

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**

**VINÍCIUS GUIMARÃES DA SILVA**

**COLIBRI - ÁLBUM VISUAL**

**UBERLÂNDIA-MG**

**2021**

**VINÍCIUS GUIMARÃES DA SILVA**

**COLIBRI - Álbum visual**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel e Licenciatura em Artes Visuais. Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão.

**UBERLÂNDIA-MG**

**2021**

## **COLIBRI - Álbum visual**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel e Licenciatura em Artes Visuais.

Uberlândia, 15 de Junho de 2021.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Maria Carolina Rodrigues Boaventura

---

Prof. Dr. Fábio Fonseca

---

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão (Orientador)

**Universidade Federal de Uberlândia /MG**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente às pessoas que tornaram possível a possibilidade de minha formação superior. Agradeço a minha mãe Ana Maria e minha irmã Talita por terem me incentivado e dado suporte de todas as formas possíveis para que eu ingressasse e concluísse minha jornada na Universidade Federal de Uberlândia.

Agradeço também às minhas tias Eglê e Léia que, intencionalmente, sempre me deixaram um pouco mais perto de arte, música e cultura em geral, ainda quando criança. Agradeço também meu tio Marquinho e o saudoso Benê, por todo o carinho, sambas e por serem grandes figuras masculinas em minha vida.

Agradeço aos meus queridos amigos artistas que viveram e sobreviveram comigo na antiga zero. Matheus (Benévis), Kainã, Adriano, Renan, Emílio, Biuri, Thales e Jamal são uma parte de quem me tornei.

Agradeço a todas as pessoas que fazem com que a cultura *Hip Hop* permaneça viva, especialmente na cidade de Uberlândia, mesmo que seja um caminho onde você deve deixar muito mais do que recebe.

Agradeço ao Keynni Júnior, Lucas Castro (Nec) e Mariana Cortes, outros três estudantes cujo as produções cruzaram-se com as minhas e foram fundamentais em minha caminhada com muito troca e aprendizados.

Agradeço à Camila Oliveira por ser minha companheira e principal apoio num momento de tantas realizações que se desenrolam num contexto tão particular como o que vivemos hoje.

Agradeço ao meu prezado orientador Ronaldo Macedo Brandão, sempre muito paciente e fundamental durante todo o processo.

Por fim, agradeço a Xavbeatz e TiagoBits, produtores locais que me ajudam a realizar esse disco, como também foram parte integral durante toda a minha caminhada no *rap*.

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma reflexão a respeito de minha produção visual, sob o recorte da criação de animações para um álbum autoral de rap, investigando de que maneira a música, mais precisamente minhas composições, tiveram impacto em meu processo criativo ao longo da graduação. Para tal, divido o estudo em quatro momentos que organizam meu raciocínio: minha trajetória artística, a relação entre palavra e imagem, a técnica de animação e, por fim, a apresentação do álbum visual. O álbum se chama Colibri, e apresenta dez faixas, sendo que discuto aqui quatro delas. Meu segundo trabalho musical solo, que mais uma vez assino como Vaine, traduz minhas experiências cotidianas em ritmo e poesia, alcançando aqui uma relação madura, fruto de meu percurso nas Artes Visuais, em que sinto minha poética enquanto *rapper* e artista visual realmente integradas.

**Palavra Chave:** animação; rap; ilustração.

“Então cerra os punho, sorria  
E jamais volte pra sua quebrada de mão e mente vazia”  
(Emicida)

## LISTA DE FIGURAS

Figura 01 - Dois contra o mundo.....	14
Figura 02 - Sem título.....	14
Figura 03 - Sem título.....	15
Figura 04 - Delação.....	16
Figura 05 - Zum zum.....	17
Figura 06 - Quadro do web vídeo produzido para a música “Tô na rua”.....	18
Figura 07 - Carnaval.....	19
Figura 08 - Sem título.....	19
Figura 09 - Sem título.....	20
Figura 10 - Sem título.....	21
Figura 11 - Sem título.....	22
Figura 12 - Novo normal.....	23
Figura 13 - Às vezes.....	23
Figura 14, Sete vidas.....	24
Figura 15, Estou levando legal.....	25
Figura 16 - Letra “P” iluminada na bíblia de Malmesbury.....	26
Figura 17 - <i>Storyboard</i> da animação O dia nasce e morre aqui.....	33
Figura 18 - Quadro da animação Colibri.....	36
Figura 19 - Quadro da animação Colibri.....	37
Figura 20 - Quadro da animação Colibri.....	38
Figura 21 - Quadro da animação O dia nasce e morre aqui.....	38
Figura 22 - Quadro da animação O dia nasce e morre aqui.....	39
Figura 23 - Quadro da animação O dia nasce e morre aqui.....	40
Figura 24 - <i>Concep Art</i> O dia nasce e morre aqui.....	41
Figura 25 - Rascunho e captura de tela O dia nasce e morre aqui.....	41
Figura 26 - <i>Storyboard</i> , O dia nasce e morre aqui.....	42
Figura 27 - Quadro da animação Ratos.....	43
Figura 28 - Esboço Ratos.....	45
Figura 27 - Quadro da animação Celular.....	46
Figura 28 - Esboço Celular.....	47

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 1 - TRAJETÓRIA ARTÍSTICA.....</b>	<b>10</b>
1.1 - Ritmo e poesia.....	10
1.2 - Papel, caneta e lápis.....	12
1.3 - De 011 a 034.....	12
<b>CAPÍTULO 2 - IMAGEM E PALAVRA.....</b>	<b>25</b>
2.1 - Trajetória (musica poema imagem).....	25
<b>CAPÍTULO 3 - MÚSICA VISUAL, DESENHO SONORO.....</b>	<b>29</b>
3.1 - É tudo sobre movimento.....	29
3.1 - Particularidades e processo criativo.....	31
<b>4. COLIBRI - ÁLBUM VISUAL.....</b>	<b>33</b>
4.1 - Colibri.....	33
4.2 - O dia nasce e morre aqui.....	38
4.3 - Ratos.....	43
4.4 - Celular.....	46
<b>5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>48</b>



## INTRODUÇÃO

Desde o início da minha graduação em artes visuais a música tem me acompanhado. Ou a graduação acompanhou a música, já que chegou por último. O fato é que ambas vieram depois do desenho, minha principal expressão artística, desde muito novo. Talvez a ordem desses fatores não seja tão relevante, a questão é que sempre transitei entre as duas linguagens: artes visuais e música. Partindo da ideia de que uma não representa a exclusão da outra, me vi diante da necessidade de entender melhor as singularidades do meu processo criativo.

O seguinte Trabalho de Conclusão de Curso existe para resolver uma questão importante para mim enquanto artista. Refletindo sobre minha dualidade como músico artista visual, inevitavelmente penso que estou me formando para exatamente o quê? Logo, o trabalho se trata de uma investigação com objetivo de identificar de que maneira minha produção pode ser o mais potente resultado de tudo aquilo que me trouxe até aqui. Música, desenho, ilustração, poesia, rap, todos são elementos importantes que constituem minha trajetória, logo, para que o TCC não seja um mero requisito para o fechamento deste ciclo, meu esforço é entender qual a forma mais efetiva e genuína de reunir tudo isso resultando numa produção que realmente faça parte de minhas ambições artísticas.

O primeiro momento é responsável por relatar minha trajetória artística, apontando quando e como minha produção visual e musical se misturam. Aqui identifico a constante necessidade da marcação de palavras em meus desenhos, justificando toda esta reflexão sobre escrita e imagem. Em seguida, uma breve contextualização histórica da relação palavra e imagem no campo das artes visuais, pesquisa que se tornou necessária ao longo do percurso, uma vez que a reflexão entre minha poética visual e minha poesia escrita tornaram-se tão grandes no trabalho. O terceiro momento trata da técnica utilizada por mim para que minhas ilustrações ganhem movimento. O objetivo é contextualizar do que se trata e como chegou até mim. O quarto e último capítulo discute e apresenta diretamente a produção que figura como o objeto prático de estudo principal: o álbum visual. Aqui abordo como se dá o processo de criação de ilustrações a partir das canções, discutindo como vou me reconstruindo enquanto artista numa nova linguagem.

É importante ressaltar que este é um trabalho que nem todo o tempo teve esse objetivo claramente definido, sendo assim, o processo metodológico foi se adaptando

à medida que os fins ficaram mais certos. A ideia principal é, a partir da análise de minha trajetória artística, é indicar como a música, ou mais precisamente o rap, foi tomando espaço e existindo dentro de minhas ilustrações, ou até mesmo quando o caminho se faz presente, e entender como minhas ilustrações invadem o rap. Dessa forma, o caminho a ser percorrido é entender como essa relação música/imagem apareceu em minha produção, analisar como foi se desenvolvendo e concluir por que minha produção final representa a maturidade do meu fazer artístico.

## **CAPÍTULO 1 - TRAJETÓRIA ARTÍSTICA**

### **1.1 Ritmo e poesia**

Uma reflexão inicial importante seria talvez entender de que maneira a música rap entrou em minha vida e como adquiriu tamanha importância. Mais do que o sucesso natural causado pelo gênero musical mais ouvido no mundo, pode-se dizer que tratamos aqui de desconfortos e emancipação. Assim como o movimento hip hop surge de uma catarse, isto é, um estado de libertação frente a algum trauma ou opressão, minha relação com rap surge num contexto bastante parecido. Voltemos ao Bronx, berço do movimento hip hop, na década de 70, onde o contexto sociopolítico era de total abandono do poder público, onde toda uma população de imigrantes latino-africanos vivia sem lazer, segurança e oprimida pela classe branca dominante.

A série *The Get Down*, produzida pela Netflix, narra o surgimento do *hip hop* através do personagem fictício “Zeek”. Este é um jovem negro que acaba de concluir o ensino médio, quando ao tentar ascender socialmente, através do trabalho corporativo, chega a conclusão de que é um homem negro num mundo branco. A frase que vem a sua cabeça ao simples ato de cruzar a cidade num metrô, retrata todo o desconforto do personagem de se viver num contexto social de exclusão. Mas guardemos Zeek para um pouco mais adiante. Numa época em que ser um jovem negro vivo era, ainda mais, um ato político de resistência; ser um jovem negro que dançava e cantava frente a tudo isso era revolucionário. Indiscutivelmente, o que chamamos de *Hip Hop* surgiu, da maneira que conhecemos, por conta de todo este

contexto de opressão e silenciamento. Seria então a arte como uma maneira de sentir-se pertencente a algo e a instrumentalização para se contar histórias.

Perdi meu pai aos 3 anos em meio a violência urbana, narrativa extremamente comum às pessoas que habitam as periferias de um grande centro urbano no Brasil. Minha mãe ficou com a difícil missão de cumprir o desejo de meu pai e garantir que eu e minha irmã chegássemos ao ensino privado. Entre descontos e bolsas se desdobrou para que isso fosse possível e garantiu aquilo que o senso comum entende como uma educação de qualidade. A questão aqui é que cresci num ambiente branco e totalmente distinto ao lugar em que fui criado. Cresci com o desconforto de me sentir deslocado, feio, pobre nas mais simples experiências cotidianas. Eu era, violentamente, um jovem negro num mundo branco, como reflete o protagonista de *The Get Down*.

É justamente neste contexto em que ocorre minha aproximação com a linguagem do rap. A identificação foi fundamental, num momento de fragilidade, onde a música dizia tudo o que eu mais precisava ouvir e dizer. Fala-se muito sobre o discurso transgressor, agressivo que o rap carrega. Posso concordar com essas colocações quando se trata da maneira com que o opressor irá receber a música. Para o oprimido o rap pode ser extremamente acolhedor.

Ao passar de ouvinte para produtor, isto é, atuando como mestre de cerimônia, o rap tornou-se uma maneira de não só me sentir mais confortável frente a tantas problemáticas, mas também um instrumento para compartilhar minha visão de mundo. O mestre de cerimônia (MC) seria aquele que conduz uma cerimônia através das palavras. Talvez seja por isso que as palavras nunca abandonaram meu trabalho e permeiam toda a minha produção visual. A relação texto/imagem sempre esteve presente em meu trabalho como artista visual, servindo como minha forma mais natural e efetiva de me comunicar com o receptor. É importante que se entenda qual seria esta produção, para que num segundo momento essa relação seja aprofundada.

## 1.2 - Papel, caneta e lápis

Novamente eu inverti um pouco a ordem cronológica dos fatos. Acho que era importante explicar minha relação com a música primeiro, até porque ela sim é a questão inusitada presente na monografia de um graduando em artes visuais. Agora então, naturalmente, é o momento de falar sobre minha relação com o desenho, minha principal linguagem de expressão no campo visual.

Desenho desde muito pequeno, como considerável parte das crianças em geral, porém fui uma dessas crianças que não parou. Tendo aperfeiçoado o hábito e tomado gosto pela criação passei por uma fase muito inventiva que me trouxe experimentações que então consigo enxergar como o início da produção que se estende até hoje. Ainda criança tive a fatalmente mal sucedida ideia de desenhar por completo um dos filmes da saga *Harry Potter*. Já por volta de meus 14/15 anos produzia tentativas de videoclipes caseiros, através de desenhos em papel sulfite, em cima de músicas de *rap* que eu gostava. Basicamente eu ilustrava a letra da música e editava de maneira extremamente simples, de modo que um desenho aparecesse após o outro em sincronia com a canção. O resultado não era nada mais do que uma produção totalmente amadora, mas que demonstrava marcas muito importantes em meu desenvolvimento artístico. O desenho, a narrativa, a identificação, o *rap* e o apreço pela palavra. Minha disposição em ilustrar músicas extensas, de muitos minutos, era movida pelo gosto em interpretar e reinterpretar as narrativas construídas pelos *rappers*. É verdade que o desenho me conduzia às minhas aspirações em cursar um caminho artístico, mas era ainda mais nítido que algo na poesia das palavras, rimas e melodias precisava estar ali para fazer sentido.

## 1.3 - De 011 a 034

Assim como sugere o título do meu primeiro disco de *rap*, que denomina esse item do capítulo, o trajeto entre São Paulo-SP (011) e Uberlândia-MG (034) foi determinante na minha construção como artista. Saí da capital paulista num momento em que estava começando a querer levar a sério meu trabalho musical. Parecia loucura sair do berço do *rap* nacional para ingressar numa cidade do interior de Minas Gerais, justo naquele momento. Imprevisivelmente a escolha me trouxe a uma cidade

que, não sendo um grande centro, nem tão pequena assim, precisa justamente de pessoas de muitos lugares e histórias dispostas a propor novos ares à cena cultural.

Se o *rap* se mostrou uma porta aberta por aqui, a linguagem visual foi submetida ao extenso campo de atuação que a graduação em Artes oferece e demorou um pouco para se encontrar. A ideia de poder fazer tudo é um pouco agonizante em certos momentos, para o graduando, especialmente pensando no fato de que minha formação acompanhou a ruína da conjuntura política brasileira, onde o diploma valia cada vez menos e a palavra perspectiva deixou de ser um dos fundamentos do desenho mais valiosos, para se tornar também um verdadeiro dilema existencial. Acredito que a questão mais valiosa que a vivência dentro do universo *Hip Hop* trouxe à minha prática artística foi a ideia, ou melhor, a postura de me acostumar a realizar coisas. Se era assim com as músicas, videoclipes e shows, mesmo quando eu ainda tinha uma produção embrionária, era natural que isso moldasse um artista visual no mínimo disposto.

Agora seria o momento em que preciso descrever um pouco melhor como minha produção se desenvolveu de forma mais relevante dentro da graduação. Nunca fui tão longe da linguagem do desenho e começava a tomar gosto pela ilustração, resolvida de forma mais gráfica, com uso de nanquim. Ao passar do tempo iniciei a produção de alguns desenhos que já dialogavam com o universo *Hip Hop* e a música *rap*. Eram, inicialmente, desenhos a nanquim que ilustrassem alguns recortes de versos de outros cantores de *rap*.



Figura 01 - Dois contra o mundo, acervo pessoal, 2016, nanquim sobre papel.

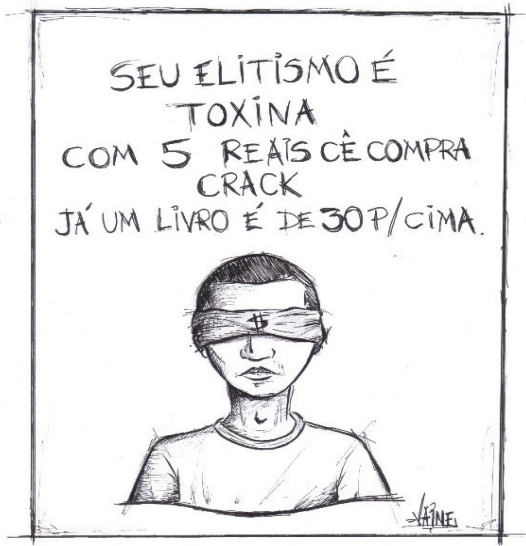


Figura 02 - Sem título, acervo pessoal, 2016, nanquim sobre papel.

Num segundo momento, já um pouco mais consciente da minha relação com o *rap*, passei a trabalhar com essa temática no formato de ilustração digital, ainda me apoiando no trabalho de outros artistas. Acredito que a mudança de ferramenta possibilitou melhor circulação da minha produção, assim como uma maior consciência em como entregar aquilo ao público.



Figura 03 - Sem título, acervo pessoal, 2017, ilustração digital.

Na disciplina de Ateliê de Desenho (2017), ministrada pelo professor Ronaldo Macedo Brandão, iniciei um trabalho que tem como objetivo ilustrar versos de rap produzidos especificamente em Uberlândia, trazendo um teor pessoal muito maior às imagens. O trabalho, ainda que inicial, me fez pensar mais profundamente a relação texto/imagem e o processo criativo que a cerca. Por que a imagem não basta? Por que preciso que as palavras complementem o que tenho a dizer? A imagem a seguir ilustra uma passagem da música “Jovens demais” do *rapper* e produtor musical *TiagoBits* e já carrega um traço muito mais pessoal devido a minha proximidade com o autor da poesia escrita.



Figura 04 - Delação, acervo pessoal, ilustração digital, 2017.

Em diversos momentos da minha trajetória no curso de Artes Visuais me perguntei se esta relação tiraria a potência das imagens que produzo e enfraqueceria meu trabalho. Penso também que talvez seja uma forma de reverenciar a cultura na qual me formei enquanto pessoa e artista. O *rap* carrega uma mensagem muito direta, logo, é fundamental que o receptor perceba aquilo que o artista está querendo dizer. Penso que trouxe esse aspecto à minha produção visual, uma vez que também sinto necessidade de garantir que consegui dizer aquilo que planejei. É verdade que uma imagem potente pode carregar muitos discursos e ser tão, ou mais, efetiva quanto o discurso textual. É verdade também que o texto, quando incorporado ao trabalho para tentar explicar suas pretensões, pode apenas evidenciar a fragilidade da imagem. No entanto, talvez meu trabalho esteja justamente na junção dos dois universos, não como um auxílio ou complemento, mas como uma escolha estética que torne evidente que minha potência criadora passa pelas palavras.



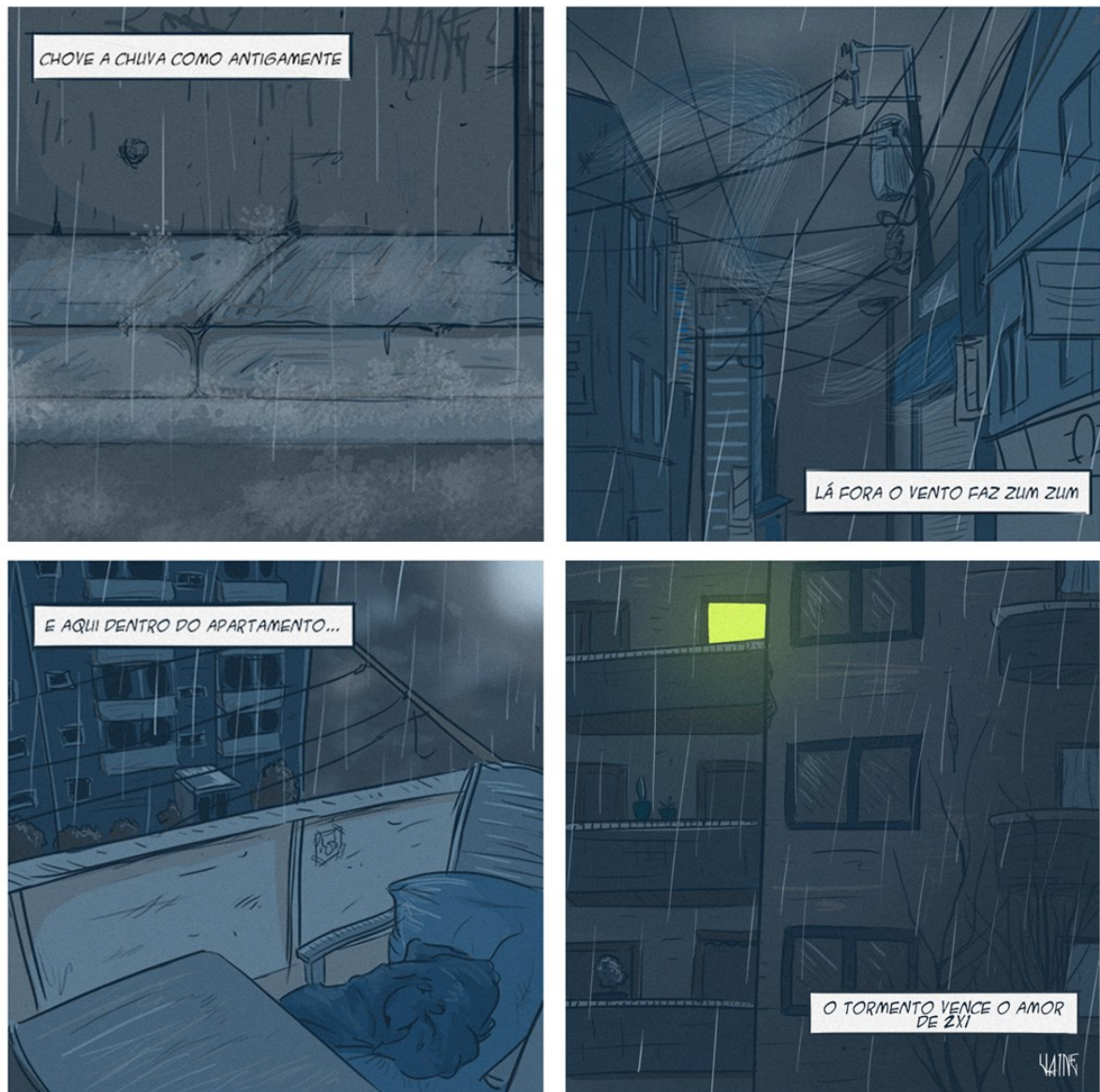


Figura 05 - Zum zum, acervo pessoal, Ilustração digital, 2018.

A última imagem é fruto de um momento em que eu explorava muito a linguagem da história em quadrinhos, mais precisamente como tirinhas, emblemáticas para demonstrar o desenvolvimento do meu trabalho que acabou culminando na produção das animações aqui apresentadas. Essas tirinhas representam minha vontade em ambientar músicas de outros compositores que fazem parte da minha construção como músico e artista. Entendo esse momento como uma vontade de fazer parte ou criar desdobramentos dessas obras que tanto me inspiram.

Outro resultado potente desses meus estudos, que chega ainda mais perto do que venho desenvolvendo agora com as animações, é o *web*-vídeo produzido em 2018 para o lançamento de uma música de minha autoria, chamada “Tô na rua”. Nele trabalhei com colagens digitais e pequenas intervenções em imagens de pinturas icônicas da história da

arte, construindo um universo de composições que abrissem outras possibilidades para aquilo que é dito na letra. Tudo foi feito de forma muito simples, num momento em que era movido mais pela inventividade do que pelo meu conhecimento técnico a respeito de edição de vídeo.



Figura 06 - Quadro do web vídeo produzido para a música “Tô na rua”, 2018, colagem digital.

Ainda muito habituado com a linguagem do cartum, desenvolvi muitas ilustrações em formas de tirinhas e charges, de caráter político, como pode-se observar nas seguintes imagens. Acredito que essas últimas imagens retratam bem aquilo que já tinha me referido aqui, a respeito de meu trabalho visual refletir minhas escolhas que faço enquanto *rapper* em minhas músicas, no sentido de que em certos momentos trago minha visão de mundo sobre a perspectiva de assuntos mais leves, em outros momentos trato de questões sociais raciais, de forma mais incisiva. Tais temáticas, extremamente presentes na história do *rap*, me trazem a conclusão de que comunico as mesmas coisas por linguagens diferentes, tornando cada vez mais tênue a linha que separa minhas produções.



Figura 07 - Carnaval, acervo pessoal, 2019, ilustração digital.



Figura 08 - Sem título, acervo pessoal, 2020, ilustração digital.

Em 2019, nos meus últimos momentos na universidade antes da pandemia, desenvolvi uma série muito especial pra mim, na disciplina Tópicos Especiais: Ilustração e Narrativa, ministrada pelo Professor Fábio Fonseca. A série de três ilustrações tradicionais, ou seja, feitas completamente no papel, têm forte unidade pelos traços, cores e temáticas. O trabalho é especial pois enxerguei nele uma maturidade maior quanto a traduzir um pensamento em imagem, partindo da música e chegando na ilustração. Aqui é o momento em que me sinto realmente satisfeito com o resultado do meu trabalho. Não como alguém que não tem aspectos a melhorar, mas como alguém que enxerga na obra os rastros de tudo aquilo que já foi caminhado.



Figura 09 - Sem título, acervo pessoal, 2019, nanquim e marcador sobre papel.



Figura 10 - Sem título, acervo pessoal, 2019, nanquim e marcador sobre papel.



Figura 11 - Sem título, acervo pessoal, 2019, nanquim e marcador sobre papel.

Seguindo na mesma linha dos últimos trabalhos apresentados aqui, porém agora num contexto pandêmico, surgiu a coleção “Vinte Vinte”, lançada por mim no final de 2020, tratando exatamente dos desafios de criar e viver no Brasil do último ano. A coleção de quadros surgiu da necessidade de levantar algum dinheiro num momento delicado em que tudo fechou e minhas fontes de renda se tornaram cada vez mais escassas, fazendo com que eu entregasse às pessoas meu trabalho de uma forma mais atrativa, refinada e madura. Aproveitei o fato de que detectei uma produção bastante coesa entre algumas ilustrações minhas já circuladas em redes sociais e outras ainda inéditas, tratando do meu modo de compreender esse momento difícil e inesperado que atravessamos e ainda estamos a atravessar.

Junto da coleção apresento também alguns outros trabalhos que entendo como parte do processo de criação no contexto pandêmico:



Figura 12 - Novo normal, acervo pessoal, 2020, ilustração digital.



Figura 13 - Às vezes, acervo pessoal, 2020, ilustração digital.



Figura 14, Sete vidas, acervo pessoal, 2020, ilustração digital impressa em papel Canson 180g, 30x40 cm.





Figura 15, Estou levando legal, acervo pessoal, 2020, ilustração digital impressa em papel Canson 180g, 42x30 cm.

## CAPÍTULO 2 - IMAGEM E PALAVRA

Uma vez identificado que uma das características mais marcantes da minha produção residiam na relação entre desenhos e coisas escritas, naturalmente, fui pelo caminho da pesquisa descobrir um pouco mais sobre como se desenvolveu historicamente essa relação no campo das Artes Visuais. Como meu trabalho foi se reconstruindo algumas vezes, acho necessário contextualizar que esse era um tema no qual eu pretendia me aprofundar muito mais, do que pretendo nesse momento. Antes, esse embasamento era mais relevante do que é agora em minha produção,

pois minha ideia inicial era de produzir um livro de artista repleto de ilustrações inspiradas nas músicas do álbum. Nesse cenário a relação entre imagem e palavra ocuparia um espaço muito maior em minha obra, exigindo um pouco mais de atenção e embasamento teórico. Já neste segundo cenário, em que as músicas estão literalmente junto das imagens, como num formato que também representa um videoclipe, essa relação acontece de uma forma que grandes aprofundamentos neste capítulo representam, no meu entendimento, um certo desvio do foco da discussão. Portanto, o objetivo deste parágrafo é demonstrar como minha pesquisa me levou às minhas escolhas, desvios e recomeços.

A escrita, pensada enquanto código, é essencialmente um signo que tem significados atribuídos à sua visualidade. Sendo assim, podemos observar na história da arte momentos em que essa visualidade é explorada, resgatando e ressignificando assim o caráter visual da palavra. Enquanto artista, em busca de entender e rastrear momentos em que a palavra se integrou de forma relevante a trabalhos visuais, me debrucei sobre reflexões a respeito de certos momentos da história da arte. Por exemplo, na Idade Média, mais precisamente entre os séculos XIII e XIV, me chamou atenção a produção de Iluminuras (pequenas pinturas em pergaminho, inseridas em textos manuscritos). As imagens de diferentes técnicas que tinham como característica o contraste entre riqueza de detalhes e pequena dimensão, apareciam na bíblia ou em outros textos de caráter religioso. Esta produção estreita as relações fronteiriças entre texto e palavra, pois pode-se observar a imagem conversando com o que está colocado no texto.



Figura 16 - Letra "P" iluminada na bíblia de Malmesbury.

Também passei por poemas Barrocos, no século XVI, que podemos observar a visualidade das letras sendo exploradas para além da transcrição direta da fala. Mais do que um código as palavras tornam-se elementos da composição e podemos entender o apelo do poeta para que o poema seja recebido também como um produto visual. O que me levou, num salto temporal, a poemas concretos, cartazes do construtivismo russo, ou ao próprio estreitamento entre obra de arte e seu conceito que, por si só, já representa uma maior aproximação entre imagem, arte visual e palavra.

Por fim, esse movimento de pesquisa me levou a refletir sobre por que as palavras existem em minhas ilustrações. Analisando minha trajetória pessoal que a monografia me obrigou a traçar, pude ver minha própria história como espectador, nas inúmeras vezes em que releemos as páginas recém escritas. Nessas revisões entendi que as palavras sempre estiveram presentes com a finalidade de garantir que eu trouxesse o *rap* aos meus desenhos, afinal são essas as duas expressões que nunca me abandonaram. Tão ilustrador quanto compositor, uma produção genuína teria que me atravessar nos dois campos e então cheguei a conclusão de que meu direcionamento deveria ir no sentido de investigar se há formas ainda mais potentes da poesia escrita e linguagem visual caminharem juntas em meus trabalhos.

Me chamou atenção durante a leitura dos autores Santaella e North, no livro *Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia*; no qual apresentam formas de analisar a relação entre texto e imagem, de um modo especialmente importante para meu estudo. O raciocínio se desenvolve através de categorizações baseadas na fusão destas interações, onde tais categorias de classificação constituem um espectro no qual as imagens habitam, de modo que seus extremos vão da redundância à informatividade. As possíveis relações a partir desses grupos consistem na imagem que nada acrescenta ao texto, ou seja, é dispensável (redundante); a imagem que é superior ao texto, de modo que informa mais do que a linguagem verbal (informativa) e, por fim, a imagem que tem igual importância ao texto, estabelecendo uma relação complementar, em que os potenciais de expressão semióticos das duas linguagens são igualmente aproveitados. Visualmente falando podem se relacionar de três formas: "coexistência", onde texto e imagem estão dispostas num espaço comum; interferência, onde ainda que na mesma página, linguagem escrita e imagem estão separadas (como num livro ilustrado) - e "correferência", que ocorre quando imagem

e palavra ocupam o mesmo espaço, porém independem uma da outra. Pensando na relação imagem/imagem, a poesia concreta é um exemplo de "auto-referencialidade".

Segundo Santaella e North:

“A relação entre a imagem e seu contexto verbal é íntima e variada. A imagem pode ilustrar um texto verbal ou o texto pode esclarecer a imagem na forma de um comentário. Em ambos os casos, a imagem parece não ser suficiente sem o texto, fato que levou alguns semioticistas logocêntricos a questionarem a autonomia das imagens” (SANTAELLA e NORTH, 1998, p.53).

Ainda que eu não tenha essa inquietação de forma geral, penso nisso quando analiso meu trabalho e cheguei a conclusão de que nem sempre alcanço a relação complementar em que o potencial das duas linguagens é igualmente aproveitado.

“A abertura interpretativa da imagem é também modificada, especificada, mas também generalizada, pelas mensagens do contexto imagético. O contexto mais importante da imagem é a linguagem verbal. Porém, outras imagens e mídias, como por exemplo a música, são contextos que podem modificar a mensagem da imagem”(SANTAELLA e NORTH, 1998, p.53).

Dessa forma, pensando que minha relação com a linguagem escrita vem essencialmente da música, cheguei a conclusão de que meu trabalho alcançaria seu melhor resultado num cenário em que minha linguagem visual e musical estivessem realmente integradas. Foi seguindo este raciocínio em que alterei minhas intenções em minha produção prática para meu trabalho de conclusão de curso. A pesquisa me levou até a ideia de produzir animações 2D que me servissem como um campo fértil para o desenvolvimento de minha proposta, onde entrego a música e as ilustrações, num mesmo produto visual/sonoro, fazendo com que a música fale sobre o desenho e o desenho não só ambiente, como complemento aquilo que diz a canção.

## Capítulo 3 - Música visual, desenho sonoro

### 3.1 - É tudo sobre movimento

Animações 2D nada mais são do que uma forma de dar movimento às imagens trabalhando estritamente no campo bidimensional, ou seja, os objetos têm apenas altura e largura. Qualquer noção de profundidade, assim como no desenho tradicional, são exploradas por meio de técnicas de ilusão como a perspectiva. As primeiras animações 2D normalmente em nosso imaginário coletivo são os famosos desenhos clássicos da Disney, como A Branca de Neve, de 1973. Nesta forma de animação, os desenhos ganham vida por meio da sobreposição de imagens feitas a mão, num processo manual bastante parecido com *stop motion*. A sugestão do movimento era causada ao olhar por meio de diferentes desenhos passados frame por frame, de modo que os objetos se parecessem se movimentar na tela, estabelecendo os preceitos básicos de todo tipo de animação até hoje.

Mesmo que os animadores ainda sigam o conceito que se baseia em causar a impressão de movimento através da sequência de frames, ou quadros, hoje o trabalho é muito menos penoso do que era para os animadores clássicos, em que 1 segundo de trabalho era composto por 24 *frames*. Os grandes agentes facilitadores do processo são os *softwares* de edição de imagem, que nos apresentam técnicas e ferramentas que otimizam a jornada de quem se aventura pela animação. A técnica escolhida por mim neste trabalho se chama *Motion Graphics*, que pode ser traduzida como movimento gráfico ou design de movimento. Oriunda do *stop motion*, mesclando princípios de animação, design, cinema e vídeo, *Motion Graphics* nada mais é do que peças gráficas que se movimentam, dando vida a formas, ilustrações e desenhos, ou até mesmo como pequenas intervenções em produções audiovisuais. Nem todo trabalho que envolve *Motion Graphics* é necessariamente uma animação, partindo do princípio básico de que entendemos como animação aquilo que envolve uma narrativa.

“Com o passar dos anos, o *design* em movimento foi evoluindo juntamente com a tecnologia e hoje está diretamente ligado à computação gráfica. Diferente da animação convencional, feita quadro a quadro em 2d com diversos desenhos, como os da Disney, o motion (movimento no espaço da tela e no tempo) usa de diagramas, gráficos, formas, textos e cores,

marcados por pontos chaves em intervalos específicos, conhecidos como *keyframes*” (DESIGN CULTURE, 2016).

Eu disse que escolhi essa técnica, mas na verdade estou trabalhando com aquilo que tenho em mãos e veio até mim naturalmente em minha trajetória. Desde 2017 trabalho com arte computacional e design gráfico voltado para o nicho publicitário, como minha principal fonte de renda. O mercado de *social media* está cada vez mais voltado para a produção de vídeo, uma vez que a tarefa de conseguir a atenção do público é comprovadamente mais bem sucedida através de produções audiovisuais. Dessa forma, o caráter didático das animações é um prato cheio para trabalhadores das áreas de publicidade e marketing digital. Sei que navego por águas perigosas abordando temas que remetem ao universo do design/publicidade em minha monografia na graduação em artes visuais, porém, a única maneira que encontro para explicar meu trabalho artístico é deixando claro que quase todas as minhas escolhas são fruto de minhas vivências. Estando nesse meio durante anos, fui caminhando cada vez mais próximo da animação básica, não só nos serviços prestados a terceiros como na própria divulgação da minha produção no *rap*. Foi esse o primeiro momento em que entendi que esse seria um caminho viável para alinhar minha produção multimídia, já que esse era meu desejo desde o início do curso.

Hoje em dia trabalho como *freelancer* solo, assim como também em parceria com outro aluno da graduação, o Keynni Junior, criador do *StudioQuem*, microempresa que produz soluções audiovisuais para empresas e/ou projetos artísticos, a partir de edição de vídeos e *motion graphics*. Keynni e eu somos naturais das periferias de São Paulo-SP, entramos e estamos saindo juntos da graduação e nossos caminhos se cruzaram profissionalmente justamente nessa necessidade de pagar as contas com algo que de fato envolvesse os fundamentos estudados no curso. Uma das coisas que mais me traz satisfação nesse percurso é o fato de que realmente vejo os conceitos estudados sendo aplicados de forma prática em minha atuação profissional. O processo que envolve a construção de uma animação 2D perpassa diversos campos desenvolvidos dentro da graduação, principalmente composição, teoria da cor, fundamentos do desenho em geral e o próprio planejamento de se pensar animação enquanto comunicação de um conceito.

Ao passar do tempo, conforme minha intimidade com a linguagem *motion graphics* foi se estreitando, fui observando como essa ferramenta em meu leque

criativo era cada vez mais utilizada no campo da minha produção musical, sugerindo-me uma potência artística muito relevante para que elementos sonoros estivessem presentes. Tomei a decisão de utilizá-la como apresentação do meu novo álbum de *rap*, entregando da forma mais genuína possível o que sou enquanto artista em sua completude: música visual e desenho sonoro, como gosta de chamar o também músico e artista visual Kainã Bragiola.

Como foi dito anteriormente, *motion graphics* não é necessariamente um sinônimo de animação, ainda que eu considere importante frisar o quanto classificações podem acabar esmagando algumas nuances e exceções. Partindo dessa premissa, quero refletir sobre por que meu trabalho que vem sendo aqui desenvolvido é também uma obra de animação, de caráter artístico, que extrapola qualquer limite que esteja relacionado ao campo do *design*?

Segundo as classificações em minhas pesquisas, especialmente na leitura do artigo de Guilherme Jorge Porto, publicado no portal online “*Layer Lemonade*”, a principal diferença nos dois campos reside na relação do *motion design* com um produto final, isto é, a frequente finalidade de explicar um conceito, vender algo ou explicar de maneira didática. Enquanto a animação existe de forma independente, tendo fim em si mesma, sem subordinação a outras partes.

Entendo que minha produção não cabe no rótulo do *motion design*, uma vez que tem como objetivo a criação de narrativas fictícias, utilizando personagens, sem o limite criativo de apelar para um produto maior. Ainda que seja relevante considerar que o videoclipe é uma linguagem que existe para promover a música, se trata de um raciocínio limitante que desconsidera a relação intrínseca entre música e produção visual que, neste trabalho, defendo e demonstro como veio até mim de forma natural durante o processo.

### **3.2 - Particularidades e processo criativo**

Quando falamos do processo criativo de qualquer tipo de projeto que envolva um resultado em forma de animação, é comum que a imensa maioria dos artistas sigam as seguintes etapas: roteiro, *concept art*, *storyboard*, animação e pós-edição. Essa divisão do trabalho se traduz em organização e garante um trabalho conduzido de forma mais clara e até mesmo eficiente. Como esta parte do texto trata justamente

das particularidades do meu processo, sou obrigado a deixar claro que nem sempre consigo seguir esse passo a passo de forma tão organizada. Minha realidade de produção precisa ser contextualizada aqui, para então discutir meu processo criativo.

Minhas músicas costumam envolver situações cotidianas, banais, políticas que geram forte conexão com meu público, uma vez que pareço conseguir falar da minha vida como se estivesse falando do outro. Na verdade estou, afinal pessoas se conectam por verdades e identificações. Quando penso no roteiro, isto é, a narrativa que aquela imagem nos trará, reflito sobre a música e procuro alguma situação comum a todos nós que de alguma forma converse com aquilo que estou dizendo na letra. Num primeiro momento penso numa imagem estática, mas que ofereça vários desdobramentos para que o movimento da animação conduza o espectador num passeio pela tela. A partir disso consigo escrever um princípio de narrativa que norteia todo o processo.

Depois disso, meu trabalho é pensar quem é o sujeito que viveria aquelas experiências, no desenvolvimento do *concept art*, que consiste na criação do desenho dos personagens. Neste momento é necessário pensar as formas como instrumentos para sugerir emoções, ou seja, fundamentos de desenho derivados do cartum que nos ensinam a transmitir, alegria, raiva, melancolia através do desenho da figura do personagem. Minha trajetória artística é ponto fundamental aqui, pois meu trabalho sempre se aproximou do cartum e entendo que sempre tive mais força na expressão dos traços do que propriamente na complexidade do desenho em si.

Já o *storyboard* representa algo semelhante a uma história em quadrinhos, bem rabiscada sem muitos acabamentos. Trata-se de um projeto visual. É neste momento que direciono e faço as escolhas mais importantes que definem como vou representar visualmente a narrativa descrita pelo roteiro. Após a etapa da animação, que já foi discutida anteriormente, faço o serviço de pós-edição que consiste na coesão do vídeo como um todo, quanto a cores, cortes e outros aspectos que apenas podem ser mensurados no fim do processo.





Figura 17 - *Storyboard* da animação *O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.

Quando assumi o compromisso comigo mesmo de produzir as animações para todas as faixas de meu disco, embarquei numa jornada conturbada que exigiria de mim tanto quanto a ideia pode me retribuir em seu grandioso resultado. Não apareceu ainda em meu radar outro músico/artista visual que entregou proposta semelhante, talvez justamente pela dificuldade em conciliar duas produções que nos tomam tanto tempo e esforço. Logo fui percebendo que nem sempre eu conseguia trabalhar da forma que aprendi e seguir esse beabá do animador. A questão é que enquanto escrevo músicas, gravo, trabalho, animo, escrevo TCC as ideias vão se sobrepondo e muitas vezes o processo se atropela. Certas vezes o roteiro acaba virando uma ideia na cabeça, o storyboard é muito menos detalhado e testado em que a ansiedade e a própria necessidade de viabilizar tudo a tempo

## CAPÍTULO 4 - COLIBRI, ÁLBUM VISUAL

### 4.1 Colibri

Quando não se sabe como começar é comum que se aconselhe a começar justamente pelo começo. Seria naturalmente a escolha mais óbvia e sensata, mas que acaba tomando um espaço enorme dentro de tudo o que faço. Um pouco é só uma questão de tomar coragem mesmo, como uma faxina que você não sabe se pega primeiro o banheiro ou a cozinha. Um tanto maior é como quando você desenha de canetão na parede de um amigo. Você sabe

que ele até pediu, por livre e espontânea vontade, ninguém obrigou nem nada. Mas ainda assim parece uma grande responsabilidade em que os primeiros dois ou três traços do desenho vão denunciar se aquilo vai pra frente ou não. Quem faz rap sabe que as primeiras rimas são responsáveis por definir se vão ou não te escutar até o fim da faixa. Diferente das famosas rodas de conversa dos espaços acadêmicos, às vezes você precisa brigar para ser ouvido. Quem é MC de batalha sabe da importância de conquistar a platéia na primeira entrada, mostrar sua identidade e o que você tem a dizer. Acho que essa é realmente a grande questão. O que eu tenho a dizer?

Eu gosto muito da obra do compositor, linguista e professor universitário Luiz Tatit, que na canção intitulada “ O meio” diz:

“Por isso é melhor ter paciência  
 Pois todo começo começa e vai embora  
 O problema é saber se já foi ou se ainda é começo  
 Porque tem começo que às vezes demora  
 Que passa um bom tempo, “inda” está no começo  
 Que passa mais tempo “inda” não está na hora  
 Tem gente que nunca saiu do começo  
 Mas tem esperança de sair agora”  
 (TATIT, LUIZ, O meio, 2000)<sup>1</sup>

Nessa passagem ele toca num ponto um pouco duro pra mim nesse processo. Como ter a sensibilidade de continuar a desenvolver um conceito, para criação de algo maior, num contexto de um ano que parece nem ter começado. O isolamento social me trouxe essa sensação de que tá acontecendo tudo e ao mesmo tempo nada. Tem começo que as vezes demora e, sem poder botar a cara na rua, eu senti que toda a raiz da minha criação estava estagnada. A própria música não existe sem a participação do outro. O que seria das galerias sem público? Até o mais individualista artista visual precisa, no mínimo, de uns seguidores no instagram pra sentir que aquilo ali faz algum sentido (mesmo que nem faça). E nessa vivência de uma humanidade sem alma, isto é, sem interações e trocas, senti que não tinha como começar por que eu simplesmente não sabia pra onde ir, ou até mesmo se estava na hora.

Foi pensando justamente nesse sentimento que surgiu “Colibri”, faixa que dá nome ao álbum. Além de fazer uma referência mais pessoal ao nome da rua em que morei 19 anos em São Paulo, a faixa explica de onde tô falando e por que esse trabalho existe. Eu corri da pretensão de ser o rapper que faz um diagnóstico desse panorama maluco. Distanciamento histórico é importante. Tentei também não ser o violonista que toca enquanto o Titanic afunda, por mais nobre que possa parecer. Foquei nesse sentimento estranho, esqueci conceito,

---

<sup>1</sup> Luiz Tatit, “O meio”, CD O meio (São Paulo, Tratore, 2000).

poética e outras coisas dessas que eu já vinha projetando e rimei como se fosse uma carta pra mim mesmo. O que eu to sentindo agora? O que tá fazendo sentido pra mim agora? Qualquer começo pra fazer sentido e me permitir sair do início, teria que refletir de algum jeito essa loucura que to vivendo agora. Isso daqui é uma provação, o resto é propaganda.

“Enquanto tiver apetite  
 Eu vou tá lá, cê sabe  
 Quando tiver apertado  
 Ponderar se cabe  
 Pagar pra ver sem crer  
 Que poderá ser caro  
 Saber usar corrente  
 Sem deixar ser grade  
 Num posso reclamar  
 Amo tudo que tenho  
 Preciso reciclar  
 Pra ter tudo que amo  
 Não posso respirar  
 E é por isso que eu venho  
 De um jeito que há quem diga  
 Que hoje eu só reclamo  
 Tem vez que eu também acho  
 Mano eu só repito  
 Eu sei que as coisa muda  
 É outra demanda  
 Vou dar outra demão,  
 Cantar o que tem vivido  
 Isso daqui é uma provação  
 O resto é propaganda  
 Vou correr não, tô suavão  
 Vou como Anderson Paak  
 Nem sempre dá pra registrar quem é  
 Under já sabe  
 O verso é livre, nós tá preso  
 E os amigo recebe  
 É tipo um rap de mensagem  
 Eu mando o som no zap  
 Liguei pra Deus deu ocupado  
 Deve tá cansado  
 Ó que loucura deve tá aquele escritório  
 Se bem que tem uns por aqui  
 Que se subir, safado  
 Desce direto e alivia um pouco o purgatório  
 Eu vou tomar vinho canção  
 Que é pra tomar com ela  
 Faço canção que é pro fracasso  
 Não subir pra mente  
 Eu vou sumir pra não pensar  
 Que a vida é tá na tela  
 Largar o rap pra não achar que a  
 Vida é tá na frente  
  
 Canto pro alto como um colibri

Canto pro alto como um colibri  
(2x)

Tenho pensado em quanto tempo tem que o tempo fecha  
Em como a gente tem pensado em quanto tempo falta  
Em como o tempo tem parado sem que a gente peça  
Nessa o meu barco se perdeu foi tipo o som do Exalta”<sup>2</sup>



Figura 18 - Quadro da animação Colibri, Vaine, 2021.



Figura 19 - Quadro da animação Colibri, Vaine, 2021.

<sup>2</sup> Vaine, “Colibri”, CD Colibri (Uberlândia, Roça Records, 2021).

O visual desta primeira faixa foi definitivamente a ideia que me veio de forma mais natural e rápida. Depois de todo esse contexto sofrido de uma criação num período pandêmico nada me parecia conversar visualmente melhor com a música do que a ideia da vida vista pela janela. 2020 foi um ano visto pela janela, pela fresta. Uma quase vista, quase vida. Nunca tive pretensão de criar uma narrativa muito dinâmica, cheia de cortes e situações. A ideia foi justamente que a câmera passeasse por um mesmo ambiente, onde nada parece acontecer exatamente. Assim como tem sido a realidade, o espectador vê que ali não acontece grande coisa e, justamente aí, que volto a tocar na essência do meu trabalho enquanto músico e artista visual: identificação. Quando falo da minha quase vida, falo da quase vida do outro que também assiste a tudo pela janela.

A faixa carrega certa melancolia, preservada visualmente pelo azul predominante pouco saturado e tons pastéis no que se refere a paleta dos personagens. Vemos essa escolha em contradição com o céu mais saturado, colorido e vivo. A intenção foi trazer esse contraste para intensificar essa separação entre a tristeza que tem tomado conta de nossos lares, posta ao lado de uma liberdade que agora é muito mais sedutora do que já foi.

Nesse caso, o roteiro bastante simples seguiu mais aquela linha da ideia na cabeça. Não fiz *storyboard* porque entendi que o próprio fazer da animação me conduziria pelo espaço estabelecido do cenário. Realizei o *concept* do personagem principal em sua janela e fui dilatando o cenário à medida que fui sentindo que a animação pedia por mais espaço. Esse fazer mais instintivo justificou-se aqui, principalmente por ser a primeira animação. Ainda ganhando intimidade com essa nova jornada, foi um pouco difícil projetar imagens que eu não tinha certeza da minha capacidade de reproduzir.



Figura 20 - Quadro da animação Colibri, Vaine, 2021.

## 4.1 O dia nasce e morre aqui



Figura 21 - Quadro da animação O dia nasce e morre aqui, Vaine, 2021.

Escrevi tudo quase que num tiro só, em algum sábado à noite de 2019, em São Paulo. Lá pela metade, acho que julho, faz tempo. O Dj Ávner (Xavbeatz), amigo e colaborador na parte musical desse trabalho, me mandou esse *beat* que me pegou como uma bala. Eu tinha mais ou menos recém saído de outro disco e ainda pensava em como continuar. Acho que daí surge toda essa ideia de que meu dia nasce e morre aqui onde se sonha, canta, projeta, vislumbra; ainda que não necessariamente se realize. É uma faixa um pouco sombria, ao mesmo tempo fantasiosa, que sugere que nasço e morro criando, todos os dias. Eu tava sozinho e extremamente bem com minha própria companhia, apesar da escrita um pouco dolorosa e existencial. Fato que conversa bem com minha escolha da narrativa, um astronauta solitário buscando por algo talvez inalcançável. Antes de entrar de vez na parte visual da canção é interessante apontar como pareço falar em alguns momentos do contexto bastante singular que estamos vivendo agora. Não sou um visionário, o mundo é que muda pouco e as tragédias são anunciadas.

A animação de *O Dia Nasce e Morre Aqui* retrata o percurso de um astronauta brasileiro que decide deixar esse planeta em busca de algo que não se sabe exatamente o que é, tomando o primeiro foguete rumo a qualquer lugar. Também não se sabe o quanto aquilo é uma busca, o quanto é uma fuga. Acredito que quase sempre existe um pouco dos dois e, de certa forma, toda fuga representa a busca por algo que não se encontra onde nos

encontramos. Aqui a canção acaba cumprindo a tarefa de contextualizar os possíveis motivos e desconfortos do personagem que vaga pelo espaço sideral, com questões sociais, políticas e emocionais mais palpáveis, que trazem a história ao nosso plano. A recíproca é totalmente verdadeira, quando observada por outro ângulo, ou seja, a animação também revela circunstâncias que dão sentido mais amplo ao que é dito pela poesia escrita, onde acabo alcançando aquela relação tão discutida aqui, entre meus desenhos e canções.

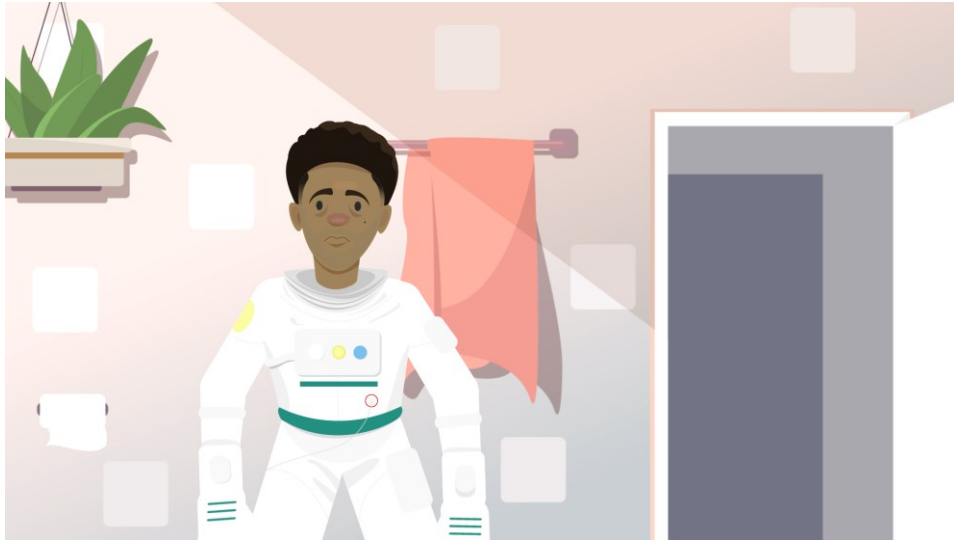


Figura 22 - Quadro da animação *O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.



Figura 22 - Quadro da animação *O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.

Nesta animação, acabei indo por um caminho mais racional e menos instintivo do que na anterior. Todas as etapas foram cumpridas e tiveram sua importância. Escrevi o roteiro, fiz o *concept* do personagem, um *storyboard* completo e só então parti para a animação. É importante reparar na maior dinâmica e complexidade da narrativa, tornando indispensável essa maior organização do trabalho. Ainda assim, meu processo criativo ainda tomou rumos inesperados. Nunca abro mão de mudar drasticamente o rumo do que foi projetado pelo *storyboard*, caso sinta a necessidade de alterar os rumos da história. No processo da animação, às vezes entendo que certas ideias não funcionam ou não dão conta de expressar aquilo que a narrativa pede. Outro ponto é que nesse caminho de fazer música visual, desenho sonoro, apenas quando vejo as duas linguagens juntas, no projeto de animação é que consigo sentir se está dando liga ou não. Às vezes a música pede por uma mudança, outras vezes pede para que a imagem permaneça a mesma e então certas mudanças precisam acontecer.

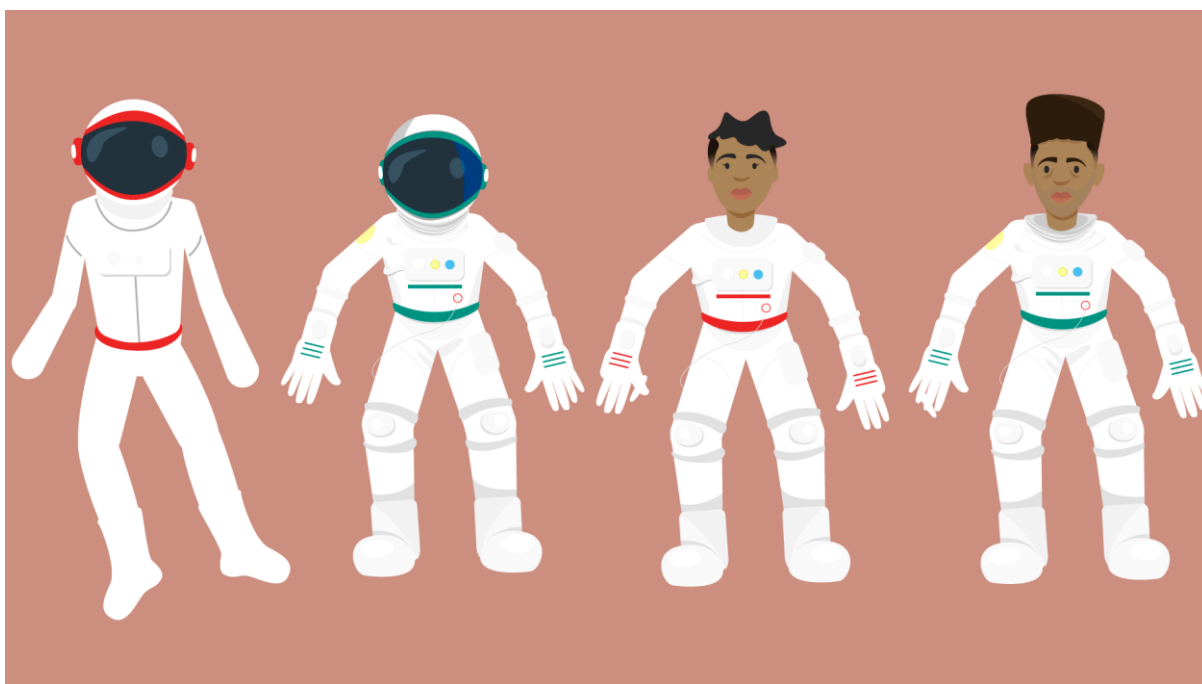


Figura 23 - *Concep Art O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.



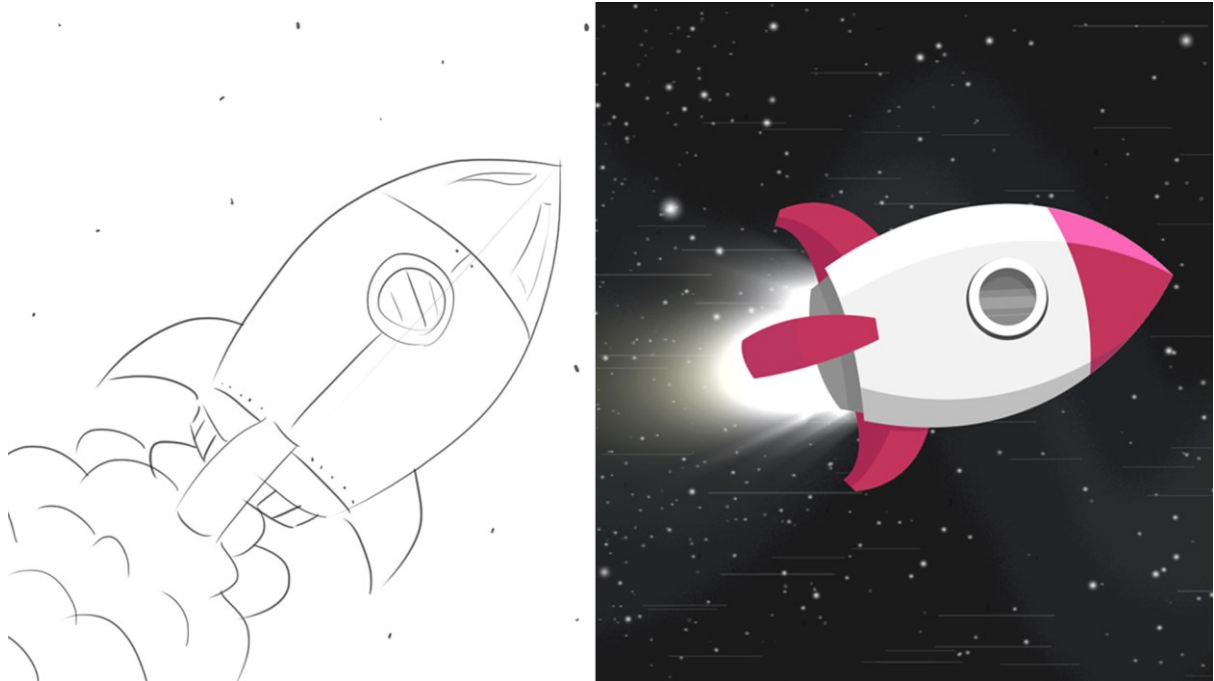


Figura 24 - Rascunho e captura de tela, *O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.

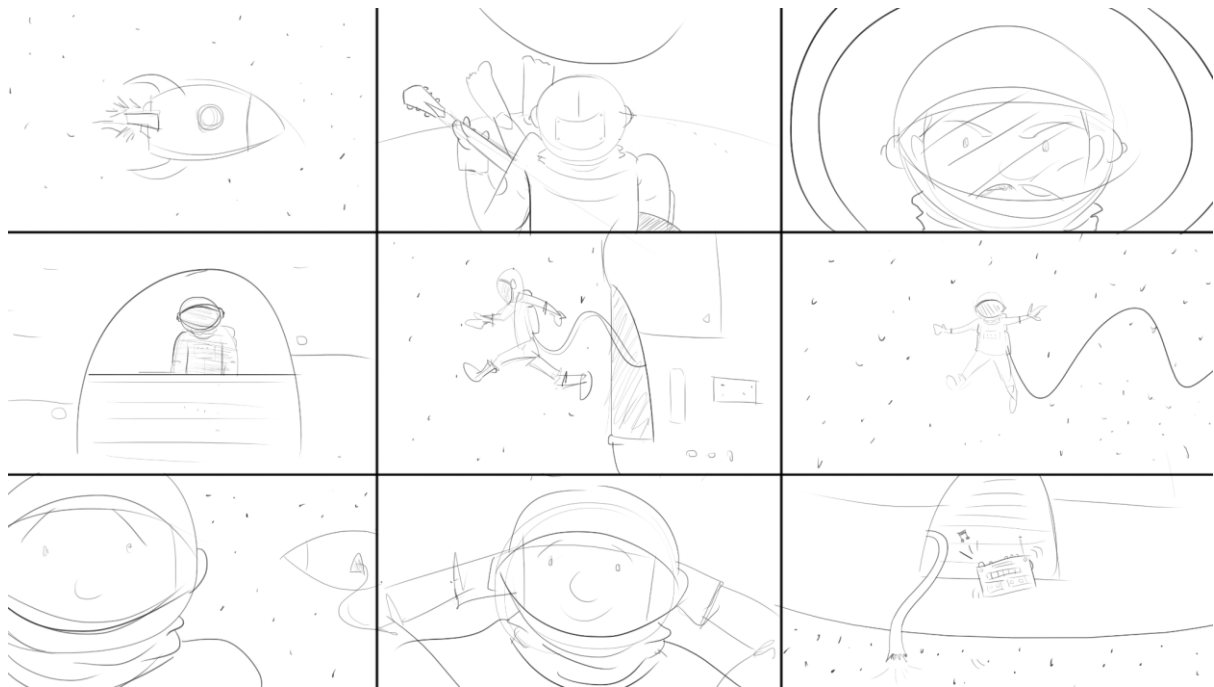


Figura 26 - *Storyboard*, *O dia nasce e morre aqui*, Vaine, 2021.

Quanto tempo tem que eu não vejo bem  
 Que eu não lembro bem que eu só ouço tudo  
 Não falo mais sinto tudo, eu grito e pareço mudo  
 Mano ainda bem que outro dia vem esse novo trem  
 E eu embalo tudo, eu relaxo e subo  
 Às vez é pra luta e às vez pro luto  
 Tem vez que eu nem discuto

Tem vez que a cama diz tudo  
Bagunça uma zona tá certo, me solta  
Preciso sair, sério, mano, me solta!  
Nóis resolve na volta, tipo Libertadores  
Só não toma gol fora  
Na rua ninguém quer sabe de suas dores  
Sua vida não é filme, a janela do buso não é clipe  
Tira o fone, tira o fone  
E ao que tudo indica isso aqui não é hit  
Nóis vê coisa demais, não enxerga nada  
Vivi mal pra carai mas não pega nada  
Mergulha no hoje, se o amanhã virar mar cê afoga ou nada?  
Cabeça fria ou reclame  
Matador igual Cristiane  
Mata a dor igual sexo fácil, irmão por favor se puder se ame  
E pensa bem tio, que isso é Brasil  
E a ordem esqueceu do progresso  
O mundo acabando e nóis tá atrasado  
Nem comprei meu ingresso  
Aproveito que eu pago meia  
Pra ver de pertinho que a coisa tá feia  
Nóis é o pior convidado da festa  
Tipo o peru dessa santa ceia  
Nóis só toma jeito se a coisa aperta  
Então botar fora é a escolha certa  
Presidentes são temporários  
Nesse temporal tá chovendo merda  
Botaram uma glock na mão de cristo  
Cabularam a catequese  
O barulho tá alto, ninguém vai ouvir suas preces

Mais um dia eu penso em filmes, festivais  
Eu penso em tudo e cabe mais  
Os sonhos são caros demais  
Eu penso em livros e jornais  
O dia nasce e morre aqui  
O dia nasce e morre aqui<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Vaine, “O dia nasce e morre aqui”, CD Colibri (Uberlândia, Roça Records, 2021).

### 4.3 Ratos



Figura 27 - Quadro da animação *Ratos*, Vaine, 2021.

Disse muitas vezes aqui que comunico com as músicas o mesmo que comunico nos desenhos, através de linguagens diferentes. Essa é uma faixa que sintetiza isso bem. O capítulo da minha trajetória artística traz consigo algumas charges de cunho político, desenhos críticos que parecem carregar a atmosfera mais tradicional do *rap*, historicamente acostumado a entoar canções de protesto. Essa ideia se traduz nesta faixa em que a canção carrega uma forte crítica social, desenvolvida por meio de uma narrativa que em muitos momentos chega a ser cômica. Elementos comuns à charge política que acabam por facilitar minhas escolhas no momento de transformar em imagem.

Roberto Camargos, em seu livro “Rap e política, percepções da vida social brasileira” trata dessa questão das duras realidades descritas nas letras de *rap*, principalmente na década de 90, e sobre o desagrado do grande público em relação a elas: “Não eram músicas palatáveis e de fácil fruição; sua assimilação pressupunha, entre outras coisas, um estar aberto para mergulhar nas fraturas da desigual sociedade brasileira”. (CAMARGOS, 2015, p. 69). *Ratos* é a faixa menos palatável de todo o álbum e tem como objetivo causar essa tensão. Tudo foi pensado em razão do desconforto, ainda que isso represente o afastamento de determinados setores de um público alheio ao *rap* e indisposto a ouvir o que de mais sério temos a dizer.

Existe um fato importante e simbólico na construção da letra de Ratos, que foi fundamental para a idealização da cena em forma de *looping*, ou seja, a eterna repetição de quadros, resultando numa cena que se repete até o fim. Escrevi todo o pedaço final da música em 2019, num cenário que já era bem assustador, assistindo um Brasil recém Bolsonaroista e não por isso menos desastroso. Essa letra ficou por muito tempo guardada, esquecida. Agora, em 2021, trabalhando nas faixas finais do álbum, recebi um instrumental denso, pesado e criei essa história de uma cidade podre e dominada por ratos. Ao escrever lembrei da letra esquecida de lá em 2019. Dei um jeito de colocá-la dentro da narrativa desenvolvida, como um desabafo. O fato das duas letras se encaixarem tão bem, como uma só, me fez concluir que de certa forma me sinto preso ao sentimento daquele outro tempo, me trazendo essa ideia do *looping*, sugerindo que estamos há alguns anos vivendo desventuras que se repetem e parecem não ter fim.

Aqui eu digo, ironicamente, que a “classe merda” fede pois represento uma elite e pseudo-elite brasileira que há tempos parece fazer escolhas equivocadas, baseadas em seus privilégios, preconceitos e própria despolitização, causando uma onda reacionária realmente mal cheirosa que tem coberto nossa nação que clama por novos ares. A pandemia que eventualmente poderia revelar o que temos de melhor, na minha visão tem mostrado setores da sociedade extremamente individualistas, agindo como ratos que se preocupam apenas com o próprio alimento, bem estar e abrigo.

“Correm mas não sabem o quanto posso ser ágil  
 Vaine other level, nem rima é no jeito fácil  
 Querem me pegar eu percebo um contato tátil  
 Eles são cumpridos parece o goleiro Cássio  
 Sinto uma mordida mano desespero grito  
 Logo minha pupila parece um Romero Britto  
 Eles são milhares agora mano tô frito  
 Minha última visão é um pixo que tava escrito:  
 Se a Amazônia é o pulmão do mundo  
 Esses cuzão que contracena é um maço de Derby  
 Dizem que pareço o D2 eles que queima tudo  
 Acho que eles não frequentou a turma do Proerd  
 15 milhões vive sem trampo e o tropical Trump  
 Tá empregado mas não trampa, é tipo o terceiro goleiro  
 15 milhões e essa ferida tem quem lambe  
 Gado na chuva de bosta tenta não ligar pro cheiro  
 Essa daqui eu não escrevi porque queria  
 Eu escrevi porquê saiu, nem acredito nessa porra  
 De criticar o que eu sei que cês quer ouvir  
 E me sentir tão transgressor cópia, tipo impressora  
 Vamo acordar se não vai ficar ruim pra tu

Cê tá vivendo só pra ter, cê pisca o olho sobra nada  
Cabeça erguida, limpa a mente, amola a faca  
Porque é eles contra nós, o resto é conversa fiada  
As vez é calar e viver como um baculejo  
As vez é lutar ou morrer como em Bacurau  
As vez é calar e viver como um baculejo  
As vez é lutar ou morrer como em Bacurau. <sup>4</sup>



Figura 28 - Esboço, Ratos, Vaine, 2021.

---

<sup>4</sup> Vaine, "Ratosi", CD Colibri (Uberlândia, Roça Records, 2021).

### 4.3 - Celular

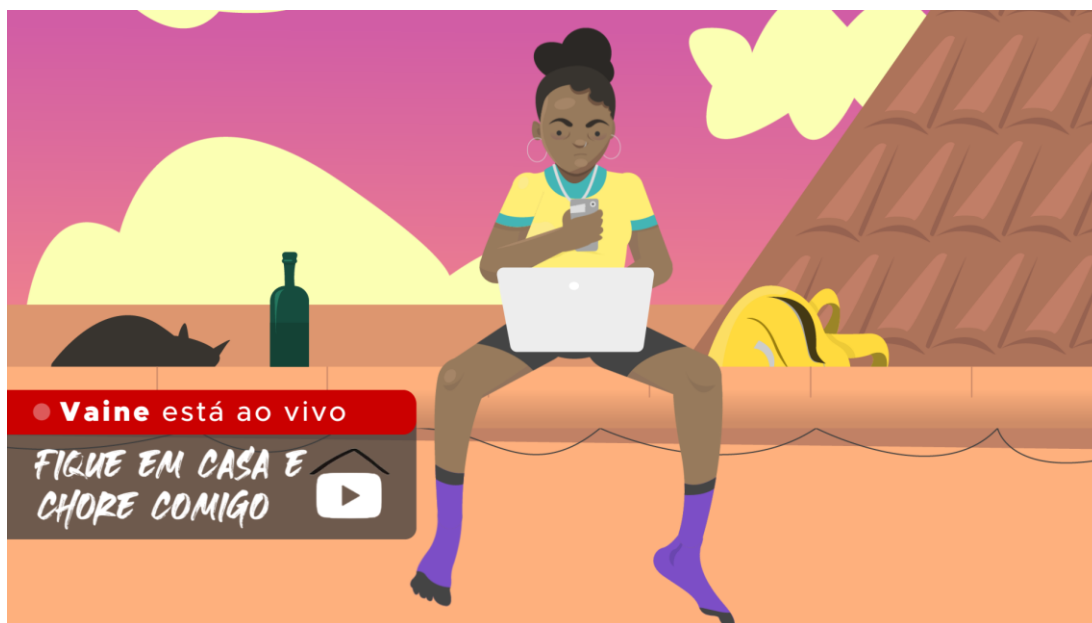


Figura 27 - Quadro da animação Celular, Vaine, 2021.

Se meu celular não fosse ruim eu não teria feito essa música. É verdade! Toda essa brincadeira aí surgiu do fato de que meu antigo celular estava em seus últimos momentos justamente quando nossa dependência tecnológica foi maior do que nunca. Na verdade eu sempre herdei o celular antigo da minha irmã mais velha e já estava acostumado. O que eu não estava acostumado era com uma pandemia que levasse nossa vida real ao espaço do mundo virtual, onde é imprescindível estar muito bem conectado.

Essa dependência vital também me parece muito claustrofóbica, se é que faz sentido o termo aqui. O que tento dizer é que me sinto sufocado por notificações, janelas, chamadas, mensagens, etc. A letra mais divertida pediu por uma animação que também trouxesse alguma leveza. Outra vez exploro o cotidiano, com uma personagem que se encontra num local inusitado talvez buscando pelo melhor sinal em seu *home office*. Coloco na animação uma série de interferências visuais que buscam trazer esse sentimento de sufoco frente a tantos estímulos e elementos que pipocam na tela.

Essa música foi especialmente difícil de retratar, sendo que gastei o mesmo tanto de tempo (ou até mais) pensando o que ia fazer, do que gastei propriamente executando a ideia. Sinto que ela pede um movimento constante que não chegava até

mim com clareza enquanto imagem. A solução das interferências visuais funciona no sentido de sugerir essa poluição visual e confusão que tantos estímulos nos trazem

Esta quarta animação me fez pensar ainda mais profundamente sobre meu processo, tentando me conhecer melhor como animador. Percebi que ainda é uma questão um pouco nebulosa pra mim. Sinto que as ideias vêm até mim no momento em que começo a animar, não antes enquanto ainda estou projetando. Entendo como se fossem águas escuras em que só consigo enxergar seu conteúdo depois que mergulho. Vejo isso com certa naturalidade, mas com algum vigor, de modo que entendo o tempo necessário de adequação a uma nova linguagem, como também considero esse olhar crítico imprescindível ao progresso.<sup>5</sup>



Figura 28 - Esboço Celular, Vaine, 2021.

Se meu celular não fosse ruim  
 Eu te ligava só pra te contar tudo  
 Ou melhor né, quase tudo  
 Tô numa fase caladão que eu sou quase mudo  
 E o tempo tá esquisito, é essa fase luto  
 Um caos milenial, isso é o puro suco  
 Não adianta né, eu fico puto  
 Precisamos de outra *live* do Lucas Lucco (?)  
 Se meu celular tivesse espaço  
 Eu tiraria foto sua quando bate o sol  
 Pra eu olhar quando me bate sombra

<sup>5</sup> Vaine, "Celular", CD Colibri (Uberlândia, Roça Records, 2021).

Eta nóis, pra eu olhar tomando um etanol  
 Se o meu celular não fosse ruim  
 Eu poderia até fazer uma live  
 Dividir a intimidade do artista Vaine  
 Um pouquinho de atenção né, hype  
 Te contar que hoje eu fiz bolo e abdominal  
 E agora eu já não sei qual que deu dor de barriga  
 Eu gostaria de uma garantia,  
 Adiantaria se eu ligasse no sac da vida?  
 Ah, é que esses *rap* tá chato,  
 Esses caras são fraco e tá tudo tão chato  
 Eu vou tirar aquela no cavaco  
 Esses *rap* tá chato, esses caras são fracos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Não posso fazer coisa nenhuma sem pensar naquela gente que partiu. Se rio despreocupadamente, me acho injusta por estar alegre. Mas vou chorar todo o dia? Não, não posso. E o desânimo certamente passará. Além destas misérias, há outra coisa desagradável, assunto pessoal e nenhuma importância tem comparado às tragédias de que acabo de falar: quero dizer que me irrita tão só ultimamente” (FRANK; ANNE, 2000, p. 38)

O trecho acima extraído de um dos capítulos Diário de Anne Frank me atravessa de uma forma muito singular, nesse momento de minha jornada em que invisto todo o meu tempo, esforços e energia, numa produção artística que, constantemente, preciso relembrar seu significado e razão de ser. Guardadas as devidas proporções ao sofrimento sem precedentes da interlocutora, seu relato ganha novos desdobramentos às nossas vidas que experimentam o sabor do isolamento social, medo e dificuldade em enxergar perspectiva ou até mesmo sentido em qualquer coisa que nos tire do lugar da razão, preocupação e receio.

Senti muita dificuldade em criar nesse contexto pandêmico, sem fazer com que meu trabalho fosse sobre isso. Nunca quis que fosse, por não querer que um trabalho tão importante por mim fosse mais uma coisa a ser engolida pela situação. Ao mesmo tempo, qualquer desvio ou abertura a novas possibilidades soa como insensibilidade ou um desvio de rota, especialmente num país desgovernado que nos traz a sensação de que somos nós os responsáveis por concertar essa tragédia em curso. Nossos dilemas e formas particulares de enxergar o mundo é o que torna nossas produções únicas. É preciso entender e aceitar que nossa criação deve ser livre e, apesar de



atravessadas pelo contexto difícil, nossas questões particulares podem também se transformar em ideias para adiar o fim do mundo.

Em 2018, quando estávamos na iminência de ser assaltados por uma situação nova no Brasil, me perguntaram: 'Como os índios vão fazer diante disso tudo?'. Eu falei: 'Tem quinhentos anos que os índios estão resistindo, eu estou preocupado é com os brancos, como que vão fazer para escapar dessa'. A gente resistiu expandindo a nossa subjetividade, não essa ideia de que somos todos iguais (KRENAK, AILTON; 2020, p.31).

Um dos fatores mais relevantes em meu processo de construção deste Trabalho de Conclusão de Curso foram as mudanças de direção que tomei por escolha, ao mesmo tempo por situações que foram se desenhando sozinhas. A pandemia atrasou bastante o desenvolvimento da parte musical do trabalho, que por si só já costuma ser bastante enrolada. Todo esse atraso acabou por conciliar meu trabalho com minhas aventuras na animação, me trazendo a ideia impossível de ser ignorada, de transformar a antiga ideia do livro de artista em animações 2D que melhor representassem a essência de meu trabalho.

O processo de animação é árduo e muito tem a ver com o tempo. Sinto cada vez mais dificuldade em fugir do imediatismo em vários aspectos da minha vida e, definitivamente, a animação exige que o artista compreenda a importância em ter paciência. Como integrante da cultura *Hip Hop* disse que me acostumei a realizar coisas. Acredito que o fato de ter me jogado nessa nova linguagem também é fruto dessa vivência, na qual somos obrigados a sermos a engrenagem que sustenta e movimenta nossos trabalhos e conseqüentemente nossa cultura.

Encerro minha graduação em Artes Visuais com a sensação de que trilhei caminhos que sequer fazia ideia de que existiam. Muito mais do que conteúdos, a universidade me possibilitou encontros, relações, trocas de experiências que me trouxeram ao lugar em que falo hoje. Vejo essa etapa final como um grande salto em minha jornada artística, ainda que tenha muito para caminhar. Concluo esse trabalho com a certeza de ter sido guiado pela honestidade criativa de escrever e refletir sobre aquilo que realmente me convoca a criar. Precisei frear quando necessário e acelerar quando também era preciso. Tudo em razão de garantir que todo esse esforço representasse de fato aquilo que tenho de melhor a oferecer como artista a mim mesmo e à minha comunidade.

## REFERÊNCIAS

**Afinal, o que é Motion Graphics?** Avmakers. Disponível em <<https://www.avmakers.com.br/blog/afinal-o-que-e-motion-graphics/>> Acesso em: 10 de maio 2021.

**Animação 2D.** Renderforest. Disponível em <<https://www.renderforest.com/pt/blog/2d-animation/>> Acesso em: 10 de maio 2021.

**Motion graphics: o que são e para que servem?** Domestika. Disponível em <<https://www.domestika.org/pt/blog/4306-motion-graphics-o-que-sao-e-para-que-servem>> Acesso em: 10 de maio de 2021

**Definindo Animação & Motion Design.** Layerlemonade. Disponível em <[layerlemonade.com/mercado/definindo-animacao-motion-design](http://layerlemonade.com/mercado/definindo-animacao-motion-design)> Acesso em: 10 de maio de 2021

**IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Técnicas artísticas: a iluminura.** História das Artes, 2021. Disponível em: <<https://www.historiadasartes.com/sala-dos-professores/tecnicas-artisticas-a-iluminura/>>. Acesso em 06 Jun 2021.

FRANK, A. O diário de Anne Frank. Edição integral. Rio de Janeiro: Ed. Record, 2000

KRENAK, Ailton. Idéias para adiar o fim do mundo. 2ª Edição. São Paulo: Ed. Schwarcz, 2020

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. Imagem Cognição, Semiótica, Mídia. 1ª Edição. São Paulo: Ed. Iluminuras, 2020

CAMARGOS, Roberto. *Rap* e política: Percepções da vida social brasileira. 1ª Edição. São Paulo: Ed. Boitempo, 2015

ZIZEK, Slavoj, Violência. 1ª Edição. São Paulo: Ed. Boitempo, 2014