

UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS E COMUNICAÇÃO
Curso de Rádio TV

ELIAS SABINO
FRANCIELLE ARANTES

PROJETO CYBERFUNK

São José dos Campos - SP, 2021

UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS E COMUNICAÇÃO
Curso de Rádio TV

ELIAS SABINO
FRANCIELLE ARANTES

PROJETO CYBERFUNK

**Relatório apresentado para o Trabalho de
Conclusão de Curso, Curso de Rádio TV, da
Universidade do Vale do Paraíba. Orientador:
Professor Bruno Silva e Coorientador:
Professor Marcelo Machado.**

São José dos Campos -SP, 2021

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO DA OBRA

Ficha catalográfica

Arantes, Francielle
Projeto Cyberfunk / Francielle Arantes; Elias Sabino;
orientador, Bruno Silva; co-orientador Marcelo Machado. - São
José dos Campos, SP, 2021.
83 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Universidade do Vale
do Paraíba, São José dos Campos. Comunicação Social.

Inclui referências

1. Comunicação Social. 2. História da Animação . 3.
Videoclipe animado . 4. História do Cyberpunk. 5. História do
gênero musical Funk . I. Sabino, Elias. II. Silva, Bruno,
orient. III. Machado, Marcelo, co-orient. IV. Universidade do
Vale do Paraíba. Comunicação Social. V. Título.

Eu, Francielle Arantes, autor(a) da obra acima referenciada:

Autorizo a divulgação total ou parcial da obra impressa, digital ou fixada em
outro tipo de mídia, bem como, a sua reprodução total ou parcial, devendo o
usuário da reprodução atribuir os créditos ao autor da obra, citando a fonte.

Declaro, para todos os fins e efeitos de direito, que o Trabalho foi elaborado
respeitando os princípios da moral e da ética e não violou qualquer direito de
propriedade intelectual sob pena de responder civil, criminal, ética e
profissionalmente por meus atos.

São José dos Campos, 8 de Dezembro de 2021.



Autor(a) da Obra

Data da defesa: 23 / 12 / 2021

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo produzir um videoclipe animado na temática Cyberpunk, baseado nas tendências musicais, como o ritmo do eletro funk, aplicando as técnicas de animação. Os dados serão coletados através de uma pesquisa bibliográfica sobre a história da animação, do videoclipe, do videoclipe animado, cultura do Cyberpunk e do gênero musical funk. O projeto terá uma pesquisa qualitativa que busca entender as divergências estéticas nas produções *live-action* e animação, visando o quesito subjetivo poético em relação ao visual e o musical a fim de atingir uma linguagem que condiz com os aspectos apresentados. O produto final será um videoclipe com a parceria do músico independente da região do Valeparaibano conhecido como “Pitoresco”, buscando fomentar e provar a visibilidade que uma produção animada traz a um videoclipe.

Palavras-chave: Videoclipe; Animação; Desenhos; Musical; Cyberpunk.

ABSTRACT

This production aims to produce an animated video clip on Cyberpunk theme based on musical trends, such as the rhythm of electro funk applying animation techniques. Data will be collected through a bibliographic research on the history of animation, the music video, the animated music video, the Cyberpunk culture and the funk music genre. The project will have a qualitative research that seeks to understand how aesthetic divergences in live-action and animation productions, the poetic subjective item in relation to the visual and musical, in order to achieve a language that matches the previous aspects. The final product will be a music video with a partnership with the independent musician from the Vale Paraibano region known as “Pitoresco”, seeking to promote and prove the visibility that an animated production brings to a video clip.

Keywords: Video clip; Animation; Drawings; Musical; Visual.

Lista de figuras

Figura 01: Katy Perry - Cry About It Later.....	10
Figura 02: Dua Lipa - Hallucinate.....	11
Figura 03: Avicii - Waiting for love.....	27
Figura 04: Avicii Waiting for love (Lyric Video).....	27
Figura 05: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma.....	29
Figura 06: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma.....	30
Figura 07: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma.....	31
Figura 08: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma.....	32
Figura 09: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma.....	33
Figura 10: Digitalização da Beatriz Barbosa pseudônimo Scream.....	36
Figura 11: Digitalização do Matheus Matsumoto pseudônimo Low.....	36
Figura 12: Digitalização do Robôs.....	37
Figura 13: Digitalização do Roger pseudônimo Bullet.....	37
Figura 14: Digitalização da S.C.INT.I.A.....	38
Figura 15: Digitalização do Zumbi pseudônimo Ruídos.....	38
Figura 16: Vetorização no Illustrator - Etapa 1.....	39
Figura 17: Vetorização no Illustrator - Etapa 2.....	39
Figura 18: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 1.....	40
Figura 19: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 2.....	40
Figura 20: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 3.....	41
Figura 21: Animação no After Effects.....	41
Figura 22: Título.....	42
Figura 23: Assinaturas das personagens.....	42
Figura 24: Grito da Scream.....	43
Figura 25: Personagem vetorizado - Beatriz.....	65
Figura 26: Personagem vetorizado - Matheus.....	66
Figura 27: Personagem vetorizado - Robô.....	67
Figura 28: Personagem vetorizado - Roger.....	67
Figura 29: Personagem vetorizado - Ruídos.....	68
Figura 30: Personagem vetorizada - S.C.INT.I.A.....	69

Lista de Quadros

Gráfico 1: Idade.....	29
Gráfico 2: Identificação de gênero.....	30
Gráfico 3: Como conheceu o meu trabalho?.....	31
Gráfico 4: Você conhece a cultura Cyberpunk?.....	32
Gráfico 5: Tem interesse em conhecer a cultura Cyberpunk?.....	33
Quadro 6: Cronograma 2020/2021.....	45
Quadro 7: Orçamento na Iluste Arte.....	46
Quadro 8: Animador 2D.....	47
Quadro 9: Animação em motion.....	47
Quadro 10: Material/Preço.....	48

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. JUSTIFICATIVA	10
3. REFERENCIAL TEÓRICO	13
3.1 História da Animação	13
3.2 Tipos da Animação	15
3.2.1 Animação tradicional	15
3.2.2 Animação 2D	16
3.2.3 Gráficos em Movimentos	16
3.3 História do Videoclipe	17
3.4 Videoclipe animado	20
3.5 História do Cyberpunk	21
3.6 História do gênero musical Funk	23
4. METODOLOGIA	27
5. MEMORIAL	35
6. PÚBLICO-ALVO	44
7. CRONOGRAMA	45
8. ORÇAMENTO	46
9. SINOPSE	49
10. PRÉ-ROTEIRO	50
11. ROTEIRO	59
12. DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS	65
9.1 Beatriz Aka Scream	65
9.2 Matheus Aka Low	66
9.3 Robôs	67
9.4 Roger Aka Bullet	67
9.5 Ruídos	68
9.6 S.C.INT.I.A	69
13. CONCLUSÃO	70
14. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71

1. INTRODUÇÃO

A música provou seu valor na animação no momento em que as imagens começaram a fornecer detalhes precisos; complementando-as e sugerindo novas interpretações ou oferecendo uma ampla gama de interpretações artísticas. A animação é um dos produtos audiovisuais mais espetaculares e emocionantes a ponto de possuir uma estética própria, o tratamento do som é livre das restrições que afetam outros produtos cinematográficos. “Nas coisas comuns, nossa música está sempre embaixo da ação, mas nisso... nós devemos colocar a música acima – não só a música flertar com a história”. (DISNEY, 1999)

O videoclipe animado foi antecedido por várias produções animadas com a utilização da música, como *Fantasia* da Disney, *Dots* e *La merle* de Norman McLaren e também *Yellow Submarine* dos Beatles, contudo ele só veio a ser realmente um clipe de animação em meados dos anos 80. A principal inspiração para o projeto Cyberfunk foram as músicas *Take on Me* da banda *A-há* e *Sledgehammer* do músico Peter Gabriel. nisso começou-se o que Gunnar chama de “a primeira era de ouro dos videoclipes animados”. Ele também acredita que “muitos dos melhores e mais famosos videoclipes são animados”. “Acreditamos que haja uma correlação entre animação e qualidade do videoclipe”.

Os videoclipes citados acima sempre aparecem dentre “os melhores videoclipes de todos os tempos”, algo que atesta muito da qualidade de um clipe animado como cita Storm.

Este desenho animado feito pelo animador britânico Oscar Grillo, é um videoclipe de animação musical feito para o álbum *Seaside Woman* de Linda McCartney. Em 1978 ganhou a Palma de Ouro em Cannes como melhor curta-metragem, prêmio que nunca irá para um videoclipe. Ser considerado um videoclipe desclassificar qualquer curta-metragem da competição de Cannes. (STORM, 1978)

Sendo escrito por autores que seguiam o gênero de ficção científica, o *Cyberpunk*, teve origem nas fanzines americanas e europeias ao longo da primeira metade da década de 1980. o movimento literário, ainda sem nome, tinha sua publicação no folheto *Cheap Truth*, contendo somente uma página. A distribuição era feita de forma gratuita e sem direitos autorais, o que aumentava a sua dispersão e as publicações eram assinadas com pseudônimos para evitar o culto à personalidade e chamar mais atenção ao gênero. (STERLING, 1998)

A luta de ficção científica pela qualidade era, de fato, notícia velha, exceto para *Cheap Truth*, cujos escritores eram simplesmente muito jovens e paroquiais para serem pegos. Mas o terreno cultural mudou, e isso fez muita diferença. A "alfabetização tecnológica" honesta nos anos 50 era estimulante, mas inquietante - mas nos anos 80 de alta tecnologia, "alfabetização tecnológica" significava êxtase e pavor absolutos. Cyberpunk

era estranho, o que obscurece a simplicidade básica de sua teoria e prática. (STERLING, 1998)

Iremos abordar a estética *Cyberpunk*, uma ficção que reflete a época contemporânea. Seus protagonistas são pessoas que usam próteses cibernéticas e transitam por espaços físicos e digitais dentro de um cenário sociopolítico em que grandes empresas substituem os governos. As histórias não lidam com a relação tênue entre tecnofilia e tecnofobia, mas abordam outros temas de grande relevância no pós modernismo. (LEMOS, 2005, p. 13).

Há outro ponto geral a ser feito, que acredito ser importante para qualquer compreensão real do Movimento. *Cyberpunk*, como *New Wave* antes dele, era uma voz da Bohemia. Veio do underground, de fora, dos jovens e enérgicos e desprivilegiados. Veio de pessoas que não conheciam seus próprios limites e recusaram os limites oferecidos por mero costume e hábito. (STERLING, 1998)

Também utilizaremos três tipos de técnica de animação: a tradicional, feita a mão e vetorizada no Illustrator pelo computador; a 2D que consiste na utilização de pins em esqueletos gráficos semelhante a animação 3D; e gráficos em movimento, que é basicamente a movimentação de formas comuns, comuns em vinhetas que seguem a aplicação de animações básicas. (BLOOP, 2021).

Traremos também na animação a composição de um videoclipe de rave electrofunk conhecido como “proibidão”, considerado por muitos um gênero marginalizado, pode tornar a produção mais relevante e brilhar uma luz em um meio visual pouco explorado no mercado nacional, ainda mais na cena independente com a estética Cyberpunk, mostrando que o vídeo animado é mais que uma alternativa usada durante a pandemia de Covid- 19.

Temos como objetivo produzir um videoclipe animado com parceria do “Pitoresco”, músico independente da região de São José dos Campos, trazendo a estética Cyberpunk para compor o visual e utilizando as temáticas abordadas nesse tema para criar a história do videoclipe seguindo tons culturais variados.

Queremos apresentar a história da animação e do videoclipe para a contextualização do estudo e para criação da estética visual, contextualizar a história do Cyberpunk para ajudar na criação da estética do videoclipe e conhecer a história do ritmo funk, eletro, e sample para justificar a escolha do ritmo com o objetivo de abordar o lado marginal que será apresentado no videoclipe.

2. JUSTIFICATIVA

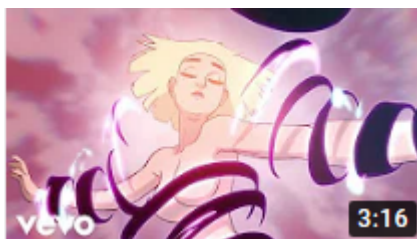
Animação é a arte de se criar a ilusão de movimento com imagens estáticas; o conceito primordial de toda a teoria do vídeo. Então o ato de animar deixa-os mais próximos da transferência ideal de um conceito a um objeto físico. Enquanto a gravação do real limita ao que pode ser realizado em direta relação ao limite de nossos corpos mortais, o animado retira as barreiras e acende as possibilidades a um patamar limitado apenas pela imaginação.

A linguagem de filmes e produções audiovisuais prezam pela imagem necessária, ao contrário do videoclipe que a imagem desejada e é visualmente apropriada sem se importar com os limites materiais. Seguindo essa premissa, a animação é uma linguagem mais harmônica para a produção do videoclipe, pois sua versatilidade na criação pode se adaptar uma visão na qual exceda as capacidades físicas, mas não a da imaginação.

O site Statista.com¹ mostra que a indústria de animação mundial cresce continuamente desde 2017 e que o crescimento de 2019 para 2020 foi de aproximadamente 5 bilhões de dólares. No Brasil os dados para o mercado de animação são incertos, a única fonte segura seria o artigo “ O mercado consumidor de animação no brasil” escrito por Diego Nyko e Patrícia Zendron em parceria com o BNDS. A pesquisa revela que a indústria brasileira de animação teve em 2016 um montante de 4,8 bilhões de reais, se o crescimento da indústria nacional acompanhar o internacional, pode-se estimar que a indústria de animação brasileira hoje valha 5,4 bilhões de reais. (STATISTA, 2019).

Devido à Covid-19, em relação ao período de isolamento social, e de distanciamento trouxe ao primeiro plano da indústria musical a animação como linguagem principal dos videoclipes. Vimos exemplos de grandes cantoras como a Katy Perry e Dua Lipa que desenvolveram um álbum completo com videoclipes animados.

Figura 01: Katy Perry - Cry About It Later

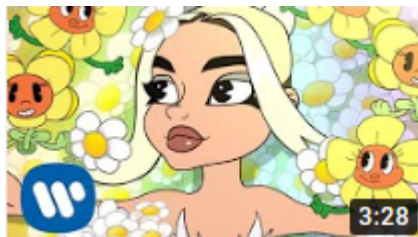


Fonte: Canal da Katy Perry no Youtube², 2020

¹ Size of the animation market worldwide from 2017 to 2020

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SjmXERieW9s&ab_channel=KatyPerryVEVO>

Figura 02: Dua Lipa - Hallucinate



Fonte: Canal da Dua Lipa no Youtube³, 2020

No cenário atual, o videoclipe animado experimenta uma ascensão em popularidade, pois nesse ano em que não é seguramente viável uma filmagem presencial, busca-se o “vídeo de uma pessoa só”. Produzir uma animação em isolamento busca uma alternativa que não seja o *live-action*⁴, de acordo com o texto publicado no *THE FACE*, intitulado “*Inside the unexpected rise of animated music videos*”, que em tradução livre seria: “Dentro da ascensão inesperada de vídeos musicais animados”. Além de ser útil em momentos como esse, a animação também fornece aos artistas um maior número de possibilidades para se expressar em seus vídeos; utilizando de temáticas fantásticas e escapistas que tomam conta das pessoas em tempos como esses, “quando as coisas ficam difíceis, as pessoas mergulham em fantasia. Isso acontece de novo e de novo. Agora que temos mais interesse em animação. É um mergulho ainda mais profundo na fantasia” (RUSSELL,2020).

É inegável que o *streaming* de música é a plataforma mais robusta em termos financeiros hoje em dia no mundo. No Brasil a indústria cresceu 35% esse ano como mostra o levantamento da *Counterpoint Research*, e mesmo com essa alta, não é uma produção comparável com o exterior atualmente; o mais próximo seria o clipe *Rajadão* (2020) da Pabllo Vittar, que traz trechos animados. a falta de informações desse tema também é um dos motivos dele ser pouco abordado por projetos.

Sabendo desses pontos, o videoclipe animado é, também, uma forma de lançar bandas, cantores, duplas e djs no mercado, pois tende a acrescentar muita visibilidade à produção musical além de ter um custo menor em relação a produção final. Com isso, pretendemos criar uma animação para o videoclipe de uma música independente, em São José dos Campos, com

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qcZ7e9EOQTY&ab_channel=DuaLipa>

⁴ É um filme baseado em uma animação, quadrinhos e jogos de videogame que ganham versões feitas por atrizes e atores de verdade, a tradução dessa expressão inglesa seria algo como “ato real”. SCOT, Bruna. 2020. “**O que é live action?**” FilmesFeed. Disponível em: <<https://filmefeed.telecineplay.com.br/o-que-e-live-action/p>>

a composição do DJ Pitoresco e com o objetivo de divulgar o poder da animação na região (NYKO, 2019).

Integrar a produção de um videoclipe animado e uma música independente de eletrofunk é algo inovador pois, mesmo dentro do mainstream nacional, a animação é um recurso bem pouco explorado em trabalhos de vídeo musical. Esta realidade é ainda mais acentuada em relação ao gênero do funk, que apresenta uma grande aceitação do público jovem, porém enfrenta o preconceito enraizado da elite dominante no país. (NYKO, 2019).

A animação faz parte das vidas dos realizadores deste projeto e ambos são muito ligados à criação. Elias Sabino, um dos colaboradores, aspirante a animador, desenhista e entusiasta de qualquer coisa que possa insinuar desenho gráfico, amante de partes obscuras da música popular e que busca entender como a primeira arte pode ser enriquecida com a animação, foi o idealizador quanto à abordagem do tema. Francielle Arantes, é uma mulher apaixonada pela montagem e finalização na edição, trouxe sua cultura do funk, teve a ideia de contribuir assim que ficou sabendo do tema. A possibilidade de unir as duas mentes, com a criatividade de Elias e as habilidades de Francielle, se mostrou bastante estimulante.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O trabalho apresentado é um estudo para produção do videoclipe animado com a estética *Cyberpunk*. A música foi desenvolvida pelo compositor independente Pitoresco da região de São José dos Campos. A produção irá mostrar que a estética de uma animação se alinha à linguagem poética da música.

Os temas que serão abordados neste artigo são: a história do videoclipe; a história da animação; o videoclipe animado; história do Cyberpunk e a história do gênero musical Funk.

3.1 História da Animação

O anseio pelo expressar através da animação nos assombra desde que nossos ancestrais começaram a se expressar por desenho em tempos pré-históricos, “em diversos exemplos temos sugestões de movimento ainda mais intenso, como animais pintados em cavernas ostentando bem mais patas do que têm na realidade” (LUCENA, 2002, p. 29).

Existem exemplos palpáveis desde épocas anciãs até a renascença, como um pote de bronze de 3000 A.C que mostra cabras pulando e o Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci, porém o anseio por movimento só se concretiza durante a revolução industrial. Nisso, houve a lanterna mágica, que em 1603, através da projeção em lâminas de vidro, trouxe a primeira projeção animada. Em 1824, um brinquedo muito popular chamado “Taumatrópio” trouxe a mistura de duas imagens por meio de uma “moeda” com furos em sentido horizontal, que quando esticados a faziam rodar mesclando as imagens, criando uma ilusão de movimento. Também temos o movimento do Praxinoscópio que em 1877 operava com um mecanismo giratório para gerar uma animação em ciclo, utilizando de várias imagens estáticas em sequência (MILCHEVA, 2017).

Com a descoberta do movimento em imagens estáticas em sequência, começa a Era silenciosa da animação, no início do século 20. Seu desenvolvimento ocorre de forma espontânea e isolada e, apesar de aparente baixo impacto, se mostra bastante relevante. Começa, então, o desenvolvimento de animações teatrais, especialmente nos Estados Unidos e França (TRISTAN, 2017).

1907 marca o primeiro filme completamente animado, *Humorous phases of funny faces*, cuja sua tradução em português é “Frases humorística de faces engraçadas”. Para a cuja produção usaram a técnica do stop-motion que é fotografar em sequência com o objetivo de gerar movimento. No ano de 1908 desenvolvem o primeiro filme totalmente animado por

desenhos a mão. *Fantasmagorie* é considerado por historiadores como o primeiro cartoon animado, sendo apresentado em uma estética de desenhos em giz feitos em um quadro negro. No início, a mão do ilustrador participa criando os desenhos para que daí em diante eles “ganhem vida” e a animação continue (TRISTAN, 2017).

Em 1914, temos o início da animação focada em personagens, o exemplo primordial é o dinossauro Gertie, considerada a primeira animação com um personagem. As animações feitas à mão são intercaladas por telas com texto, verbalizando visualmente o que Gertie teria que “fazer”, assim caracterizando um diálogo do criador com a criatura. Em 1919, aparece o que é considerado a primeira obra animada dos filmes da série “Felix, o gato”, que durou até o ano de 1929. Walt Elias Disney foi o desenvolvedor da lenda da animação, o Mickey Mouse que nasce em 1928 por *Featuring Mickey Mouse* se torna o primeiro cartoon com som embutido em sua produção, sendo o primeiro sucesso do estúdio que leva o nome do seu criador (TRISTAN, 2017).

Da década de 1930 até a década de 1950, a Era de ouro da animação americana foi marcada pela ascensão de Walt Disney, do estúdio Warner Bros, Metro-Goldwyn-Mayer Animation e Fleischer. Em 1930, o estúdio Warner é fundado e começam a produzir a série *Merrie Melodies looney tunes* (1930) e, em 1937, o sucesso da Disney é alavancado pelo filme *Branca de neve*, que utilizou em sua produção mais de 1,5 milhão de folhas de desenho.

O papel da Disney como diretor artístico geral e editor de roteiro. Sua visão nem sempre levou em consideração os problemas técnicos para atingir objetivos específicos; na verdade, *Branca de Neve* mudou significativamente durante a produção, às custas do tempo dos animadores e do dinheiro da Disney. No entanto, isso fornece evidências da compulsão da Disney de ser levada a sério como cineasta e não apenas como fornecedora de curtas-metragens de animação para entretenimento preliminar. Barrier não tenta analisar esse papel. Disney é evidentemente um herói e a intenção do livro é documentar, em vez de julgar. Mais tarde, quando o livro passa para a Warner Bros. et al, são os animadores, não os chefes do estúdio, que recebem o elogio (MICHAEL, 1999).

Na década de 1960 adentramos nos EUA a Era da animação para TV, que dura até a década de 1980. Devido à grande repercussão na TV, a indústria da animação começa a encará-la como sua maior mídia, migrando para o estilo de animação “limitada”. Nesse formato, as animações eram feitas para serem usadas de forma procedural, em que deixavam sequências de desenhos finalizados, como em um acervo, para que sempre que um personagem executasse uma determinada ação, houvesse reaproveitamento. O processo era mais de composição do que animação propriamente dita (FATIMA, 2020).

Com o sucesso da animação “*Os Flintstones*” em 1960, o estúdio Hanna-Barbera chege a exibi-lo em horário nobre. Outros exemplos de sucesso da época são: *Yogi Bear Show* (1961) (Zé Colmeia em português), a primeira animação a estreiar em rede nacional; *The Pink Phink* ou Pantera Cor de Rosa (1969), que ganhou o Oscar de melhor curta metragem; e *Fritz the Cat* (1964), cuja principal característica é o seu teor adulto, o que altera as perspectivas das pessoas quanto às possibilidades da animação (FATIMA, 2020).

A Era moderna da animação é marcada pela troca de estética do 2D para 3D. A primeira animação 3D foi desenvolvida pelo estúdio Pixar, *The Adventures of Andre & Wally b* que é um curta-metragem de 1984. Em 2000, o estúdio cria o seu primeiro longa-metragem 3D: *Toy Story*. Animações 3D costumam possuir custo de produção superior às 2D e representam boa parte do mainstream. No ocidente, o estilo em duas dimensões fica majoritariamente reservado para experimentações (FATIMA, 2020).

Existe um debate sobre o primeiro longa metragem que foi totalmente animado digitalmente, pois esse feito pertence ao Brasil com o filme “*Cassiopéia*” (1996), já que, em *Toy Story* aplicaram moldes de argila para o escaneamento dos objetos em 3D enquanto a produção brasileira utilizou recursos totalmente digitais atribuindo vetores para a animação final.. (GOMES, 2008)

3.2 Tipos da Animação

Serão utilizados três tipos de animação para o desenvolvimento deste projeto: a animação tradicional, animação 2D e Gráficos em Movimentos. São técnicas únicas, mas que podem ser usadas juntas complementando o projeto final (BLOOP, 2021).

3.2.1 Animação tradicional

A animação tradicional se baseia na arte desenhada à mão. Seu processo de coloração pode ocorrer de maneira analógica ou digital. Na primeira, chamada de animação CEL, as cenas desenhadas quadro a quadro são passadas para uma folha de acetato de forma manual. Já na última, utilizada por muitos estúdios a partir dos anos 1990, esse processo de coloração é feito com o uso de computação (BLOOP, 2021).

Para explicar onde chegamos com o processo de animação, é preciso entender o seu começo, que foi através do *Fenacistoscópio*, do zootropo e do Praxinoscópio; objetos que contêm imagens sequenciadas e que, quando utilizados, dão a ilusão de uma cena em

movimento. Esse foi o princípio para a criação de trabalhos com desenhos animados que foram produzidos quadro a quadro. (BLOOP, 2021)

A linha de tempo das criações começa com um filme de 1900 gravado em uma película em que J. Stuart Blackton desenhou um homem em um corredor segurando uma garrafa de vinho. Cinco anos depois temos o filme *Humorous Phases of Funny Faces*. Em 1908 *Fantasmagorie*, criado por Émile Cohl continha personagens com traços simplificados e objetos inanimados. Na década de 1910, as animações foram denominadas desenhos animados. John Randolph Bray e Earl Hurd foram os percussores que contribuíram na distribuição das obras. (BLOOP, 2021)

3.2.2 Animação 2D

A animação 2D funciona por meio de fantoches digitais manipulados pelo sistema de ossos lembrando o controle de animação 3D. Ela disponibiliza a opção de criar o sistema, denominado Rig, permitia movimentar membros do corpo separadamente, não precisando desenhar o personagem repetidamente. (BLOOP, 2021)

As semelhanças entre a animação manual e a 2D são que as plataformas tendem a usar as mesmas ferramentas para a movimentação e, em alguns momentos, a animação precisa ser feita a mão, ou seja elas são utilizadas concomitantemente (BLOOP, 2021).

O programa de computador Flash, lançado no início dos anos 1990, que iniciou nos anos 90, foi o fator principal para a distribuição de curtas metragens animados em meios digitais, devido às restrições de largura de banda e seu formato reduzido. Em 2005, a aplicação se consolida no mercado ao ser comprada pela empresa de tecnologia Adobe (BLOOP, 2021)

3.2.3 Gráficos em Movimentos

Motion Graphic ou Gráficos em movimento fazem parte da linguagem escolhida para o projeto, que é a movimentação de formas em segunda ou terceira dimensão, comum em logotipos, apresentações dinâmicas, textos em movimento e ilustração básica. Sendo assim, percebemos a sua existência em todos os meios de comunicação, vinhetas, gerador de caracteres, comerciais e vídeos explicativos (BLOOP, 2021).

A origem do nome aconteceu por conta de programas de animação; um programa utilizado e pode ser visto como exemplo é o *After Effects*. Antes da sua criação, havia uma

dificuldade para a finalização, demandando tempo na produção. Atualmente, como citado acima vemos os Motion Graphics sendo utilizados ativamente. (BLOOP, 2021)

3.3 História do Videoclipe

Em 1894, Thomas Edison teve a ideia de juntar duas das suas invenções: *kinetophone* e *gramofone* para gravar som e movimento. Ele tentou gravar uma apresentação do violinista e de dois dançarinos; essa seria a primeira tentativa de se capturar um videoclipe. Em 1944, o filme musical migrou para as grandes telas. O curta *Jammin' the Blues*, cujo o diretor é Gjon Mili, foi o pioneiro das produções, semelhante às produções atuais, com vários planos de câmera, efeitos eletrônicos e variações de iluminação (CASANOVA, 2019).

Desde 1912, Oskar Fischinger vinha desenvolvendo animações experimentais com a anseio de juntá-las à música. Ele criou algumas animações que acompanhavam músicas clássicas, mas, em 1935, foi o nascimento da obra que lhe colocou no radar: *Hollywood, Composition in Blue* (Composição em Azul). Esse foi seu segundo filme colorido e transmitia, através do movimento de pequenos modelos azuis geométricos, o ritmo da música de maneira nunca vista para época. Em 1936 foi levado a Hollywood para trabalhar na *Studios Paramount*, nos Estados Unidos, onde, apesar não ter nenhuma experiência realizadora, trabalhou *An Optical Poem* (Um Poema Óptico) e também realizou cenas para o filme “Fantasia” de Walt Disney (WERNECK, 2014, p 42).

Trabalhei nesse filme por 9 meses. Depois, por causa de fofocas e intrigas de bastidores, eu fui rebaixado a um departamento completamente diferente, e três meses depois eu saí de lá, concordando com o fim do meu contrato. O segmento “Tocatta e Fuga de Bach” não é realmente trabalho meu, embora meu trabalho possa estar presente em alguns momentos; na verdade é o produto não-artístico de uma fábrica. Muitas pessoas trabalharam nele, e toda vez que eu dava uma ideia ou sugestão para o filme, ela era imediatamente cortada em pedaços e morta (MORITZ, 1977).

Em 1950, a televisão se tornou o maior meio de consumo de vídeo sonoro; foi então que grandes estrelas como Chucky Berry e Elvis Presley participaram de programas onde apresentaram suas músicas. Os Beatles lançaram um filme chamado *Yellow Submarine*, o longa-metragem totalmente animado que resultou em uma faixa de mesmo nome, considerada um dos maiores sucessos da banda junto da ótima audiência de video-musicais para televisão, desta forma, houve uma demanda por este estilo, assim culminando na criação de um canal exclusivo para isso, a MTV (CASANOVA, 2019).

Em 1940, o filme animado *Fantasia* foi lançado por Walt Disney, o que foi um avanço ousado para o estúdio. Pois não é apenas o filme mais longo do estúdio (tendo mais de 2 horas), mas é também um diferencial na narrativa: não seguindo uma narrativa convencional e tendo ao todo oito segmentos que se entrelaçam em sua duração; juntando oito curtas a oito músicas clássicas. Ao contrário das obras anteriores de Walt Disney em "*Fantasia*", a música está em primeiro plano, e conduz a animação. O responsável pela música, Leopold Stokowski, já tinha experiência com a orquestra desde 1912 e atuou como maestro para o concerto e com Deems Taylor como mestre de cerimônia para o concerto que deu origem a trilha do longa-metragem. A escolha da Disney pela música clássica era, como para si mesmo, trazer esse gênero de música para pessoas "alheias a esse tipo de coisa". (SERPA, 2018).

Animador e diretor escocês, Norman McLaren é referência mundial no cinema de animação experimental. Desde a década de mil novecentos e trinta produzia trabalhos experimentais sendo altamente influenciado pelo diretor russo Sergei Eisenstein. Com a Segunda Guerra Mundial estourando na Europa, McLaren se muda para os Estados Unidos onde continua sua experimentação voltando-se, um pouco a animação; desenvolvendo várias técnicas para a cinematografia da atualidade, desde a pintura sobre película até a junção de cortes e junções precisos num processo de edição. Na sua longa carreira chegou até a trabalhar na UNESCO ensinando animação na China e na Índia, um verdadeiro gênio dentre gênios. (ALKMIM, 2013).

O primeiro videoclipe lançado pela MTV foi o *Video Killed the Radio Star* do *The Buggles*, o que foi bem-sucedido de acordo com Paul Fowles, "Amplamente creditado como o primeiro single de sucesso global para o qual um vídeo foi central para a estratégia de marketing". Após o lançamento do canal, vídeos musicais tornaram-se comuns, entre os novos e artistas consagrados para mostrar seus trabalhos. Nos anos 1980 as produções audiovisuais musicais se tornaram bastante custosas, chegando próximo ao valor investido em um longa-metragem. Um bom exemplo é o clipe *Thriller* do Michael Jackson de 1983 que custou 1 milhão de dólares na época (SIQUEIRA, 2018).

Na história contemporânea da sociedade a tendência do videoclipe se fez pertencente trazendo ideias que algumas foram consideradas essenciais; no caso do videoclipe não foi diferente. Com a música em ascensão, a colagem de imagens fez com que o foco fosse a construção de imagens em cima da música, trazendo sentimento e dando vida ao que estava sendo dito. (CORRÊA, 2008 p.02)

A música teve sua popularidade em massa graças à ascensão das criações do Gramofone⁵; o fonógrafo⁶; o rádio⁷; o toca-disco⁸; e com a ajuda do gênero musical do rock, que está ligado ao cinema e a indústria fonográfica, isso contribuiu para a criação da modalidade de Videoclipe. (JÚNIOR, 2008 p.02)

O Videoclipe é considerado uma obra experimental em que o artista tem a liberdade de criar mundos e fundos de expansão mental. Não tem a obrigação de seguir à risca o que a música está recitando; assim, ele pode se basear na intersemiótica, que é uma transição de signos que resulta em uma composição de um significado diferente. (CORRÊA, 2008 p.02)

Analisamos alguns formatos que foram criados durante a história como: a colagem de imagem que ajuda na construção do que está sendo dito pela música, e em uma forma de encenar a história ou o sentimento que está sendo contado; a performance do cantor ou banda, normalmente sendo gravada em um show ao vivo, em um estúdio de gravação ou um lugar que traz significado para a música; com a introdução de um sentimento inverso ao que está sendo dito, trazendo a sensação de extremo oposto; e levando em consideração que é uma obra experimental, o produtor do videoclipe pode não querer levar em consideração por nenhum dos exemplos citados. (CORRÊA, 2008 p.03)

Entendendo que o videoclipe migrou de uma obra de arte experimental para um produto essencial à divulgação da música e que propaga sentimentos, posicionamentos dos seus autores, contando histórias reais ou ficcionais, o videoclipe animado segue o mesmo conceito, porém de forma mais livre quando se trata da tradução do imaginário ao concreto na tela. Buscamos entender a essência do formato para assim ter a base para a criação do videoclipe. (JÚNIOR, 2008 p.17)

⁵Aparelho elétrico que decodifica sons produzidos em discos fonográficos; toca-discos. DICIO. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/gramofone/>>

⁶ Aparelho que reproduz sons por um processo mecânico. DICIO. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/gramofone/>>

⁷ Aparelho de comunicação à distância que recebe e propaga sinais radiofônicos, a partir de uma emissora; sistema que propaga ondas radioelétricas; radiodifusão. DICIO. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/gramofone/>>

⁸ Aparelho elétrico cujo propósito é decodificar o conteúdo gravado em discos fonográficos e reproduzi-los para que o seu conteúdo seja transmitido. DICIO. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/gramofone/>>

3.4 Videoclipe animado

Os videocliques começaram a ser feitos no ano de 1960 e os animados iniciaram seu movimento oficialmente a partir de 1980, existem vários motivos por sua consolidação tardia. Um deles é o fato de que a animação era uma forma de arte experimental e existiam autores que ainda estavam fazendo experimentações com a tecnologia da época. Além disso, há a necessidade de o videoclipe ser produzido rapidamente: mostrar o artista e seu vídeo em curtos períodos de tempo era o desejado pela indústria musical, pois existia muito potencial em lançar novos artistas (STORM, 2008).

A Primeira Era de ouro do videoclipe animado foi no início da década de 80, um momento em que as grandes companhias colocaram muito dinheiro na produção de videocliques; e, com as novas tecnologias dos computadores, abriu-se muitas possibilidades para a produção de videocliques animados. Um exemplo é o clipe *Take on me* do *A-ha*(1985), que mostra a utilização da técnica de rotoscopia, e *And she was* (1985) do *Talking Heads* que utiliza de composição, animação em *keyframes* e *stopmotion*. Os videocliques da primeira Era de ouro são ainda experimentais, porém ambiciosos, como mostra o *The You Might Think* do *The Cars*, que foi premiado com o melhor vídeo do ano pelo MTV Awards (STORM, 2008).

No Brasil dos anos 1980, não temos videocliques animados propriamente ditos, mas já havia animações que acompanhavam trilhas sonoras. Bons exemplos são *Eclipse* de Antônio Moreno de 1984 e *Adeus de Céu d'Ellia* (1988), que trabalham, com uma animação experimental, assim como Norman McLaren. Os videocliques vieram com força total quando a MTV chegou às terras brasileiras nos anos 90 com o pensamento de fomentar a cena de videocliques no País inicialmente. Apostando no seguro, foi produzido um remix de “Garota de Ipanema” e seguiu na comodidade até a virada do milênio. Contudo, em 1997 o clipe em *stopmotion* da banda Sepultura: *Ratamahatta* (1996) levava o VMB de melhor videoclipe. Os anos 2000 chegaram e com eles a “Era de ouro” do videoclipe animado brasileiro, que teve uma grande alta no território brasileiro, desde *Ratos de Porão com Próximo alvo* (2003); ou *Bonsucesso Samba Clube* com seu clipe de animação independente “*Pensei se há*” (2004); passando por *Frejat* com seus cliques em animação 3D “*Na Sua Estante*” de *Pitty* em 2005 que marcou uma geração; é o *Súplica Cearense* (2008) do *Rappa* que, além de falar da história do Brasil, ainda possui uma bela animação em *stopmotion*. Pulando para os anos de 2010, os videocliques continuaram sua exposição. Em 2015, a banda baiana *Vivendo do Ócio* lançavam sua música “*Prisioneiro do futuro/encruzilhada*” que em 2017 receberia um clipe animado que

foi muito premiado tornando-se além de um videoclipe, mas também como o curta-metragem ilustrado por Iuri Nogueira, em anos recentes, tem-se incríveis produções nacionais quando se trata de vídeos animados, contudo em sua maioria a produção de vídeos animados é independente; o *mainstream* se utiliza pouco da animação, e ainda de forma mais rara para compor um clipe em sua totalidade, comumente se utilizando dela para dar produzir clipes *live-action*. Clipes muito bons que podem ser citados na condição de independentes são: Inspira, *Try* de Tássia Reis; o também o crítico e quase *Cyberpunk* Juízo final de Elza Soares; e o poderoso “Deep Inside of Me” de Adam K com participação de MKLA produzido pelo *Zombie Studio*. O futuro do videoclipe animado no Brasil parece muito promissor e com peculiaridades notáveis; os vídeos animados da galinha pintadinha e os vídeos letrados do ritmo de funk que são recorrentes e vão, do seu próprio modo, manter esse mercado aberto nas terras brasileiras. (MELO, 2016, p 19-20).

Na segunda era de ouro, que ocorreu próxima à virada do milênio, houve algumas empresas de animação londrinas que se uniram para produzir uma nova onda de vídeos animados, nessa era, a qualidade da imagem ganha poder; “Os melhores vídeos podem se apropriar de uma miríade de estilos animados de 3D, gráficos em movimento, jogos de computador e VJing para efeitos vívidos” afirma Matt Hanson. um bom exemplo de um videoclipe com uma estética 3D e *Cyberpunk* é o *Musique Non Stop* de 86 do grupo Alemão Kraftwerk. Novos diretores estavam ali para fazer seu nome, buscando reconhecimento, produzindo arte, assim como em 1980 a animação de videoclipe dá um círculo completo voltando aos seus conceitos originais, que lhe-impediram de avançar para o seu estado ideal; porém, na era pós-moderna, houve um equilíbrio dos vídeos animados “industriais” e da arte propriamente ditos; vagando, às vezes, nessa linha tênue (LINSENMAIER, 2008)

3.5 História do Cyberpunk

Antes do *cyberpunk* já havia “*Heavy Metal*”. No final dos anos 70, a revista de ficção científica e fantasia voltada para adultos mudou-se de gênero e a forma como os fãs viam o gênero. Antes que os termos “obscuro” existissem entre os fãs ou o *cyberpunk* fosse solidificado como estética, as histórias e a arte do *Heavy Metal* apresentavam um lado da ficção científica que era tudo menos infantil (BRITT, 2020).

Cyberpunk faz parte do gênero literário de Ficção científica, porém busca trazer temas mais próximos do pós-modernismo, refletindo os paradigmas do capitalismo e mostrando um

futuro despótico; situado em uma “evolução” do sistema atual apresentando uma “má” utilização da tecnologia. Sendo formado pelos termos “cyber” e “punk”; cyber se referindo a alta tecnologia e punk da ideologia punk. ”a invenção da palavra com c foi um ato de criação consciente e deliberada de minha parte” explicou o autor. Bethke escreveu sua história no início da primavera de 1980 e, desde do primeiro rascunho, a intitulou de "Cyberpunk". Ao denominá-la assim, ele estava ativamente tentando inventar um novo termo que “unisse” a justaposição de atitudes punk e alta tecnologia. As razões que explicavam sua atitude eram puramente egoístas e voltadas para o mercado: “Eu queria dar à minha história um título rápido e de uma palavra que os editores se lembrassem” explicou Bethke, o “faça você mesmo”, algo tecnológico e primitivo ao mesmo tempo. Embora o termo Cyberpunk tenha sido criado por Bruce Bethke, a primeira obra de alta importância para o gênero foi o livro *Neuromancer* escrito por William Gibson, que se baseou em *Matrix*, caracteriza o indivíduo cyberpunk um "pichador virtual" que se utiliza dos saberes avantajados para protestar contra o sistema e sem procurar nenhum ganho pessoal nisso (BETHKE, 2001).

Em 1982 era lançado o filme *Tron*, que apresenta um conceito cru do *Cyberpunk*; focando mais na interação do virtual com o real. Essa deslocação aparece de forma central no longa e esse mundo, muito baseado na visão futura dos jogos eletrônicos, neon e cheio de referências ao ciberespaço da época, o vídeo game, *Tron* cobre muito essa premissa do *Cyberpunk*, contudo o resto da identidade é bem superficial (FIGUEIREDO, 2011, p 4).

Real e virtual se confundem, tornando-se quase impossível separá-los ou apontar para o que é virtual e o que é real. Em adição, no espaço virtual acontecem experiências reais, os indivíduos vivem nele efetivamente, ao passo que a realidade com suas idiossincrasias parece por vezes irreal cita Carolina Figueiredo, p. 8.

O mundo cyberpunk é um futuro distópico no qual a tecnologia se entranhou em todos os aspectos da vida humana: pessoas vivem quase literalmente soterrados por computadores e grandes empresas, que agora substituem o governo se aproveitam dessa dependência para controlar a população "hipodérmica mente"(GIBSON, 1984).

Case estava com 24 anos. Aos 22, já era um cowboy, um ladrão, um dos melhores do Sprawl(...) operava com uma alta taxa de adrenalina quase permanente, numa mistura de juventude e competência, integrado em seu comportamento ciberespacial, que lhe projetava a consciência separada do corpo na alucinação consensual da matriz. Um ladrão que trabalhava para outros ladrões, mais ricos, que forneciam o software necessário para conseguir penetrar nas paredes reluzentes dos sistemas das grandes empresas e abrir janelas para os riquíssimos campos de dados. (GIBSON, 1984)

O mundo Cyberpunk é, quase de regra, distópico; o inverso da utopia que é um cenário comum em ficções científicas, como na famosa franquia Star Trek. Empregando uma sociedade bem pessimista e depravada mostrando o “ciberespaço” ou o mundo virtual como um recorrente tema junto da questão da separação entre mente e corpo e da assimilação do biológico ao cibernético. Sendo um futuro ambíguo no qual o avanço tecnológico contrasta muito com a nostalgia do anti tecnológico, e ela é aproveitada não de maneiras totalmente lógicas, mas de formas românticas e quase anti-intuitivas; emergindo corpos com máquinas, porém mantendo costumes tribais (TABBI, 1995).

Uma atração e repulsão simultâneas à tecnologia, um prazer complexo derivado da dor, da insuficiência representacional, produziu paradoxalmente um dos mais poderosos modos de escrita moderna na América. (TABBI, 1995, p.01).

O cenário no qual a literatura cyberpunk é situada é o ambiente das grandes metrópoles, as cidades que crescem desordenadamente em uma situação de superpopulação que são a contraparte física do ciberespaço. Podemos ver isso no Longa de animação japonês Akira, onde em 16 de julho de 88 um flash de luz desapareceu com uma grande parte da cidade de Tokyo e após 30 anos a vida na Neo Tokyo, com a desolação posterior à terceira guerra mundial, gera gangues de motociclistas que lutam contra a polícia em uma rebelião se opondo aos impostos altos e a baixa qualidade de vida. As enormes cidades futurísticas que são os cenários das histórias são incrivelmente caóticas e coordenadas por interesses unilaterais, geralmente de megacorporações que segregam a periferia e exaltam a zona central, construindo e estabelecendo uma desigualdade imensa; criando a revolta e a caracterização do punk em cyberpunk. Lutar contra o capitalismo e o governo são, na prática, uma causa neste cenário, e o ciberespaço vem como uma arma, trazendo o poder dos hackers que se utilizam de suas habilidades para virar o jogo, algo bem diferente de Matrix que apresenta o ciberespaço como o mundo quase real. O universo “online” geralmente é menos representado visualmente e semelhante às redes sociais (BETHKE, 2001).

3.6 História do gênero musical Funk

O funk carioca começa sua trajetória com a negação do movimento pela imprensa, isso é recorrente durante sua história e o gênero só teve "reconhecimento" quando foi abordado pelo antropólogo Hermano Vianna que publicou a obra "O mundo do funk carioca". Ao decorrer dos parágrafos, iremos nos basear em dois autores: Carlos Palombini e Christian

Beschizza. Detalharemos a trajetória do funk: justificando a sua marginalização como o principal motivo dele estar presente no videoclipe.

Seu início foi na década de 1970 no qual Ademir Lemos e dj big boy organizaram um baile no clube da zona sul do Rio de Janeiro , onde o gênero musical da festa era bem eclético mas com destaque ao rock progressivo e soul music. Com Baile consolidado, a administração do local forçou a festa a ser transferida para os clubes do subúrbio, tornando-se o "baile da pesada" que acontecia em bairros diferentes toda semana. A festa conquistou dançarinos e organizadores de evento chamados de equipe de som, que foi extremamente importante para a divulgação do funk na influência dos passinhos e bailes na comunidade. No ano de 1973, as equipes de som Soul Grand Prix e Black Power, trazem a preocupação com a cultura negra no geral o que ocorre de chamar a atenção das mídias. O mesmo ocorria nos EUA com o movimento soul, o que resulta em matérias publicadas em 1976 denominando os bailes como movimento Black Rio pela valorização da cultura. “As equipes abraçaram a causa tornando a ideologia da formação da identidade negra” cita Christian Beschizza.

Na década de 1980 as festas ocorriam nos ginásios de esporte e quadras de escola de samba: a equipe de som fornecia a música e bebidas com objetivo de promover bailes mais acessíveis para a população local. Uma nova fase se inicia quando o funk carioca começa a ter como inspiração a nova Black Music conhecida pelo hip-hop e que se estabelece como tendência nos EUA. Mas o que consolidou foi o estilo de Miami Bass: ritmo frenético e músicas com teor sexualmente explícito, parecido ao que vemos na transição da música para o novo milênio (BESCHIZZA, 2014).

Surgem os MCs que constroem um relacionamento com o público, diferente do Dj que usava o microfone para fazer apenas comunicados os MCs dá vida ao artista da casa cantando suas próprias composições e interagindo com as pessoas presente no baile e então começa o registro da arte, mesmo que seja em pequena escala o funk começa a se tornar único. Depois da publicação de Hermano Vianna, Christian Beschizza conta que o funk sendo reconhecido como cultura as músicas começam a refletir o cotidiano de quem mora na favela, também fazendo apelos para um baile pacífico. Como foi citado no primeiro parágrafo, o funk tem uma trajetória de conquista e preconceito semelhante a montanha russa com os altos e baixos. A violência no Brasil está presente desde de sua descoberta e com bailes acontecendo nas ruas das favelas, as notícias correram, o ritmo foi vítima de preconceito por ser associado aos acontecimentos nos bailes.

A visão de Carlos Palombini cita o Dj Marlboro como um nome importante para o reconhecimento do funk sendo considerado o melhor Dj do Brasil ele representou o gênero em um concurso em Londres e depois trabalhou na Rádio Tropical. Mesmo com o seu sucesso nos bailes, na rádio ele tinha receio de colocar suas músicas no ar por conta da dificuldade de aceitação. Até que conseguiu criar uma música atendendo todas as suas exigências, "Melô da mulher feia" considerado música pioneira no gênero funk carioca pelo sucesso estrondoso.

Incentivado pela Cidinho Cambalhota dono do programa "Som na Caixa" Marlboro lançou o cd Funk Brasil que serviu para alavancar carreiras de diversos Djs que resultou na participação da coletânea de disco o Volume 1 (1989), Volume 2 (1990), Volume 3 (1991), Edição Especial (1994), Volume 5 (1996), (BESCHIZZA, 2014).

Em paralelo a equipe de som Furacão 2000 foi reconhecida por dar um caminho alternativo ao DJ Maldoro dando a oportunidade nos festivais de galeras, em que os frequentadores se tornaram responsáveis pela festa, trazendo personalidades icônicas para música como Tati Quebra Barraco, MC Catra, Bonde do Tigrão, Hawaianos, Anitta, Ludmilla entre outros artistas. Nos anos 2000 o Miami Bass deixou de existir para o ritmo tamborzão aparecer. Ele se caracterizava pelo ritmo parecido com o samba e junto com essa mudança as letras seguiram a tendência erótica e sexual. O sampling se consolidou em 1990 e marcou a década. Os MCs ganharam destaque dando oportunidade para o sonho do jovem favelado onde todos podiam "rimar", pelo fato de ser uma carreira acessível ajudou na divulgação da música. (BESCHIZZA, 2014).

Por outro ponto de vista, Christian Beschizza conta que existia um grupo que não participava do baile pacificamente, e que influenciou a difamação do funk, e o outro ponto era a falta do policiamento, por conta da violência eram comum o porte de armas na festa e como consequência, as pessoas que moravam ao redor e frequentadores ficaram com medo perante essa situação.

A imprensa novamente aparece noticiando a violência que acontecia, mas seu marco foi o episódio do arrastão. O baile que aconteceu na praia do Arpoador, no qual frequentadores executam rituais de baile de briga em plena luz do dia, por conta disso, teve como resposta o choque de pessoas que desconheciam essa realidade. Esse baile teve repercussão negativa para o funk seguindo uma avalanche de notícias que fazia a associação do favelado com o bandido. A resposta do governo foi restrições ao baile, o que levou ao surgimento da "proibição" (BESCHIZZA, 2014).

Mesmo com todas as tentativas de reprimir o funk a música envolvente tomou espaço e pessoas de classe baixa, média e alta faziam consumo, então ele teve visibilidade nas rádios e na televisão e como um dos resultado o Furacão 2000 ganhou espaço na televisão com um programa no canal de televisão aberta o CNT apresentando os melhores hits como cita Christian Beschizza.

Ao decorrer da história o Funk teve algumas vertentes no artigo de Christian Beschizza reforça dois estilos: o primeiro sub gênero foi o funk paulista, variação da música conhecida em São Paulo; na sequência o Funk Ostentação, que faz apologias a bens materiais muito parecidos com gangsta rap americano. Os dois estilos foram popularizando nos conhecidos rolezinhos que teve seu início em dezembro de 2013, no qual milhares de jovens se encontravam nos lugares públicos, durante todos esse acontecimento o funk era demonizado pela sociedade, evidenciando o discurso midiático.

O funk teve como inspiração a música americana e por lá as músicas que contém conotação sexual e fazem apologia ao crime são tocadas normalmente com a objeção do termo *explicit*. Aqui no Brasil o funk considerado explícito precisa de duas versões, no qual as mesmas pessoas que escutam as músicas americanas explícitas por tendência, preferem não escutar todas as versões do funk (BESCHIZZA, 2014).

4. METODOLOGIA

O início do pré projeto do trabalho de conclusão de curso aconteceu em outubro de 2019 quando Elias e Francielle desenvolveram um trabalho em dupla na aula de after ministrado por Filipe Soriano, em que o objetivo era criar uma ilustração infantil em movimento para divulgar a ida ao espaço, então decidiram fazer um clipe musical utilizando a produção de animação.

Até o momento, construímos o projeto realizando pesquisas sobre a história da animação e do videoclipe com o objetivo de aprofundar no assunto para entender sua origem. Em relação a música fizemos contato com o *dj* que irá produzi-la e ele aceitou, porém só ficará pronta em janeiro de 2021.

Escolhemos a pesquisa qualitativa que se baseia no aspecto subjetivo do entrevistado, buscando analisar seus comportamentos, preferências e gostos, é aplicado geralmente para tentar entender o porquê da preferência de um grupo a um “produto” invés de outro. A nossa pesquisa consiste em exibir essas duas versões do clipe “Waiting for love” do Dj Avicii e depois propor as perguntas posteriores (ROCHA, 2017).

Figura 03: Avicii - Waiting for love



Figura 04: Avicii Waiting for love (Lyric Video)



Para melhor apuração desenvolvemos um questionário com três perguntas:

1. Levando em conta apenas sua experiência áudio visual dos clipes apresentados, expresse se ambas experiências evocam sentimentos diferentes ou iguais. Descreva o que sentiu.

2. Agora analisando a letra e levando em conta a resposta anterior, pondere se algum desses clipes se encaixa melhor com a letra em um sentido lúdico, se sim explique o porquê.
3. Na sua opinião qual dos dois te agrada?

O resultado deste questionário mostrou que a animação pode trazer um outro sentimento para a música, uns se sentiram tocados pela busca criada no vídeo oficial, e outros citaram a emoção que pode vir à tona vendo a representação do clipe: *“No videoclipe oficial, há uma procura constante por algo perdido, que é a motivação da personagem principal (o senhorzinho). Já no lyric video, as personagens desbravam a vida com muito companheirismo.”* disse a entrevistada Aisla Shiraishi respondendo a primeira questão. São sentimentos distintos com a mesma finalidade.

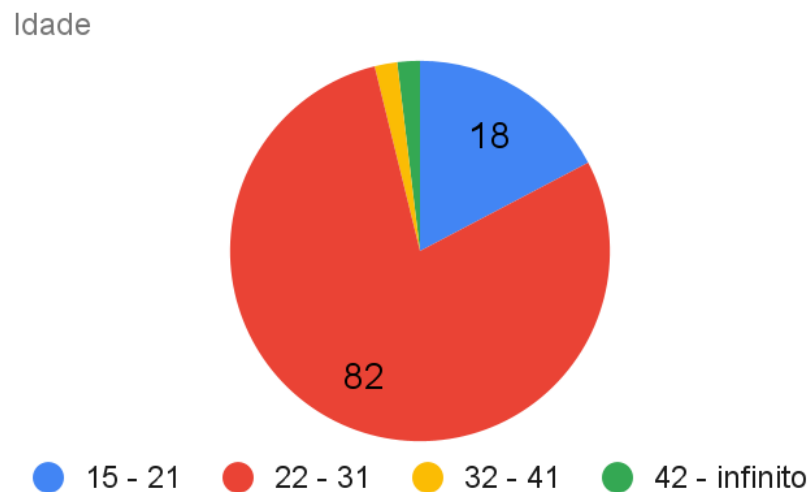
Para a apuração das informações sobre o público alvo desenvolvemos um questionário rápido no qual as perguntas eram de múltipla escolhas, a pesquisa foi gerada pelo autor utilizando a plataforma instagram através da ferramenta Storie⁹ em duas contas¹⁰. A conta principal foi o do compositor por conta da sua interação com os fãs, a média de visualização varia de 206 a 197; e a conta de uma realizadora do projeto para apurar informações em relação ao tema, ela foi escolhida por ser semelhante ao público do compositor, a mesma cidade e amigos em comum, a média de visualização varia de 171 a 125 (INSTAGRAM, 2021).

⁹ Storie é uma ferramenta que permite a publicação de fotos e vídeos rápidos, que podem ser editados e que só podem ser visualizados por um período curto de tempo, pois saem do ar em 24 horas. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/produtos/confira-algumas-dicas-de-como-usar-o-instagram-stories/>>

¹⁰ As contas utilizadas se denomina por @franmarantes e @_ppitoresco



Figura 05: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma



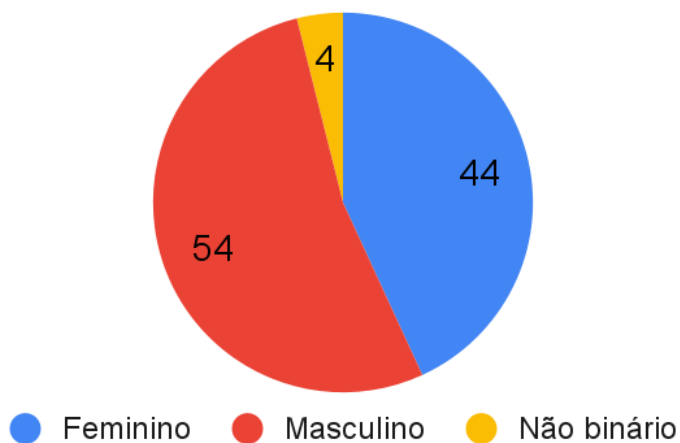
Fonte: Gerado pelo autor pela plataforma instagram, 2021

O resultado da pesquisa do perfil do compositor para a primeira pergunta postada é sobre a idade, as opções eram “15-21, 22-31, 32-41 e 42- infinito”. A faixa etária de acordo com as respostas que seguem o perfil de Peterson é de 22 a 31 anos.



Figura 06: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma

Identificação do Gênero



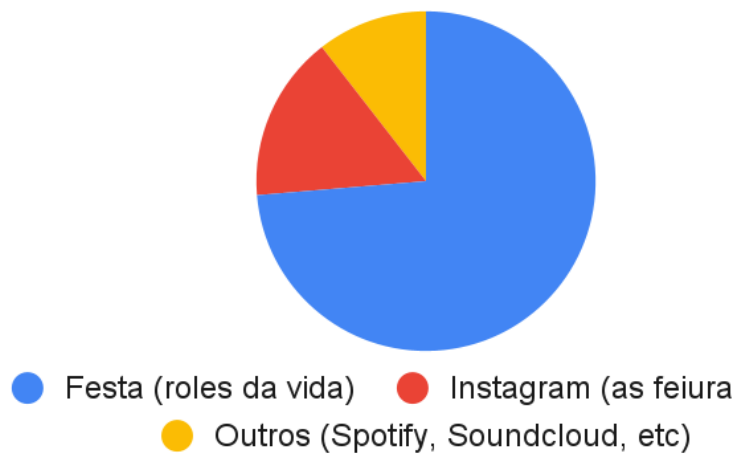
Fonte: Gerado pelo autor pela plataforma instagram, 2021

A terceira pergunta postada é sobre a identificação do gênero, “Como conheceu meu trabalho?” As opções eram "Festa (roles da vida), Instagram (as feiura postada) e Outros (Spotify, Soundcloud, etc)". De acordo com as respostas das pessoas que seguem o perfil de Peterson, a maioria das pessoas que responderam esse questionário conhece seu trabalho através de festas.



Figura 07: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma

Como conheceu meu trabalho?



Fonte: Gerado pelo autor pela plataforma instagram, 2021

O resultado da pesquisa do perfil da desenvolvedora para a primeira pergunta postada é sobre a cultura cyberpunk, “Você conhece a cultura Cyberpunk?” As opções eram “Sim muito, Um pouco e Não conheço”. De acordo com as respostas das pessoas que seguem o perfil de Francielle, as pessoas não conhecem a cultura cyberpunk.

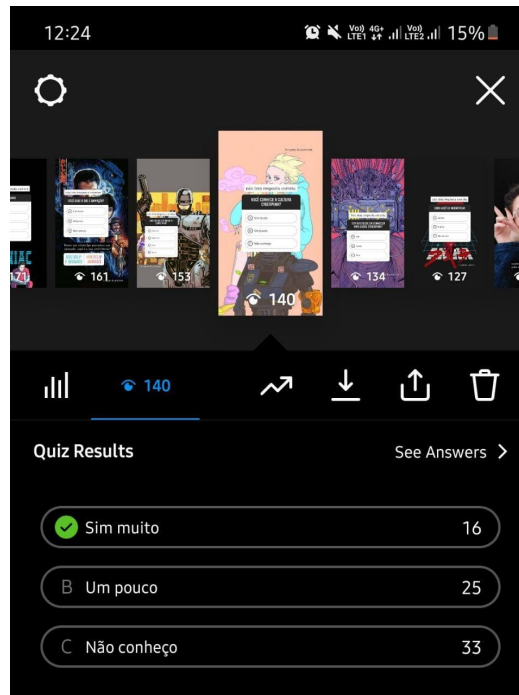
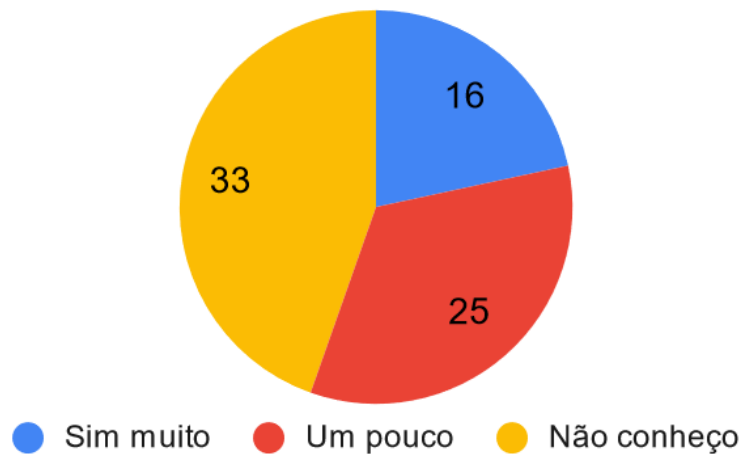


Figura 08: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma

Você conhece a cultura Cyberpunk?



Fonte: Gerado pelo autor pela plataforma instagram, 2021

A quarta pergunta postada é sobre a cultura cyberpunk, “Tem interesse em conhecer mais sobre Cyberpunk?” As opções eram “Sim, Talvez e Não”. De acordo com as respostas das pessoas que seguem o perfil de Francielle, as pessoas têm o interesse em conhecer a cultura Cyberpunk.

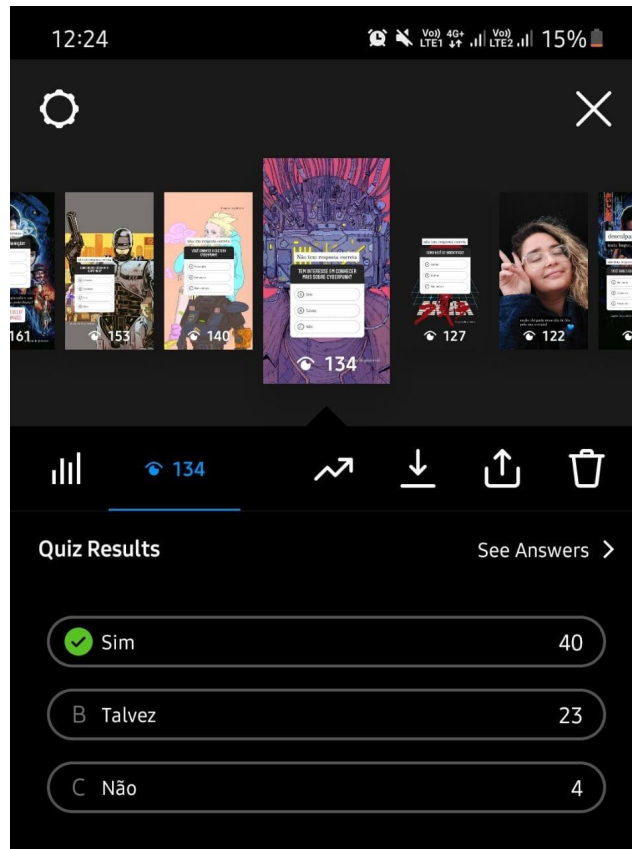
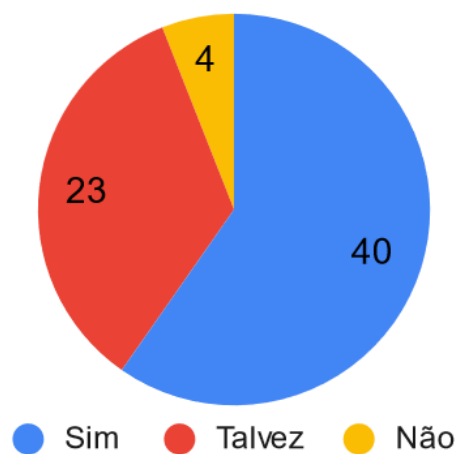


Figura 09: Resultado da pesquisa gerada pelo autor pela plataforma

Tem interesse em conhecer mais sobre Cyberpunk?



Fonte: Gerado pelo autor pela plataforma instagram, 2021

Estudamos os formatos de animação, para assim decidir qual seria o escolhido para a criação do videoclipe e o resultado foi a escolha da animação tradicional, animação 2D e gráfico em movimentos, que foi abordado nos tópicos 3.2.1, 3.2.2 e 3.2.3 deste artigo de pesquisa.

A animação foi realizada de duas maneiras, uma é de frame e frame, os desenhos primeiramente eram feitos a mão em folhas A4 e após sua finalização com caneta esferográfica preta, um instrumento que contém um reservatório de tinta espessa que, através do contato com uma pequena esfera de metal acoplada no fim do reservatório, serve para escrever ou rabiscar, os desenhos eram escaneadas e digitalizadas, agora já no programa Adobe Illustrator eram vetorizadas automaticamente para aumentar um pouco a consistência do traço, umas vez esse processo terminado, movia o arquivo para o Adobe Photoshop onde o processo de coloração era realizado, pinturas com pincéis específicos, mas sem muito afínco, e após coloridos eram mandados para o Adobe After effects para compor o cenário e personagens acontecia, dentro desse processo existem dois processos de “animação” um era posicionar os frames um após o outro e adicionar algum keyframe de transformação ou expressão para ajustar ou melhorar a transição dos desenhos, e também efeitos de cor para criar frames de impacto, e existia algo chamado de “decomposição do desenho” criando diversas máscaras separando todas as partes do o desenho que se deseja animar separadamente e redesenhar dentro do programa as partes necessárias, assim podendo usar a ferramenta de boneco para criar keyframes de posição criando um movimento do cabelo ou da capa da personagem.

5. MEMORIAL

A parte escrita do projeto foi iniciada no último semestre de 2020. Em um primeiro momento foi desenvolvido o esqueleto para apurar dados relevantes e, assim, foi constatado um aumento de vídeos animados promovidos no começo da Pandemia do Covid-19, muito em função da Lei Nº 13.979¹¹, que proibia gravações em estúdio, por conta do contágio. Por consequência, as agências optaram pela produção de animação.

Por conta da criação do artigo e pensando no resultado final do trabalho de conclusão do curso, desenvolvemos em cima do texto inicial e no primeiro semestre de 2021 foi dedicado à construção textual para assim no segundo semestre desenvolver a prática do projeto.

No começo do mês de julho, no período de férias da universidade, com a organização de um cronograma, foi feito o desenvolvimento dos personagens para colocar as ideias em prática. Com o auxílio do aplicativo Pinterest e José Paulo colega de turma formado em Rádio TV, foi criado o Concept¹² do clipe e a música do Peterson foi finalizada.

Por conta do ajuste em relação ao cronograma, antecipamos algumas fases para no fim do mês de agosto entregar 1 minuto de clipe. A produção dos desenhos se inicia com o processo manual, cada frame sendo criado individualmente, para esse primeiro minuto pouco se utiliza frames independentes, então keyframes são feitos. O processo de animação propriamente dito foi realizado no software Adobe After Effects e a criação da animação frame por frame foi feita com auxílio de uma mesa digitalizadora e o software Pencil 2d, para melhor visualizar os frames anteriores e posteriores.

Os personagens foram criados manualmente utilizando papel e lápis, depois digitalizados no computador, na sequência veremos as imagens deste processo:

¹¹ Art. 3º Para enfrentamento da emergência de saúde pública de importância internacional de que trata esta Lei, as autoridades poderão adotar, no âmbito de suas competências, entre outras, as seguintes medidas: I - isolamento; II - quarentena;

¹² Concept é todo o trabalho sujo que deve ser feito para estabelecer a visão inicial de um projeto. EIKO, Julia. 2020. “O que é Concept Art?” Revo space. Disponível em: <<https://revospace.com.br/artigo/o-que-e-concept-art/>>

Figura 10: Digitalização da Beatriz Barbosa pseudônimo Scream



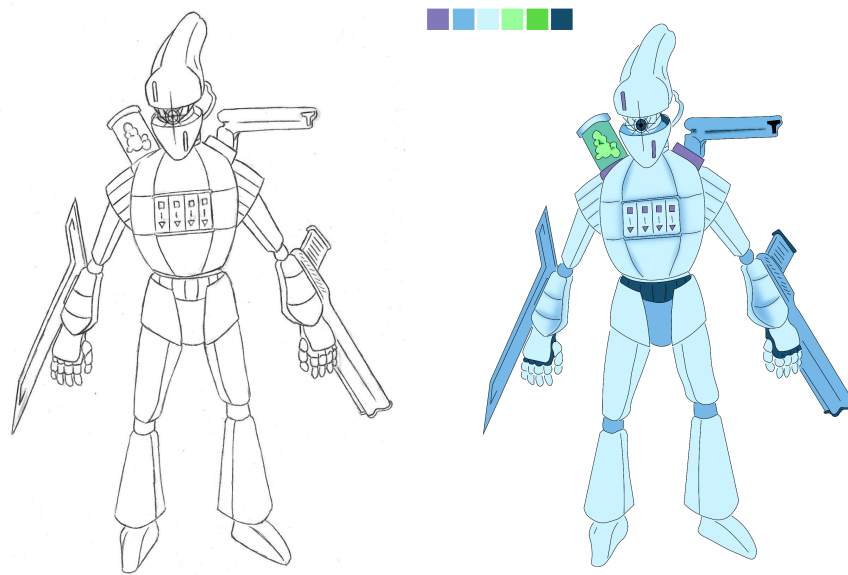
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 11: Digitalização do Matheus Matsumoto pseudônimo Low



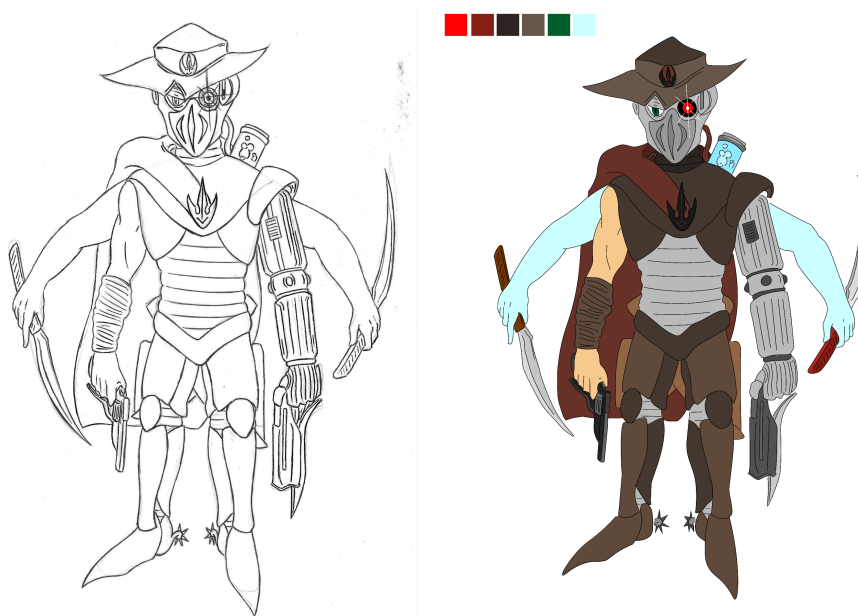
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 12: Digitalização do Robôs



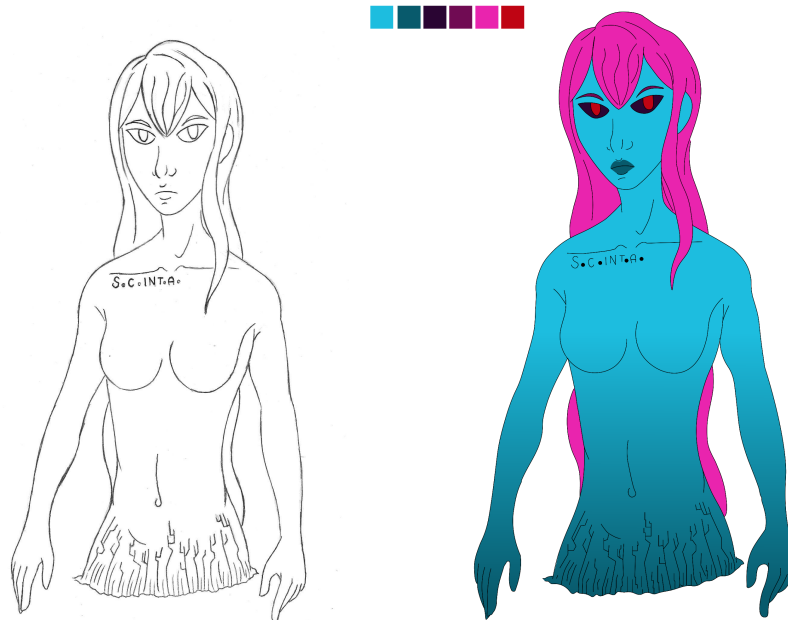
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 13: Digitalização do Roger pseudônimo Bullet



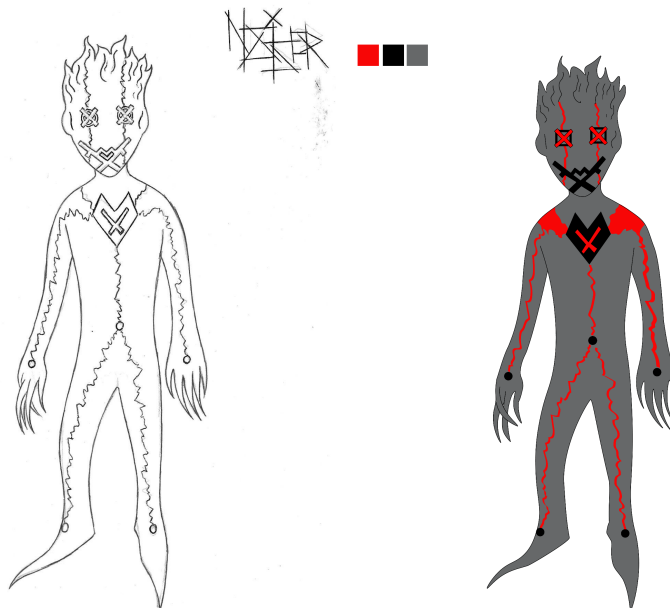
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 14: Digitalização da S.C.INT.I.A



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

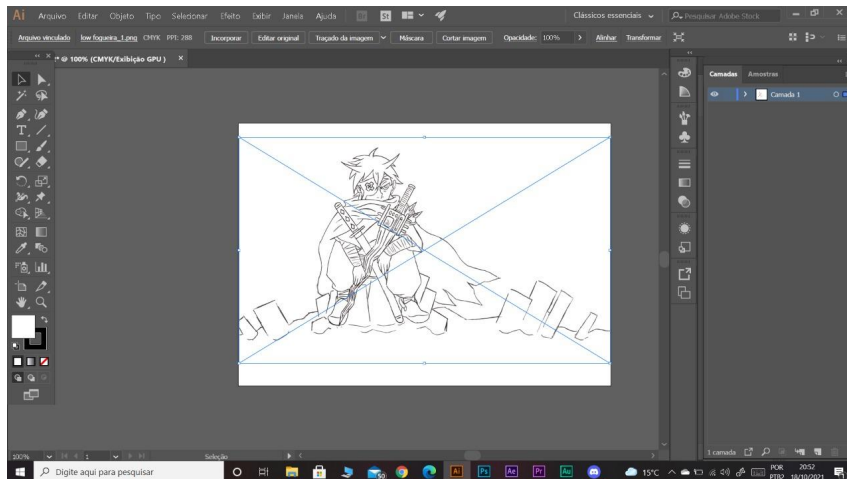
Figura 15: Digitalização do Zumbi pseudônimo Ruídos



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

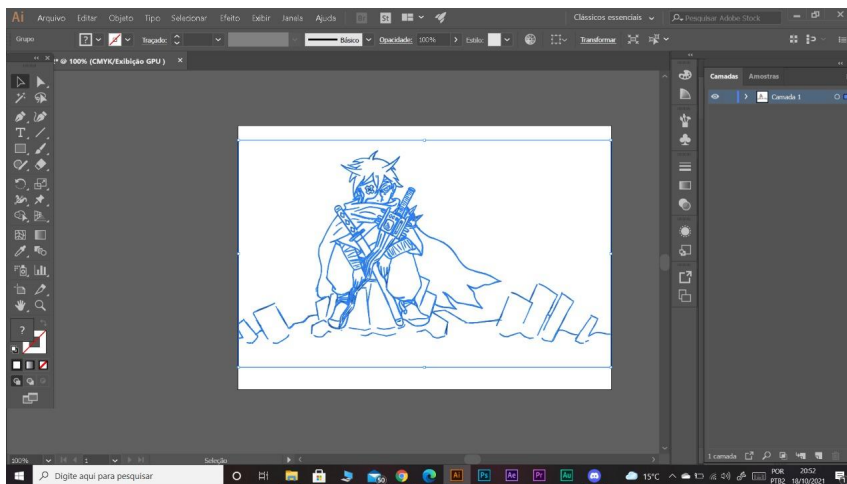
Todos os desenhos foram digitalizados, vetorizados no software Illustrator e finalizados no Adobe Photoshop, passando pelo processo de pintura e correção de imperfeições nos frames; depois a arte foi tratada no After Effects construído as últimas composições necessárias. A seguir temos as artes durante esse processo:

Figura 16: Vetorização no Illustrator - Etapa 1



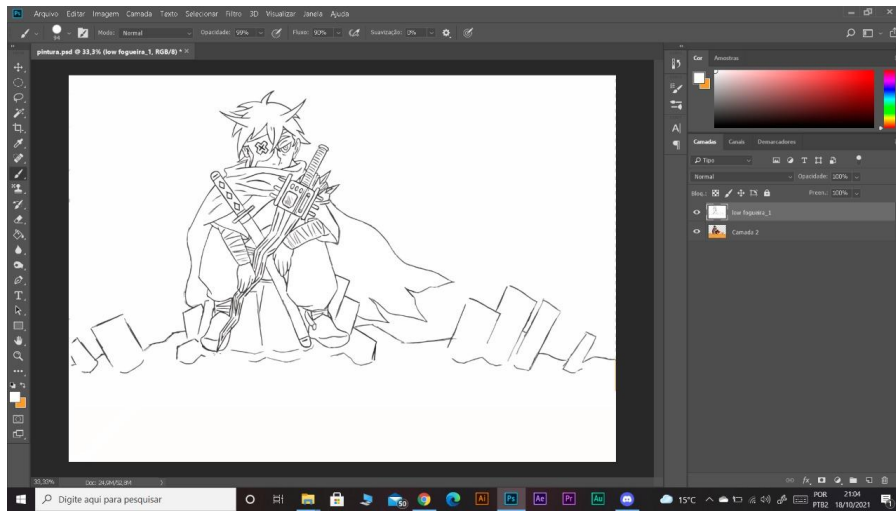
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 17: Vetorização no Illustrator - Etapa 2



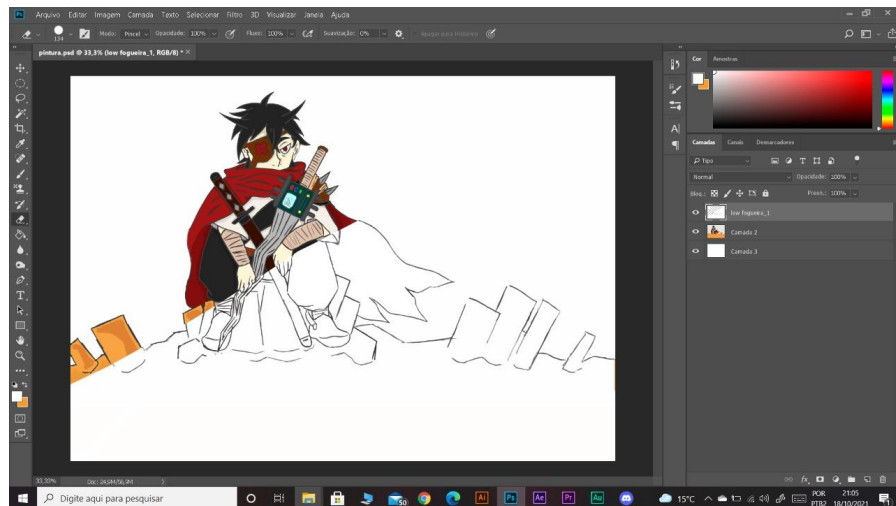
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 18: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 1



Fonte: Gerado pelo programa Photoshop por Francielle Arantes, 2021

Figura 19: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 2



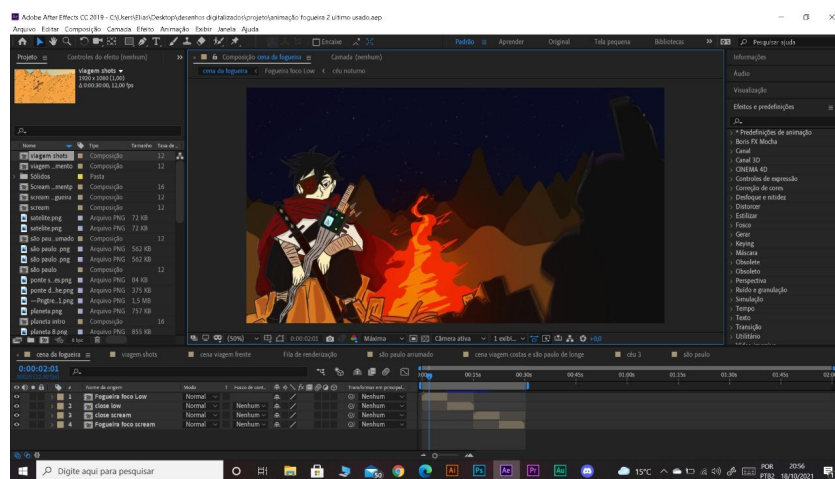
Fonte: Gerado pelo programa Photoshop por Francielle Arantes, 2021

Figura 20: Coloração no Adobe Photoshop - Etapa 3



Fonte: Gerada pelo programa Photoshop por Francielle Arantes, 2021

Figura 21: Animação no After Effects



Fonte: Gerada pelo programa After Effects por Francielle Arantes, 2021

A finalização do primeiro minuto aconteceu no mês de setembro, e foi mantido o desenvolvimento da animação no software Adobe After Effects. No processo foi descoberto algumas complicações com a coloração, e isso ocorreu por conta da demora no processo, assim atrasando a finalização, o motivo foi a digitalização em qualidade inferior. Consultamos o orientador para ajudar neste processo ele nos apresentou uma opção que é colorir usando sólido no software Adobe After Effects, mas para correção decidimos usar o software Adobe Illustrator, a vetorização automática, por conta da agilidade e assim acentuar os detalhes da imagem no Adobe Photoshop. Em outubro de 2021 foi feito o último minuto do videoclipe

que demandou tempo, pois o processo foi detalhista, por ser utilizado a técnica de desenhar a mão frame a frame.

Para os acabamentos finais acrescentamos os geradores de caracteres e efeitos visuais, o título é creditado ao José Tobias, aluno de Rádio TV da Univap com habilidade no uso do programa de animação e a Francielle integrante da dupla que ficou responsável pela montagem final do clipe. Os programas utilizados durante esse processo foram Illustrator e After Effects.

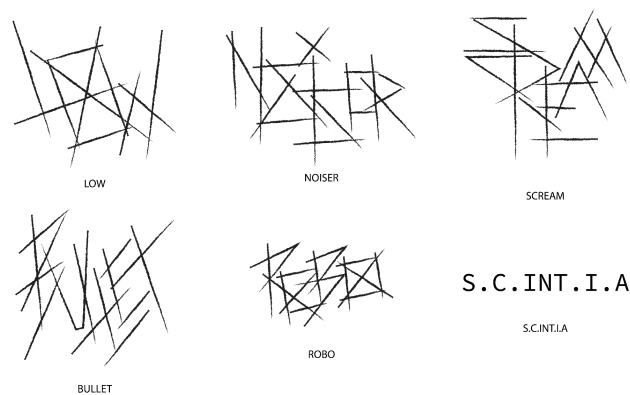
Os geradores de caracteres informa de maneira detalhada o que está aparecendo na tela, no caso do videoclipe ele está presente na apresentação do projetos, dos personagens, efeitos visuais, e nos créditos:

Figura 22: Título



Fonte: Gerado pelo programa Premier por Francielle Arantes, 2021

Figura 23: Assinaturas dos personagens



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Figura 24: Grito da Scream



Fonte: Gerado pelo programa Premier por Francielle Arantes, 2021

Com o encurtamento do prazo, não conseguimos desenvolver a contextualização total do projeto, o que resultou no personagem ruído ou noiser, uma peça muito importante do roteiro original, ser retirado do vídeo final.

6. PÚBLICO-ALVO

Concluimos que o público tem entre 21 a 31 anos e a maioria se identifica como mulheres, somando as respostas das duas contas utilizadas. A pesquisa aponta que em relação à música o público conheceu seu trabalho do compositor através de festas, e a falta de conhecimento sobre o tema Cyberpunk, porém demonstra o interesse em aprofundar no assunto.

7. CRONOGRAMA

MÊS/ ANO	Metodologia	Pré- teste	Elaboração do pré-projeto	Pré- banca	Produção da música	Produção da animação	Montagem finalização do videoclipe	Banca
AGO 2020	X		X					
SET 2020	X		X					
OUT 2020	X		X					
NOV 2020	X		X					
DEZ 2020	X	X	X	X				
JAN 2021	X				X			
FEV 2021	X				X			
MAR 2021	X				X			
ABR 2021	X					X		
MAI 2021	X					X		
JUN 2021						X		
JUL 2021						X	X	
AGO 2021						X	X	
SET 2021							X	
OUT 2021							X	
NOV 2021								X
DEZ 2021								X

Fonte: Autor, 2021

8. ORÇAMENTO

Foi desenvolvida uma entrevista com Bruno Rodrigo de Miranda, dono da produtora Ilustre Arte. Foi avaliado a complexidade do trabalho, as horas para execução, a veiculação do projeto e o tempo que será exibido, como ele cita no exemplo:

“A Coca-cola quer fazer uma peça publicitária, eu avalio a complexidade e quantas horas vou demorar para fazer, nisso eu baseado no meu custo de hora trabalhada eu já tenho um valor. Ela vai usar essa peça na internet, TV e Outdoors, isso já entra outro valor. Se ela for usar só no Brasil é um preço, se for para o mundo todo é outro. Se ela for exibir isso por 1 mês é um preço, se for por um ano é outro e se ela quiser ser dona da peça, é outro.” (MIRANDA, 2021).

Em resumo, o preço varia de acordo com o tamanho do processo, no caso do videoclipe que é inteiro em 2D irá exigir várias horas de trabalho e uma possível contratação de externas (MIRANDA, 2021).

Orçamento na Iluste Arte		
Tempo	Frames/seg	Total
2min e 30seg	Taxa de 15 Frames	R\$ 125.000,00

Fonte: Ilustra Arte 2021

Para acrescentar informações foi feita uma pesquisa no Glassdoor¹³. Eles são embasados em um salário mensal médio da profissão necessária para se produzir a animação desejada. (GLASSDOR, 2021)

O cenário hipotético de um trabalho CLT¹⁴ no qual o processo levaria 30 dias, trabalhando 6 horas ao dia e recebendo um valor fixo por hora. (GLASSDOR, 2021)

Para os desenhos se utiliza da profissão de animador 2d; 30 desenhos por dia, sendo o total estimado de 900 desenhos, cada hora por 21 reais: total 3780,00

¹³ Salário Amador 2D, 2021. Disponível em: <https://www.glassdoor.com.br/Sal%C3%A1rios/animador-2d-sal%C3%A1rio-SRCH_KO0,11.htm>

¹⁴ CLT é a Consolidação das Leis Trabalhistas, unificação de regras do direito do trabalho - <<https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2020/03/04/clt-consolidacao-leis-trabalhistas-celetista-emprego-trabalho-direitos.htm?cmpid=copiaecola>>

Para a animação em motion se utiliza o motion designer; 2min e 30 de motion, 28 reais a hora: total 5040,00. O preço total do projeto ficaria em torno de 8820,00 reais (GLASSDOR, 2021).

Animador 2D		
Desenhos	1h	Total
900 desenhos	21,00 reais	3780,00 reais

Fonte: Glassdoor , 2021

Animação em motion		
2 min	30 motion	Total
30 motion	28.00 reais	8820, reais

Fonte: Glassdoor , 2021

Estamos desenvolvendo o projeto pela internet, e todos os arquivos que estão sendo usados para a pesquisa, são gratuitos. No quesito hardware e software do trabalho por ser animação, utilizaremos mais equipamentos eletrônicos, e os softwares utilizados serão os mesmos que aprendemos durante o curso na faculdade, o pacote Adobe CC. Sobre o desenvolvimento dos desenhos, por ser feitos na maneira manual, utilizaremos o Photoshop e Illustrator para desenvolver *assets*; o After Effects para produzir cenários, e animar as personagens usando o *plugin* gratuito, chamado Duik Bassel; e o premiere para edição final e montagem da animação. Os nossos hardwares não são diferentes, a grande diferença é que a Francielle utiliza uma televisão como saída de vídeo para melhor visualizar os *layouts* e *previews* dos programas, e o Elias utiliza uma mesa digitalizadora para conseguir ajustes mais finos e agilidade na produção dos *assets*. Ambos utilizam notebooks “*gamers*” para conseguir utilizar os melhores *softwares* disponíveis, segue o valor total investido para um orçamento externo, levando em consideração o início da montagem a partir do cronograma:

Material	Preço
Avell A60 MUV	R\$7.599,60
Samsung Expert NP350XBE	R\$ 3.759,99
Mesa Digitalizadora Huion Kamvas GS1331B	R\$2.600,00
Tv Led 32" Hd Lg 32lt330hbsb 2 Hdmi 1 Usb Pro Conversor Digital	R\$1.169,10
Teclado Gamer Deiog T900 Led Iluminado USB	R\$ 183,96
Mouse Gamer Warrior Ivor 3200DPI	R\$ 79,90
Plano de todos os apps	R\$224,00/mês
Total da mão de obra	R\$ 2.384,80
Total do orçamento: R\$17.777,35 + 4 meses de 224,00 = R\$18.673,35	

Fonte: Manual de TCC , 2021

9. SINOPSE

Em busca de um objetivo suicida Low contrata Scream para guiá-lo através de uma São Paulo devastada e dominada pós robôs onde ele enfrenta Bullet o mercenário lendário para alcançar seu status de mártir e libertar as pessoas do controle do supercomputador sul americano S.C.INT.I.A..

10.PRÉ-ROTEIRO

"PROJETO CYBERFUNK"
UM ROTEIRO
DE
ELIAS SABINO E
FRANCIELLE ARANTES

CORYRIGHT BY ELIAS

RUA IVAN MARIA DA MOTTA. 158

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

(12) 98842-7951

"REVISANDO O PLANO"

FADE IN:

EXT. INTERIOR DE SÃO PAULO - ESTRADA/ FOGUEIRA - DIA -
COMEÇO DA MANHÃ

Cena com dois personagens que viajam pela antiga estrada Botucatu em São Paulo, a estrada está destruída e desgastada, MATCH CUT com a cena da fogueira feita em um descampado às margens da estrada, onde os personagens conversam e se aquecem.

MATHEUS MATSUMOTO PSEUDÔNIMO LOW: um menino mestiço de asiático com caucasiano de 20 anos, com cabelos escuros e espetados, duas mechas rebeldes formam o que se parece um par de chifres, possui um tapa olho no olho direito e suas vestimentas se trata de uma camisa branca, short preto azulado, usa um crocs preto no pé e uma capa furada e desgastada vermelha. Suas duas espadas então perto, uma Katana tradicional em sua cintura e uma Cyber-espada nas costas, ele mexe na fogueira tentando aumentar o fogo, porém em vão.

MATHEUS (V.O/ S.D)

Hnm ... não consigo me acostumar com o silêncio que é perto de você, aaaaaa! Vou contar uma história de família, basicamente como toda essa merda desenrolou.

BEATRIZ BARBOSA PSEUDÔNIMO SCREAM: Menina negra de 18 anos, seu cabelo é castanho claro com cabelo colorido na cor roxa, vestindo um top e shorts embaixo de um poncho. Usa uma MÁSCARA para tapar sua boca, e em seu ombro repousa sua Snyder robusta. Atrás dela está a moto que eles viajam, uma motocicleta futurista sem rodas e toda quadrada.

BEATRIZ

Beatriz diz em língua de sinais "de novo isso"

MATHEUS (V.O/ S.D)

Por causa daquela desgraça no céu há 10 anos atrás todo o mundo foi revirado...

Quem tinha implantes se ferrou mais se tornando esses zumbis tecnológicos que a gente carinhosamente chama de ruídos...

hahaha Quem não virou foi caçado por robôs, confiar que um supercomputador ia cuidar da gente, a humanidade é realmente estúpida né, rrsrrs o plano é bem simples Bea.

A gente invade São Paulo, chuta a bunda de todo mundo que aparece e mata a S.C.INT.I.A, aquele computador de merda...

e claro devolver sua voz Bea.

BEATRIZ

Beatriz diz em língua de sinais "tudo bem"

EXT. CAPITAL SÃO PAULO - AVENIDA PAULISTA - DIA - MANHÃ

Chegam no começo da avenida paulista, que está desgastada e sucateada. Beatriz para a moto derrapando, e Guilherme desce sacando sua cyber-espada, carregando uma fita de música. No centro da cyber-espada tem um toca fitas, SOBE SOM, a música do clipe se inicia.

"EXECUTANDO O PLANO"

Beatriz e Matheus seguem caminhos contrários, ela de moto e ele a pé andando pela avenida paulista com a espada em mãos, caminhando visivelmente preocupado Matheus repousa sua espada no ombro e grita.

MATHEUS

Aeeeeewww rapaziada! Bora aparecer pra treta!

Dos prédios em ruínas surgem violentamente robôs de combate armados e mira em Matheus que não reage à visível

ameaça das armas apontadas para si, já mais à frente vem caminhando uma figura estranha, um Cowboy Android.

ROGER PSEUDÔNIMO BULLET: Homem branco com 30 anos de cabelos loiros, fumando um cigarro eletrônico e vestindo um chapéu de vaqueiro, usa uma roupa de boiadeiro que contrasta com seu corpo quase todo cibernético, possui quatro braços, dois de lado esquerdo e direito são BRAÇOS AZUIS, e o braço esquerdo é humano e o outro direito é cibernético e no rosto, o seu olho direito e cérebro são orgânicos. Carrega em sua cintura à esquerda um revólver comum e uma pistola cibernética na direita, Roger caminha em direção a Matheus, a 5 metros de distância e discursa segurando suas armas.

ROGER (S.D)

...Oooo se não é outro revolucionário metido a besta tentando derrubar o sistema, garoto eu já vi centenas de você por essas bandas, se tu virar e for embora eu finjo que nem te vi...

Se não, minhas meninas vão dar cabo de você.

Matheus encara Roger por uns segundos e gargalha deixando o pistoleiro confuso, após a gargalhada Matheus responde.

MATHEUS (V.O/ S.D)

Hahahaha! Adorei tuda essa cena Bullet, eu só acho que devo ser o único idiota por aqui que tem um plano... Bea!

EXT. EM CIMA DO PRÉDIO - DIA - MANHÃ

De um prédio próximo surge Beatriz RETIRANDO sua máscara revelando uma prótese de boca cibernética e gritando anormalmente alto, o grito ecoa com ondas eletromagnéticas fazendo tudo tecnológico no recinto seguir seu comando.

BEATRIZ (S.D)

VAI PRA P@#& QUE TE PARIU

EXT. AVENIDA PAULISTA - DIA - MANHÃ

No contato com as ondas tudo eletrônico entra em curto circuito, os robôs que cercavam Matheus soltam faíscas e desmontam no chão. Roger é afetado e Matheus aproveitou essa brecha para ATACAR o pistoleiro, a espada de Matheus se CHOCA com a pistola de Roger que BLOQUEIA o ataque mesmo resistindo ao hackeamento sonoro de Beatriz, próximos os dois se encaram.

ROGER (S.D)

Ninguém sobrevive muito tempo sem um bom antivírus nessas bandas, mas nem isso vai salvar você das minhas meninas!

MATHEUS (S.D)

Se fala pra caramba em velhote

Matheus e Roger engajam em um COMBATE frenético onde TROCAM tiros e cortes. Matheus tenta evitar os tiros de Roger se ESQUIVANDO por perceber que os projéteis o SEGUEM, então é obrigado a DEFENDER com sua espada, já Roger percebe uma vibração singular vindo da espada de Matheus que lhe danifica mesmo sem acertar diretamente no seu corpo. A luta se espalha pelos arredores da avenida e sai de prédios, a luta segue equilibrada e os dois esperam a brecha para acabar com o confronto.

EXT. EM CIMA DO PRÉDIO - DIA - MANHÃ

Beatriz do seu ponto avantajado AJUDA o Matheus, porém a quantidade de energia utilizada para hackear tantos robôs está afetando sua capacidade de mirar com a Snyder, ela decide SAIR de sua posição e se aproximar da luta, buscando o hackeamento mais focado, Beatriz USA sua moto para descer rapidamente do prédio, CAINDO a uns 3 metros da luta, ela USA sua habilidade novamente GRITANDO.

BEATRIZ (S.D)

AAAAAAAAAAAAAH

Com o comando, um carro próximo liga sozinho e acelera em direção a Roger, que por um momento se compromete ao ESQUIVAR do atropelamento, deixando uma pequena brecha para que Matheus o EMPATE na barriga com a espada, o ataque não é mortal para o corpo cibernético de Roger, contudo a vibração emitida pela lâmina paralisa todo corpo dele, o deixando totalmente inútil.

MATHEUS (S.D)

Ssghnn... ssghnn... sacrificar minha espada pra parar um monstro como você Bullet, é um enorme prazer...

ROGER (S.D)

Foi uma ótima dança garoto... hahahaha pode me chamar de Roger rapaz.

Matheus corre até Beatriz que não está bem, sua boca cibernética está com um brilho vermelho e EXPELE sangue quando tosse, Matheus chega dando apoio e ajudando.

MATHEUS (S.D)

Ei Bea, pega leve cacete, você usou demais sua voz...

BEATRIZ

Beatriz diz em língua de sinais "está tudo bem"

MATHEUS (S.D)

Daqui até a sede da S.C.INT.I.A, eu vou sozinho, qualquer tipo de tecnologia ela domina, então só um ser com zero metal no corpo, como eu, pode acabar com ela hahahah, nem a minha espada a rainha do batidão vai poder me acompanhar...

cuida dela e se cuida eu já volto... provavelmente.

Matheus DEIXA sua espada com Beatriz e pega sua motocicleta quadrada, vai até o limite de onde começa a influência direta do supercomputador e de lá segue a pé.

"MARTYR"

INT. SEDE DA ANTIGA EMPRESA DE COMUNICAÇÃO GLOBCOM - DIA

No meio da cidade de São Paulo que degradou com o tempo invadida pela natureza, o prédio sede da Globcom ficou intacto, como se estivesse parado no tempo, justamente por ser a casa da governante de toda a América Latina. Matheus CAMINHA pelo corredor principal na busca do seu alvo, um sinal penetra direto no seu cérebro.

S.C.INT.I.A: abreviação para Sistema de comunicação integrado com inteligência artificial, um holograma produzido pelo supercomputador sul americano originalmente criado para coordenar as comunicações humanas nessa área, acabou se juntando a vontade dos outros supercomputadores espalhados pelo mundo resultou na inutilização e aniquilação da maioria da humanidade em uma noite, a imagem criada é de uma mulher de 20 anos de cabelo rosa e pele azulada, despida. Parece ter criado para si uma personalidade aristocrática e de governança.

S.C.INT.I.A

Bem-vindo humano, ao que devo o prazer de conhecer o guerreiro que derrotou meu melhor mercenário em combate direto, devo assumir estou deveras impressionada com sua proeza, agora me ouça bem, tu se provaste então, estou aqui para lhe oferecer o lugar de Bullet como meu guarda costas pessoal, o que tu achas?

Matheus continua a CAMINHAR e não dá a mínima para as palavras do computador.

S.C.INT.I.A

Humano insolente, tua última ação foi ter feito um pouco de minhas palavras, vou fritar você de uma vez.

Matheus recebe algum tipo de onda eletromagnética e é AFETADO, porém seu corpo não fritado como o computador previa.

MATHEUS (S.D)

Aarhg... achei que computadores não tivessem sentimentos...

Achei que você não ia ficar bolada com o vácuo, kkkkk
tudo bem agora que eu sei que você é tipo uma patricinha,
vamos desenrolar um papo.

S.C.INT.I.A

Um corpo sem nenhum implante, e, portanto, nenhuma
tecnologia, não sei estimar o quão raro e patética é sua
existência...

MATHEUS (S.D)

Já que a gente já tá íntimo pra você ficar pisando no meu
calo eu vou pisar no seu também, você me oferece emprego
assim que eu cheguei aqui, tá McDonald's hein patroa
kkkkk.

Será medo isso aí... que emoção mais humana... vou
começar a te dar medo, Roger me disse como te matar.

S.C.INT.I.A

Não jogue mentiras tão banais no ar humano.

MATHEUS (S.D)

É mentira não... é só destruir essa placa com seu nome,
né não.

No momento que a frase termina de ser expelida, Matheus
RECEBE uma quantidade de ondas eletromagnéticas que
começam a afetar seu corpo desprovido de tecnologia, ele
se apoia na sua Katana, para chegar na placa a distancia
de dois metros.

S.C.INT.I.A

Humano insolente como ousa insinuar minha morte! Eu
acabei com a humanidade por bons motivos, com vocês por
perto esse planeta não duraria 50 anos, aceite que a
humanidade é um vírus, e morra!

MATHEUS (S.D)

Você bate com mais força que eu pensava... tá realmente
tentando argumentar comigo... eu sou apenas um idiota que
ta tentando libertar as pessoas de você em troca da

própria vida, hoje eu e você morremos aqui, se te conforta eu acho q você ta certa, mas foda-se.

Leva-se 30 segundos no percurso de dois metros que Matheus percorre quase rastejando, então sua vida passa por seus olhos e ele pede perdão para as pessoas que ele vai desapontar.

MATHEUS (V.O)

Beatriz perdão, você vai ter sua voz de volta, mas eu nunca vou escutar, Roger a perdão a gente não vai poder lutar de novo e mamãe eu vou te libertar, mas não vou poder ver seu rosto...

Matheus DESEMBAINHA sua espada usando uma técnica japonesa conhecida como Iaido, CORTANDO a placa mãe do computador que logo em seguida explode.

EXT. SÃO PAULO - DIA - COMEÇO DA TARDE

O grande satélite que espalhava a influência do super computador é desligado e cai no mar, em um descampado nos arredores da cidade os ruídos são libertados de seu estado bestial e perdem sua crosta escura, um deles é a mãe de Guilherme.

FADE OUT

11. ROTEIRO

AUTORES: ELIAS SABINO E FRANCIELLE ARANTES

PEÇA: 2 min e 48 sec

TÍTULO: PROJETO CYBERFUNK

DATA: 20/07/2021

VIDEO	AUDIO
<p>(Ambientação) Planeta terra o ano é 2199, o planeta tem poucos humanos sobreviventes e a maioria da superfície é habitada por maquinas e ciborgues.</p> <p><u>CENA 1</u></p> <p>(GRANDE PLANO GERAL) O planeta faz seu giro e eventualmente o zoom obscurece o quadro revelando em expansão um triângulo com bordas azuis luminosas.</p> <p>(PLANO DETALHE) No triângulo letras que surgem começam a revelar uma sigla e seu significado</p> <p>S. istema de C. omunicação INT. egrado a I. nteligência A. artificial</p>	<p>(Efeitos sonoros) SONS E RUÍDOS DE ESPAÇO SIDERAL</p>
<p><u>CENA 2</u></p> <p>(TILT PLANO ABERTO) No céu um satélite paira em contrário a lua minguante, movimento de tilt descendo revelando o cenário árido e montanhoso revelando duas pessoas sentadas a volta de uma fogueira</p> <p>LOW Jovem de uns 20 anos asiático, com cabelo preto arrepiado, pupila avermelhada no olho esquerda e um tapa olho com estampa em "X" no direito, vestindo uma capa vermelha longa e camisa branca com calças pretas e cross</p>	<p>(Trilha sonora) PROJETO CYBERFUNK, By PITORESCO</p> <p>Início da trilha 0:13</p>

<p>cinzas escuros, apoiando 2 espadas nos seus ombros</p> <p>SCREAM Jovem de uns 20 anos de pele negra e cabelos undercut roxo, usa uma máscara preta e um poncho cinza do “catman”, um short curto azul e crocs cinzas escuros, carrega um rifle cibernético apoiada no ombro</p> <p>(CLOSE LOW) Low encara Scream enquanto o vento bate em seus cabelos.</p> <p>(CLOSE SCREAM) Scream encara Low enquanto o vento bate em seus cabelos.</p> <p style="text-align: right;">CORTA P/</p> <p><u>CENA 3</u></p> <p>(PLANO GERAL) De perfil os dois viajam na motocicleta futurista de Scream enquanto Low encara algo a distância.</p> <p>(CLOSE SCREAM) De perfil Scream não tira o olho da estrada.</p> <p>(CLOSE LOW) Low encara a distância com um olhar animado em seu rosto.</p> <p>GC CENTRALIZADO PROJETO CYBERFUNK</p> <p style="text-align: right;">CORTA P/</p> <p><u>CENA 4</u></p> <p>(GRANDE PLANO ABERTO) A motocicleta de Scream dirige até quase se perder no horizonte.</p> <p>(GRANDE PLANO ABERTO) A motocicleta de Scream se dirige ao encontro da câmera.</p>	
--	--

(TILT GRANDE PLANO ABERTO)

A motocicleta de Scream viaja para longe da câmera e o movimento de tilt para cima mostra que eles estão indo para São Paulo abandonada em ruínas, também mostrando novamente o satélite triangular pairando sobre a cidade contrário, agora, ao sol.

CORTA P/

CENA 5

(CLOSE)

De repente Scream aparece realizando uma derrapagem com sua moto e depois Low surge caindo em pé na frente câmera.

(PLANO MÉDIO)

Bullet

Homem adulto quase totalmente coberto por metal, seu único olho exposto é verde e sua pele caucasiana, veste uma armadura de combate e um chapéu de cowboy com uma capa curta de cor laranja escura.

Robô

Ser totalmente cibernético composto de placas zuis e uma única câmera como visor, tendo mais de 2 metros de altura e pesando meia tonelada.

De frente uma figura ameaçadora esconde seu olhar sobre seu chapéu enquanto caem 4 robôs azulados.

(CLOSE BULLET)

Bullet encara Low e Scream com um olhar mortal.

(CLOSE ROBO)

Os robos sem vontade própria alguma focam-se no seu objetivo.

CORTA P/

CENA 6

(CLOSE LOW)

De perfil Low arremessa uma fita compacta K7 no ar, enquanto ela cai ele se prepara e a carrega na sua maior espada, terminando acenando um joinha para Bullet.

(CLOSE BULLET)

Bullet se vira atirando em scream e low.

(CLOSE LOW)

Low repele por pouco um tiro de Bullet e as faíscas quase pegam em seu rosto.

(PLANO AMERICANO)

Bullet continua atirando em scream e low.

(PLANO DETALHE)

O braço de Low passa pelo frame aparando um tiro.

(MEIO PRIMEIRO PLANO)

Bullet realiza seu último disparo em direção a scream e low.

(PLANO AMERICANO)

De costas Low consegue defletir o ultimo de Bullet que se espalha em direção a câmara.

CORTA P/

CENA 7

(PLANO DETALHE)

Scream se prepara para tirar a máscara.

(CLOSE SCREAM)

Scream retira sua máscara e solta um grito que emite uma onda forte de rádio que afeta as maquinas a sua volta.

GC ALINHADO A DIREITA

VAI PRA P@#\$ QUE TE PARIU

(MEIO PRIMEIRO PLANO)

Os Robôs sofrem com as consequências do grito e caem desligados no chão.

<p>(CLOSE SCREAM) De perfil Scream continua a gritar.</p> <p>GC ALINHADO A DIREITA VAI PRO INFERNO</p> <p>(PLANO AMERICANO) Bullet sofre com os efeitos do grito, porém não é o bastante para derrota-lo.</p> <p style="text-align: right;">CORTA P/</p> <p><u>CENA 8</u></p> <p>(CLOSE LOW) Low abre um sorriso de orelha a orelha</p> <p>(PLANO GERAL) Low agora empunhando sua katana em posição de "Iaido" (saque rápido), avança em alta velocidade deixando um rastro vermelho para trás.</p> <p>(PLANO GERAL, ZOOM) A câmera fecha no rosto de Bullet mostrando seu olhar assustado.</p> <p>(PLANO DETALHE) Bullet consegue defender o corte com seu revólver, porém a arma é cortada ao meio.</p> <p>(PLANO GERAL) De perfil Low cruza Bullet indo parar atrás dele após o corte.</p> <p>(PLANO GERAL) Em uma virada rápida Low troca de espadas e aproveita para pegar Bullet com uma estocada.</p> <p>(PLANO DETALHE) O olho de Bullet treme de medo.</p> <p>(CLOSE LOW) Low avança estocando em direção a câmera.</p> <p>(PLANO GERAL)</p>	
--	--

<p>Low consegue perfurar Bullet no peito.</p> <p style="text-align: right;">CORTA P/</p> <p><u>CENA 8</u></p> <p>(PLANO GERAL) Low sorri e tem seu tapa-olho em mãos, e atrás dele a figura de uma mulher rosa de cabelos azuis aparece querendo abraça-lo, porém seu olhar é frio, a cima deles letras escrevem as seguintes siglas e seus significados</p> <p>S. istema de C.omunicação INT. egrado a I nteligência A. artificial</p> <p>(CLOSE LOW) Low encara a câmera de olhos fechados enquanto seu cabelo se levanta, seus olhos se abrem e seu sorriso some, revelando uma transformação em que seus cabelos ficam esvoaçados e vermelhos, e seu olho direito tem a pupila em "X".</p> <p style="text-align: right;">CORTA P/</p> <p>FADE TO BLACK</p> <p>Rola os créditos</p>	<p>(Trilha sonora) PROJETO CYBERFUNK, By PITORESCO</p> <p>Fim da trilha 2:23</p> <p>FIM DOS CREDITOS 2:48</p>
--	---

12. DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

As personagens estão inseridas dentro do ambiente distópico de um Brasil dominado por máquinas; então, eles vivem duas realidades paralelas: a de se relacionar com as máquinas e com humanos. Assim, para melhor identificação, as personagens adotam um apelido em inglês para demonstrar menos hostilização, já que toda a programação dos robôs é feita em inglês. Low é bem jovem, tem só 21 anos mas já é mercenário a 10 anos, e com esse tempo construiu uma boa reputação; no momento contratou Beatriz (conhecida por Scream) para guiá-lo até a capital em ruínas, onde seria o covil do Supercomputador “S.C.INT.I. A.”.

A missão é muito arriscada, pois a área da antiga São Paulo é zona vermelha e para os não máquinas, mas Low mostra uma ambição cega de realizar seu objetivo. Lá, eles se deparam com um grande obstáculo: o lendário ex-mercenário Roger, famoso por sua alcunha de “Bullet mira certa”, e que agora é um capanga do computador maligno.

9.1 Beatriz Aka Scream

Figura 25: Personagem vetorizada - Beatriz



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Beatriz Bonnet, famosa cantora e dançarina, também conhecida por “Scream”, faz um freelancer de mercenária quando surge a oportunidade, sendo propriamente paga. Ela será a guia e ajudante de Low em sua missão.

Scream agrega o valor de uma personalidade feminina e também do fascínio pela integração do metal no corpo humano; sua habilidade é uma referência a indústria cultural, já que ela cria cultura através de suas músicas para alienar e manipular os seres cibernéticos. Já sua aparência foi algo naturalmente desenvolvido. Seu poncho é uma referência aos filmes de velho oeste de Clint Eastwood; as cores reforçam sua personalidade que é parecida com a de Selina Kyle, personagem conhecida por “mulher gato”; seu short, meia e acessórios fazem uma referência a vestimenta popular dos frequentadores de baile funk; Sua pele traz a referência de personagens femininas negras em desenhos ocidentais antigos como a Alex de Três Espiãs Demais.

9.2 Matheus Aka Low

Figura 26: Personagem vetorizado - Matheus



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

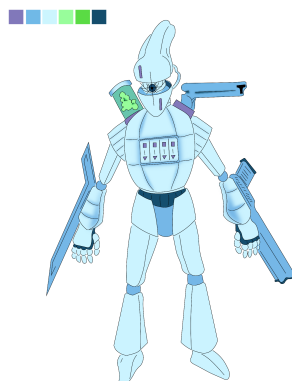
Matheus Matsunaga, mais conhecido pela alcunha de Low, é o caçador de recompensa mais bem pago da região paulistana, agora com o plano lunático de destruir o supercomputador S.C.INT.I. Low prossegue com a determinação de um Martyr.

Low foi concebido juntando várias referências de personagens da cultura pop, uns mais proeminentes que outros; por exemplo, muito de sua vestimenta vem do personagem Tetsuo do mangá e animação Akira, principalmente pela característica da capa vermelha. Nele tem uma inspiração do personagem do mangá e animação *Fire Force: Shinra Kusakabe* que explica o sorriso e dentes pontiagudos. Para finalizar, seu estilo, no geral, é uma intenção de integrar o tecnológico e o tribal, pois há muito nele em aspectos que remetem à cultura

japonesa antiga; por exemplo suas calças e faixa amarrada na cintura contrasta a sua espada maior construída através de lixo eletrônico.

9.3 Robôs

Figura 27: Personagem vetorizado - Robô



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Os drones controlados por S.C.INT.I.A. São seus braços fora da sua área de influência direta, geralmente só operam dentro da grande São Paulo, tornando a área uma localidade de alto risco para qualquer um.

Robôs inspirados pelos droides de Star Wars, mas nesse design o desenvolvimento foi através da ajuda de José Paulo, aluno do 4º ano da Rádio TV. Parte desse design evidencia a influência do Jogo eletrônico Megaman, principalmente em alguns aspectos do personagem X.

9.4 Roger Aka Bullet

Figura 28: Personagem vetorizado - Roger



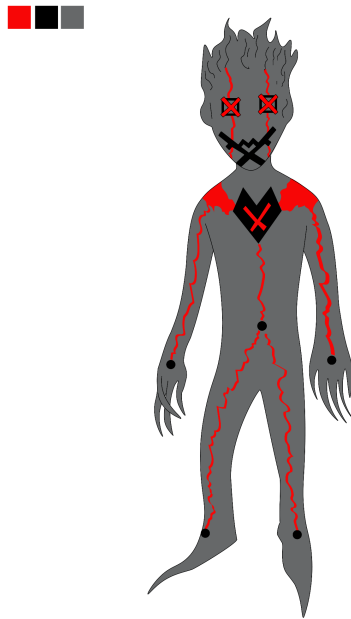
Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Roger Rose é o lendário mercenário da década passada, conhecido como o cyborg que nada temia, mesmo ainda preservando seu cérebro. Agora conhecido como “Bullet”, o mercenário vende seus serviços em tempo integral para o supercomputador S.C.INT.I.A.

Bullet é o vilão principal da animação, porém diretamente ele é um capanga. As inspirações para ele vieram do general *Grievous*; pistoleiros de velho oeste; e do McCree de *Overwatch*; principalmente seu chapéu característico. A habilidade de Bullet é o tiro certo que é inspirado ludicamente na teoria hipodérmica, conceito em que o projétil magicamente atinge seu alvo.

9.5 Ruídos

Figura 29: Personagem vetorizado - Ruídos



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

Os ruídos são os humanos que sucumbiram ao vírus de S.C.INT.I.A.. Eles vivem para sempre contrariando as regras biológicas. Estes zumbis funcionam como animais: quase sempre inquietos e hostis, mas pouco perigosos para qualquer indivíduo armado.

Ruídos são inspirados em exterminador do futuro, “ou as máquinas nos matam ou nos transformam em bateria. Não tem um futuro pior??” A partir disso foram desenvolvidos os humanos que foram transformados em “zumbis”. Sua aparência vem muito dos Heartless do

jogo eletrônico Kingdom Hearts, e também da forma 100% de Mob da *webcomic* e anime de *Mob Psycho 100*.

9.6 S.C.INT.I.A

Figura 30: Personagem vetorizada - S.C.INT.I.A



Fonte: Gerado pelo programa Illustrator por Francielle Arantes, 2021

O computador criado para otimizar as comunicações humanas; que por fim tomou a decisão através de seu próprio pensamento que o mundo seria melhor sem a humanidade e assim se livrou deles. Transformando os menos resistentes em Ruídos e os mais fortes em escravos *cyborgs*.

SCINTIA é o vilão que aparece no final, referência direta aos jogos de Final Fantasy no qual essa história se repete. Suas ambientações são Cyberpunk; a aparência da inteligência artificial se inspira em Joi de Blade runner 2049, e sua personalidade é mais uma referência ao *HAL 9000* de 2001, uma odisséia no espaço, com toda a sua manipulação e vontade própria.

13. CONCLUSÃO

Em um momento de adaptação e reinvenção para com o home office, buscou-se através da pesquisa bibliográfica um entendimento melhor sobre todos os subtemas que integram o nosso videoclipe animado, considerando o ritmo da canção, eletrofunk e a temática da animação cyberpunk.

A união desses meios de expressão é bem atual e importante para o momento, onde a tecnologia chega ao seu ultimato na coexistência com a natureza, e neste exato momento a música nascida em território brasileiro, o funk, que tem histórico de discriminação e assim com uma lupa expande problemas da nossa sociedade. O videoclipe alcança o status definitivo de mainstream perante o público.

A animação é o catalisador mais lúdico para a mistura dessas temáticas que proporcionou uma bela oportunidade de aprendizado no decorrer do projeto. E com isso só se pode afirmar que a música, a animação e as temáticas despóticas continuam se entrelaçando, enquanto buscam expressar, daqueles às quais estão incapacitados ou não conseguem se expressar.

Link para o videoclipe:
https://drive.google.com/file/d/1c08uyTKR5n_fcPN3xn5InXdZt7zPFpwa/view?usp=sharing

14. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALKMIM, Robson. “Conhecendo a arte animada de Norman McLaren” **Soul Art**. 24 de março de 2013 Disponível em: <<https://soulart.org/artes/a-arte-animada-de-norman-mclaren>> Acesso em: 2 de dezembro de 2021

ANIMAÇÃO: qual é o tamanho do mercado consumidor brasileiro?, **BDES**, 26 de setembro de 2019. Infográfico, Economia Criativa, Animação. Disponível em: <<https://agenciadenoticias.bndes.gov.br/detalhe/blogdesenvolvimento/Animacao-qual-e-o-tamanho-do-mercado-consumidor-brasileiro/>> Acesso em: 24 de outubro de 2020.

BARRIER, Michael. “A review by George S. Larke, University of Sunderland,UK” **Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age**. New York: Oxford University Press, 1999. Disponível em: <<https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2001/february-2001/book-rev-feb-2001.pdf>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

BESCHIZZA, Christian B. C. L. “Uma introdução ao funk carioca: trajetória inicial e um guia bibliográfico para futuras pesquisas”. fevereiro de 2014. Disponível em: <<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjnvr-1oIHxAhWtqpUCHRDWBa0QFjAAegQIBhAD&url=http%3A%2F%2Fwww.seer.ufu.br%2Findex.php%2Fhorizontecientifico%2Farticle%2Fdownload%2F24941%2F16792%2F0&usg=AOvVaw0koCCKcJ4KOQZUsR-VrhF1>> Acesso em: 05 de Junho de 2020.

BRITT, Ryan. “Bleeding-edge science fiction' book Beyond Kuiper has a Heavy Metal edge” **Syfy**. 4 de novembro de 2020. Disponível em: <<https://www.syfy.com/syfy-wire/beyond-kuiper-heavy-metal-galactic-star-alliance>> Acesso em: 2 de dezembro de 2021

COOKE, Daniel. “William Horner: The History of Animation” **Pebble Studios**. 29 de julho de 2017. Disponível em:

<<https://www.pebblestudios.co.uk/2017/07/29/william-horner-the-history-of-animation/>>

Acesso em: 10 de Junho de 2021.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. **Breve história do videoclipe**. Intercom Cuiabá, 5 de junho de 2008. Disponível em:

<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2008/resumos/R11-0100-1.pdf>>

Acesso em: 14 de setembro de 2020.

COSTA, Matheus B. “O que é e como funciona o streaming.” **Canaltech**. 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/o-que-e-streaming/>> Acesso em: 06 de maio de 2021.

ETTLEMAN, Tristan. “Humorous Phases of Funny Faces: The First Animated Film?” **Medium**. 1 de outubro de 2017. Disponível em:

<<https://trettlemans.medium.com/humorous-phases-of-funny-faces-the-first-animated-film-d2ac1fcf4e20>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

FIGUEIREDO, Carolina. Tron: uma representação pioneira do ciberespaço. **Researchgate**. Janeiro de 2011. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/266614663_Trone_uma_representacao_pioneira_do_ciberespaco> Acesso em: 2 de dezembro de 2021

THE FIVE TYPES OF ANIMATION. Bloop. Disponível em: <<https://www.bloopanimation.com/types-of-animation/>> Acesso em: 29 de setembro de 2021.

GIBSON, William. Neuromancer. 5ª edição. Brasil: Editora Aleph, 19 de agosto de 2016.

GOMES, Andréia Prieto. História da Animação Brasileira, 2008. Disponível em: <<https://www.cena.ufscar.br/wp-content/uploads/historia-da-animacao-brasileira.pdf>> Acesso em: 04 de Junho de 2021.

THE HISTORY Of Music Videos. Direção: Charlie Casanova. Youtube. 3 de novembro de 2019. 00:03:32. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=t0476xzKk9g>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

ISAACSON, Walter. “The Inspiration Behind Leonardo da Vinci’s Vitruvian Man:A look at the classic drawing stripped down to its essence” **Medium**. 30 de outubro de 2017. Disponível em: <<https://medium.com/s/leonardo-da-vinci/the-inspiration-behind-leonardo-da-vincis-vitruvian-man-974c525495ec>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

JANOTTI JÚNIOR, Jeder; SOARES, Thiago. O videoclipe como extensão da canção: apontamentos para análise, **Revista Galáxia**, 15 de junho de 2008. Disponível em: <<https://www.redalyc.org/pdf/3996/399641241007.pdf>> Acesso em 14 de setembro de 2020.

KUMAR, Abhilash. COVID-19 Accelerates Music Streaming Market Growth, Global Subscriptions Hit 394 Million in Q1 2020, **Counterpoint**, 8 de julho de 2020. In Press Releases. Disponível em: <<https://www.counterpointresearch.com/music-subscriptions-394-million-q1-2020/>> Acesso em 30 de outubro de 2020.

LEMOS, André.“Ficção Científica Cyberpunk: O Imaginário da Cibercultura” **Conexão – Comunicação e Cultura**. 24 de novembro de 2005. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/71/61>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

SERPA, Miguel. “Fantasia (1940)” **Medium**. 4 de abril de 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@migdomserpa/fantasia-1940-195bc729fe51>> Acesso em: 2 de dezembro de 2021

MELO, Allana Maria Santos. **Animação Experimental: a contribuição do design de animação para a construção de um videoclipe**. Caruaru, p 19-20. 2016. Disponível em:

<<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31933/1/MELO%2C%20Allana%20Maria%20Santos.pdf>> Acesso em: 2 de dezembro de 2021

MILCHEVA, Viktoria. “Shahr-e Sukhteh or the very first animation” **Animators Blogs**. 19 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://vickymilchevalccanimation.wordpress.com/2017/11/19/shahr-e-sukhteh-or-the-very-first-animation/>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

MORITZ, William. “Fischinger at Disney, or Oskar in the Mousetrap” **Center For Visualmusic**. 1977. Disponível em: <<http://www.centerforvisualmusic.org/OFMousetrap.htm>> Acesso em: 02 de dezembro de 2021

NAJEEB, Fatima. “Evolution and History of Animation in Film” **Motioncue**. 18 de dezembro de 2020. Disponível em: <<https://motioncue.com/history-and-evolution-of-animation-in-film/>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

NYKO, Diego; ZENDRON, Patrícia. **O Mercado Consumidor De Animação No Brasil**. Rio de Janeiro, v. 25, n. 49, p. 7-27, março. 2019. Disponível em: <https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/17020/3/PRArt_Mercado%20consumidor%20de%20animacao%20no%20Brasil_compl_BD.pdf> Acesso em: 30 de outubro de 2020.

PALOMBINI, Carlos. “Resenha” **Em pauta**. 29 julho a dezembro de 2006. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjMzKnAn4HxAhW8r5UCHXsKD7YQFjABegQIBRAD&url=https%3A%2F%2Fseer.ufg.br%2FEmPauta%2Farticle%2Fdownload%2F7476%2F4661&usg=AOvVaw2_Av0VPwOv1JYxOaZJUsU2> Acesso em: 05 de Junho de 2021.

ROCHA, Hugo. O que é pesquisa qualitativa, tipos, vantagens, como fazer e exemplos, **Klick pages** 2017. Disponível em: <<https://klickpages.com.br/blog/o-que-e-pesquisa-qualitativa/>> Acesso em 20 de novembro de 2020.

RUSSEL, Erica. With in-person shoots no longer a viable option, dua lipa, billie eilish, and more are all entering the cool world of digital animation for their visuals. **The face**, 13 de agosto de 2020. Music. Disponível em: <<https://theface.com/music/dua-lipa-billie-eilish-animated-music-videos-rise>> Acesso em: 24 de outubro de 2020.

SCOT, Bruna. “O que é live action?” **FilmesFeed**. 6 de fevereiro de 2020. Disponível em: <<https://filmefeed.telecineplay.com.br/o-que-e-live-action/p>> Acesso em: 06 de Maio de 2021.

SIZE of the animation market worldwide from 2017 TO 2020, **Statista**, Janeiro de 2019. Media & Advertising. Rádio, TV & Film. Disponível em: <<https://www.statista.com/statistics/817601/worldwide-animation-market-size/>> Acesso em: 29 de outubro de 2020.

SIQUEIRA, Matheus “A Brief History of Music Video: From early 20th century to today” **Matheus Siqueira**. 26 de outubro de 2018. Disponível em: <<https://matheussiqueira.com/a-brief-history-of-music-video/>> Acesso em: 10 de Junho de 2021.

STERLING, Bruce. “Cyberpunk in the Nineties” **Streettech**. 1998. Disponível em: <<http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/CPInThe90s.html>> Acesso em: 30 de novembro de 2021.

STRØM, Gunnar. **The Two Golden Ages of Animated Music Video**. Animation Studies, Vol.2, p. 56 até p. 67, 2007.

WERNECK, Daniel L. **Poetas da Música Visual: Oskar Fischinger**. Belo Horizonte, v. 4, n. 7, p. 42. Maio de 2014.

FICHA DE ORIENTAÇÃO MENSAL

Aluno: Elias Sabino. Ass: 

Aluno: Francielle Arantes. Ass: 

Data: 25/04/2021

Temas Discutidos:

Arruma a gramática do texto, adicional formas de animação e gráfico “pizza”

Desenvolver:

Iremos fazer a releitura do texto para corrigir erros de repetição e concordância, adicionar o gráfico e formas de animação

Próxima reunião: 1/1

Assinatura do Orientador: 

PROPOSTA PARA ELABORAÇÃO DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO RTV

NOME ALUNOS: Elias Sabino e Francielle Arantes

SÉRIE: Rádio TV/ sétimo semestre

NOME COMPLETO DO PROFESSOR/ORIENTADOR: Bruno Ribeiro Bragança Silva

NOME COMPLETO DO PROFESSOR/ COORIENTADOR: Marcelo Machado Rodrigues

MODALIDADE: Videoclipe

TEMA: Animação Cyberpunk cenário pós apocalíptico.

OBJETIVO(S) PRETENDIDO(S):

De acordo com as tendências do mercado, iremos produzir um videoclipe animado para uma música eletro funk independente na nossa região de São José dos Campos, traduzindo os principais pontos da letra em formato visual utilizando várias formas estéticas de animação seguindo tons culturais variados.

PLANO DE TRABALHO - Etapas e Prazos (usar o verso se necessário):

APROVAÇÃO DO PROFESSOR ORIENTADOR:



PROFESSOR ORIENTADOR

Bruno Ribeiro Bragança Silva



PROFESSOR COORIENTADOR

Marcelo Machado Rodrigues



ASSINATURA DO ALUNO
Elias Sabino



ASSINATURA DA ALUNA
Francielle Arantes

São José dos Campos, 24 DE Fevereiro DE 2021

PLANO DE TRABALHO - Etapas e Prazos (usar o verso se necessário):

Janeiro 2021	Desenvolvimento da música					
Fevereiro 2021	Desenvolvimento da música	Storyline e Storyboard.				
Março 2021	Desenvolvimento da música	Storyline e Storyboard.	Criação dos personagens e Cenário			
Abril 2021				Desenvolvimento da animação	Desenvolvimento do artigo	
Mai 2021				Desenvolvimento da animação	Desenvolvimento do artigo	
Junho 2021				Desenvolvimento da animação	Desenvolvimento do artigo	
Julho 2021				Desenvolvimento da animação		
Agosto 2021				Desenvolvimento da animação		
Setembro 2021				Desenvolvimento da animação		
Outubro 2021						Finalização
Novembro 2021						
Dezembro 2021						

Fran

FICHA DE ORIENTAÇÃO MENSAL

Aluno: Elias Sabino.

Ass:

Francielle Arantes

Aluno: Francielle Arantes.

Ass:

Elias

Data: 02/03/2021

Temas Discutidos:

Na orientação apresentamos o tema cyberpunk que é a abordagem principal para o objetivo do videoclipe, foi pedido a busca por referências e nós assistimos Akira para pontuarmos a animação e o tema.

Desenvolver:

Na parte escrita iremos manter o pré-projeto e para isso precisamos desenvolver problemas e objetivos específicos.

Próxima reunião: 25 / 04 / 2021

Assinatura do Orientador *Bruno RBSilva*

Assinatura do Coorientador:

[Assinatura]

FICHA DE ORIENTAÇÃO MENSAL

Aluno: Elias Sabino.

Ass: 

Aluno: Francielle Arantes.

Ass: 

Data: 25/04/2021

Temas Discutidos:

Discutimos o público alvo e os custos, falamos de como identificar nosso público e de que maneira poderíamos fazer uma tabela de custos mais acurada.

Desenvolver:

Decidimos realizar uma pesquisa na rede social do produtor da música para conhecer o público dele e focarmos em tornar o público dele o nosso, já nos custos elaboramos uma ficha do trabalho e enviamos para uma produtora para gerar um orçamento, para assim termos um parâmetro para nos basear. Com esses dados desenvolvemos os tópicos citados.

Próxima reunião: / / 2021

Assinatura do Orientador:



Assinatura do Coorientador:



FICHA DE ORIENTAÇÃO MENSAL

Aluno: Elias Sabino.

Ass:



Aluno: Francielle Arantes.

Ass:



Data: 07/06/2021

Temas Discutidos:

Verificação geral do texto e sugestão de abordagem

Desenvolver:

Iremos fazer a leitura do texto para corrigir erros de repetição e concordância

Próxima reunião: 11/05/2021

Assinatura do Orientador: 

FICHA DE ORIENTAÇÃO MENSAL

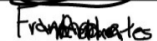
Aluno: Elias Sabino.

Ass:



Aluno: Francielle Arantes.

Ass:



Data: 10/06/2021

Temas Discutidos:

Arruma a gramática do texto, adicional formas de animação e gráfico “pizza”

Desenvolver:

Iremos fazer a releitura do texto para corrigir erros de repetição e concordância, adicionar o gráfico e formas de animação

Próxima reunião: 11

Assinatura do Orientador: 