o observador com a obra, e é muitas vezes um fator determinante para o resultado final. Relativamente a este tópico Signe Jensen faz referência ao trabalho de Rebecca Coyle na sua dissertação “*Musicalized Characters: A study of music, multimodality, and the empiric child*”

*perspective on mainstream animation linnaeus university press*¹⁷, que por sua vez fala de Beauchamp no seguinte excerto:

Rebecca Coyle even quotes animation music scholar Beauchamp for stating that “many experienced animators credit sound with contributing as much as seventy per cent of the success of a project” (Beauchamp, as quoted in Coyle, 2009, p. 161). As Rebecca Coyle notes, Beauchamp primarily worked with animators involved in experimental animation and crediting sound with 70% of the success in animation in general would probably be exaggerated. (...) Music in animation is, however, often accounted a much more important role during production than its live-action counterpart. In part because some animation genres will require the music to be recorded, or at least planned, before the images in order to animate in time with music, e.g., when a character is singing and dancing and the character’s movements and mouth need to be synched with the music and lyrics. Using pre-composed music for animation is, however, by no means the only production method, and background scores for contemporary animated films 100 are more likely to be composed in postproduction, (...) (Jensen, n.d.)¹⁸

O que nos leva ao modo de aplicação e conexão da música para com o desenvolvimento de uma animação. Como foi mencionado anteriormente, para obter resultados mais notáveis, a produção da animação é muitas vezes feita já com a música em mente. Quais é que serão as técnicas de inclusão de som o como é que este vai ser sincronizado com

¹⁷ Jensen, S. (2021). *Musicalized Characters: A study of music, multimodality, and the empiric child perspective on mainstream animation linnaeus university press*. (Tese de Doutorado, Linnaeus University, Växjö) tirado de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1586497/FULLTEXT05>

¹⁸ "Rebecca Coyle cita até mesmo o estudante de música de animação Beauchamp por afirmar que "muitos animadores experientes reconhecem o som com uma contribuição de até setenta por cento do sucesso de um projecto" (Beauchamp, como citado em Coyle, 2009, p. 161). Tal como refere Rebecca Coyle, Beauchamp trabalhou principalmente com animadores envolvidos na animação experimental e creditou som com 70% do sucesso na animação em geral seria provavelmente exagerado. (...) A música na animação é, no entanto, muitas vezes considerada um papel muito mais importante durante a realização Em parte porque alguns géneros de animação exigem que a música seja gravada, ou pelo menos planeada, antes das imagens para animar a tempo com a música, por exemplo, quando uma personagem está a cantar e a dançar e os movimentos e a boca da personagem precisam de ser sincronizados com a música e a letra. A utilização de música pré-composta para animação não é, contudo, o único método de produção, e as partituras de fundo para filmes de animação contemporâneos 100 são mais susceptíveis de serem compostas em pós-produção, (...) " Tradução da autora

as imagens é uma decisão que nasce na fase de pré-produção. Estas técnicas podem variar de acordo com a música ou narrativa contada.

Em videoclipes com um estilo de *performance*, recorre-se muitas vezes ao uso do Playback. Quando uma personagem faz playback, é como se estivesse a incluir os *lyrics* na história, ligando automaticamente o som com a imagem. A própria letra da música pode estar diretamente relacionada com a narrativa do vídeo, ou ser exatamente o contrário e não ter nada a ver com o que se está a passar em cena, mas muitas vezes mistura-se os dois, esbatendo então as fronteiras entre som e imagem. Quando a junção dos dois é feita devidamente, cria-se uma sintonia mútua, onde a sua união transmite mais facilmente emoções intensas ao observador.

Esta equação é vista desde os primeiros AMVs até aos mais recentes, tal como em “Cry About It Later” de Katy Perry (Sykosan, 2020). Neste exemplo vê-se que o foco está na narrativa, mas a personagem ao cantar o refrão da música, dá ênfase à letra, aplicando-a ao momento que se está a ilustrar no vídeo. Esta situação específica é bastante usada em muitos outros videoclipes. Esta técnica forma uma conexão automática entre o vídeo e a sua história e a letra da música, dizendo assim que a letra afeta diretamente o que se está a passar no vídeo. Outro bom exemplo disto é o videoclipe de Stromae “Carmen” (Chomet, 2005) que foi mencionado mais acima.

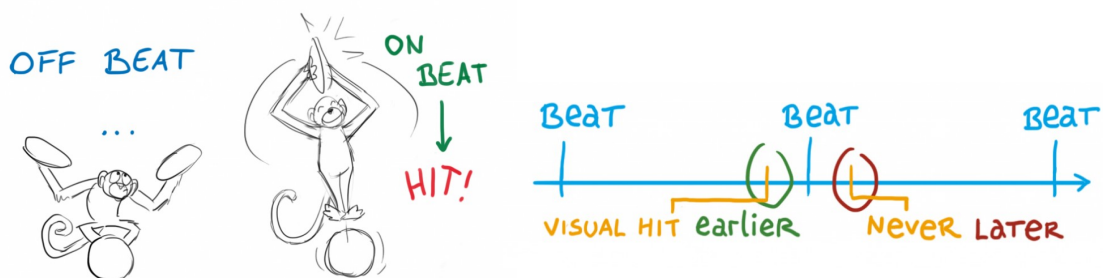


Fig. 20 Imagens de Ferdinand Engländer para o artigo *Animation Secret: Animating to Music*

Outro fator que é bastante usado é a sincronização com o ritmo e melodia da música. Ao produzir uma animação onde os movimentos coincidem e são efetuados com o timing correto, afeta diretamente a experiência do observador. Existe um artigo publicado no website Animator Island, como nome de “Animation Secret: Animating to Music “ (Engländer, 2011). Aqui Ferdinand Engländer explica casualmente o seu processo de

animação com música, oferece também conselhos e técnicas de como animar com som. Engländer explica então no seu artigo:

On the beat your character goes into a hit position – a special rhythmic event (like clapping his hands, making an important dance step, jumping, shifting his weight up and down or from one side to another etc.). Off the beat, your the character prepares for the next hit position (e.g. builds up momentum to clap, to jump etc.; or is in a breakdown position between two keyframes). In the end the visual hits should be 2 – 4 frames earlier than the actual beat, but never one frame later! Usually you would animate exactly to the beat and then shift it a few frames when you are done. It really improves it.¹⁹

O exemplo onde a personagem anda ao batimento da música é dos mais básicos e mais usados desde o início deste conceito, este e muitos outros movimentos repetitivos são os mais usados pois tal como o ritmo da música, é algo constante e contínuo. Porque o ritmo é um acontecimento repetitivo, podemos também utilizar repetições na nossa animação. Ninguém bate palmas apenas uma vez e por isso é que usar ciclos que se possam reproduzir em *loop*, onde a última *frame* leva à primeira *frame* novamente – é uma ótima maneira de poupar tempo e recursos e que ao mesmo tempo condiz com o ritmo.

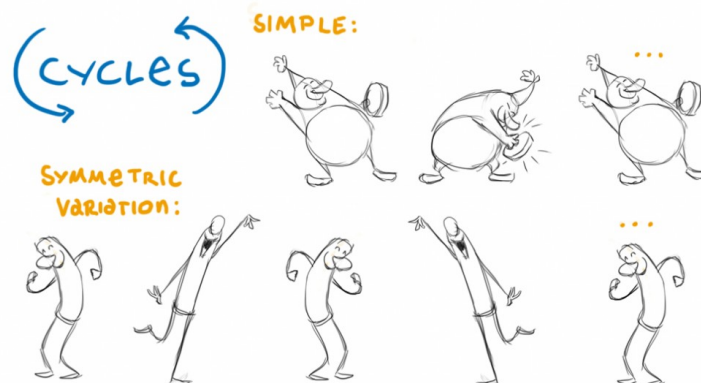


Fig. 21 Imagem de Ferdinand Engländer para o artigo *Animation Secret: Animating to Music*

¹⁹ "No ritmo a personagem entra numa posição de impacto - um evento rítmico especial (como bater palmas, fazer um passo de dança importante, saltar, deslocar o seu peso para cima e para baixo ou de um lado para o outro, etc.). Fora da batida, a personagem prepara-se para a próxima posição de batida (por exemplo, cria um impulso para bater palmas, saltar, etc.; ou está numa posição de ruptura entre dois quadros-chave). No final, os acertos visuais devem ser 2 - 4 fotogramas antes da batida real, mas nunca um fotograma depois! Normalmente animar-se-ia exactamente à batida e depois deslocar-se-iam alguns fotogramas quando se terminasse. Melhora-o realmente." Tradução da autora

Mas não são só os movimentos que se ajustam ao som, a duração das cenas é afetada constantemente conforme a música. O ritmo ajuda muitas vezes a separar cenas de uma maneira segura e simples, dado que ao bater sempre com a música torna a animação logo mais propositada e arranjada, provando-se um método difícil de dar errado.

1.7 Fan-made AMVs

1.7.1 Definição de AMV

Um *Animated Music Video*, ou "AMV", (não confundir com *Anime Music Videos*) é um termo amplo que pode referir-se a várias artes de vídeo, principalmente no Youtube. Embora "AMV" seja largamente mais conhecido como vídeo musical de anime na maioria das pesquisas online, pelo menos uma entrada no Urban Dictionary de 2015 reconhece que AMV pode significar vídeo musical animado. Estes podem ser videoclipes com animações desenhadas por artistas, vídeos musicais definidos por clips de desenhos animados, ou mesmo vídeos musicais gravados com imagens reais de programas de TV e filmes. Enquanto "Animated Music Video" chama a atenção para a parte "animada" da frase, as pessoas que fazem e apreciam AMVs listam que de facto os conteúdos não têm que ser animados para ser "AMVs". Por exemplo, se se pesquisar X-Files AMV no Youtube, encontra-se videoclipes feitos por fãs com segmentos do filme, mesmo que os X-Files não sejam e não tenham nada a ver com animação. Em síntese, mesmo que o significado geral de AMV seja mais puxado para *anime music video*, ao longo deste trabalho foi usado especificamente no contexto de *animated music video*.

1.7.2 Exemplos de fan-made music vídeos

Eminem - Godzilla [Music Video] ft. Juice WRLD - Fan Made by Randy Chriz

Randy Chriz, sendo grande fã de Eminem, decidiu fazer um videoclipe animado para a música "Godzilla" do seu novo álbum *Music To Be Murdered By*. O *concept art*, ilustrações e animação foram todos realizados por Randy num curto espaço de 19 dias e divulgado a 9 de março de 2020, sendo publicado meramente 9 horas antes do videoclipe oficial da música sair no Youtube. Só o mero facto de uma animação de aproximadamente

4 minutos tenha sido feito em meramente 19 dias já é algo extraordinário por si, quanto mais com o nível colossal de detalhe que a animação contém. O vídeo em si é o contrário de simples, contam um número de personagens enorme a uma grande variedade de adereços e backgrounds a acompanhar, que também são animados.

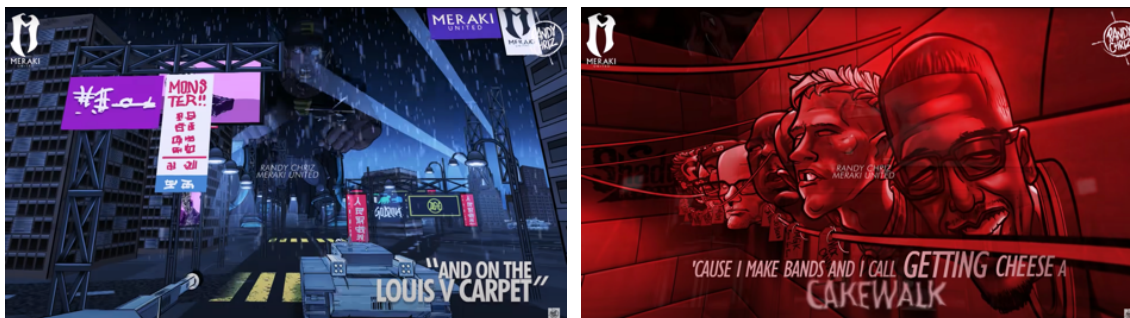


Fig. 22 Fotogramas do Fan-made AMV para "Eminem - Godzilla [Music Video] ft. Juice WRLD - Fan Made by Randy Chriz" no Youtube, 2020.

Este vídeo ficou tão popular que de momento (outubro 2022) acumula 11 000 000 visualizações no Youtube. Com a sua publicação no Youtube, UMG reivindicou os direitos de autor do vídeo, algo que é normalmente feito nesta plataforma, mas também foi contactado 4 dias depois por Interscope (uma editora discográfica americana) sobre questões relacionadas com futuros trabalhos para a marca.

Gorillaz - Rhinestone Eyes Fully Animated Music Video

Este *fan-made* AMV para a música "Rhinestone Eyes" de Gorillaz, foi feito por Richard van as no Youtube. O vídeo feito com uma mistura de técnicas 2D e 3D foi feito durante o tempo livre do autor durante uns impressionantes seis anos. A história por detrás deste projeto continuo foi justificada pelo cancelamento da produção do videoclipe por parte da banda em 2010. Mas mesmo assim Gorillaz partilhou no Youtube o seu *storyboard* inicial para a história do vídeo, o qual inspirou Richard para continuar o legado. Richard explica na sua publicação no Youtube a sua razão para a realização deste vídeo:

My video is an effort to take that storyboard video and animate it as closely as possible to the style established by the other videos. My ultimate goal is that you could watch Stylo, Melancholy Hill, and then this iteration of Rhinestone Eyes, and feel like the story is complete. All credit to Jamie Hewlett and Damon Albarn

for the imagery and music associated with this fan project.²⁰ (Richard van as, 2017)

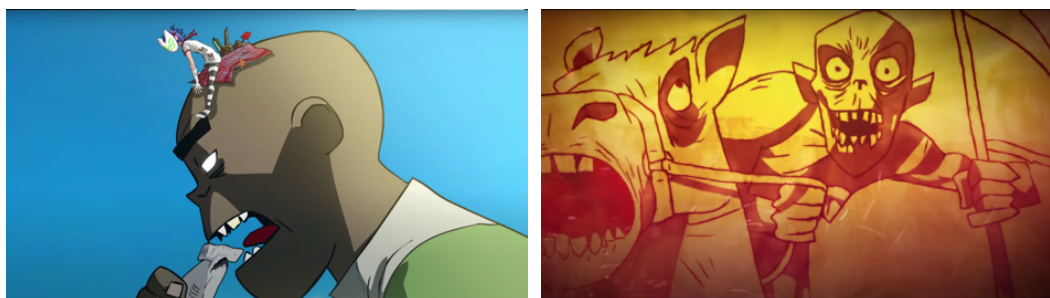


Fig. 23 Fotogramas do Fan-made AMV para "Gorillaz - Rhinestone Eyes Fully Animated Music Video" no Youtube, 2017.

Kendrick Lamar - m.A.A.d city (Animated Music Video)

Apesar de nunca ter sido lançada como um single, a música "m.A.A.d. city" (2012) de Kendrick Lamar conseguiu atingir grande popularidade em 2012, alcançando o seu pico quando chegou à décima posição no quadro do Billboard. Nenhum vídeo musical foi gravado para a canção, e por isso o YouTuber Enpax decidiu reproduzir ele próprio a sua visão para a música. Neste videoclip animado, Enpax ilustra a letra da música do rapper com visuais simples, mas impactantes. O vídeo retrata um desenho animado de Kendrick a envolver-se com gangs de rua, a morte do seu tio, e o mundo violento que acabou levando-o este outrora bandido de rua até ao aclamado rapper de hoje.

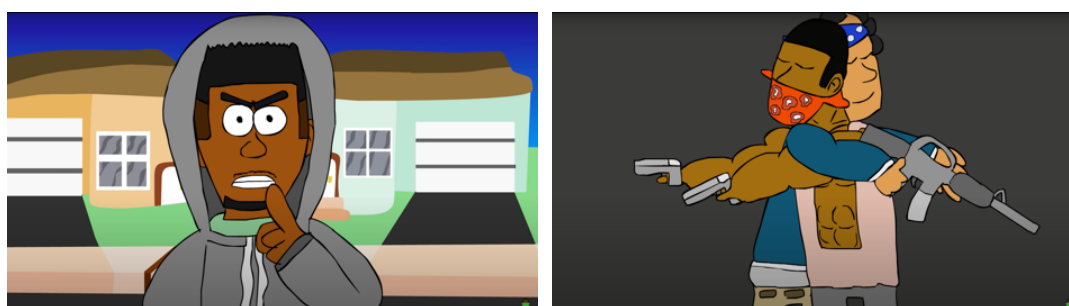


Fig. 24 Fotogramas do Fan-made AMV para "Kendrick Lamar - m.A.A.d city (Animated Music Video)" no Youtube, 2012.

²⁰ "O meu vídeo é um esforço para pegar no vídeo do storyboard e animá-lo o mais próximo possível do estilo estabelecido pelos outros vídeos. O meu objectivo final é que possa ver Stylo, Melancholy Hill, e depois esta iteração de Rhinestone Eyes, e sentir que a história está completa. Todos os créditos a Jamie Hewlett e Damon Albarn pelas imagens e música associadas a este projecto de fãs." Tradução da autora

1.7.3 Concertos animados da MTV

Este próximo exemplo fica entre *fan-made* vídeos e um videoclipe profissional. Pois tecnicamente continua a ser *fan-made* devido a não ser produzido para a música oficial, mas o desenvolvimento dos próximos vídeos não se encaixam dentro de um típico *fan-made* AMV. Estes vídeos são encomendados por parte de um canal de televisão a vários estúdios de animação, o que diverge bastante da norma, onde normalmente são poucos a até apenas um artista a produzir o vídeo todo. E por serem produzidos por estúdios profissionais apresentam logo outra qualidade de animação, visto que aqui existe uma equipa e um budget para a realização do projeto, ao contrário dos regulares *fan-made*.

Recentemente o canal MTV publicou no seu site “Animated versions of VMAs performances”. Este conceito começou em 2021, onde se lançou os primeiros vídeos deste género. Esta ideia foi marcada pelo êxito do videoclipe para “Doja Cat’s 2020 VMA Performance of “Say So” & “Like That” Gets Animated | VMAnimation” (2021), este foi um enorme sucesso pelos seus visuais sedutores e atrativos e também popularidade da cantora na altura. A animação foi feita e produzida por vários estúdios de animação, tais como Chop Studio, Gibbon Animation e Cartuna.



Fig. 25 Fotogramas do video "Doja Cat's 2020 VMA Performance of "Say So" & "Like That" Gets Animated | VMAnimation" no Youtube, 2021

No ano seguinte MTV repetiu o mesmo esquema lançando mais 6 videoclipes animados, e mais uma vez encontra-se o trabalho dos mesmos estúdios do ano passado, especialmente de Cartuna. As animações mais famosas foram neste ano foram “BTS Is “Dynamite” In Their Animated 2020 VMA Performance MTV” e “Ariana grande featuring Nicki Minaj - "side to side"”.

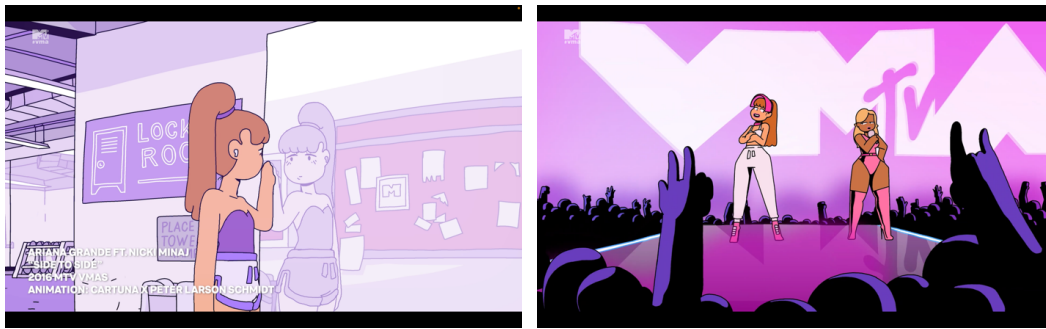


Fig. 26 Fotogramas do vídeo "Ariana grande featuring nicki minaj - "side to side"" no Youtube, 2022.

Nestes vídeos usam ao invés da música original dos artistas, o áudio de concertos de VMAs passados. Ora como têm os direitos destas músicas, visto que os concertos são da MTV, em termos de *copyright* fica muito mais fácil partilhar estes vídeos publicamente, coisa que é quase impossível fazer com a música original. *Fan-made music videos* são sempre perseguidos por esta adversidade pois afinal a música nunca é original do autor (neste caso de quem fez os a animação ou visuais do vídeo) e por isso vem sempre com a questão do *copyright* por detrás.

1.8 Estudo de Caso de Pedro Calvo

Decidiu-se incluir uma secção específica para falar do trabalho de Pedro Calvo. Mais especificamente do seu trabalho na produção e realização para o videoclip animado intitulado de "My Ordinary Life" (2017) da banda The Living Tombstone. Este videoclipe com mais de 145 000 000 visualizações no Youtube foi um grande êxito na altura do seu lançamento em 2017, e voltou a ganhar popularidade recentemente ao ter uma parte da sua música tornar-se viral da rede social Tik Tok em 2021.

A autora deparou-se com este caso sendo ela própria fã da banda, e por isso incluiu este videoclip na sua pesquisa de exemplos de AMVs. Foi uma surpresa quando esta se deparou com a informação dada no início do vídeo que a animação e direção e produção do vídeo foi toda feita pelo mesmo individuo, além disto também notou que o nome parecia português. Ganhando curiosidade sobre quem era esta pessoa, foi feita uma pesquisa e descobriu-se que Pedro Calvo era realmente português, e também de lisboa. A

autora decidiu entrar em contacto com o artista, de modo a descobrir detalhes sobre o seu trabalho no vídeo. Conseguiu-se alguma informação sobre o videoclipe. Veio-se a saber que Calvo conseguiu esta incrível oportunidade de trabalho pois conhecia Yoav Landau, fundador e produtor da banda. Acerca do seu método de trabalho, Calvo revelou que a produção e realização da sua animação foi realizada em Adobe After Effects.



Fig. 27 Fotogramas do Videoclipe "My Ordinary Life-The Living Tombstone", 2017

Desenvolvimento Prático

A parte prática foi dividida em 4 secções principais para melhor organização e leitura, sendo estas inspirações da autora, pré-produção, animação / produção e por último a pós-produção. Nas primeiras porções iram ser explicados os primeiros passos na realização deste projeto, tal como obras inspiradoras que serviram de incentivo para a realização da animação. Serão também relatados acontecimentos específicos e descritas certas experiências, quer iniciais, quer já da animação final. O resultado final da animação está disponível de momento na plataforma do Youtube a partir de um link de acesso²¹.

1.9 Inspirações

A autora optou por este tema particular por causa de um interesse especial pela relação música/imagem originado na observação de vários videoclipes animados da atualidade. Animar um movimento ao ritmo de uma música ou até coordenar passos com a maneira do músico cantar ou articular uma parte da letra, mostra-se uma técnica eficaz e fascinante. Existem infinitas possibilidades de execução, tanto pelo estilo como pela própria maneira de animar personagens.

Os videoclipes animados contêm desde visuais extraordinários, histórias emocionais, animações fluidas quer em 2D quer em 3D, personagens poderosas, backgrounds de outro mundo e ideias únicas executadas de uma forma excepcional. Com o aumento da quantidade de AMVs de sucesso nos últimos anos, especialmente depois da pandemia de 2020, o interesse do público neste tópico subiu também. Tanto que o interesse da autora neste subgénero veio a concretizar-se neste trabalho de projeto.

A banda SIAMÉS serviu de grande inspiração, com a animação do estúdio RUDO Co., perfeitamente cronometrada do videoclipe “The wolf” (2017), e visuais coloridos com histórias afetuosas como em “NO LULLABY” (2021). A banda em si usa animação para todos os seus videoclipes, mas um que se destaca dos outros para a autora foi "Mr. FEAR" (2018).

²¹ Disponível em <https://youtu.be/vypsEjA3F1s>

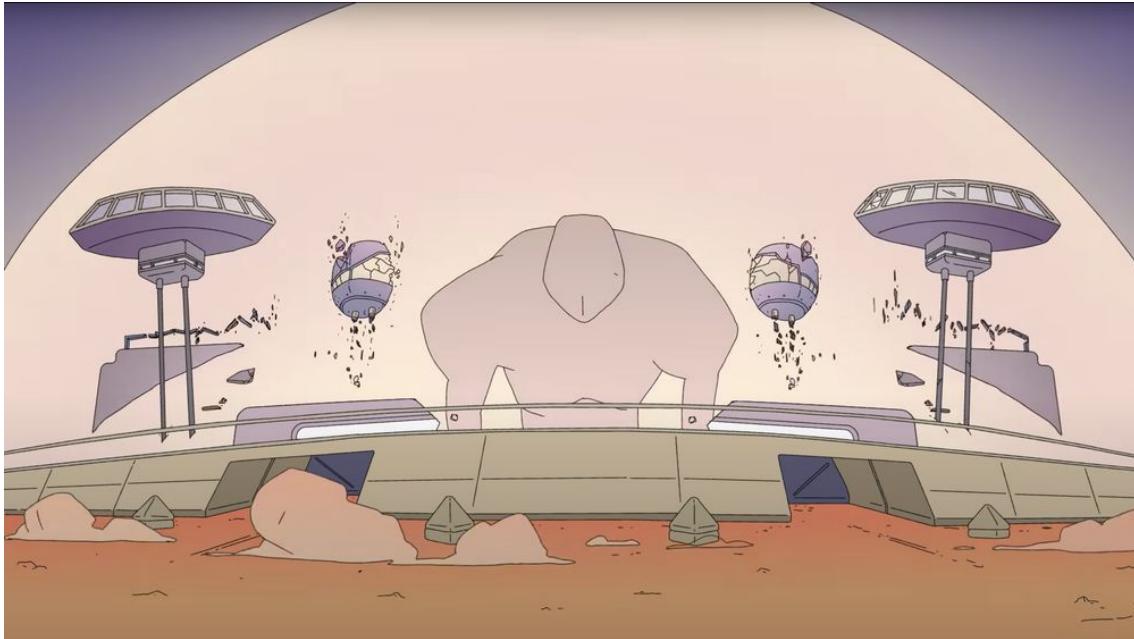


Fig. 28 Fotografia do videoclipe “Mr. FEAR” de SIAMÉS, 2018

O modo como usa o enquadramento ao longo do vídeo para contar a história, inspirou o uso deste método no presente trabalho. Esta técnica move os olhos do espectador pelo ecrã, e ajuda também na separação dos mundos das duas personagens principais. Obriga também à leitura de certos detalhes pois cria literalmente um foco enquadrado neles.

1.10 Pré-produção

Primeiramente, precisa-se de determinar o tema que será desenvolvido. Para isto recorreu-se a várias sessões de “brainstorm”. *Brainstorming* é uma técnica que, por meio do compartilhamento espontâneo de ideias, tem como objetivo encontrar a solução para um problema ou gerar *insights* de criatividade. Começa-se então por escrever todos os tópicos relevantes à autora.

A narração de histórias é uma forma de comunicar primordial. Antes das pessoas aprenderem a escrever, contavam-se histórias umas às outras. Estas narrações são muito mais fáceis de memorizar do que simples factos. Além disso, os contos são agradáveis; estimulam a nossa imaginação. É por isso que pais contam histórias aos seus filhos e uma das principais razões pela qual gostamos de ver filmes e de ler livros. O ser humano adora histórias, somos viciados em histórias.

Depois de a autora demonstrar que o trabalho prático seria o de transmitir uma história à audiência, teve que se eleger de que modo se vai contar esta história. Anteriormente tinha sido bastante considerada como técnica de concretização a animação 2D, portanto decidiu-se juntar os dois. Entretanto havia duas outras possibilidades dentro deste ramo: uma animação com uma história original da autora, ou, uma história inspirada por uma música.

Para a primeira hipótese arranjou-se o tema de “First Job/Primeiro Emprego”. Primeiro porque é uma experiência comum na idade adulta, oferecendo assim um fator relacionável para o público. Segundo, devido a ser uma grande problemática na comunidade artística, pois os primeiros empregos pagos às pessoas formadas nesta área acabam por ser divergentes das artes.

O tópico do primeiro emprego refere-se a algo que todos os adultos passam por a um momento da sua vida. Muitas vezes estes empregos são frequentados enquanto jovens e servem de lição de vida para muitos. A maioria destes empregos são em lojas de roupa ou na área da restauração, empregos onde não é precisa muita experiência na área para começar a trabalhar. Este trabalho em concreto será sobre um emprego na área da restauração enquanto se estuda ao mesmo tempo.

A segunda hipótese eliminava a necessidade de criar uma história porque apenas estaria a ilustrar a música e a sua mensagem principal. A música inicialmente escolhida era a “Welcome to the internet” (2021) de Bo Burnham. Esta segunda ideia ainda esteve em ponderação durante bastante tempo, tanto que teve direito a vários esboços e *character designs* iniciais.

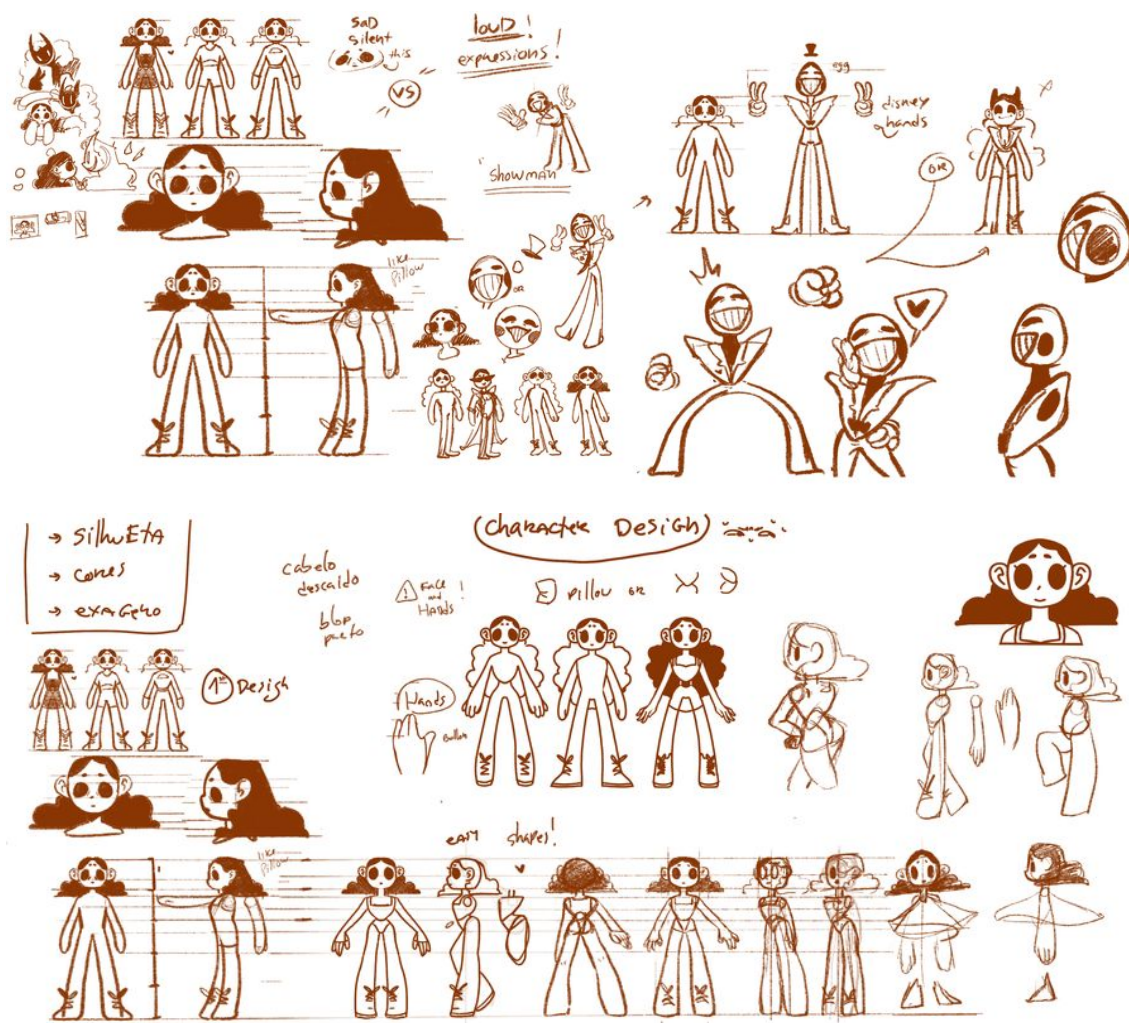


Fig. 29 Concept Art de personagens para "Welcome to the internet" de Bo Burnham, feitos pela autora.

Optou-se por escolher a primeira opção pelo gosto do tópico da narração, mas adotou-se um fator da segunda ideia, o uso de música. Combinar o tópico da narrativa com o uso de uma música não seria uma tarefa fácil, pois tem que se ter atenção se tanto à letra, como à melodia e ver se o seu ritmo se encaixa com o que é pretendido da história. Não só isso, como o tempo da música teria de ser reduzido pois este trabalho teria um tempo limitado, especialmente tendo em conta que seria apenas uma pessoa a realizar o projeto inteiro.

Depois de muita pesquisa musical, encontrou-se uma escolha perfeita, pois não só tinha um *beat* ótimo para apostar em animação, como a própria letra da música encaixava-se perfeitamente no tópico do “primeiro emprego”.

Escolheu-se então a música “Moonshine” (2020) dos Caravan palace. Com a escolha da música e da temática da narrativa, começou-se então a elaborar um plano de ação para os passos seguintes.

1.10.1 Narrativa

Com a temática já definida, iniciou-se o desenvolvimento da história. Este seguimento foi acompanhado por alguns esboços e também teve em conta a própria letra da música, que influenciou bastante o rumo da história. A narrativa sofreu de algumas mudanças ao logo da produção, mas a ideia principal manteve-se relativamente igual do início até ao fim, como podemos notar posteriormente no guião que foi feito no início do projeto:

A narrativa deste videoclipe é sobre as personagens A e B - ambas a mesma pessoa, mas em cronologias diferentes. A personagem **A** representa o momento presente, onde se depara com uma oferta de emprego e começa então o seu primeiro trabalho. Ela é otimista, cheia de energia e tem sonhos de um dia vir a ser grande no campo das artes. O andar dela é confiante, e encontra-se entusiasmo pelo seu novo ofício pois até aprecia socializar com pessoas. Os seus olhos têm um brilho especial, pois consegue ver um mundo bondoso e colorido. Ela trabalha sorridente nos primeiros meses, e apresenta-se sempre alegre, energética e vigorosa.

A personagem **B** representa o Futuro, que está nesse mesmo emprego há anos, de certo modo restrita ao seu trabalho. Com o tempo e stress da profissão desistiu da sua carreira artística e dos seus objetivos, para se fixar neste emprego das 9 as 17 e vive a sua vida de uma forma monótona. Esta personagem está deprimida e triste uma vez que sente falta da pessoa que era antes e da paixão que costumava ter pela vida e pela arte.

A história saltará entre os dois os mundos, (estes terão tons diferentes para ajudar a diferenciá-los) onde B está a observar A a repetir as mesmas escolhas que ela própria tomou. B observa o seu “antigo eu” a entrar em algo de que se arrepende, neste caso é o trabalho em restauração. B assiste lamentavelmente como as coisas se desenrolam na vida de A, mas é incapaz de fazer algo, porque se encontra numa linha temporal totalmente diferente. Ela quer avisar o seu “antigo eu” para não voltar a percorrer o mesmo caminho. B tenta avisar A, para a impedir de cometer os mesmos erros que ela praticou, mas A não a consegue ver.

Durante algum tempo A trabalha bem e dá-se bem com esta nova etapa da vida, mas começa a notar que não tem tanto tempo para desenhar. Começa por se esquecer de desenhar durante uma semana, que depois se transforma num mês, que em seguida passa

a três meses. A tenta fazer um esforço, mas a criatividade dela encontra-se paralisada e enfraquecida. A começa a notar em pequenos instantes, que o seu reflexo no espelho já não é ela, mas sim B a realizar exatamente as mesmas tarefas.

Até que um dia, A atravessa uma porta (ideia que depois se tornou num espelho, continuando com o conceito de reflexos e mundos paralelos) que a conduz ao mundo de B. A observa a vida de B a desenrolar-se diante dos seus olhos em flashbacks rápidos mostrando várias más memórias, que ela se apercebe que é o seu futuro. Até que A finalmente nota que consegue ver B. Elas trocam olhares intensos cheios de emoção por meros instantes. Até que B, chocada por ver A no seu mundo, começa a correr em direção a ela numa tentativa desesperada de a tirar deste futuro, empurrando-a de volta ao seu passado.

A regressa ao seu mundo confusa e chocada, começa a notar em parecenças com o mundo de B (começam a aparecer tonalidades azuis, por exemplo), e também a aperceber-se de muitas coisas que não estava a reparar antes. Neste momento tem uma grande epifania e decide fazer uma drástica mudança na sua *timeline*. Ela decide deixar o seu emprego para o seu próprio bem e com medo de acabar como B.

De seguida A começa a voltar a focar-se em si mesma, nos seus objetivos de vida e especialmente na sua arte. Ela volta a ser quem era. A personagem B começa então a desvanecer pois a sua *timeline* já não existe, devido às mudanças no passado. Mas B fica satisfeita com isso, pois conseguiu prevenir A de passar pelas mesmas escolhas erradas que ela fez no passado.

A animação termina com o desvanecimento de B e uma cena em que A está felizmente a perseguir o seu sonho de perseguir a arte.

1.10.2 Concept art

Character design e estilo gráfico

Depois de ter a ideia da história estabelecida, desenvolvem-se os visuais, começado pelos elementos principais desta narrativa que são as personagens. Antes de determinar os detalhes fez-se uma sessão de estudo acerca do estilo pretendido para o trabalho. Mesmo dentro da área de animação 2D existem estilos infinitos, esta escolha iria afetar tanto as

personagens como os *backgrounds* e até as cores. Após observar vários exemplos de animação relacionada com este projeto, criou-se então um quadro com vários fotogramas de animações de maneira a encontrar conceitos em comum. Esta montagem de *screenshots* serve como uma colagem de estilos, cores e *backgrounds* interessantes visualmente, de onde a autora retirou inspiração e referências visuais.

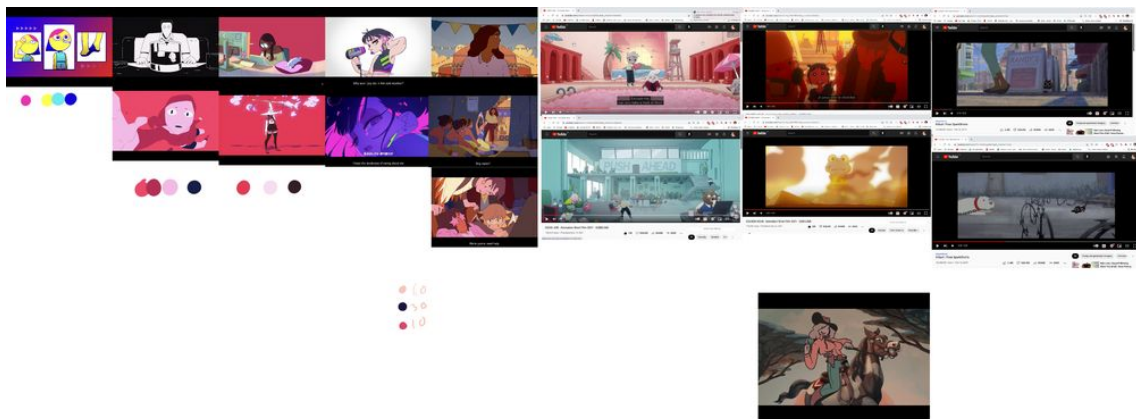


Fig. 30 Montagem de fotogramas de várias animações de referência.

Depois de analisar várias opções de estilos gráficos e também de diversas paletes de cor, começa-se então a elaborar vários esboços e a assentar todos os conceitos que vinham à mente.

As duas personagens tecnicamente são a mesma pessoa, mas têm personalidades completamente diferentes. Para ilustrar exatamente isto, teve que se expor visualmente uma semelhança suficiente para o publico se aperceber que são a mesma pessoa, mas ao mesmo tempo ter diferenças suficientes para as distinguir. Portanto teve-se a ideia de dar a mesma “base” às duas personagens, mudando entre si só alguns detalhes e para individualizar ainda mais, a autora decidiu usar cores opostas para salientar este contraste entre as duas personagens.



Fig. 31 Desenhos de concept art para a personagem A

Logo depois de se escolher alguns esboços, analisa-se diretamente as possibilidades resultantes dessa escolha. Aqui a autora decidiu pegar em alguns dos conceitos acima esboçados e explorar alternativas do *look*, especialmente tendo atenção ao agente mais decisivo deste *design*: se é possível animar esta personagem facilmente. Este seria o fator mais importante visto que é esse o seu destino - ser animada.



Fig. 32 Desenhos de concept art para um estilo diferente da personagem A

Os exemplos acima são atrativos em termos estéticos, mas para o propósito de animação, não são a melhor escola pela complexidade e quantidade de detalhe que têm. A personagem tinha que preencher alguns critérios principais, um deles já foi mencionado anteriormente, que é a possibilidade de ser facilmente animada.

Com este objetivo em mente, optou-se por um visual mais *cartoon* e simples, com formas básicas que trabalhem bem no espaço 3D, ou seja, que sejam facilmente movimentadas

no espaço. Isto resolveu por dar prioridade às formas tridimensionais mais simples, como o cubo para a cabeça, cilindros para braços e pernas e uma forma geral triangular dada pelas pernas curvadas para dentro. Estas formas para os braços e pernas dão possibilidade de ter membros maleáveis e por isso mais fáceis de animar.

Também se decidiu escolher um detalhe que possa exercer obviamente conceitos como o *follow through* e *overlapping action*, que são várias vezes usados para dar personalidade aos movimentos da personagem, que neste caso virá a ser o cabelo da personagem (especialmente de A) e avental. Depois de ter uma base corporal escolhida, fez-se algumas variações de cabelo, roupa, avental e rosto.



Fig. 33 Desenhos de concept art para uma variante da personagem A.

Estes elementos todos foram aplicados primeiramente no design da personagem A pois esta vai ser a mais ilustrada na animação, e só depois, com base no design de A, é que se molda um formato diferente para B.

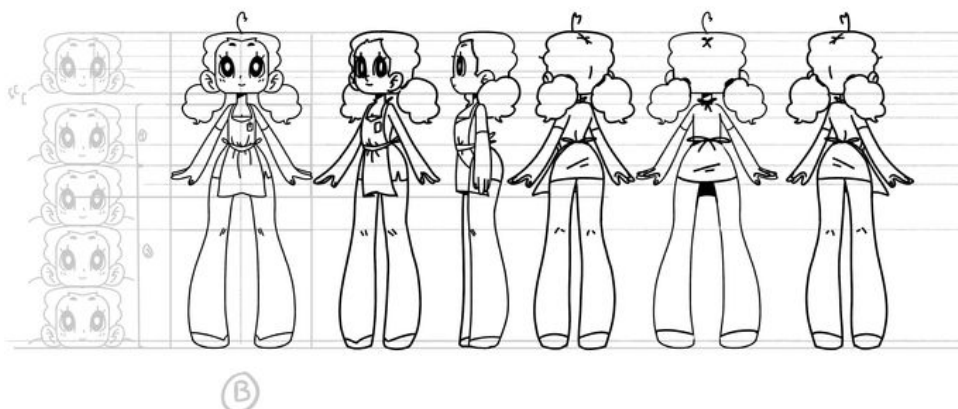


Fig. 34 Character sheet final para a personagem A

A Fig. 34 apresentada anteriormente foi o design final da personagem A que apresenta um aspeto jovem e de boneca com olhos grandes e brilhantes. As expressões faciais de A

são amplas e exageradas, especialmente o sorriso e olhos. Dois *pon pons* de cada lado iram saltitar cada vez que ela anda dando um ar divertido e brincalhão à personagem, juntamente com o movimento fluido do avental. Foi escolhido um mini-vestido vermelho para A de forma a ilustrar o seu lado jovem, despreocupado, bem-disposto e até atrevido. As pernas são longas, com um formato triangular em relação ao corpo, sendo finas no começo e cada vez mais grossas nas extremidades, o que a põe numa posição estável e assente na terra. As mãos foram desenhadas com um formato bastante visto em animação, muito simples e fácil de replicar, com três dedos rechonchudos e não muito longos.

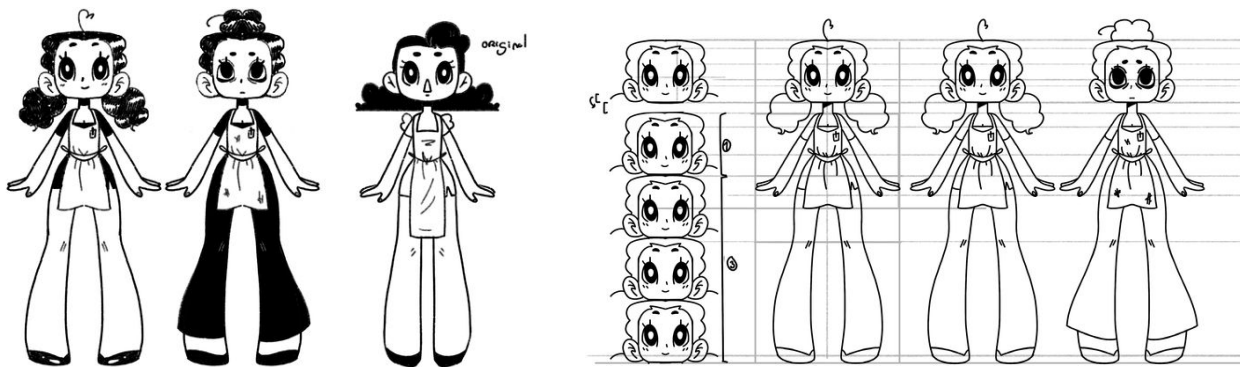


Fig. 35 Comparação entre o design inicial da personagem A com o design final de A e B. (esquerda) e Dimensões de referência de A e B (direita)

Quanto à personagem B, a base do corpo é igual a A. Isto é, torso, cabeça, cabelo à volta do rosto, pernas, braços e sapatos. As principais diferenças são o cabelo, que passa a ser só um *pon pon* no cimo da cabeça. Os olhos descaídos sem brilho e olheiras acentuadas com expressão depressiva. Também foram adicionadas umas calças para demonstrar um aspeto mais reservado e aborrecido, assim como algumas manchas na roupa e avental que dão uma aparência desarrumada e cansada.

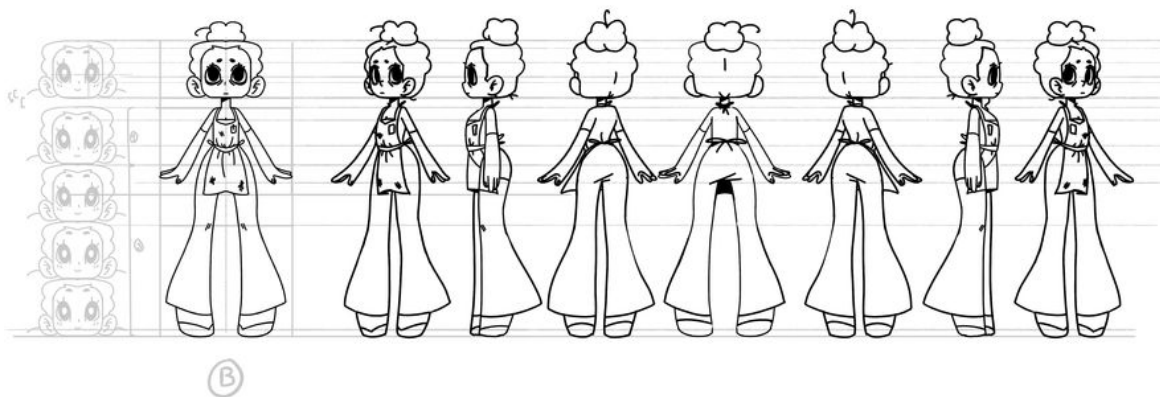


Fig. 36 Character sheet final para a personagem B

Ao construir as personagens foi também necessário acompanhar estas decisões com a elaboração de ensaios, como é que estas se iram comportar na animação. Por isso foram feitos esboços de várias situações relacionadas com a história, onde se podem estudar várias situações diferentes. Expressões faciais, situações momentâneas, testes de roupa entre outras, foram experimentados aqui. Estas experiências ajudam a não só contruir o visual das personagens, como também para expor características das suas personalidades e ver como se comportariam em certas situações.



Fig. 37 Desenhos de concept art da personagem A e B, feitos pela autora

Adequação à história

O *character design* tem automaticamente que estar coordenado com a história que irá ser narrada. Todos os detalhes físicos foram pensados com as personalidades das personagens, a maneira com que elas agem na animação e com o enredo em mente.

Criou-se então uma tabela para ajudar a organizar os detalhes de cada personagem. Ao meter todos os elementos numa tabela ajuda a coordená-los entre si, e neste caso também serve como auxílio para criar os opostos pretendidos entre as personagens. Como todos estes componentes estão relacionados uns com os outros e afetam-se mutuamente, é importante certificar que não haja conflito ou discordâncias entre eles.

	Comportamento	Personalidade	<i>Character design</i>	Cores
Personagem A	Expressões faciais fortes e exageradas, sempre a sorrir, movimentos amplos e confiantes, andar com passo largo e saltitante	Otimista, confiante, carinhosa, forte, independente	Dois rabos-de-cavalo, mini vestido vermelho, olhos grandes e face rosada, avental limpo	Cores quentes e saturadas - cor de rosa
Personagem B	Sem expressões faciais, sempre curvada e com má postura, membros sempre chegados ao corpo e fisionomia fechada, movimentos lentos e sem energia	Depressiva, fraca, mole, insegura, medrosa, cansada e exausta	Um coque no cimo da cabeça despenteado, calças compridas, olhos preguiçosos e com olheiras, avental sujo	Cores frias e menos saturadas - Azuis

Tabela 2 Personagens e as suas características

A narrativa foi o fator que mais influenciou o design destas personagens, tal como todos os detalhes do campo visual que têm um propósito para a história. Começando pela personagem A, o seu cabelo oferece um ar juvenil e fresco, enquanto o vestido curto

avermelhado mostra o seu lato atrevido e ousado. O cabelo também vai fornecer o movimento inquieto da personagem, transmitindo a sua energia ao observador. A sua postura é direita, o que mostra confiança e as suas cores quentes transmitem uma imagem carinhosa e afável.

No entanto B exterioriza exatamente o oposto. Os dois pontos energéticos de A passam a um só no topo da cabeça, despenteado e falecido. Substitui o vestido charmoso por umas calças compridas, perdendo também o seu espírito jovial e atrevido do passado. As novas vestimentas oferecem um ar mais sério e adulto, mas também aborrecido e sem encanto. Tem muitas vezes uma postura mais curvada e fechada em si mesma, tornando-a tímida e frágil. O detalhe de roupa e avental sujos demonstram o seu comportamento descuidado e indiferente para com a sua aparência, algo que também pode passar a mensagem de cansaço mental e desinteresse em geral para com a sua vida. Tem também expressões faciais muito reduzidas, o seu olhar é constituído por olhos descaídos e cansados, sem qualquer brilho, o que representa a sua alma apagada. Os olhos são o foco dos sentimentos desta personagem, e por isso é que quase não mudam, pois tal como ela, estão estagnados no tempo. As suas olheiras revelam também o *stress* mental e físico da personagem, que ao trabalhar no mesmo sítio durante anos vive uma vida monótona e desinteressante. E finalmente as suas cores ajudam ainda mais na leitura da personagem, azuis pouco saturados com tons de cinza, tanto na personagem como no seu mudo, reflete o seu interior. A expressão em inglês de “feeling blue”²² representa esta personagem quer por dentro, quer por fora.

Cores

As cores têm um grande papel tanto no *character design* como nos backgrounds. Decidiu-se usar a cor como método de diferenciação entre os dois mundos. Para isso teve-se de usar cores contrastantes e ao mesmo tempo relacionáveis com as personagens e com a sua personalidade. Todos estes elementos são criados com o objetivo de se conectarem entre si para criar uma narrativa mais explícita e expressiva da história. O propósito desta ligação é fazer com que o público consiga ler o que se está a passar, usado nada mais que o elemento ilustrativo.

²² Sentindo-se azul, significa sentir-se ou estar para baixo, triste, deprimido ou melancólico.

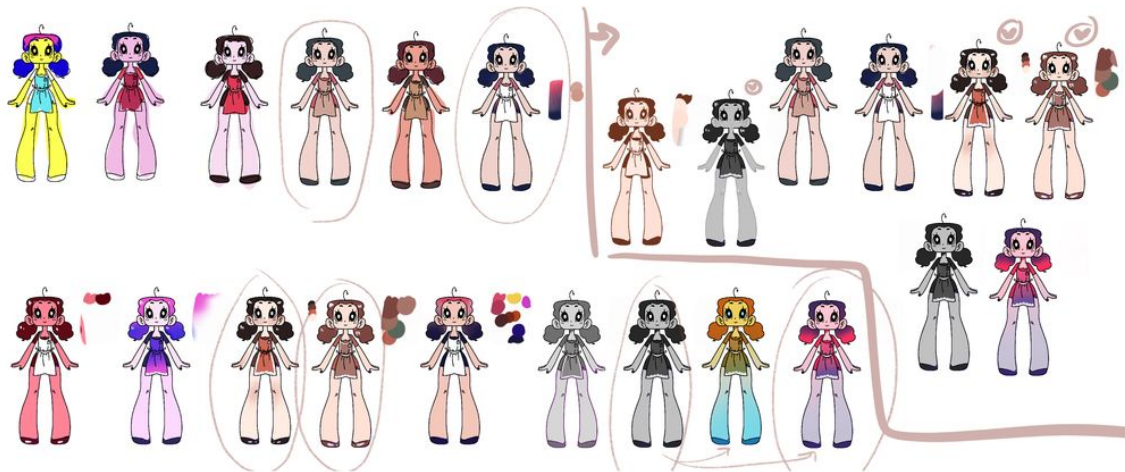


Fig. 38 Estudos iniciais de cor da personagem A

Depois de alguns testes e experiências com cores (e também com valores lumínicos), chegou-se à conclusão de que cores quentes e rosadas seriam a melhor opção para a personagem A. Estas cores têm como objetivo dar um aspeto meigo e afável, mostrando a sua personalidade animada e intensa. São usadas tonalidades entre o cor-de-rosa e o vermelho, cor que comprova a paixão e entusiasmo de A.

Para B decidiu-se diminuir drasticamente a saturação, com tons azuis mais acinzentados. A cor azul seria perfeita para esta personagem porque tal como B, é associada com frieza, monotonia e depressão. E o facto destes azuis terem tons de cinzento mostra também uma falta de essência ou animo sequer pela vida. Para os olhos optou-se por usar preto de forma a representar um vaco dentro da personagem, evidenciado ainda mais pela falta de dimensão ou brilho nas pupilas.



Fig. 39 Referencia das cores final para A e B

Esta teoria de cores usada nas personagens vai mais tarde perlongar-se também na construção dos backgrounds, continuando com as mesmas tonalidades e cores para ajudar a diferenciar mais facilmente os dois mundos. Assunto que será mencionado de novo na divisão deste trabalho referente aos backgrounds.

Backgrounds e world building

Os backgrounds e o espaço onde decorre a animação passou por vários testes e alterações ao longo do desenvolvimento do trabalho. Foram feitos vários planos quer para o sítio quer para as cores que iriam ser usadas, e como é que estas auxiliavam as personagens. Passou-se por várias fases, primeiro foi determinado o espaço onde a ação iria decorrer. Como a narrativa é sobre o emprego de A e B, foi exatamente este espaço que foi mais estudado. Aqui iria ocorrer a maioria da história, portanto o espaço teria de estar bem definido. Foi criada então uma planta do local, acompanhado por algumas perspetivas principais.

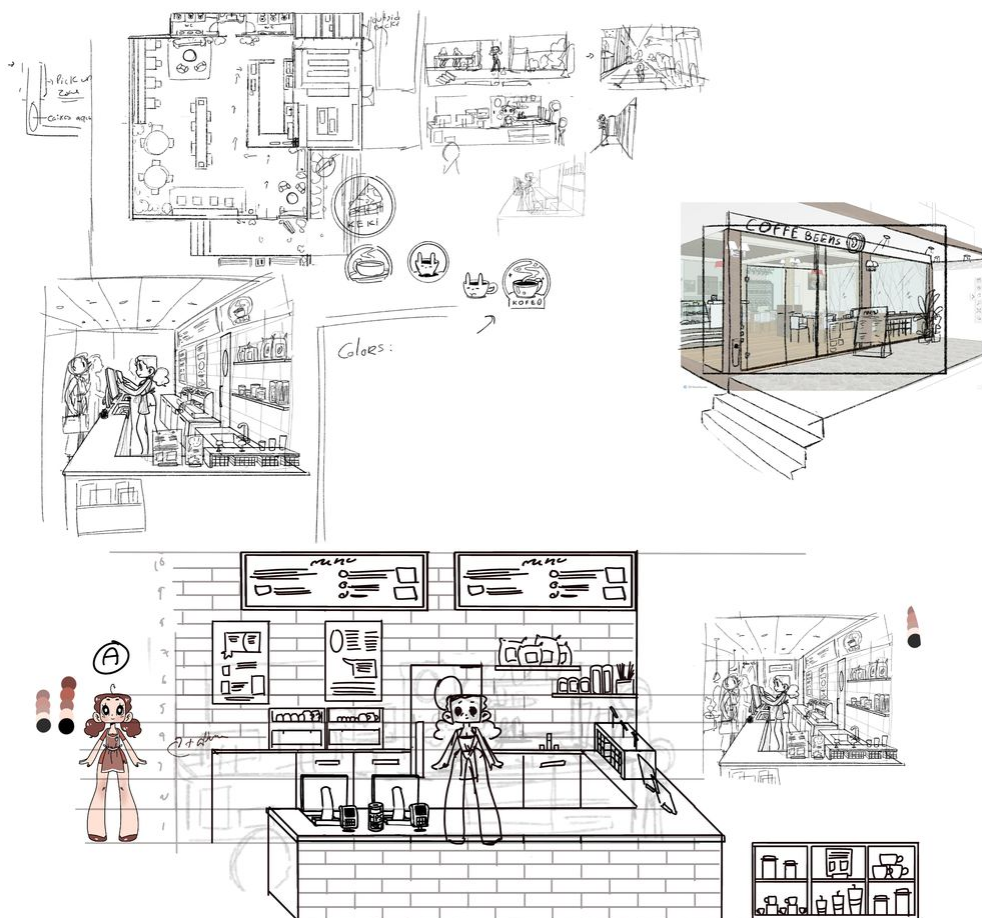


Fig. 40 Planta e concept design do café.

Depois de ter uma ideia geral do espaço, chegou-se à conclusão que para algumas cenas iria ser usado o espaço com determinadas perspectivas. Com isto apresentou-se a ideia de criar um modelo do espaço em 3D para encurtar o tempo de execução destes backgrounds complexos. Este modelo foi criado apenas com uma aplicação para o ipad chamada de Roomle de criação de espaços interiores, mais especificamente para casas. O propósito desta app é mais inclinado para a renovação de salas de estar ou quartos, mas a autora descobriu que esta aplicação possibilita observar o espaço em 3D pela perspectiva de uma pessoa inserida no espaço, o que permitia adquirir as tais perspectivas realistas mais facilmente. Com este modelo era muito mais rápido fazer os desenhos para o fundo, seria só mover o modelo 3D até encontrar o ângulo pretendido e depois desenhar por cima, pois os objetos e detalhes mais básicos já se encontravam com a perspectiva correta. Sem se ter de preocupar com a parte técnica de criar perspectivas e imagens consistentes para os fundos, era muito mais rápida a produção visto que era só ilustrar por cima de imagens geradas pela app.



Fig. 41 Imagens do modelo 3D feito a partir da app Roomle

Mas este método acabou por ser largado a meio pois acabou por se tornar mais trabalhoso do que apenas desenhar. A autora apercebeu-se que ao criar este modelo deu para memorizar bastante bem o espaço, não precisando mais de usar este método, sendo assim esquecido a meio do trabalho.



Fig. 43 Modelo 3D feito a partir de um desenho do concept art



Fig. 42 Uso do modelo 3D para o background da animação

Apesar de ter uma planta e a noção do espaço bem definido, houve outra questão que ter em conta, esta seria o estilo gráfico do background. Esta parte do trabalho foi a mais problemática desde o início até ao final do projeto. Não só se tinha várias ideias diferentes de como desenvolver os visuais, mas também se teve de ter em consideração o rumo to projeto. Alguns estilos tiveram de ser cortados pois demoravam muito tempo a produzir, enquanto outros começaram a ser preferíveis pelo simples facto de serem mais rápidos e fáceis de realizar. Este dilema foi constantemente discutido e emendado várias vezes até à conclusão do projeto.

Experimentaram-se várias alternativas diferentes para paletes de cor especialmente para o mundo de A, pois ainda se estava a averiguar usar mais tons e não só cor-de-rosa. Fez-se vários testes e observou-se quais é que encaixavam melhor com as cores de A ao inserir a personagem no meio do ambiente.



Fig. 44 Vários backgrounds para dois cenários da animação

Muitas das opções acabaram por não ter muito sucesso porque tons como o castanho e vermelhos da mesma cor da personagem eram constantemente escolhidos para o fundo, mas isto só fazia com que a personagem se misturasse com o *background*, perdendo-se nele.

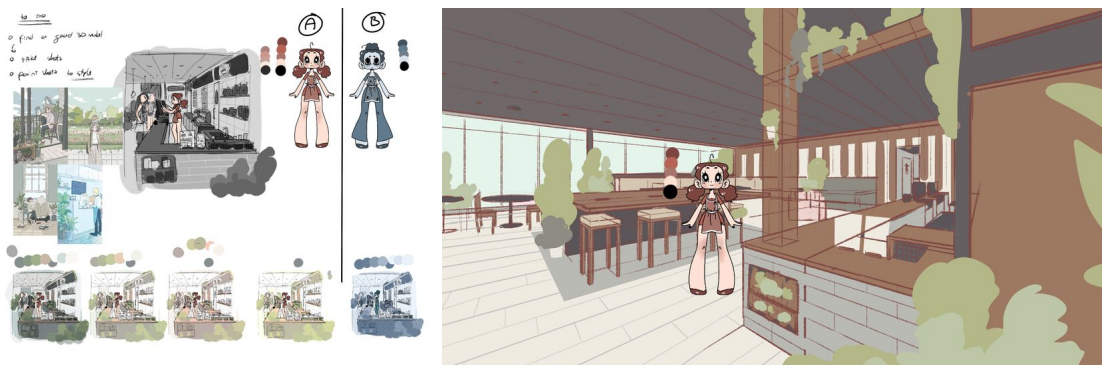


Fig. 45 Paletes de cor e sua aplicação num background

Mas o facto é que estas decisões seriam muitas vezes alteradas, tal como o design do café, design este que passou a ser uma hamburgueria. Alias, a razão pela qual foi feita tal decisão foi para introduzir um elemento cómico. Na parte da animação foi feita uma cena onde A carrega comida, então decidiu-se usar hambúrgueres pois estes são feitos em camadas de ingredientes e ao caírem iriam se desfazer e voltar a cair de novo na mesma ordem. Esta ideia foi logo animada pelo grande interesse na realização técnica da cena, e só depois é que a autora notou que hambúrgueres não são um prato regular

em cafeterias. A animação do hambúrguer tinha resultado tao bem que decidiu-se mudar a temática do restaurante ao invés de animar outra ação deste o início.

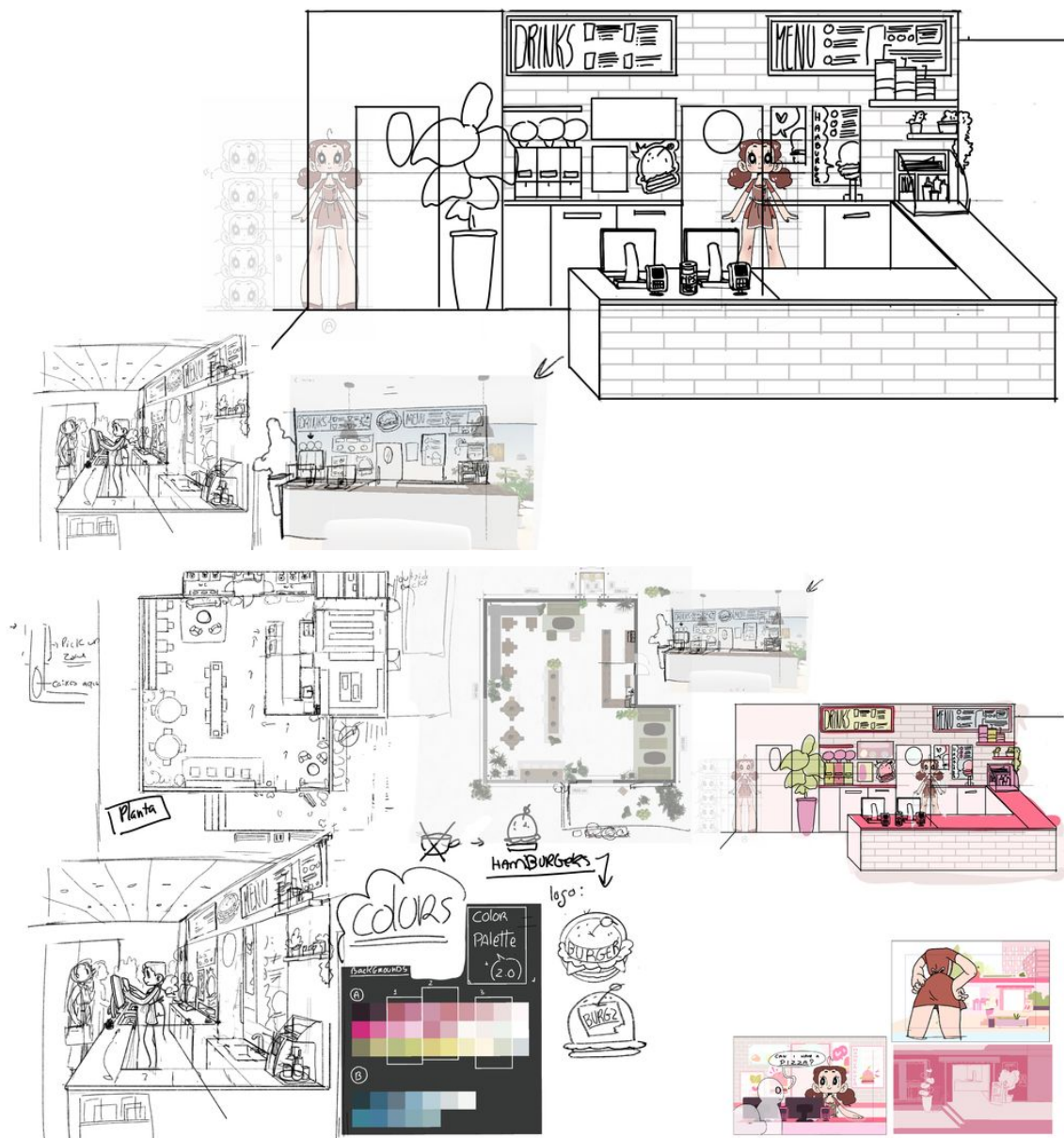


Fig. 46 Segundo design e concept art da hamburgueria

O *layout* manteve-se basicamente o mesmo e apenas se trocaram alguns detalhes, tudo o que antes era café e cápsulas, agora eram molhos e *toppings*. Esta mudança foi maioritariamente aplicada no balcão de atendimento ao cliente pois havia uma cena essencial onde a decoração com hambúrgueres era essencial para a cena.

Começa-se a notar também a preferência por tons rosados fortes para o background. Esta representação foi a que resultou mais favoravelmente ao longo do progresso. Não só

evidenciava mais a distinção entre o mundo de B (azuis) e A (cor-de-rosa), como também não afogava a personagem no fundo, evidenciando-a o suficiente sem a excluir do espaço. Para isto decidiu-se ter uma paleta fixa para todos os backgrounds, pois se todos usassem as mesmas cores, ficariam logo mais coerentes ao longo da animação. Sem esquecer o facto de que seria também mais rápida e fácil a criação de backgrounds.

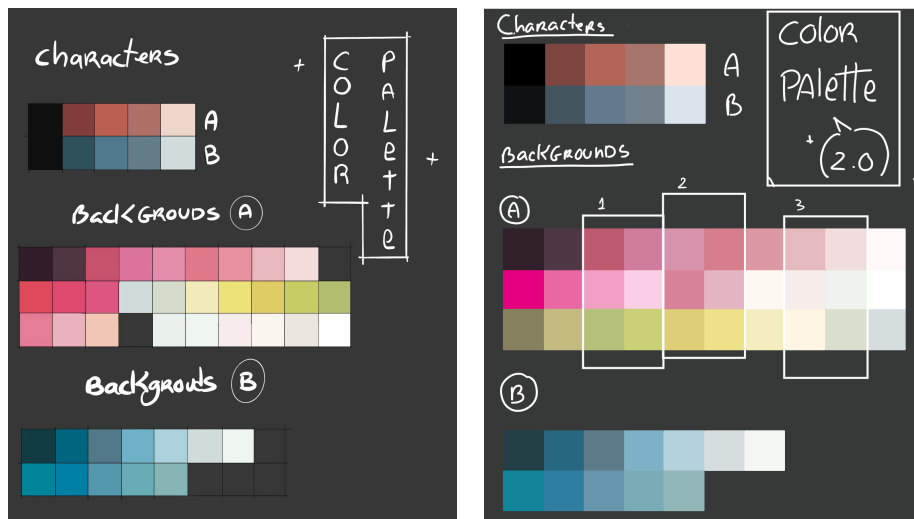


Fig. 47 Paleta de cores, versão antiga (esquerda) e a mais recente (direita)

Mas após mudar as cores escolhidas para o *background*, tiveram que ser feitas as devidas alterações aos trabalhos já feitos até ao momento, foram então alterados de acordo com a nova paleta de cores criando assim um espectro continuo entre todos os fundos. Com a troca de cores foram também aplicadas outras modificações e melhorados outros aspetos, mas estes muitas vezes foram mais uma vez alterados ao longo da animação pelo simples facto de a autora não conseguir determinar qual era a melhor escolha.



Fig. 48 Implementação da nova paleta de cores em backgrounds antigos

Outros backgrounds tiveram mais detalhe e mais tempo investido no seu desenvolvimento com o objetivo de aparecerem como “*Still frames*”²³. *Still frames* podem ser usadas com vários objetivos em mente, nesta animação foram usados: Para acrescentar valor a uma *frame* de apresentação do título; Para um efeito cómico; Para apresentar um detalhe particular; para destacar uma cena e para criar uma impressão duradoura e memorável no público.

Nestas cenas o observador irá examinar esta imagem com mais cuidado (visto que a sua duração é mais longa do que o resto das *frames*) e foi com isto em mente que foram feitas de um modo distinto de outros backgrounds. Pois aqui o elemento principal é a ilustração e não a animação.

²³ Também referidos como *freeze-frames*, *Still frames* representam uma técnica especial usada em filmes. Onde o vídeo é subitamente interrompido mostrando apenas um único fotograma, de modo a aparecer como uma fotografia no ecrã.



Fig. 49 Alguns backgrounds e stills mais detalhados

1.10.3 Enquadramentos

O enquadramento usado ao longo de animação é um detalhe inspirado pelo vídeo "Mr. FEAR" de SIAMÉS (2018). Neste videoclipe usa-se uma moldura amarela que vai variando de tamanho e de posição durante o decorrer do vídeo. É usada para destacar algumas cenas específicas, como no momento 1:09 do vídeo, mas o seu propósito principal a separação das duas personagens principais. Esta separação é feita pela inserção destas personagens dentro de retângulos, como se vê em banda desenhada, mas é especialmente notável pelo posicionamento destas formas no ecrã. Ou seja, a história de uma das personagens é estritamente contada na parte esquerda do ecrã, enquanto a outra ocupa a parte direita, tendo assim espaços designados para cada uma.

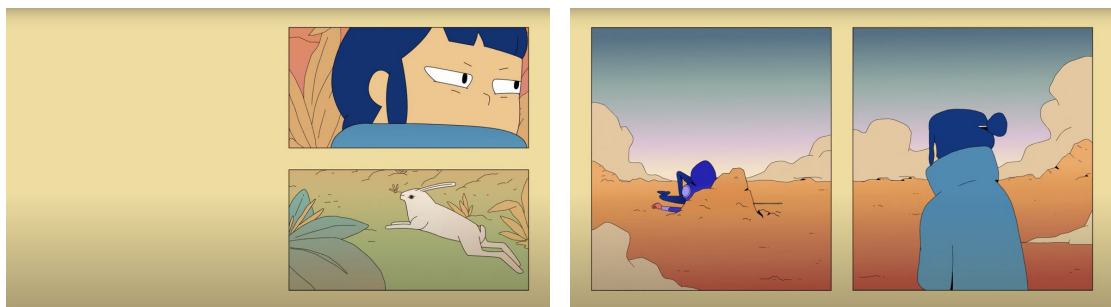


Fig. 50 Fotogramas do vídeo para "Mr. FEAR" de SIAMÉS.

Estas molduras apresentam primeiramente as personagens, cada uma dentro dos seus retângulos posicionados no seu lado respectivo do ecrã. Com estes enquadramentos faz-se uma separação ilustrativa entre os dois mundos, evidenciando como estes nunca se tocam ou misturam. Até que se começa a inserir ações que dão início num lado e que acabam no outro, começando então a criar uma mistura entre ambos. Esta fusão entre os dois é uma parte significativa na história, pois age em contradição com os enquadramentos. Estes formam uma parede entre as duas, mostrando que os dois mundos não se devem misturar, mas as personagens agem contra esta força implementada sobre elas criando assim cenas explosivas onde não se usa tais enquadramentos. Esta história usa esta técnica para passar a mensagem de que as personagens agem contra as regras do universo, e portando existem consequências desastrosas cada vez que elas se tocam.

O método de como estas molduras são usadas para contar a história neste videoclipe foi grande inspiração para este trabalho. Encontrou-se uma grande conexão entre esta ideia e a narrativa deste mesmo trabalho. E foi nesta parte narrativa que foi implementado este método, mas não de uma forma literal, tirou-se apenas o conceito e o método de execução foi alterado para se adequar a este trabalho.

Os enquadramentos foram usados para ilustrar o contraste entre o mundo de A e o mundo de B. Cada vez que aparece A, esta não está comprimida a um retângulo. A é uma personagem de livre-arbítrio, que ainda consegue fazer as suas próprias escolhas, e por isso não está confinada a nenhum espaço. mas é em B que se usa então esta técnica. Estas molduras não servem apenas para separar as personagens, servem também de metáfora. Estes retângulos representam uma prisão para B, de onde ela não pode sair, e por isso cada vez que ela aparece em cena, está inserida dentro de um espaço fechado. Representa também a falta de alternativas de tanto caminhos como escolhas que a personagem possa ter, pois de acordo com a história, B encontra-se presa no seu emprego há anos, de onde não consegue sair.



Fig. 51 Fotograma da animação da autora.

Estes enquadramentos só foram usados para B até à parte da narrativa onde A se está cada vez mais a converter em B. Para enfatizar esse facto, começou-se a usar molduras para A também, de forma a espelhar a situação de B. Existe também uma cena específica na animação deste trabalho onde a moldura encolhe de tamanho à volta de A simbolizando o desgaste rápido da personagem, como se esta tivesse cada vez mais oprimida no seu espaço.

Existem momentos de interação entre a personagem e a própria moldura, quando A quebra a barreira para o mundo de B, e quando A quebra a sua própria moldura, livrando-se então desse aprisionamento. Em ambos os casos, é apenas a personagem A que consegue interagir e ver esta barreira, pois B ao estar aprisionada dentro dela não consegue, nem sequer tenta, o que mostra a personalidade resistente de A em comparação com a fraqueza de B.

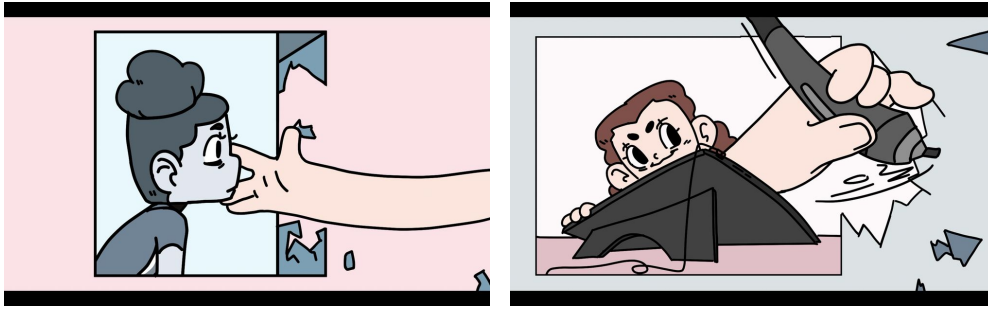


Fig. 52 Fotogramas da animação da autora.

Os enquadramentos trabalharam em conjuntos com outros fatores, tal como o da cor, simbolizando qual era o mundo envolvente. Caso as personagens estivessem próximas, como por exemplo cada vez que a personagem B observa A, o retângulo de B teria cores azuis e o tom da moldura à volta seria cor-de-rosa. E quando A se está a transformar em B, a cor à sua volta passa a ser azul, primeiro fora do seu retângulo, e aos poucos os tons azuis começam a infiltrar o seu mundo.

1.10.4 Storyboard

O *storyboard* foi um elemento essencial para a evolução da história e para a própria animação. Foi desenvolvido lado a lado com o guião da narrativa pois as ideias revelam-se mais facilmente por via de imagens do que por palavras. Como a história foi criada com a letra da própria música em mente, as imagens do storyboard originaram de vários esboços feitos ao longo do texto da letra da música.

O processo criativo da composição da história e dos *thumbnails* para o storyboard foi então feito ao mesmo tempo. Mais especificamente, foi criada uma *layer* (na aplicação para o iPad denominada de Procreate) com a letra da música e enquanto a autora ouvia repetidamente a música apontava ao lado da letra pequenos *thumbnails* com a visão que tinha para frase, palavra ou espaço de tempo. Isto era feito através de pequenos apontamentos ao longo do texto, ligando as imagens às palavras correspondentes.

Desta forma podia-se observar todos os elementos juntos e fazer mudanças tendo em conta a letra, música e imagens ao mesmo tempo.

Fig. 54 conseguiu-se bastantes *keyframes* e sequências interessantes, mas seguidamente foram removidas ou editadas na fase do *animatic*.

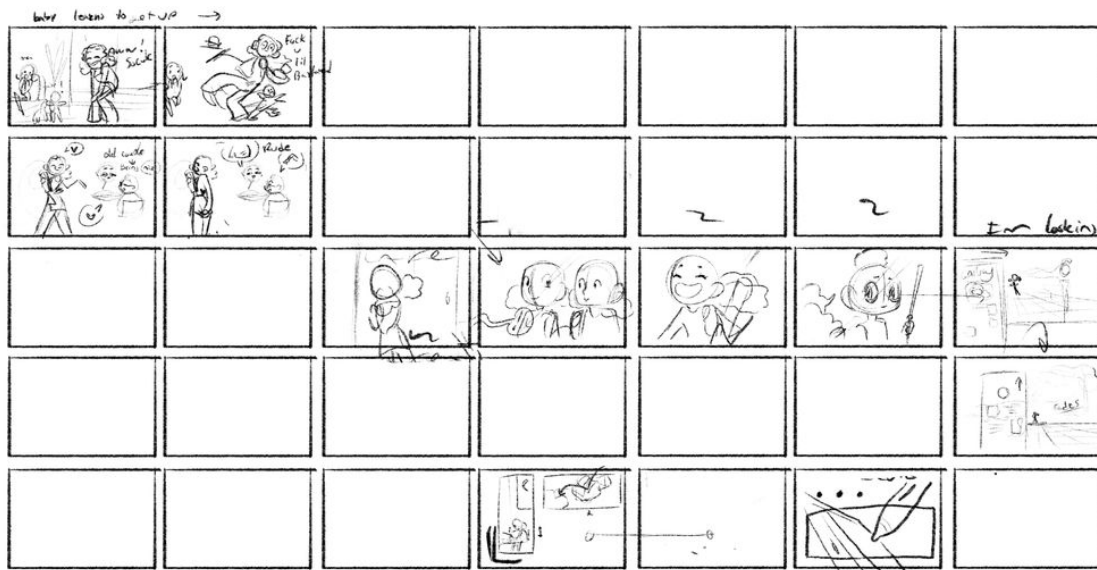


Fig. 55 Thumbnails descartados do storyboard final

A maior dificuldade desta fase foi a quantidade de informação que a autora queria inserir na animação. Para contar a história adequadamente, compôs-se várias cenas e shots específicos que se desejava colocar na animação, mas com a produção do *animatic* notou-se que seria impossível encaixar todas com o tempo limitado da música.

Com a alternância entre o *animatic* e *storyboard*, decidiu-se alterar ou cortar algumas propostas do storyboard que infelizmente apenas não cabiam no resultado final. Foi por isso ainda considerado usar a versão original da música, até se notar que para isso também se precisava de muito mais tempo para realizar a animação, tempo que é bastante limitado neste trabalho.

Como se pode observar pelo storyboard original (Fig. 56), nem todos os espaços são preenchidos. Até porque não precisão de estar, uma vez que vai ser adicionado mais detalhe e pormenores na próxima fase do *animatic*.



Fig. 56 Storyboard inteiro para a animação

1.10.5 Animatic

Assim que se tem uma visão da animação inteira, providenciada pelo *storyboard*, começa-se então a primeira fase da animação em si. Um *animatic* é composto essencialmente por uma copilação das imagens do *storyboard* cronometradas com a música, onde o objetivo principal é temporizar o aparecimento de cada imagem em cena e decidir quanto tempo é que fica presente. Pode-se usar elementos concretos como o diálogo, a música ou até o *beat* – muitas vezes usados para *walk cycles*- para marcar estas entradas e saídas. Serve principalmente para apurar e instituir uma fluidez geral á animação.

Primeiramente fez-se um *animatic* apenas com as imagens do storyboard da Fig. 56 cronometradas com a música. De seguida começou-se a apurar este *animatic*, adicionando detalhes e mudando algumas cenas.

Quando se obteve um resultado satisfatório da animação dos fotogramas, e de como a história foi representada, passou-se para a criação de pequenas animações mais fluidas de pequenas secções do grande *animatic*.



Fig. 57 Ideias adicionadas ou alteradas no processo do animatic.

Tanto este segundo *animatic* como o primeiro foram realizados a partir de uma aplicação para o iPad com o nome de Rough Animator²⁴. A autora escolheu optar por esta aplicação, pois ao estar mais habituada a desenhar digitalmente no iPad, conseguia captar mais movimento e fluidez nos seus desenhos. E com ajuda desta aplicação foram então seleccionadas pequenas partes do *animatic* principal e iniciou-se a realização de sequências já com uma animação fluida. Estes excertos começaram com poucos segundos, 5 a 4 segundos de duração, e ao longo do tempo com o aumento de confiança e experiência passaram a 10 ou 20 segundos.

²⁴ Um aplicativo para Android e IOS de animação tradicional com recursos completos digitas.

Esta fase começou então a ser intercalada com a animação final. Continuando até ao final do trabalho a realizar uma “apuração” do *animatic* inicial para um curto excerto de animação fluida, que vai ser usada como a *Rough animation*, que posteriormente será inserida no software escolhido para a realização da animação definitiva. Na animação tradicional, os primeiros desenhos são chamados de "roughs" ou "rough animation" porque são muitas vezes feitos de uma forma muito solta. Depois de a animação ser testada a lápis com sucesso e aprovada pelo realizador, têm de ser feitas versões limpas dos desenhos. Foi com este processo que se começou então a parte da produção da animação final.

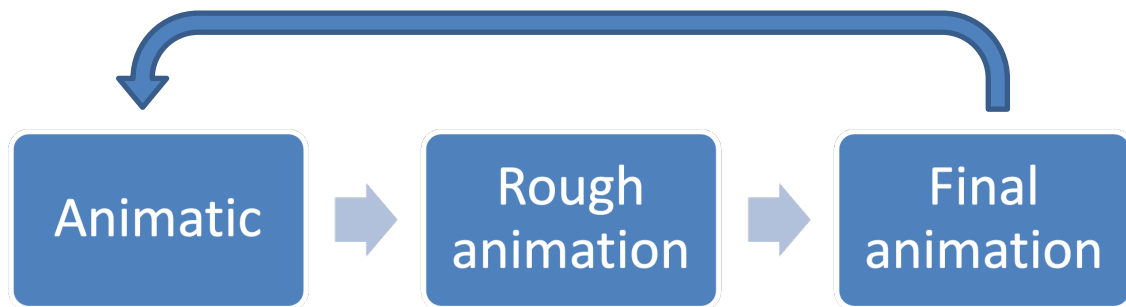


Tabela 3 Processo de criação de cada fração da animação final

1.11 Produção da animação

1.11.1 Processo de animação

O procedimento da realização da animação mudou conforme o que era mais vantajoso para a autora. No começo foi planejado um esquema ordenado das várias etapas que serão realizadas durante a animação (Fig. 58) que mais tarde foi completamente desconstruído e deu lugar a um outro mais personalizado já com o conhecimento e experiência da autora em mente, e desde modo foi possível aumentar a eficiência ao máximo.

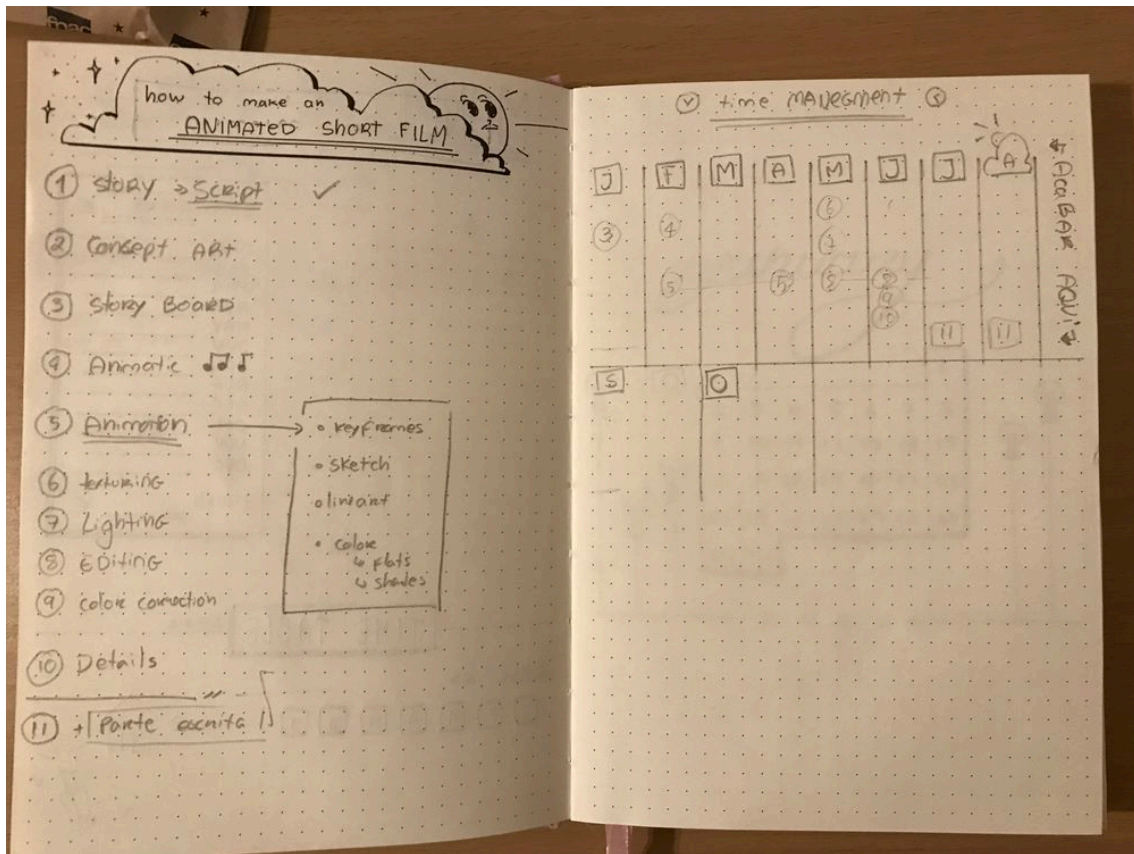


Fig. 58 Planeamento da realização da animação.

Contudo o processo da animação final acabou por sofrer bastantes alterações, começando inesperadamente no segmento do *animatic*. Como foi anteriormente mencionado, o *animatic* foi produzido inteiramente na aplicação Rough Animator no iPad, visto que a autora se encontrava na altura mais familiarizada com as ferramentas e assim conseguia mais facilmente criar algo mais solto e dinâmico do que num software novo. Para esta

fase da produção era requerido passar ideias o mais rápido possível de uma forma bastante esboçada para o papel, neste caso ecrã. Este movimento e energia são essenciais na criação de uma animação, então decidiu-se continuar a desenvolver a animação mais detalhadamente no iPad. Este à-vontade com o programa ofereceu liberdade suficiente para criar mais rápido e eficazmente a *rough animation*, secção onde é essencial ter o movimento bem definido.

Foi-se construindo a animação em pequenas secções com uma média de 10 segundos cada (embora houvesse exceções à regra) que depois se iriam juntar no final acumulando assim 2 minutos e 54 segundos de animação.

Foi então com o processo representado na Tabela 2, que foram feitas todas as animações. O *rough animatic* pegou essencialmente na temporização com a música feita no *animatic* e desenvolveu a ideia até criar uma animação fluida, mas inacabada pela qualidade da linha. Ou seja, esta fase estabeleceu as ações e movimentos da animação que depois foram limpas e coloridas num outro software.

Este software para a animação final sofreu algumas alterações no início do projeto, que irão ser indicadas e explicadas mais a frente no trabalho. Mas acabou por se seleccionar o programa Clip Studio Paint EX para produzir a animação final.

Depois de acabar uma sequência com *rough animation*, agarra-se no ficheiro MOV dessa animação, e insere-se no CSP²⁵. Seguidamente são feitas e sincronizadas *frames* novas para cada *frame* do ficheiro MOV. Depois de ter todas as partes a coincidir com a *rough animation*, começa-se a preencher os espaços em branco. Primeiro são feitos alguns ajustes e caso seja necessário adiciona-se *roughs* por cima, de forma a complementar a animação anterior.

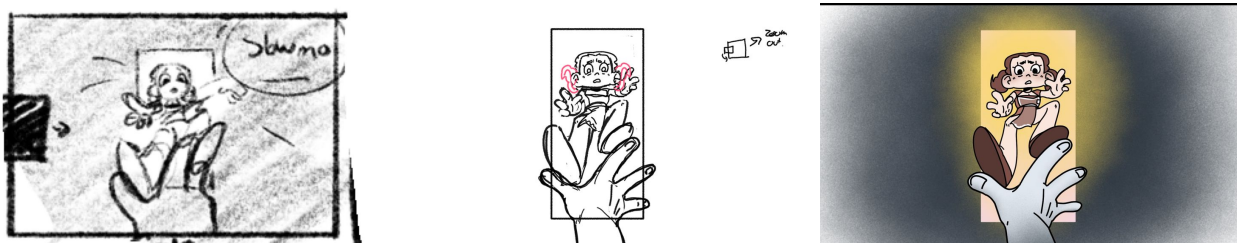


Fig. 59 Processo animatic, rough animation e final.

²⁵ Clip Studio Paint EX

Assim que se tenha um *rough* apropriado, executa-se o *lineart*, cores, gradientes, background, enquadramentos, detalhes secundários e movimento da câmara.

Claro que existe sempre exceções que fogem à regra, algumas sequencias pediram etapas extra tal como o uso de referência, estudo de certas técnicas específicas entre outros. Mas na maioria das vezes seguiu-se o mesmo procedimento para todos os segmentos até se adquirir todos os pedaços do puzzle.

1.11.2 Experiências iniciais e escolha de programa.

Antes de se iniciar a animação final, ainda se estava a ponderar qual seria o método de execução. Já se tinha decidido realizar a animação 2D a partir de meios digitais, só faltava escolher qual deles é que iriam ser usados. Visto que a autora sabia que para produzir uma animação de grande porte com também uma qualidade superior, não era possível continuar a usar aplicações do iPad até ao final. Nestas aplicações só era possível criar alguns segundos de animação e as ferramentas eram bastante limitadas, reduzindo substancialmente o potencial do projeto final. Apercebeu-se então que decidir um programa profissional para a realização da animação final era essencial.

Primeiro experimentou-se o Krita. Este software possui imenso potencial ilustrativo, contem inúmeras ferramentas ao dispor de qualquer um, no sentido literal pois a sua instalação era gratuita. O layout era bastante fácil de usar e de entender, sendo eficaz e rápido de aprender. Mas o maior problema que foi logo posto em causa, foi a impossibilidade de utilizar música com a animação. Para um projeto que tem por base videoclipes de músicas, o som é o fator mais influente para com a animação.



Fig. 60 Experiência bouncing ball no Krita.

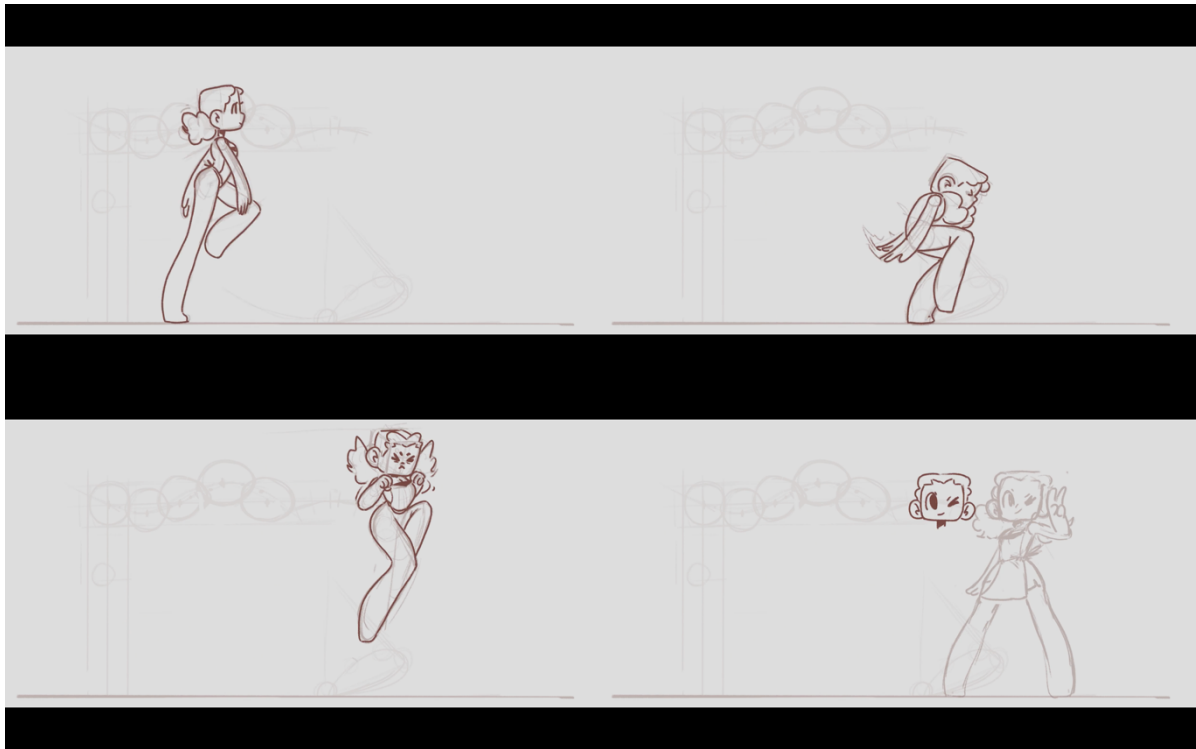


Fig. 61 Experiência walk cycle de A no Krita

Em seguida explorou-se o software Adobe Animate. Esta opção foi quase escolhida como o programa principal para realizar a animação, e foram até feitas 2 animações finais neste programa. Mas antes dessas animações realizaram-se vários testes no programa, com o objetivo de conhecer melhor as suas propriedades e analisar as ferramentas proporcionadas.

O programa provou-se bastante útil no campo da animação. No que toca à animação, oferecia uma vasta gama de possibilidades e opções por onde escolher. E ao contrário do Krita era possível sincronizar a animação com a música, algo que era extremamente necessário para este projeto visto que consistia em realizar um videoclipe. Mas a comparar com os outros programas aqui mencionados, foi o mais complexo e complicado de aprender e por isso menos intuitivo também. Era impossível de encontrar o que se procurava exatamente porque tinha inúmeras opções, ótimo para quando se já está habituado ao programa, mas a quantidade avassaladora de informação sobrecarrega o indivíduo, fazendo-o sentir perdido no meio de tantas possibilidades, acabando por não encontrar nada do que procura. Isto fez com que tutoriais fossem fundamentais para realmente usar o programa. Depois de ver e recriar vários tutoriais, a autora explorou o programa fazendo pequenas animações, com o propósito de perceber se era um programa adequado e compatível com o trabalho que iria ser feito.

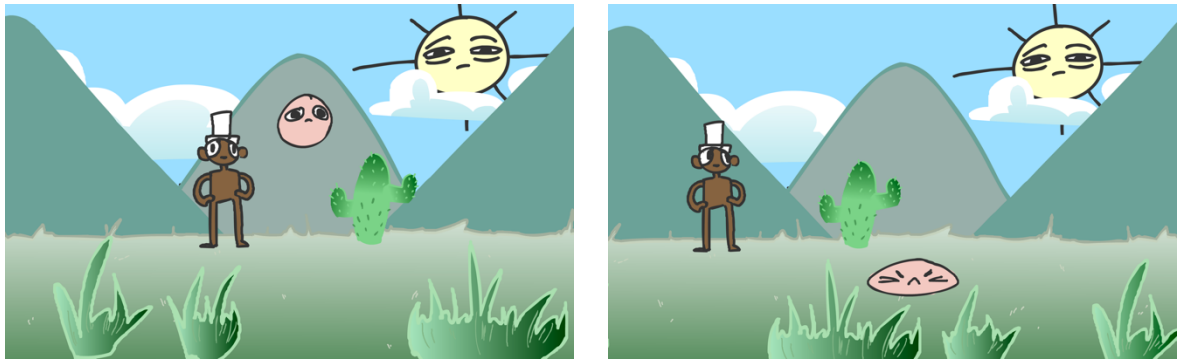


Fig. 62 Experiência com bouncing ball no Adobe Animate

Neste exemplo fez-se o teste da *bouncing ball*²⁶ além disso adicionou-se a movimentação de planos com diferentes velocidades e experimentou-se movimentos com a camera também.

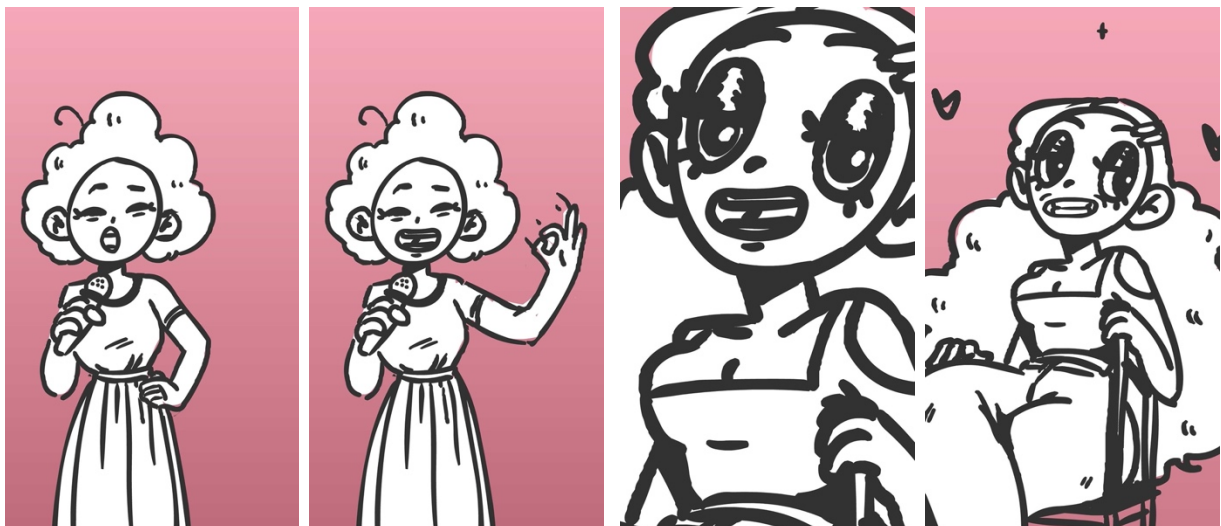


Fig. 63 Experiência de lip sync no Adobe Animate.

Neste segundo exemplo, explorou-se a função do programa para executar *Lip sync*²⁷, algo que foi considerado usar para o trabalho final em fases iniciais. Consiste basicamente em criar primeiro as *keyframes* da boca referentes a cada vogal ou som da música usada, e depois o *software* cria por si automaticamente uma versão correspondente aos dados que

²⁶ “The bouncing ball” é um exercício que inclui vários aspetos da animação usados diariamente por um animador. Princípios de animação, como o trajeto da acção, arcos, momentum, timing, key drawings, inbetween drawings, peso, velocidade, e a matéria de um objecto, estão todos incluídos neste simples exercício.

²⁷ (Sincronia Labial) é um termo técnico para combinar os movimentos dos lábios com a voz e pode se referir a qualquer um de uma série de técnicas e processos diferentes.

lhes foram inseridos, mas este método nunca fica correto, tendo de ser corrigido manualmente, provando-se altamente ineficiente. Mesmo assim, com esta tecnologia poupa-se imenso tempo no processo.

Após a realização de alguns testes, deu-se então início aos primeiros segmentos da animação. Foram feitas duas animações neste programa, que na altura pareciam correr razoavelmente bem. Mas com o tempo começaram a mostrar uma consistência de obstáculos ou situações que podiam ser evitadas, perdendo bastante tempo nesta fase.

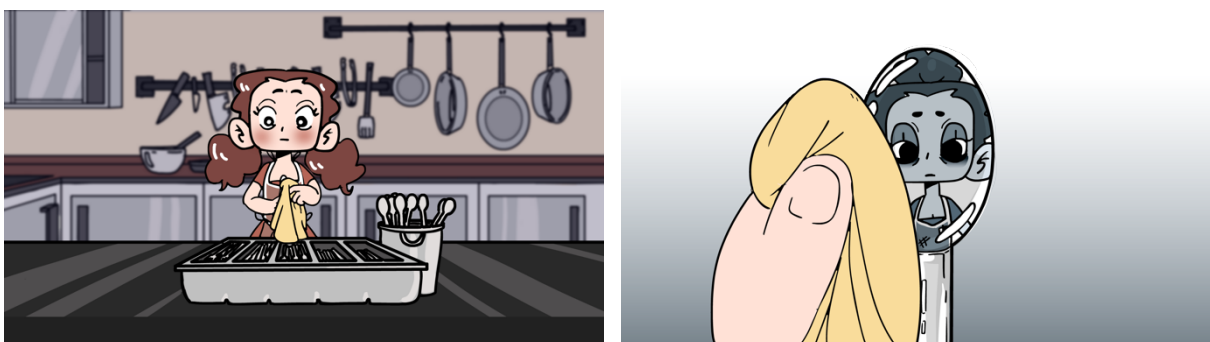


Fig. 64 Primeira animação do projeto em Adobe Animate

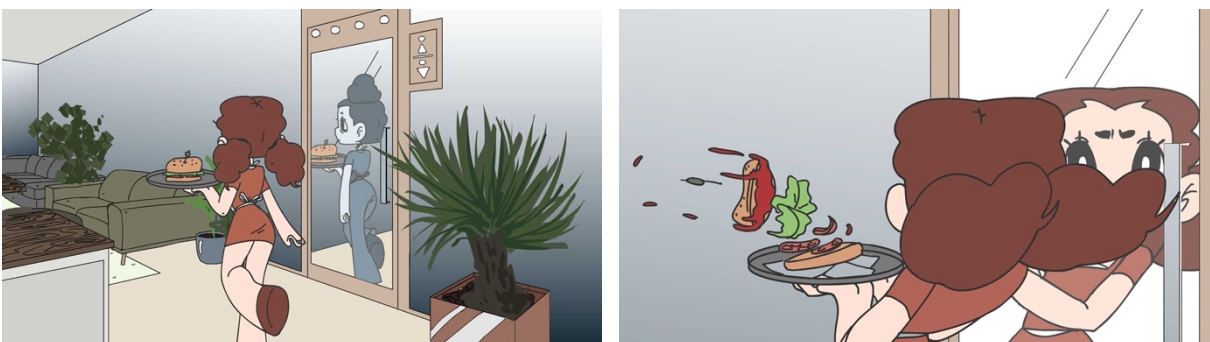


Fig. 65 Segunda animação do projeto em Adobe Animate

Estes dois segmentos passaram por muitas alterações ainda neste programa tal como nos *backgrounds* e também na escolha da grossura da linha, que inicialmente achava-se demasiado grossa. Mas a vantagem da animação digital é esta mesmo, conseguir fazer grandes mudanças facilmente. Como este programa desenhava linhas à base de vetores, era possível controlar todos os aspetos da linha, portanto era fácil tornar a linha existente mais fina.

Apesar de ser possível, o resultado não ficou satisfatório suficiente pois havia falhas na consistência da linha. Contudo este não foi o único obstáculo do programa, futuramente veio-se a descobrir que era impossível exportar em formatos como *.mov*, o que se conseguia resolver em exportar um formato *.png* de todas as *frames* mas continuava a

provar-se uma inconveniência a longo prazo. E por fim, como o programa era vetorial, havia uma certa rigidez para com a linha, não havia muita flexibilidade com as ferramentas de desenho ou colorir e a autora encontrava-se a gastar muito tempo com tarefas menos significativas como colorir a animação, que tinha que ser manualmente feita para todas as *frames*. Todos estes obstáculos levaram a autora a pesquisar se havia outro programa mais apropriado.

Foi então que a autora se deparou com o software do Clip Studio Paint EX. tal como nos outros programas fizeram-se testes preliminares para conferir se este de facto seria o mais compatível com o método de trabalho da autora. O Clip studio paint separa-se em dois programas específicos: Clip Studio Paint PRO e Clip Studio Paint EX. O PRO é focado mais em ilustrações, design de personagens e *concept art*, enquanto o EX contém o mesmo e ainda mais recursos para animação, banda desenhada e *webcomics*. As duas opções são pagas, mas foi possível testar o programa por três meses antes de fazer a decisão definitiva. Nestes três meses a autora desenvolveu logo várias experiências para examinar tanto as ferramentas de animação como de pintura. Reparou-se logo uma diferença para com o anterior, enquanto o Adobe Animate era muito mais profissional no que toca às possibilidades de animação, o Clip Studio era muito mais rudimentar, mas ainda continha os essenciais necessários para o projeto. Apesar se ser menos prático no que toca a animação, continha muitas mais ferramentas artísticas benéficas para este projeto em específico. Não só havia a possibilidade de usar também uma linha vetorial que tinha a possibilidade de ter textura, sendo muito mais natural e dinâmica, como também era possível apagar mais facilmente linhas fora do lugar com a sua ferramenta específica para vetores, poupando imenso tempo a limpar os desenhos. Outra ferramenta que poupou horas de trabalho foi o *Spot on painting*, que possibilitava pintar várias áreas de uma cor apenas ao clicar nelas, e caso não estivessem inteiramente delineadas o programa detetava isso e agia com esse aspeto em mente, delineando-as ele próprio. O que fez com o processo de pintar todos os desenhos se tornasse muito mais rápido e descomplicado.

Depois de algumas experiências começou-se então a animar o projeto final. Foram primeiro refeitas as duas primeiras animações feitas no adobe animate, precisando-se de desenhar tudo novamente e mudando também os backgrounds. Mas com a exceção destas duas, o resto das animações foram todas feitas na maior parte com o mesmo

processo. Retirar uma pequena parte do *animatic*, fazer uma *rough animation* na aplicação Rough animator, exportar em .mov para o Clip Studio, e aí fazer uma versão limpa e colorida para a versão final.

Foram feitas no total 10 sequências e mais tarde juntas para criar a animação final. Assim que se tinha o projeto final relativamente acabado, fez-se algumas edições e trabalhou-se na pós-produção do filme.

1.11.3 Relatórios do processo de animação de excertos específicos para a animação.

Nesta próxima secção ira ser reportado o desenvolvimento de segmentos da animação final. Como foram feitos e que técnicas foram usadas para alcançar um resultado satisfatório para a autora.

Uso de referência

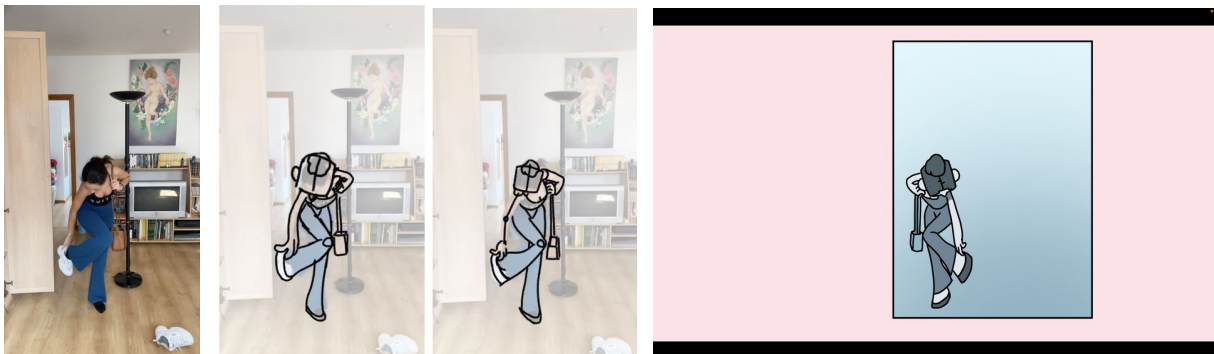


Fig. 66 Uso de referência 1

Na sequência em cima representada foi preciso filmar uma referência pela complexidade e especificidade da cena. Devido a esta ação particular, a autora filmou ela própria um vídeo, que depois foi desenhado por cima de modo a criar *keyframes*. Após ter o movimento básico delineado, adapta-se o esqueleto ao da personagem, com as proporções corretas.

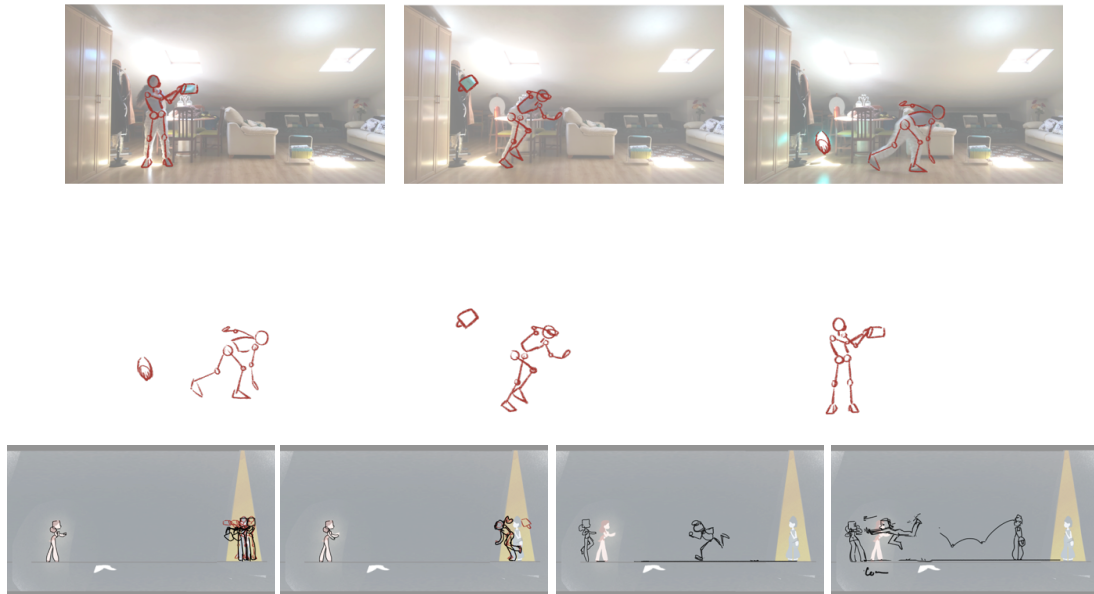


Fig. 67 Uso de referência 2

Outro exemplo onde a filmagem de uma referência foi essencial para a animação foi a corrida da personagem B. Mais à frente na animação, B corre para empurrar A de uma forma desajeitada e emocional. O objetivo era passar esta emoção de desespero e angústia na sua forma de agir, ou seja, esta não era apenas uma corrida normal. Primeiramente foi feita uma pesquisa de walk cycles e posteriormente sobre a corrida de uma personagem, com o propósito de captar a parte técnica. Recorreu-se então ao livro *The Animators survival kit* (Williams, 2001).

Aqui tirou-se a metodologia de animação de um *running cycle*. Mas após recriar uma sequência, reparou-se que não continha a emoção pretendida. Então para transmitir a mensagem principal deste segmento foi preciso gravar novamente uma referência específica para esta cena. Não só se procurava emoção como também se tinha em mente um movimento específico do balde que a personagem tinha na mão.

Seguiu-se o mesmo princípio da sequência anterior, definição de *keyframes*, desenhar por cima e ajustar de seguida às proporções da personagem. Como havia componentes dentro desta ação, demorou mais tempo a realizar a sequência.

Multidão em movimento

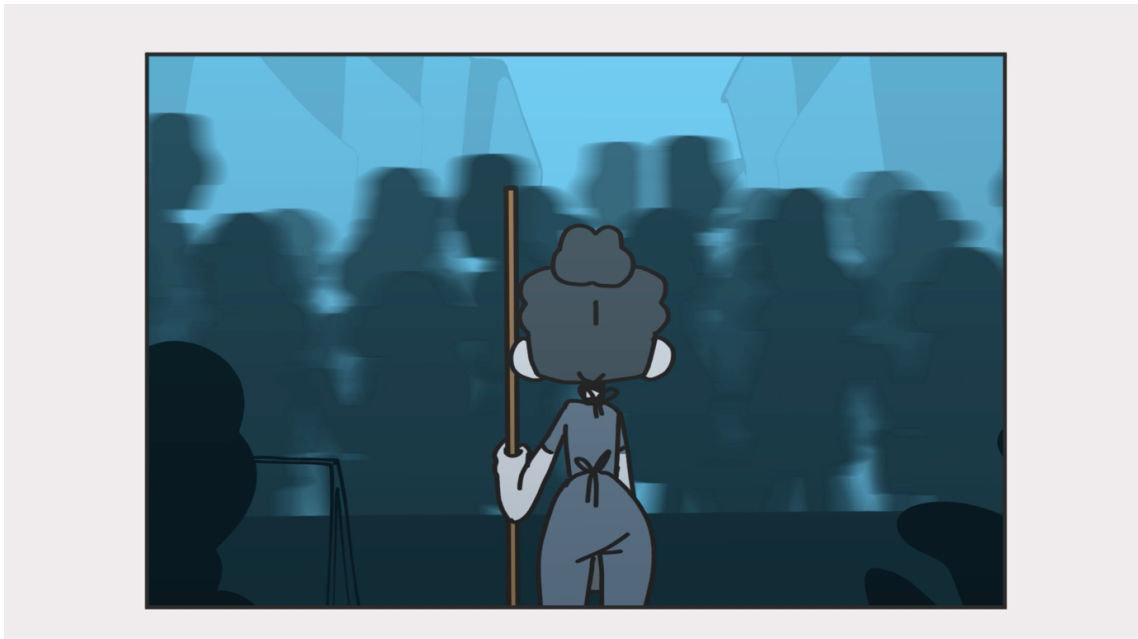


Fig. 68 Fotograma da animação da autora

Neste segmento da Fig. 68, a intenção seria ilustrar B “parada no tempo”, onde ela está fixa, mas tudo á volta encontra-se ocupado com as suas próprias vidas. A primeira tentativa de ilustrar esta ideia foi feita a partir da criação de um *walk cycle* em *loop* de um indivíduo sem cara, salientando o seu fator anónimo. Este que de seguida iria ser multiplicado várias fezes para criar uma multidão atarefada. Exta experiência acabou por não dar resultado pois ao multiplicar demasiadas vezes um ciclo no programa, faz com que este encrave e fique mais lento e sem resposta, e também esteticamente acabou por não valer a pena.

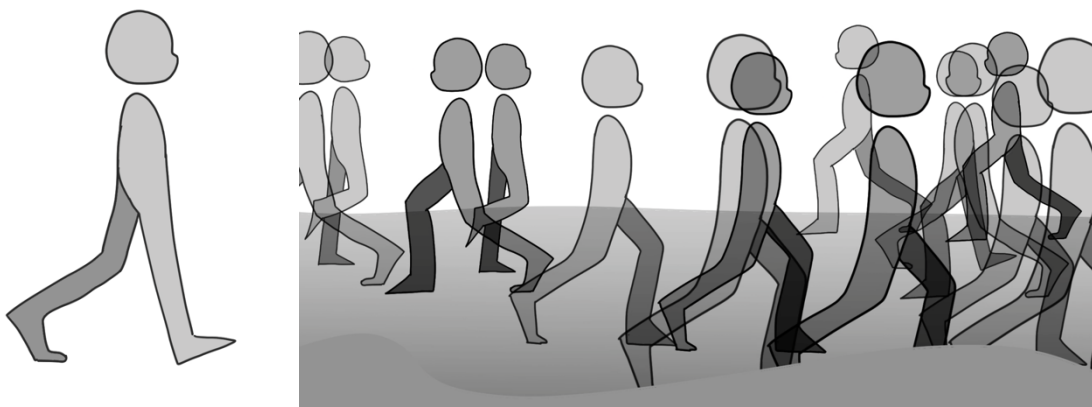


Fig. 69 Experiência com a multiplicação de um *walk cycle*

Portanto experimentou-se passar a mesma mensagem de movimento, mas apenas usando ilustração. Realizou-se uma imagem de uma multidão só com silhuetas desfocando-a para ao usar a mesma imagem em posições diferentes, dando assim a noção de movimento constante. Com este método o programa não ficaria sobrecarregado e a mensagem pretendida era passada na mesma, e de uma maneira muito menos confusa também.

Mudança do estilo gráfico

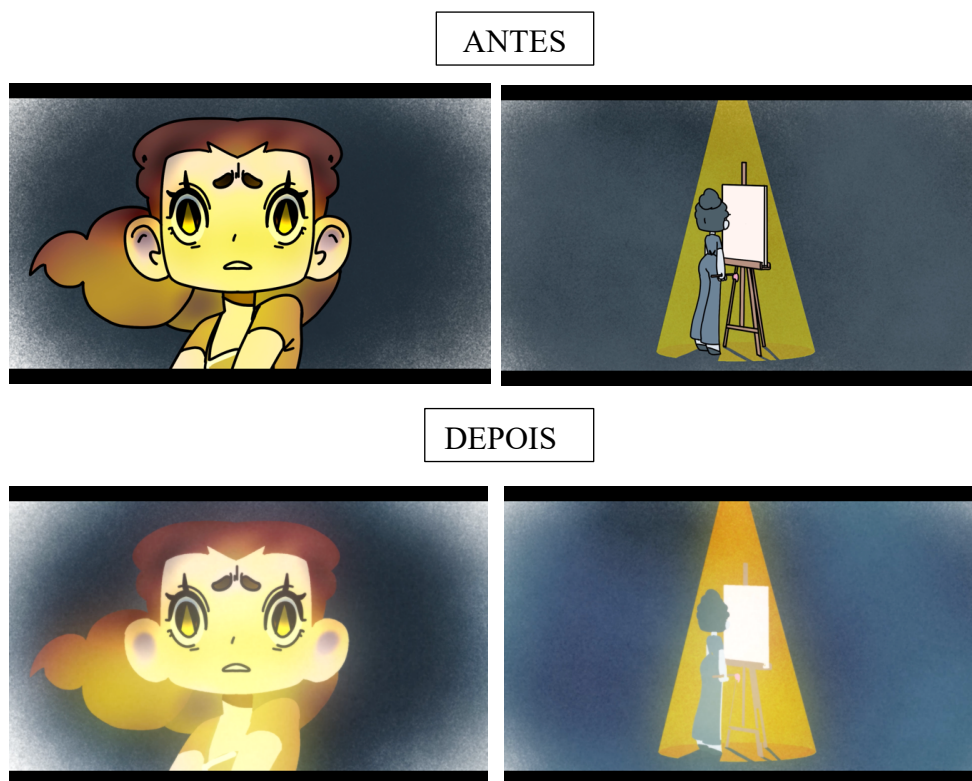


Fig. 70 Antes e depois de retirar a linha

Um segmento que começou tal como todos os outros acabou por ser o mais distinto e alternativo da animação. Foi concretizado normalmente, incluindo a parte do *lineart* e cores, mas num momento aleatório decidiu-se retirar a *layer* do *lineart* só por curiosidade. O assunto do *lineart* já tinha sido debatido no início da animação, mais particularmente na fase do desenvolvimento do estilo. Apesar da ideia de descartar a linha neste segmento

ter sido uma descoberta aleatória, ter ou não ter linha de contorno foi um conceito inicial que acabou por não ser usado no final. Mas esta sequência era diferente do resto da animação visto que ocorria dentro de um “sonho”, o que oferecia uma oportunidade única de variar o estilo de uma maneira congruente para com o resto da história.

Não só isso, mas também as cores usadas nesta sequência convenientemente resultavam bastante melhor sem a linha, visto que os tons claros das personagens se destacavam melhor no ambiente escuro. A autora aproveitou então esta oportunidade para colocar elementos mais ilustres no excerto, visto que agia em concordância para com a história como também era uma boa mudança de ritmo na animação.

Resolveu-se apenas deixar alguns detalhes com linha para destacar certos aspetos, tal como os olhos, com a intenção de expressar melhor as emoções da personagem e também de focar o olhar do observador nos mesmos.

Recriação de um movimento de câmara a partir do uso de perspetiva

Nos exemplos mencionados seguidamente foi usada perspetiva para recriar o movimento de uma câmara no espaço. Ou seja, realizar um movimento tridimensional, mas em duas dimensões onde se gira à volta das personagens. Para realizar este efeito rotativo entre as personagens manteve-se o cenário o mais simples possível, pois as perspetivas de todos os objetos inseridos em cena rodam com ao movimento da câmara.



Fig. 72 Comparação entre o animatic e a animação final.

No primeiro exemplo, e o mais simples também por ser o primeiro feito deste tipo, houve menos objetos e portanto foi mais simples de executar a rotação. Ainda para mais os tais objetos baseavam-se em formas fáceis de imaginar em perspetiva, tal como o retângulo

do espelho e do lavatório. No segundo excerto usou-se a mesma técnica e aumentou-se a dificuldade de execução com a adição de mais peças para ser desenhadas, mas foi provou-se relativamente simples de realizar visto que tudo até às personagens têm por base formas geométricas fáceis de representar em 3D.

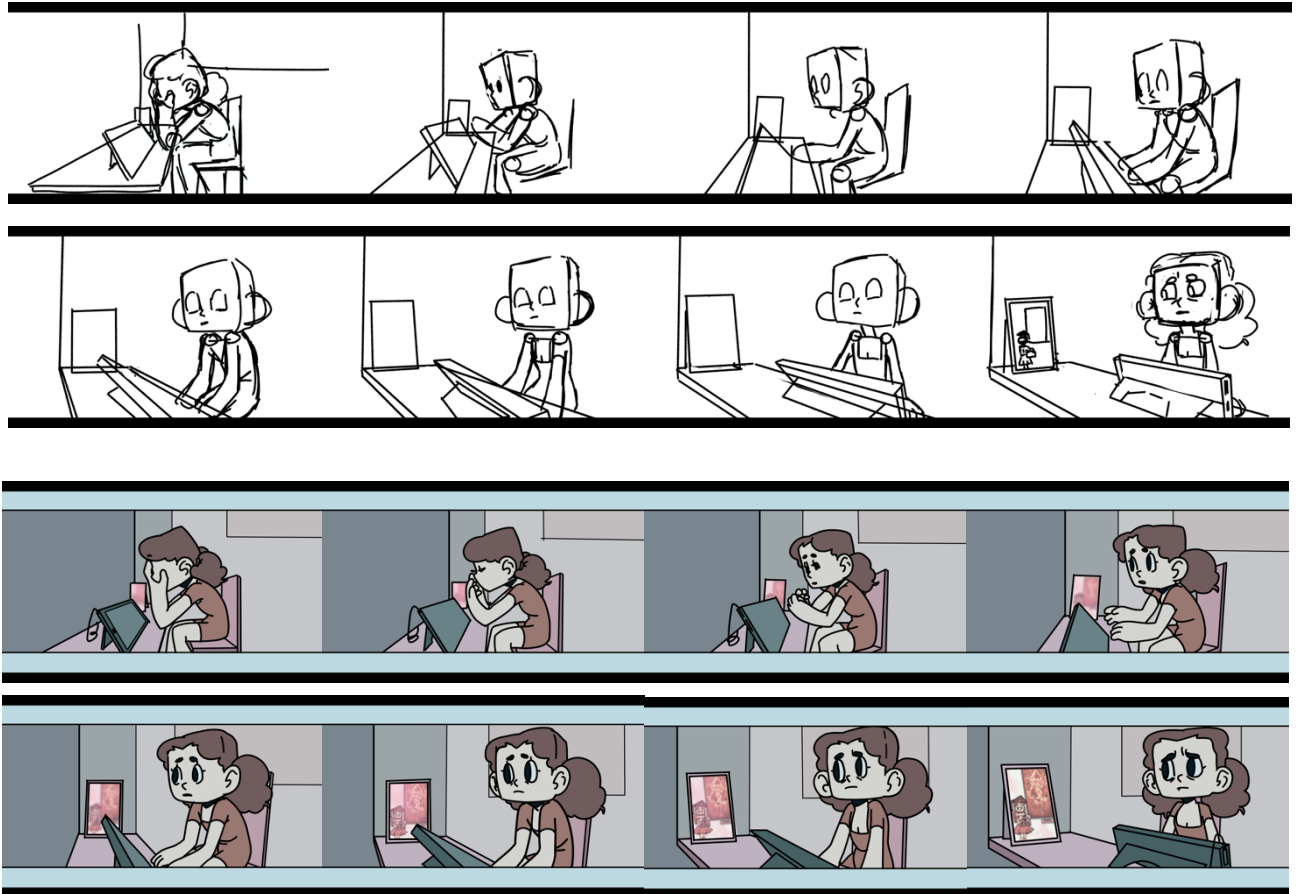


Fig. 73 Comparação entre o animatic e a animação final

Neste exemplo ilustra-se apenas uma personagem, mas adiciona-se mais objetos para girar com ela. Manteve-se novamente o favoritismo por formas básicas para facilitar a realização da cena, escolhendo formas retangulares para todos os objetos mais uma vez. Complementando este efeito de rotação juntou-se também uma aproximação (um zoom digamos) da personagem e moldura, as quais eram o foco da ação. Este zoom foi desenhado diretamente na execução da perspetiva, não sendo apenas um trabalho de câmara feito posteriormente.

Arcos e sincronização com a música

Neste excerto foram feitas duas versões. A primeira versão, que foi baseada na do *animatic* original foi bastante rudimentar e focava-se mais na variação das velocidades da ação, executando a parte inicial e final rapidamente enquanto no meio havia um momento em câmera lenta. O objetivo desta primeira ideia era enquanto uma parte da ação procedia lentamente (neste caso o balde), o resto movia-se mais rapidamente (a personagem em si), de maneira a criar uma relação mútua onde se complementam uma a outra. Mas após realizar o *rough* da animação, reparou-se que podia ser feito muito melhor, tentando assim de outra maneira.

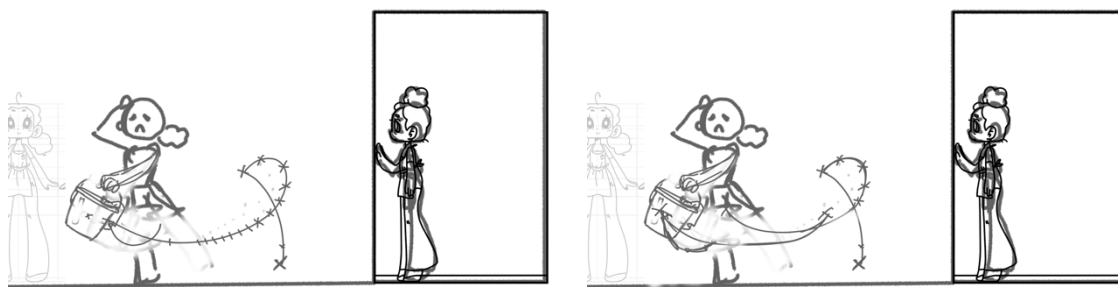


Fig. 74 Uso de arcos para marcar o tempo e posição do balde, versão antiga (esquerda) e versão final (direita)

Foi feita uma segunda tentativa e desta vez focou-se mais nos arcos da ação. Ao adicionar mais arcos ao percurso do balde, adiciona-se mais movimento com um menor espaço de tempo e com isto a ação fica muito mais rápida, mas se esta for cronometrada minuciosamente com o compasso da música, cria logo outro efeito muito mais interessante. O objetivo desta sequência seria com que o movimento encaixasse perfeitamente com a música que a acompanhava, mais precisamente com o compasso da frase que estava a ser dita. Com o intuito de que em cada sílaba que fosse dita, havia um movimento paralelo que a acompanhasse. Ao coincidir o movimento com o ritmo das sílabas, a ação apresenta-se como uma dança inconsciente que acompanha cada palavra cantada.

1.11.4 Importância da música para com a animação e escolhas tomadas nesse campo

Tal como foi mencionado anteriormente, o tópico da relação entre música e animação é fascinante não só de ouvir como observar. Dado que este projeto se focava em videoclipes animados, a autora concebeu o seu próprio onde realizou exatamente isso, animar com a música. Para isto teve-se atenção em quais partes usar a música como auxiliar à animação, e como o elaborar na prática. O uso do som nem sempre é claro e direto, existem inúmeras formas de animar uma música. Pode-se animar com o beat da música, e só este já carrega consigo uma variedade de opções pois pode haver vários ritmos diferentes ao mesmo tempo dependendo do estilo da música, pode ser o compasso da bateria, ou quando um violino toca repetidamente uma nota específica ou até uma parte ascendente da música.

Outro fator muito usado é a letra da música, que abrange desde a variação do tom de voz ou até como o músico a decide cantar certas partes, enfatizando vogais ou a maneira de como reparte as palavras pode ser valorizada. Podemos observar através de um exemplo mencionado anteriormente na Fig. 74, onde até foram usadas as sílabas da frase a ser cantada para marcar passos da personagem. Outros exemplos concretizados na animação com atenção especial ao som foram no começo da animação, quando B entra, ela anda e pega na mala ao ritmo da música, e logo a seguir B repete a mesma ação 2 vezes ao som da música. Ou até na Fig. 67 exemplificada anteriormente, onde B corre contra A, cada passo que ela dá condiz com a quantidade e o momento onde as palavras da frase são ditas.

Existem inúmeros outros exemplos, pois na verdade, cada clip da animação age de acordo com o seu som afiliado. Não só a ação, mas também o tempo de exibição das cenas, transições e inúmeros outros detalhes. Só o mero ato de observar estas ações a coincidir perfeitamente com a música, cria um efeito imersivo para com o observador. Cada movimento e aparência na animação têm um propósito para com o som, ligando inconscientemente os dois numa mistura simbiótica onde a quantidade de emoções transmitidas pelo desenho intensifica-se com cada pulsação da música.

1.12 Pós-produção

A pós-produção foi realizada por último, ao mesmo tempo que a parte escrita deste trabalho. Não que realmente fosse necessário para esta animação, pois o programa do CSP já oferecia imensas opções de edição, tal como movimentos de câmara e de planos, criando diretamente a maioria dos efeitos no mesmo software que a animação.

A animação encontrava-se finalizada já antes de se começar a escrever, mas foi maioritariamente por preferência pessoal e gosto pelo projeto que se fez melhorias e aperfeiçoamentos de certas frações que a autora não estava completamente satisfeita com, desseguida montou-se tudo novamente, criando a animação final.

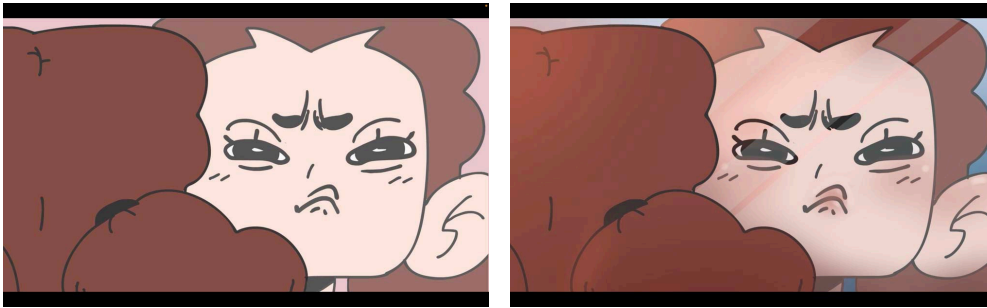


Fig. 75 exemplo de um fotograma antes (esquerda) e depois (direita) de ser melhorado na pós-produção.

Tem-se assim duas versões da animação, uma pré edição e outra pós edição, onde se nota uma grande diferença entre os dois, especialmente na divisão estética. Adicionara-se vários detalhes e gradientes para conceder mais volume a um estilo 2D, e também se incorporou textura e efeitos visuais na parte do sonho de A com a pós-produção.

Mas para além de melhoramentos não se modificou muito mais da animação, apenas foi necessário adicionar alguns componentes necessários que faltavam, tal como o título.

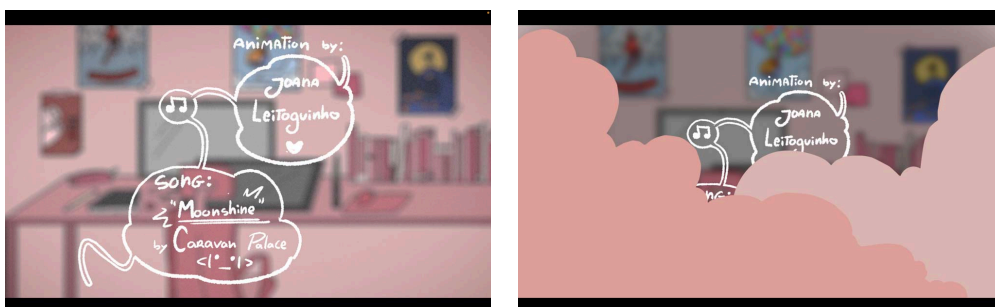


Fig. 76 Ilustração dos créditos antes (esquerda) e depois (direita) da pós-produção.

O título da animação, autoria e créditos musicais à banda dos Caravan palace eram elementos essenciais de inserir, quer no fim quer no começo no vídeo. Decidiu-se então produzir algumas ideias de como ilustrar este texto de forma que encaixasse com o resto da animação, acabando por adicionar umas nuvens que ao saírem de cena revelam os créditos iniciais. O título de “first job” ainda foi animado de uma forma simples gesticulando um efeito de escrita, mas para o resto escolheu-se desenhar apenas uma ilustração para não encher muito mais a obra, apesar de depois com os melhoramentos animaram-se alguns elementos do conteúdo ilustrativo de forma a ficar esteticamente mais agradável. Depois de chegar a um consenso, foi então tudo somado de forma a criar o produto final.

Conclusão

1.13 Tempo de trabalho

O tempo de realização deste videoclipe foi principalmente restringido pelos prazos de entrega impostos pelo regulamento de mestrado, oferecendo logo uma data-limite com a qual foi feito um esquema de trabalho. Neste esquema para além do trabalho, teve que se ter em conta também a existência de possível imprevistos, tentando sempre planear com uma margem de segurança já a contar com alguns erros e alterações.

Para a criação deste programa preliminar, teve-se em consideração dois fatores principais, o desenvolvimento teórico e o prático, repartindo logo o tempo em dois, mas tendo em conta a quantidade de trabalho que a parte prática iria ter, decidiu-se começar logo por esta tarefa pois consumia mais tempo do que a escrita.

O começo da pré-produção foi incerto, pois a ideia e esboços iniciais foram feitos e refletidos ao longo do tempo sem ainda apontar nada, e não foi até ter uma ideia definitiva que se começou a registar e produzir conteúdo final. Os primeiros testes para a animação começaram nos finais de dezembro de 2021, testes estes que serviram para determinar o software final para o trabalho. Enquanto se fazia estas experiências, começou-se a trabalhar no storyboard, processo que se sobrepôs com as primeiras sequencias da animação demorando cerca de 5 meses até à sua última adição, mostrando que este foi feito ao longo do tempo.

As primeiras duas animações finais começaram a 14 e 26 de fevereiro num programa que foi mais tarde descartado, havendo necessidade de refazer novamente no programa do CSP. Assim que se passaram estas barreiras de *software*, foi-se começando a fazer o resto das animações todas neste novo programa, e cada vez mais familiarizada com o CSP, a autora desenvolveu uma rotina mais certa e estabeleceu-se um plano para o resto das animações, de modo a organizar todas as sequências previamente. Com estas regras implementadas que dividiam todas as semanas numa nova animação de cerca de 10 segundos, foi-se também apontando se era necessário perlongar ou encurtar o tempo de realização de cada uma, surgindo então datas exatas do começo e fim de cada sequencia.

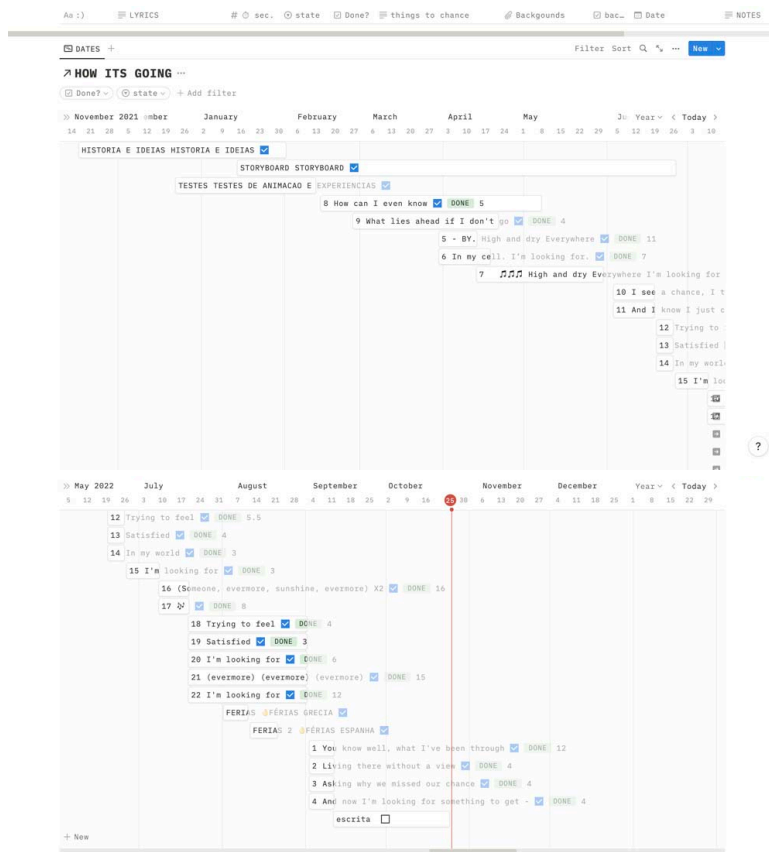


Fig. 77 Tabela com o tempo de trabalho para cada divisão do projeto

Estes apontamentos começaram entre abril e junho de 2022, e foram todos inseridos numa base de dados na aplicação do Notion ²⁸ onde era possível organizar vários aspetos do projeto ao mesmo tempo, e com isto criar gráficos e tabelas que visualmente ajudavam a ver o processo da animação. Fez-se várias bases de dados para áreas diferentes do projeto, na Fig. 77 está representado o tempo de trabalho em grande escala, desde o início ao fim da animação. Aqui não foi apontado o tempo de descanso ou dias de folga sem ser umas férias de família que retiraram 2 semanas de trabalho, que foram o maior contratempo.

²⁸ Notion é uma aplicação que fornece componentes tais como notas, bases de dados, quadros, wikis, calendários e lembretes. Os usuários podem ligar estes componentes para criar os seus próprios sistemas de gerenciamento do conhecimento, tomada de notas, gerenciamento de dados, gerenciamento de projetos, entre outros.

Id	LYRICS	sec	state	Done?	things to change	Backgrounds	bac.	Date	NOTES
1	You know well, what I've been through	12	DONE	✓	POR TUDO A LINHA GRAY		✓	September 2, 2022 - September 11, 2022	
2	Living there without a view	4	DONE	✓	secalhar por uma frame logo quando B entra na cena no inicio		✓	September 2, 2022 - September 11, 2022	
3	Asking why we missed our chance	4	DONE	✓			✓	September 2, 2022 - September 11, 2022	
4	And now I'm looking for something to get -	4	DONE	✓	a frame to GET tá choppy		✓	September 2, 2022 - September 11, 2022	
5	- BY High and dry Everywhere	11	DONE	✓	os olhos tao bue para baixo		✓	March 30, 2022 - April 13, 2022	Aquela cena do background never-
6	In my cell. I'm looking for.	7	DONE	✓	PRECISA DE POR PORTA FECHADA E POSTERS acertados / por linha nas frames / tb se podia por A a piscar os olhos		✓	March 30, 2022 - April 18, 2022	mudei as cores to match the color palette - AS FIRMAS PRECISAM DE UMA LINHA MAIS GROSSA.
7	High and dry Everywhere I'm looking for (Someone, evermore, sunshine, evermore (Someone, evermore, sunshine, evermore))	30	DONE	✓	por fundos com tom rosa / REFAZER BALDES DE FALA COM TEXT RESENHADO / adicionar fundo na parte dos hamburguers?		✓	April 13, 2022 - May 30, 2022	
8	How can I even know	5	DONE	✓	MUDAR BACKGROUND		✓	February 14, 2022 - May 7, 2022	?
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> CONV 2B 169.5 96.429% 64.286% </div>									
12	Trying to feel	12	DONE	✓	tentei um estilo mais elegante - post production do ator ajuda		✓	June 19, 2022 - June 25, 2022	
13	Satisfied	4	DONE	✓			✓	June 19, 2022 - June 25, 2022	
14	In my world	3	DONE	✓			✓	June 19, 2022 - June 25, 2022	
15	I'm looking for	3	DONE	✓	running sequence - took me 2 weeks :')		✓	June 26, 2022 - July 8, 2022	uso de referencia
16	(Someone, evermore, sunshine, evermore)	16	DONE	✓	MUDAR FRAME STILL		✓	July 8, 2022 - July 19, 2022	
17	♪	8	DONE	✓	/ NA UMA FRESCA DA MESA MAL COLORIDA / POR MAIS PROMENDES SUBTEIS DE AZUL		✓	July 8, 2022 - July 19, 2022	
18	Trying to feel	4	DONE	✓	POR CARA COM DEGRADE		✓	July 19, 2022 - September 1, 2022	
19	Satisfied	3	DONE	✓			✓	July 19, 2022 - September 1, 2022	
20	I'm looking for	6	DONE	✓	POR OLHOS ROSA		✓	July 19, 2022 - September 1, 2022	
21	(evermore) (evermore)	15	DONE	✓	MUDAR CENA DO PARANOID		✓	July 19, 2022 - September 1, 2022	
22	I'm looking for	12	DONE	✓	vez se a grossura DA SIG STIKIP nao é dimension. ANO QUE É /		✓	July 19, 2022 - September 1, 2022	?

Fig. 78 Base de dados para a parte prática do projeto.

Esta tabela do tempo de trabalho nasceu aliás de uma outra base de dados mais focalizada na parte de animação das sequências, tendo nela todos os elementos necessários para a finalização de cada excerto, de forma a relatar se estavam devidamente feitos e assentando notas específicas de melhoramento ou alterações. Devido a esta tabela representada na Fig. 78, foi muito mais fácil apontar os erros que eram necessários resolver em cada segmento específico da animação, controlando mais eficazmente o rumo de trabalho e evitando gastos de tempo a rever vídeos constantemente.

Id	TABLE	year	Concept	Concept	Collage	Notes	File	Media	Filter	Sort	View
1	Accidents Will Happen	1979	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓
2	Take on Me	1985	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓
3	Money for Nothing	1985	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓
4	Snigdha	1986	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓
5	Real Jam - Da Evolution	1988	✓	✓	✓		https://www...	200	IMPROV	✓	✓
6	...Here are ...	2000	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
7	Gorillaz - Clint Eastwood (Official Video)	2001	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
8	Duff Punk - One More Time	2009	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
9	Stromae - cartoon (Official Music Video)	2015	✓	✓	✓		https://www...	200	EXEMPLO	✓	✓
10	LEO - Good as Hell (Official Video)	2018	✓	✓	✓		https://www...	200	x	✓	✓
11	Cartoons and Yoda - JJJJJJ	2018	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
12	Dua Lipa - Hallucinate (Official Music Video)	2020	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓
13	STONISY - SUPERHEROES	2020	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
14	Sia - Hey Boy Hey, Burna Boy	2021	✓	✓	✓		https://www...	200	EXEMPLO	✓	✓
15	SHAMES "NO LULLABY"	2021	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
16	ARIZZI (Official Video) & (Official)	2021	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
17	ORZELA - Like Of Day (Feat. Cláudia Almeida)	2022	✓	✓	✓		https://www...	200	✓	✓	✓
18	Gorillaz - Cracker Island (Feat. Thundercat &)	2022	✓	✓	✓		https://www...	200	MXI	✓	✓

Id	Date	Notes	Backgrounds
1	May 8 - 23 Jun	uma semana inteira como tarefa estabelecer uma paleta de cores para o background, pois estava com dificuldade na consistência de cores, tinha estabelecido um estilo inicialmente baseado em exemplos de professor, coisas simples mais focadas nas cores e silhuetas mas ainda com linha colorida. Logo esse estilo em cores de 2 animações mas no P. que foi mais longo, quando chegou a parte dos backgrounds, teve las focadas em apenas trabalhar and "spit it done" que fez logo diretamente os backgrounds no CDP em vez de ir fazer separadamente no procreate, como tinha feito antes e como tinha planejado fazer de longo da animação, portanto tive focada que acabou por apenas desenhá-lo e fundo sem pensar muito no caso, foram muito mais rápidos de fazer porque não pensei demasiado enquanto eu estava a fazer, mas fiquei satisfeito no meu estilo e não no muito, e só me lembro desde quando já se fim das fazer a boboi. O COOL FEZ COM QUE ACABASSE COM backgrounds com dois estilos diferentes, e por fim decidi estabelecer regras para não voltar a esquecer. Logo terminei a fazer como meu estilo pois é muito mais rápido e eficaz MAS vou voltar a linha, ou em alguns casos deslar uma linha muito fina.	MEDIANÇA DE BACKGROUNDS SEM QUERER
2	21 de julho	notas e sequências que fito enquanto estava de férias, vou de usar a referência de um video para fazer o vídeo da cidade e também de estudar como a que caberia se movia com o vento e também em slow motion, acabou por usar uma linha de referência para o movimento do cabelo "a que respeito que era em slow motion para a primeira sequência ficou muito rápido e acabou por estar mal feito a animação e por fim em behavior para fazer o movimento mais suave e em slow motion. Fiz este erro na sequência a seguir também, tive de cortar a referência e reanimar a sequência antes de ir.	FEITA ENQUANTO TAVA DE FÉRIAS
3	21 junho	conceito e sequência onde a entra no "background" de B, com a fazer a animação como sempre fito: layout como etc. mas a meio, vi que sem a linha também ficou bem e era a good change of pace, então aproveitei a situação de personagem e experimentei tirar a linha para variar, mas depois tive de voltar ao original pois os olhos estavam um pouco mais.	DISEM PLAN / MAO LEO DE LINHA E CORES
4	29 / 8 OREN	sequência da corrida - nesta parte tinha como objetivo fazer uma corrida que transmitisse um sentimento de desespero, visto que B desaperadamente não quer que A seja se mesmo quando que está, e ao mesmo tempo que os passos e ritmo de corrida correspondem ao beat de música, de fora e não com o ritmo da música, tentei fazer uma corrida simples no início fazendo referência ao filme "the animator survival kit" pois este tem uma seção onde explica os desafios e as várias formas de corrida que existe, está tortuosa mas ficou me bem em estar a ganhar um "tempo" a pensar que precisava de mais tempo também para conseguir entrar na animação que queria, portanto aumentei um pouco o tempo da sequência e ajustei as gravuras com um pouco mais para a frente, ajudou mas já tinha fatuado alguns os testes fito feeling of escape mas não consegui, grates uns quadros antes e incluí alguns quadros para cima - é que quando agado, então decidi filtrar uma referência, o meu objetivo era que não dessem passo ao ritmo da música, isso wanted her to stabilize as the música ou que fito feeling of escape mas não consegui, grates uns quadros antes e incluí alguns quadros para cima - é que quando bastasse na parte expressiva, mas também não estava perfeito pois eu precisava que A corresse mesmo com força, coisa que não pude fazer bem no meu vídeo de referência pois não tinha resposta, então adicionei a corrida que já tinha feito anteriormente, que teve a "posição" de meu vídeo de referência e a corrida de fora e com isso que partes consegui ter algo mais parecido de que procurava.	THE RUN / REFERENCIAIS E VIDEO

Fig. 79 Tabela de exemplos de AMVs e memória descritiva de algumas sequencias.

Outros usos desta plataforma foi a produção da memória descritiva de algumas porções da animação e também uma tabela para guardar e organizar todos os exemplos de videoclipes animados de a autora encontrava, para mais tarde decidir quais usar e quais descartar. Ajudou também a filtrar todos os elementos de cada vídeo de forma a organizar de qualquer maneira que se desejava, possibilitava ver por exemplo em ordem cronológica, ou a encontrar apenas aqueles com que usavam animação 3D.

1.14 Considerações finais

Este trabalho de projeto teve como objetivo fundamental a criação independente de um videoclipe em animação 2D, e acompanhar esta prática com a escrita teórica da documentação e relatório deste processo. O interesse pela área de animação, neste caso 2D, fez com que este projeto fluísse mais facilmente, pois esta curiosidade e entusiasmo motivavam a procurar as melhores soluções e conceitos de animação. A autora, tal como era espectável, deparou-se com vários obstáculos durante o caminho, nomeadamente frustração de aprendizagem múltipla de softwares diferentes – a mudança de programa de animação foi feita 3 vezes, o que implica um certo tempo de aprendizagem, incertezas e múltiplos tutoriais do Youtube -, o que atrasou a produção inicialmente. Existiram também dificuldades na técnica, meramente por falta de experiência na área, o que obrigou a pesquisas extensas acerca de métodos específicos de, por exemplo; animar cabelo, corrida e *walk cycles*, movimento de formas em 3D, como usar referencia para animação, como animar com música, *color theory* entre muitos outros. Apesar de todas estas crises, a animação²⁹ foi concluída com sucesso.

Não só foi acabada a tempo como ainda foi possível de investir em detalhes estéticos finais, melhorando ainda mais a obra final. Apesar disto, ainda são esperadas edições e melhoramentos no futuro já depois da entrega deste trabalho, existe sempre espaço para progresso e é este mesmo que se deseja. Progresso associa-se também ao resultado deste trabalho de projeto, não só se obteve um produto físico (neste caso digital) do elemento prático – que já em sim é uma conquista para a autora, tendo pela primeira vez uma animação de autoria própria- mas também a experiência e conhecimento conquistados

²⁹ Disponível em <https://youtu.be/vypsEjA3F1s>

com este projeto. Notou-se imediatamente um melhoramento na habilidade e competência tanto ilustrativa como no artifício da animação, tanto que se teve de voltar atrás em certas sequências e refazê-las novamente mais para o final do projeto.

Em síntese, foram retiradas deste trabalho várias conclusões, nomeadamente um resultado positivo das capacidades pessoais de organização, planeamento e produção da autora que resultara numa animação completa. Desenvolveu-se um método de animação pessoal, algo que ira melhorar efetivamente futuros trabalhos da autora, e espera-se que este trabalho não só sirva de inspiração como prova do potencial de cada um, confirmando que com dedicação é possível ultrapassar as mais altas expectativas.

Bibliografia

- AREA21 (Realizador). (2021). Pogo [Filme].
- Barron, S. (Realizador). (1983). Billie Jean, Michael Jackson [Filme].
- Barron, S. (Realizador). (1985). take on me, A-Ha [Filme].
- Beaumont , A., & Godin, R. (Realizadores). (2012). Let's Go, Stuck In the Sound [Filme].
- Blinkink (Realizador). (2022). Light Of Day, ODESZA [Filme].
- Carvalho, D. (Realizador). (2021). Space Cannibals [Filme].
- Chomet, S. (Realizador). (2005). Carmen, Stromae [Filme].
- ChopStudio (Realizador). (2020). my future [Filme].
- Chriz, R. (Realizador). (2020). Eminem - Godzilla [Music Video] ft. Juice WRLD - Fan Made by Randy Chriz [Filme].
- Cumulus (Realizador). (2019). Miracle, Caravan Palace [Filme].
- Disney, W. (Realizador). (1928). Steamboat willie [Filme].
- Engländer, F. (25 de dezembro de 2011). Animation Secret: Animating to Music. Obtido em 18 de outubro de 2022, de Animator Island: <https://www.animatorisland.com/animating-to-music/>
- Enpax (Realizador). (2016). Kendrick Lamar - m.A.A.d city (Animated Music Video) [Filme].
- Fortiche Production. (Realizador). (2018). POP/STARS (ft. Madison Beer, (G)I-DLE, Jaira Burns), K/DA [Filme].
- Gomes, D. (2018). ANIMAÇÃO AUTORAL; Projeto e realização individuais. (Tese de Mestrado), Faculdade de Belas Artes, Lisboa.
- Gomes, D. (Realizador). (2017). Passagem [Filme].
- Gorillaz (Realizador). (2016). Feel Good Inc. [Filme].
- Gowers, B. (Realizador). (1975). Bohemian Rhapsody , Queen [Filme].
- Grillo, O. (Realizador). (1980). Seaside Woman, Linda McCartney [Filme].

- Hanson, M. (2006). *Reinventing Music Video: Next-generation directors, their inspiration and work*. Gulf Professional Publishing.
- Jamie Hewlett, & Fx Goby (Realizadores). (2022). *Cracker Island ft. Thundercat*, [Filme].
- Jankel, A., & Morton, R. (Realizadores). (1979). *Accidents Will Happen*, Elvis Costello [Filme].
- Jensen, S. (2021). *Musicalized Characters: A study of music, multimodality, and the empiric child perspective on mainstream animation* linnaeus university press. (Tese de Doutorado, Linnaeus University, Växjö) tirado de: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1586497/FULLTEXT05> ISBN: 978-91-89283-93-0 (pdf)
- Johnson, S. R. (Realizador). (1986). *Sledgehammer*, Peter Gabriel [Filme].
- Kinder, M. (1984). *Music Video and the Spectator*.
- MTV (Realizador). (2021). *Doja Cat's 2020 VMA Performance of "Say So" & "Like That" Gets Animated | VMAnimation* [Filme].
- MTV (Realizador). (2022). *ARIANA GRANDE FEATURING NICKI MINAJ - "SIDE TO SIDE"* [Filme].
- MTV (Realizador). (2022). *BTS Is "Dynamite" In Their Animated 2020 VMA Performance* MTV [Filme].
- Mulcahy, R. (Realizador). (1979). *"Video Killed the Radio Star"*, The Buggles [Filme].
- ODD (Realizador). (2017). *Look What You Made Me Do (Lyric Video)*, Taylor Swift [Filme].
- Pearson, I., & Blair, G. (Realizadores). (1985). *Money for Nothing*, Dire Straits [Filme].
- Rafatoon (Realizador). (2021). *Hey Boy feat. Burna Boy, Sia* [Filme].
- RUDO Co. (Realizador). (2017). *"The Wolf" SIAMÉS* [Filme].
- RUDO Co. (Realizador). (2018). *Mr. FEAR, SIAMÉS* [Filme].
- Shtajio, D. (Realizador). (2020). *Snowchild* [Filme].

- Strom, G. (2007). The Two Golden Ages of Animated Music Video. "Animation Universe", the 19th Society of Animation Studies Conference, Portland, 1-67.
- Sykosan (Realizador). (2020). Cry About It Later, Katy Perry [Filme].
- Teodorescu, A. (2015). Grassroots Creativity or Database Commodification in the "Everyday Life" of AMVs? Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media, 102-111.
- Titmouse (Realizador). (2020). Hallucinate, Dua Lipa [Filme].
- Titmouse, i. (Realizador). (2021). Pogo [Filme].
- ToeiAnimation (Realizador). (2000). One More Time, Daft Punk - [Filme].
- Van as, R. (Realizador). (2017). Gorillaz - Rhinestone Eyes Fully Animated Music Video [Filme].
- Williams, R. (2001). The Animator's Survival Kitt: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators (Vols. ISBN: 978-0865478978). Faber and Faber.