

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

GISELE GOMES RODRIGUES

A MÚSICA COMO UMA FERRAMENTA CRIATIVA NO DESENHO:
UMA FONTE INSPIRADORA NO MOMENTO DA CRIAÇÃO

UBERLÂNDIA - MG

2018

GISELE GOMES RODRIGUES

A MÚSICA COMO UMA FERRAMENTA CRIATIVA NO DESENHO:

UMA FONTE INSPIRADORA NO MOMENTO DA CRIAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC II, apresentado ao Instituto de Artes, da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para obtenção do título de bacharel em Artes Plásticas.

Orientadora: Profa. Dra. Nikoleta Tzvetanova Kerinska

UBERLÂNDIA - MG

2018

GISELE GOMES RODRIGUES

A MÚSICA COMO UMA FERRAMENTA CRIATIVA NO DESENHO:

UMA FONTE INSPIRADORA NO MOMENTO DA CRIAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC II, apresentado ao Instituto de Artes, da Universidade Federal de Uberlândia como requisito para obtenção do título de bacharel em Artes Plásticas.

Uberlândia, 033 de Julho de 2018.

MEMBROS COMPONENTE DA BANCA EXAMINADORA:

Orientadora: Profa. Dra. Nikoleta Tzvetanova Kerinska Profa.

NOME

Examinador Prof(a) Renato Palumbo

NOME

Examinador Prof (a) Carlos Mineirão

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que não me deixaram desistir, por me darem força e me ajudarem cada um de sua forma.

Agradecer imensamente minha orientadora por sua paciência e não desistir, a Deus por me manter firme e focada no meu caminho, apesar de todos os obstáculos, acho que consegui “kkkkk”, obrigada Deus!

Mãe, o que dizer de uma mãe com seu filho (a) em processo de desenvolvimento do trabalho final da faculdade, vou dizer: “É uma loucura, ainda mais quando ela quer formar mais que você mesmo”, mas mãe te amo gata.

E meus amigos, lindos da minha vida, obrigada por tudo.

*“O futuro pertence àqueles que acreditam na beleza de seus sonhos.”
(Eleanor Roosevelt)*

RESUMO

O presente estudo foi realizado com fim de demonstrar a utilização da música no processo criativo dentro do campo das Artes, especialmente no desenho digital, pintura em aquarela e pequenas animações, resultando em trabalhos diferenciados, devido ao processo que a música estimula e libera, explorando um novo processo de criação. Para a demonstração desse processo foram desenvolvidos, a partir de algumas músicas, três animações (anexos) e alguns desenhos por meio de diferentes técnicas de desenho. Também foram utilizadas pesquisas científicas realizada por médicos, cientistas e acadêmicos para entender um pouco de como a música influencia o ser humano. Ao término da pesquisa, pretende-se demonstrar o desenvolvimento de um novo processo de criação, tanto no campo das Artes, quanto em qualquer outra área.

Palavras Chave: Música; Desenho; Criatividade; Intensificar.

ABSTRACT

The present study was carried out with the aim of demonstrating the use of music in the creative process within the field of the arts, especially in digital drawing, watercolor painting and small animations, resulting in different works due to the process that music stimulates and liberates, exploring A new creation process. For demonstration of this process were developed, from some songs, three animations (attachments) and some drawings by means of different drawing techniques. Also used scientific research done by doctors, scientists and academics understand a little of how music influences the human being. At the end of the research, it is intended to demonstrate the development of a new creative process, both in the field of arts and in any other area.

Keywords: Music; Drawing; Creativity; Intensify.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Fonte: MIRANDA (2013).....	12
Figura 2 – Conjunto de Imagens do Vídeo “ <i>Thought of you</i> ”	14
Figura 3 – Estudo Corporal	15
Figura 4 – Ryan Woodward 01	15
Figura 5 – Ryan Woodward 02	16
Figura 6 - Lembranças.....	17
Figura 7 - Laís em sua baleia jubarte em um céu de nuvens de constelação.	18
Figura 8 – MC B1 e B2	19
Figura 9 – MC B1 e B2	20
Figura 10 - Interface do programa SketchBook	21
Figura 11 - Ferramentas utilizadas nos desenvolvimentos dos desenhos digitais e animações: Computador e mesa digital (Wacom / modelo Bamboo).....	22
Figura 12 - Tinta aquarela	22
Figura 13 - Papel e pincel autora do trabalho.....	23
Figura 14 - Esboço da música “ <i>Back in Black</i> ”	23
Figura 15 - Esboço da música “ <i>Back in Black</i> ”.....	25
Figura 16 - Esboço da música “ <i>Back in Black</i> ”.....	25
Figura 17: Exemplo da animação “Um passeio por aí” (pg.31)	25
Figura 17 - Interface do programa de edição de vídeo Movie Maker	25
Figura 18 - Imagem da interface do programa Flash	26
Figura 19 - Conjunto de desenhos da animação da música Back in Black.	29
Figura 21 - Conjunto de desenhos da animação da música serpente – rock nacional – cantora – Pitty 33	
Figura 22 - Conjunto de imagens da animação da música “Tenerife sea” / cantor – Ed sheeran – Título: olhos	38

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. RELAÇÕES ENTRE MÚSICA E IMAGEM	10
1.1. ESTUDOS SOBRE A MÚSICA E SUAS INFLUÊNCIAS NO CORPO HUMANO ..	12
1.2. REFERÊNCIA ARTÍSTICA	14
2. PROCESSO DE CRIAÇÃO	16
2.1. DESENVOLVIMENTO PRÁTICO	Erro! Indicador não definido.
2.2. AS MÚSICAS.....	27
3. ANIMAÇÕES E SEUS PROCESSOS.....	27
3.1. ANIMAÇÕES.....	28
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	46

INTRODUÇÃO

A música é uma forma de arte utilizada pelo ser humano para se expressar, arte de se exprimir por meio de sons e melodias. Usada por grupos de pessoas, em pares, sozinho, na alegria, na tristeza, em festas ou simplesmente para retomar uma lembrança. A música em seus vários ritmos pode ativar em seu corpo algumas reações físicas e emocionais, sendo diferentes de pessoa para pessoa.

MIRANDA, K (2013, p.04, apud GUIDA, et. al., 2007) “A música tem sido apontada como hábil a influenciar o estado emocional. A percepção musical relacionada às emoções depende de variáveis tais como a experiência emocional específica de cada um. No entanto, de acordo com pesquisas do Instituto de Música e Aprendizagem de Paris (IRCAM) e Dijon (Lead), as reações emocionais de indivíduos sem formação musical e de músicos são bastante parecidas”.

A maior parte dos trabalhos e pesquisas envolvendo música como foco de estudos com relação a outras áreas é praticamente dentro do desenvolvimento infantil ou pessoas com deficiência motora.

Já neste trabalho o foco de desenvolvimento e pesquisa foi “A MÚSICA COMO UMA FERRAMENTA CRIATIVA NO DESENHO: UMA FONTE INSPIRADORA NO MOMENTO DA CRIAÇÃO”. Para a compreensão do tema foram realizadas pesquisas em bibliográficas e artigos que explicam tanto no contexto filosófico quanto científico a influência da música no corpo humano e a comunicação entre música e arte. Já no desenvolvimento prático, alguns desenhos em técnicas diferentes (p, 20; p, 21; p, 22 a 23) e três pequenas animações em anexo (páginas 33 a 45) tudo para mostrar a influencia da música no processo criativo.

Assim, estruturando o trabalho da seguinte forma, primeira parte, esta a INTRODUÇÃO, segunda e terceira parte, um pequeno estudo das RELAÇÕES ENTRE MÚSICA E IMAGEM, e as INFLUÊNCIAS DA MÚSICA NO CROPO HUMANO para entendermos um pouco como é a relação da música com as artes e o corpo humano. Já na quarta parte temos um REFERENCIAL ARTÍSTICO onde é apresentado o artista (Ilustrador), suas técnicas de trabalho e seu estilo de desenho. Na quinta parte entramos no PROCESSO DE CRIAÇÃO onde é explicado de forma detalhada o processo criativo na parte prática do traballho. Dentro da sexta parte vem o DESENVOLVIMENTO PRÁTICO nada além da parte técnica dos desenhos e animações, programas e materiais utilizados para o desenvolvimento. Ainda na parte do desenvolvimento prático do trabalho vem AS MÚSICAS,

tópico que descreve como é selecionada a canção. Finalizando a parte pratica do trabalho vêm ANIMAÇÕES E SEUS PROCESSOS parte que explica o processo do inicio da ideia até a execução, ainda na ANIMAÇÃO tópico que descreve minuciosamente cada animação individualmente. E por fim as CONSIDERAÇÕES FINAIS onde é apresentado grande resumo e os resultados de sua pesquisa, e as REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS que sem elas muitas das duvidas e aprendizados não poderiam existir. Em ANEXO se encontra um CD com animações apresentadas no trabalho, e para fins de curiosidade o nome dos programas utilizados para o desenvolvimento da parte pratica dos desenhos e animações aqui apresentados.

1. RELAÇÕES ENTRE MÚSICA E IMAGEM

Como explicar relação entre som e imagem? Como música e artes podem gerar resultados?

Para o autor Abbagnano “Duas são as definições filosóficas fundamentais dadas a Música. A primeira considera-a como revelação de uma realidade privilegiada e divina ao homem: revelação que pode assumir a forma de conhecimento ou de sentimento. A segunda considera-a como uma técnica ou um conjunto de técnicas expressivas que concernem à sintaxe dos sons”. (ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. MON 1(03) A122dp 5.ed. REF/ 1982. p 659)

Já o autor Órris Soares define o que seria imagem: “Em sentido geral, imagem são todas as representações visuais, auditivas, táteis, olfativas musculares, assim como os desejos, as ideias inventadas. Qualquer dessas formas, de movimento, que se constitui em identidade funcional, compõe uma imagem. A imagem possui todos os atributos da sensação. Podendo dizer-se que ela é uma sensação representada”. (SOARES, ÓRRIS EUGÊNIO, *Dicionário de Filosofia por Órris Soares / volume II / REF 1(03) S676d Vl.2 Ex1* 1968 , p.281)

Podemos concluir que tanto a música como a imagem acaba sendo sensações representativas em suas respectivas áreas.

Segundo Alexandre Siqueira de Freitas - USP “partindo principalmente das obras de Jean-Yves Bosseur, foi traçada algumas linhas gerais históricas de interações entre música e artes visuais com breves observações sobre a Antiguidade e seus mitos, Idade Média, Renascença, os estudos teóricos de ótica e acústica nos séculos XVII e XVIII, Romantismo, Pós-Romantismo Musical e uma alusão às representações de imagem e som na obra de Nietzsche. Nossa primeira abordagem histórica diz respeito às representações gráficas do gesto musical, dos instrumentos na Antiguidade e dos mitos greco-romanos. Observamos, em diversos objetos do período, ilustrações que nos informam sobre o papel da música e a forma física dos instrumentos. Não podemos demonstrar que houve uma tentativa explícita de paralelismo no gesto criativo. O gesto pictórico ilustrava cenas musicais e seus instrumentos com a mesma intenção da representação de um comportamento, ato de guerra ou ritual, religioso ou não. Podemos notar, entretanto, que os mitos greco-romanos exprimem relações de tensão e complementaridade entre os instrumentos,

que são indissociáveis da vida, da educação, do culto ou da arte militar (GRAVES, 1967, p.33). O mito do duelo entre Mársias e Apolo, por exemplo, ilustra a tensão entre os instrumentos de corda e sopro. Márcias, considerado como extremamente hábil na arte do Aulos¹ (instrumento de sopro feito com ossos), é escalpado por Apolo por ameaçar sua soberania como instrumentista. E é graças aos mitos gregos que a música, na Antiguidade, impõe-se como fonte importante de todo ato ritual” (BOSSEUR, 1998, p.11).

Alexandre Siqueira de Freitas diz que: “A música e as artes visuais, apesar de serem de naturezas distintas e de se dirigirem para diferentes sentidos, sempre deram margem para uma aproximação que pode ser espontânea, consciente ou mesmo científica. Além das diversas atitudes estéticas dos compositores e pintores, coexistem os múltiplos ângulos de abordagem, análise e interpretações. Isso nos leva crer que uma reflexão do aspecto plástico por parte do músico ou compositor pode gerar uma infinidade de sugestões estéticas, ideias e inspiração para o gesto composicional ou interpretativo”. (*Freitas, A. S, 2009, p. 91-96*)

O autor Dahlhaus (1994) apresenta uma aproximação importante entre arte visual e sonora quando estabelece explicitamente uma relação de semelhança entre elas: A música, de modo análogo a uma obra de arte plástica, é também objeto estético, objeto de contemplação estética. A sua objetividade mostra-se, claro está, menos de um modo imediato do que indireto: não no instante em que ressoa, mas só quando o ouvinte, no fim de uma frase ou de um membro, se vira para o que decorreu e o representa para si como um todo consistente. A música toma ao mesmo tempo uma forma quase espacial; o que foi ouvido consolida-se em algo que está diante de nós, numa objetividade por si subsistente (DAHLHAUS, 1991, p. 23).

Alexandre Siqueira de Freitas faz sua definição de semelhanças e diferenças: “Observando as interferências mútuas entre artes visuais e música, verificamos, sobretudo no século XX, uma grande variedade de aproximações partindo dos mais diversos critérios. Cada artista que transitou entre as artes, forjou seus instrumentos e seus pressupostos. Entre as várias aproximações entre as artes visuais e sonoras citadas por BOSSEUR (1998) estão: busca por conjunções sensoriais (Kandinsky e Messiaen), interpenetração entre tempo e espaço (Kupka e Delaunay) e equivalências estruturais (Klee e Matisse). A infinidade de diálogos possíveis entre as artes representa ao mesmo tempo um grande problema e um grande desafio da estética comparada. Para o exercício fértil da estética comparada, é necessário delimitar as relações de semelhança e paralelismo entre as artes e revelar assim os pressupostos da pesquisa. Essa delimitação implica em encontrar terminologias que sejam fiéis, ou que traduzam de maneira convincente as relações de paralelismo que possam existir entre as artes”. (*Freitas, A. S, 2009, p. 91-96*)

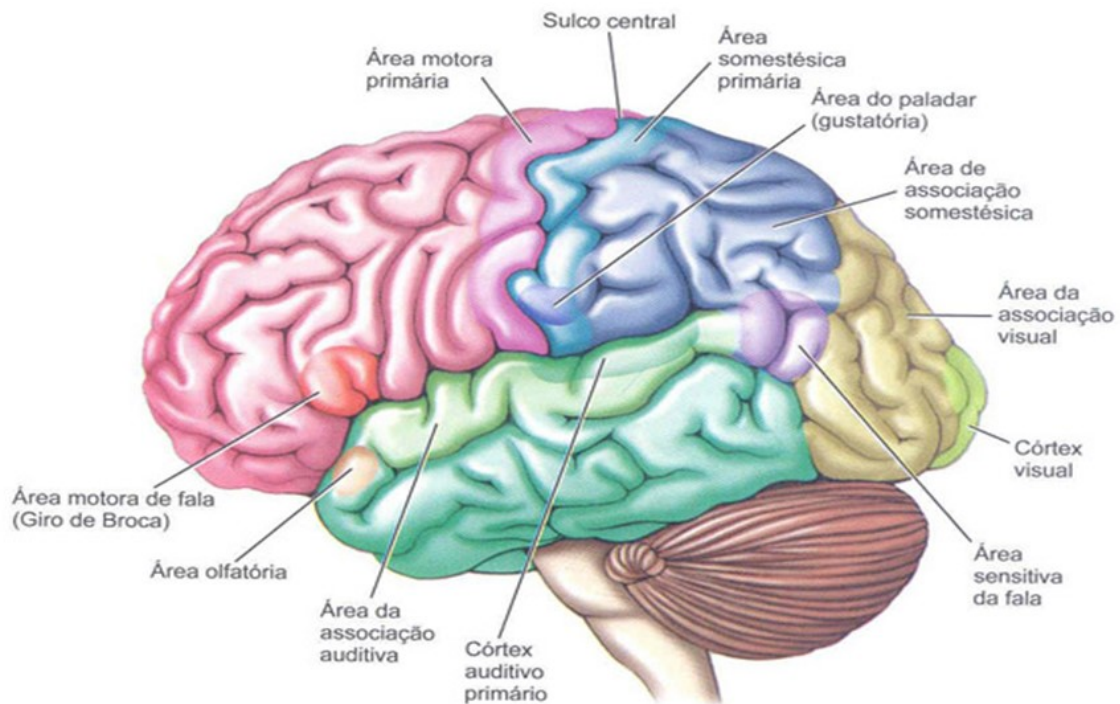
Alexandre conclui que “Música e artes visuais têm naturezas distintas e visam diferentes percepções sensoriais. Em um primeiro momento poderiam parecer incompatíveis, porém há muitos séculos vem emergindo a consciência de um diálogo entre as artes, estimulando inúmeras indagações que podem nutrir e enriquecer ambas as partes”. (*Freitas, A. S. O sonoro e o visual: questões históricas, fenomenológicas ... Per Musi, Belo Horizonte, n.19, 2009, p. 91-96*)

1.1. ESTUDOS SOBRE A MÚSICA E SUAS INFLUÊNCIAS NO CORPO HUMANO

Em busca de uma compreensão mais aprofundada de como a música influencia o corpo humano pesquisou-se alguns estudos desenvolvidos dentro desta temática, dos quais foram destacados alguns trechos.

O processamento musical envolve 3 etapas: percepção musical, reconhecimento e emoção. Córtex auditivo primário e o giro temporal superior são áreas responsáveis pela percepção musical. O córtex primário é sensível a percepção do tom, enquanto o de associação auditiva é sensível aos processamentos mais complexos lineares como a melodia e não lineares como a Harmonia. O ritmo é processado no cerebelo, nos gânglios basais e nos lobos temporais superiores. O reconhecimento musical e a emoção envolve o orbito frontal e o sistema límbico, eles estão envolvidos com a memória musical e com as emoções ligadas a música. (MIRANDA, 2013)

Figura 1 – Divisão do encéfalo de acordo com seu cortex funcional



Fonte: MIRANDA (2013).

Jessica Adriane Weigsding (2013, p.3, apud MUSZKAT et al, 2000) “A música e a linguagem são ferramentas de estudo que exploram funções cerebrais. Enquanto a voz falada envolve entonação, ritmo, andamento e um contorno melódico, a música utiliza-se da

linguagem de símbolos para comunicação e expressão. No entanto, ambas dependem de esquemas sensoriais responsáveis pela percepção e processamento auditivo e visual para que haja uma organização temporal e motora necessárias para a fala e execução musical (MUSZKAT et al, 2000)”.

Jessica (2013, p.5, apud MUSZKAT CARTER, 2009) “A capacidade de a música influenciar o estado emocional do indivíduo se deve ao fato dela produzir reações fisiológicas cuja magnitude parece depender do conteúdo emocional. Portanto, a percepção musical envolve muitas variáveis, muitas áreas encefálicas e é capaz de influenciar o corpo todo através das reações emocionais e fisiológicas (CARTER, 2009)”.

Segundo BERNARDI “Estudos sobre a influência da música no comportamento humano categorizam, principalmente, dois estilos de música, a sedativa e a estimulante. A música de estilo sedativo compreende os andamentos lentos, com harmonias simples e leves variações musicais. Uma de suas características é o fato dela poder tornar suave uma atividade física ou aumentar a capacidade contemplativa do ser humano produzindo um efeito relaxante, com redução da frequência cardíaca, pressão arterial e ventilação. Ao contrário, a música estimulante pode produzir um efeito excitante aumentando o ritmo da respiração, da pressão arterial e dos batimentos cardíacos em consequência de ativação autônoma simpática que produz uma sensação de aumento do estado de alerta. Neste caso, uma pré-disposição à atividade motora é gerada assim como maior ativação mental devido seus tempos mais rápidos, forte presença de articulações em staccato (notas com curta duração), harmonias complexas e dissonantes e mudanças repentinas na dinâmica” (BERNARDI et al., 2006 apud, WEIGSDING; BARBOSA, 2014, p. 53).

Como a ciência e sua tecnologia já estão em um nível bem avançado, é possível obter análises do cérebro em partes específicas mostrando onde exatamente e como os neurônios reagem ao som da música. Um estudo feito por Nancy Kanwisher e Josh H. McDermott, professores de Neurociência do MIT, e seu colega de pós-doutorado Sam Norman-Haignere criaram uma forma de análise cerebral que mostra informações que outros estudos não conseguiram alcançar. E por meio de algumas análises do córtex auditivo e conjunto de grupos neurais com formas de reações parecidas, os cientistas encontraram caminhos neurais que reagem somente a sons musicais.

1.2. REFERÊNCIA ARTÍSTICA

Ryan Woodward tem sido um animador profissional e artista de storyboard desde 1995. Seus créditos no cinema incluem The Avengers, Snow White and the Huntsman, Homem de Ferro 2, Cowboys and Aliens, Homem-Aranha 2 e 3, O Gigante de Ferro (98), Space Jam ('96), etc. Suas recentes produções independentes visam criar novos gêneros de contar histórias. Seu último curta-metragem animado “Pensei em você”, ganhou vários prêmios e está atualmente classificado no top 10 maiores peças de animação sobre Vimeo.com.

- Sites de Ryan:

<http://www.bottom-of-the-ninth.com/>

<http://ryanwoodwardart.com/>

- Vídeo

Thought of you - <https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw>

"World Spins Madly On" por The Weepies

Figura 2 – Conjunto de Imagens do Vídeo “*Thought of you*”



Fonte: Extraído do Vídeo “*Thought of you*”

Suas animações são desenvolvidas de uma forma bastante gestual, isso acabou gerando sua marca dentro das animações. Seu trabalho pode ser reconhecido a partir de suas ilustrações, dos personagens, de seus movimentos delicados que transmitem uma história a ser contada na animação.

O artista também utiliza da música para o desenvolvimento de suas belas e delicadas animações, mesmo que não do processo que utilizo. A maioria de suas animações contem apenas uma canção e dois personagens centrais que dançam de acordo com a música e o ritmo o de uma forma performática transmitindo um sentimento em forma de gestos e movimentos.

Ele utiliza a música e dançarinos, filmando-os para capturar melhor seus movimentos e, a partir dessas filmagens, ele passa para animação, fazendo deles personagens animados.

Figura 3 –Estudo corporal



Fonte: <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>

Figura 4 – Ryan Woodward 01



Fonte: <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>

Figura 5 – Ryan Woodward 02



Fonte: <http://ryanwoodwardart.com/my-works/thought-of-you/>

A escolha por este artista do campo da ilustração cinematográfica é dada por seus desenhos, pelo método de criação adotado por ele, pela delicadeza de seus traços, da movimentação de seus personagens e pela forma com a qual ele transmite o sentimento, por meio de uma história “muda” sem falas, apenas música e animação.

2. PROCESSO DE CRIAÇÃO

O processo criativo se inicia a partir do momento em que ouço a música; não há um estilo musical específico. Ao decorrer da execução do som (em sua maior parte em constante repetição), emoções como alegria, felicidade, às vezes tristeza e angustias são desencadeadas e junto delas a parte criativa é ativada através do estímulo que a música proporciona, sendo assim possível desenvolver ideias de animações, ilustrações, cenas de filme, etc.

Segundo Carter “A capacidade de a música influenciar o estado emocional do indivíduo se deve ao fato dela produzir reações fisiológicas cuja magnitude parece depender do conteúdo emocional. Portanto, a percepção musical envolve muitas variáveis, muitas áreas encefálicas é capaz de influenciar o corpo todo através das reações emocionais e fisiológicas (CARTER, 2009, p. 20)”.

E para aprofundar melhor no processo, teremos a seguir três desenhos.

Título do desenho: Lembranças

Figura 6 - Lembranças



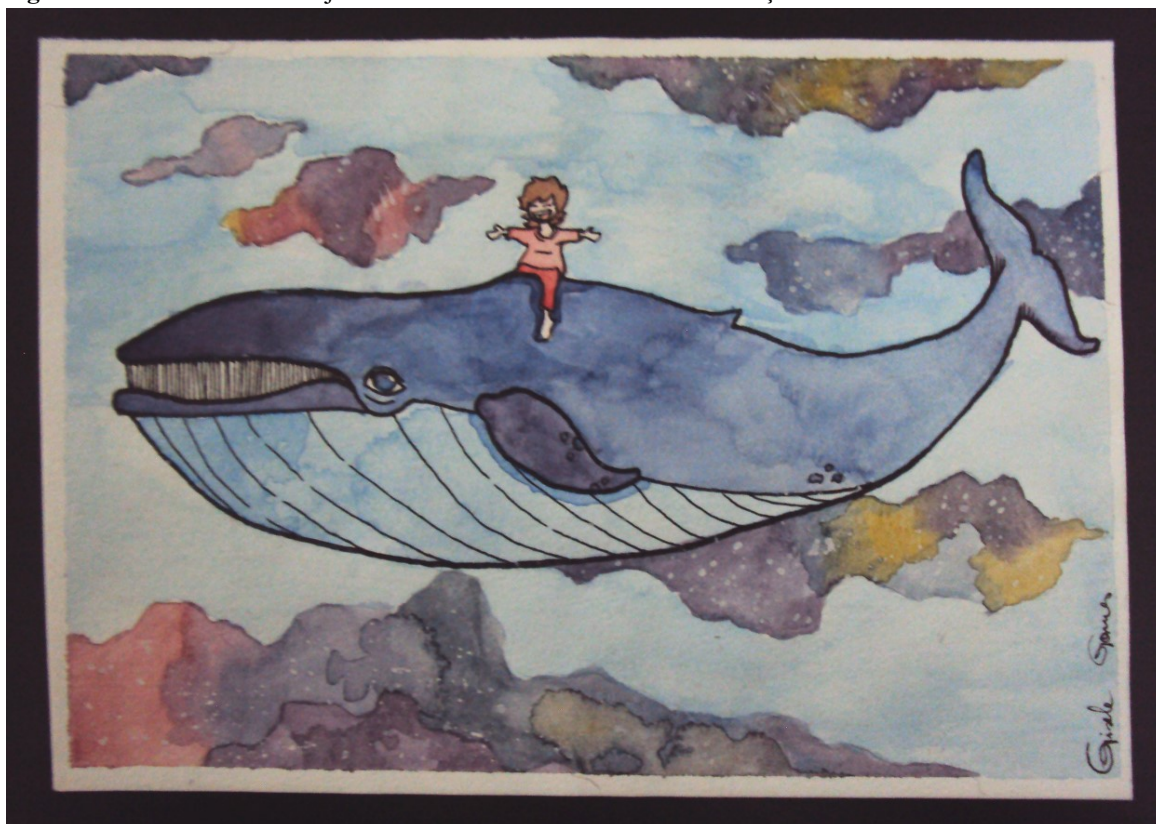
Fonte: Arquivo pessoal / Desenho Digital

Dentro do processo criativo descrito no início deste tópico ao ouvir a música “WILD THINGS” (Coisas selvagens) da cantora canadense Alessia Cara (21 anos; 2018), tive a ideia desta representação feminina (sem nenhum vínculo com uma pessoa real), como se ela (a personagem do desenho) estivesse ouvindo a música e lembrando-se de algum momento em que a fez parar e pensar, por isso apenas o rosto, uma representação facial de um estado emocional, onde a letra da música escrita a sua volta representa a repetição continua desta lembrança. Toda a ideia, construção da imagem, detalhes em geral do desenho foram frutos do conjunto MÚSICA + CRIATIVIDADE + ESTADO EMOCIONAL resultando no trabalho final.

Já este segundo trabalho, uma pintura em aquarela com o título “Laís em sua baleia jubarte em um céu de nuvens de constelação” é a representação de uma amiga (pessoal) em uma baleia, um de seus animais aquáticos favoritos, é como se aquele espaço fosse o seu lugar feliz no mundo. Para a criação dessa pintura a música utilizada foi “Love Yourself – Justin Bieber” (Ame a si mesma), o que mais influenciou da música na parte criativa da pintura foi o instrumental bastante calma, sem muitas alterações no ritmo.

Título do desenho: Laís em sua baleia jubarte em um céu de nuvens de constelação

Figura 7 - Laís em sua baleia jubarte em um céu de nuvens de constelação.



Fonte: Arquivo pessoal

Terceiro e ultimo desenho (desenho digital) inspirado no programa de TV “Bananas de Pijama”, ao ouvir a música “HAPPY” (cantor Pharrell Williams) muito animada, de um ritmo muito empolgante, que contagia o ouvinte de uma forma muito alegre e dançante. Neste desenho não há uma história como nos anteriores, apenas criei algo divertido que fez parte da minha infância em uma linguagem que agora faz parte da minha juventude, no caso o Funk ou os Mc’s. O Intuito era apenas ficar divertido.

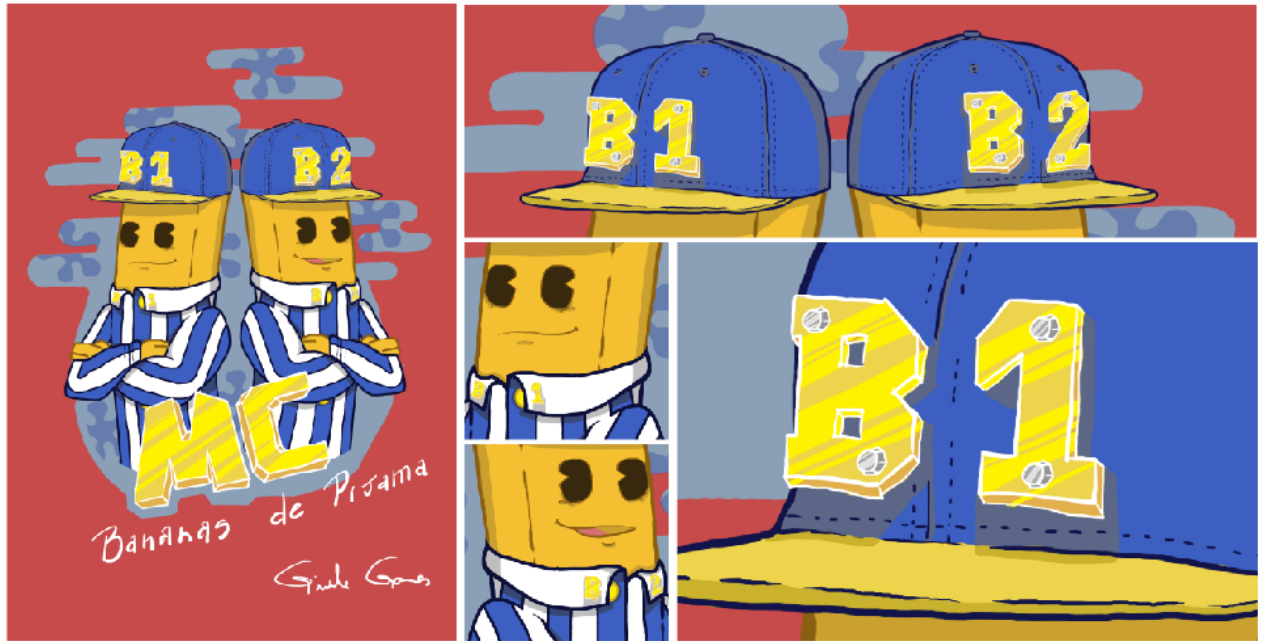
Título do desenho: Mc B1 e B2

Figura 8 – MC B1 e B2



Fonte: Arquivo Pessoal

Figura 9 – MC B1 e B2



Fonte: Arquivo pessoal

Depois de todo o processo inicial do ato de ouvir a música até o desenvolvimento da ideia criativa para o desenho, a técnica a qual será usada para executar a ideia é a ultima a ser pensada. Após todas essas partes bem resolvidas mentalmente ou em um esboço é dado o inicio pratico.

É notória a diferença entre criar com música e criar sem música, a música acaba funcionando como um gatilho mental no cérebro fazendo com que sua parte criativa fosse ativada com mais amplitude, já ao desenvolver um desenho ou um trabalho criativo sem utilizar a música como ferramenta de criação, leva-se um tempo maior para que a ideia surja.

A atividade musical mobiliza amplas áreas cerebrais, tanto as filogeneticamente mais novas (neocórtex) como os sistemas mais antigos e primitivos como o chamado cérebro reptiliano que envolve o cerebelo, áreas do tronco cerebral e a amígdala cerebral. As vibrações sonoras, resultantes do deslocamento de moléculas de ar, provocam distintos movimentos nas células ciliares (receptoras) localizadas no ouvido interno e são transmitidas para centros do tronco cerebral. (MAURO MUSZKAT, 2012, www.antroposofy.com.br/wordpress/musica-neurociencia-e-desenvolvimento-humano/).

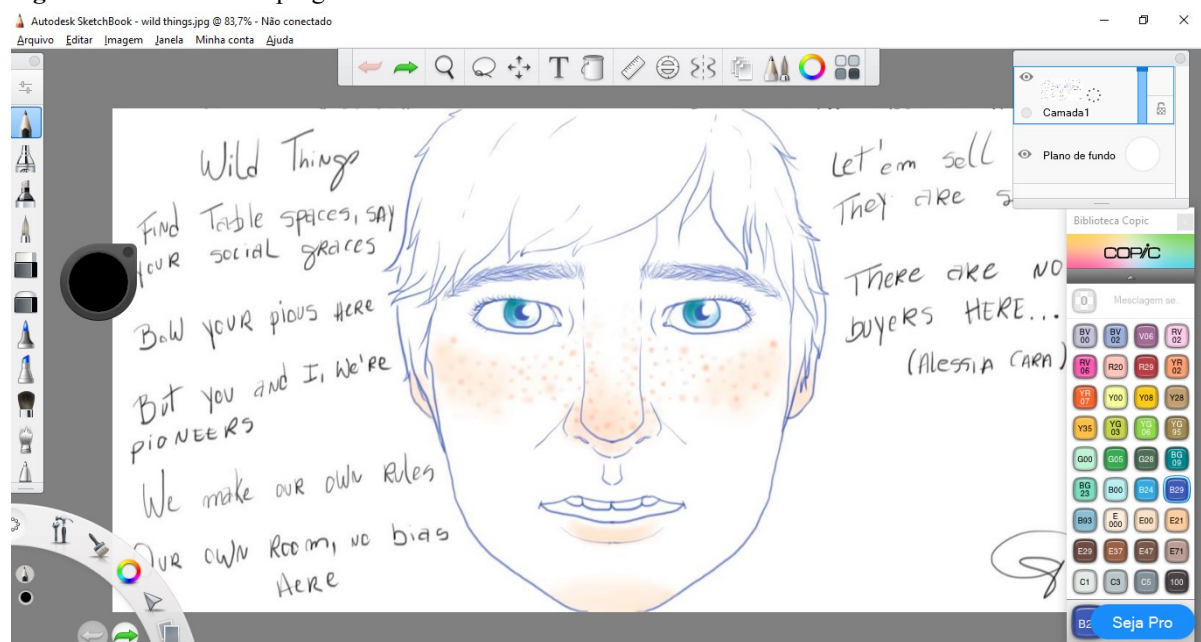
2.1. DESENVOLVIMENTO PRÁTICA

Através dos estudos já apresentados e os desenhos (Páginas 19, 20, 21, 22), podemos entender como a música influencia a criatividade, como é possível ela ser um tipo de gatilho mental para um melhor desempenho na parte criativa do nosso cérebro.

Para o desenvolvimento prático das ideias que se desenvolveram através da música, foram utilizadas três técnicas. São elas: desenho digital (desenvolvido com computador, programa de edição, que também é bastante usado no campo dos desenhos digitais; o Adobe Photoshop CS5; e o SketchBook e uma mesinha digital que proporciona uma melhor desenvoltura para os desenhos), a aquarela (utilizou-se o papel canson 224gm, tinta de aquarela de marca desconhecida e pincéis) e por último as animações, com um processo de desenvolvimento que utiliza o computador, mesa digital e programas de edição, (Para a animação “olhos” (pg.36), Flash Professional que agora é Adobe Animate CC, já duas das animações à música “Back in Black”(pg.28 a 30) e “Serpente” (pg.31 a 35) foram feitas imagem por imagem no Photoshop e animadas no Movie Maker).

O desenho digital é feito pelo programa SketchBook (O SketchBook é feito para quem gosta de desenhar e é uma ferramenta essencial para os artistas digitais com todos os níveis de habilidade.):

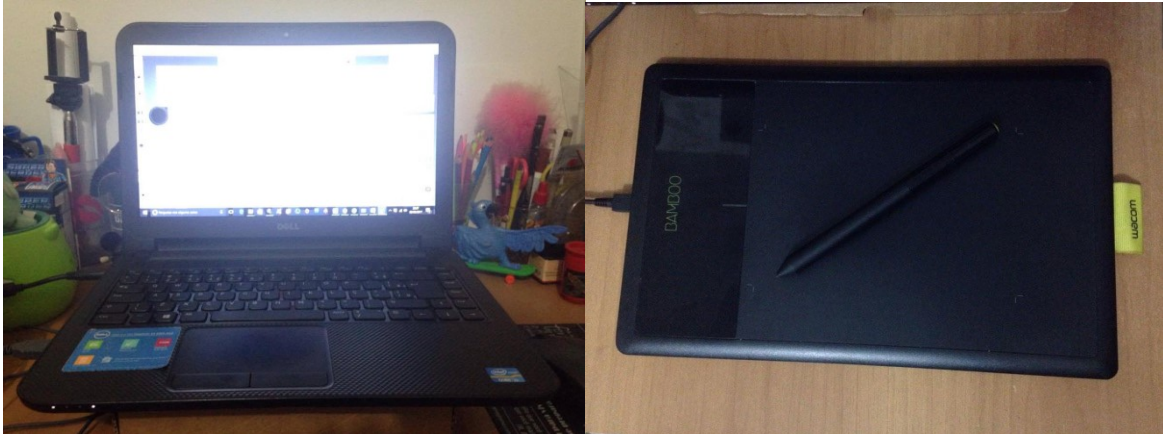
Figura 10 - Interface do programa SketchBook



Fonte: PrntScr da tela do computador no desenvolvimento do desenho no programa SketchBook. – Arquivo pessoal

É um programa aparentemente simples em comparação com tantos outros que existem no mercado para o desenho digital. Gosto bastante desta plataforma para meus desenhos, pois, não é necessário ser um expert em programas de computador para se obter um bom resultado, ele tem todas as ferramentas necessárias para a realização de um bom desenho.

Figura 11 - Ferramentas utilizadas nos desenvolvimentos dos desenhos digitais e animações: Computador e mesa digital (Wacom / modelo Bamboo)



Fonte : Arquivo pessoal

Foi utilizado, também, um computador marca DELL e a mesa Digital Wacom (Uma caneta leve, ergonômica e sensível à pressão combinada a uma superfície de mesa gráfica suave fornece a sensação do papel e caneta para que você se divirta ao criar). O acessório auxilia bastante na desenvoltura dos traços e desenhos junto ao programa utilizado para os desenhos.

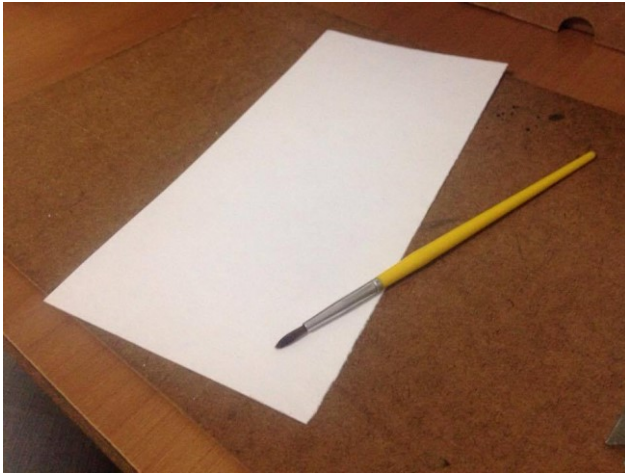
Já no desenvolvimento do desenho em aquarela os materiais foram: papel Canson 224gm, aquarela (marca desconhecida), água e pincel.

Figura 12 - tinta aquarela



Fonte:Arquivo Pessoal

Figura 13 - Papel e pincel autora do trabalho



Fonte: Arquivo Pessoal

Por último, no processo de desenvolvimento das animações, foi necessário o uso de um computador, de uma mesa digital e de programas de edição já mencionados anteriormente.

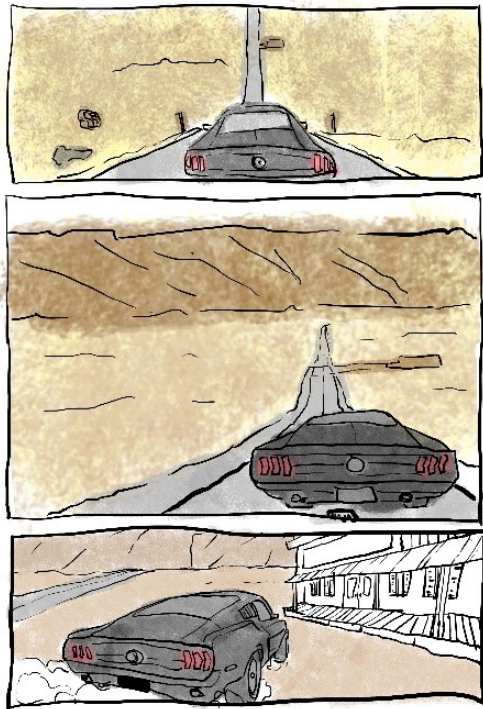
A partir das ideias criadas através das músicas são feitos pequenos esboços de como serão desenvolvidas as histórias das animações, para depois prosseguir para a segunda parte das animações.

Figura 14 - Esboço da música “*Back in Black*”



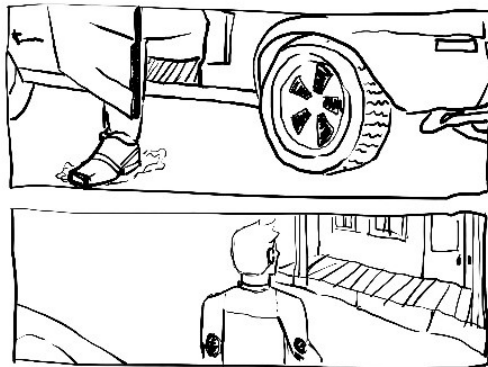
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 15 - Esboço da música “*Back in Black*”



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 16 - Esboço da música “*Back in Black*”

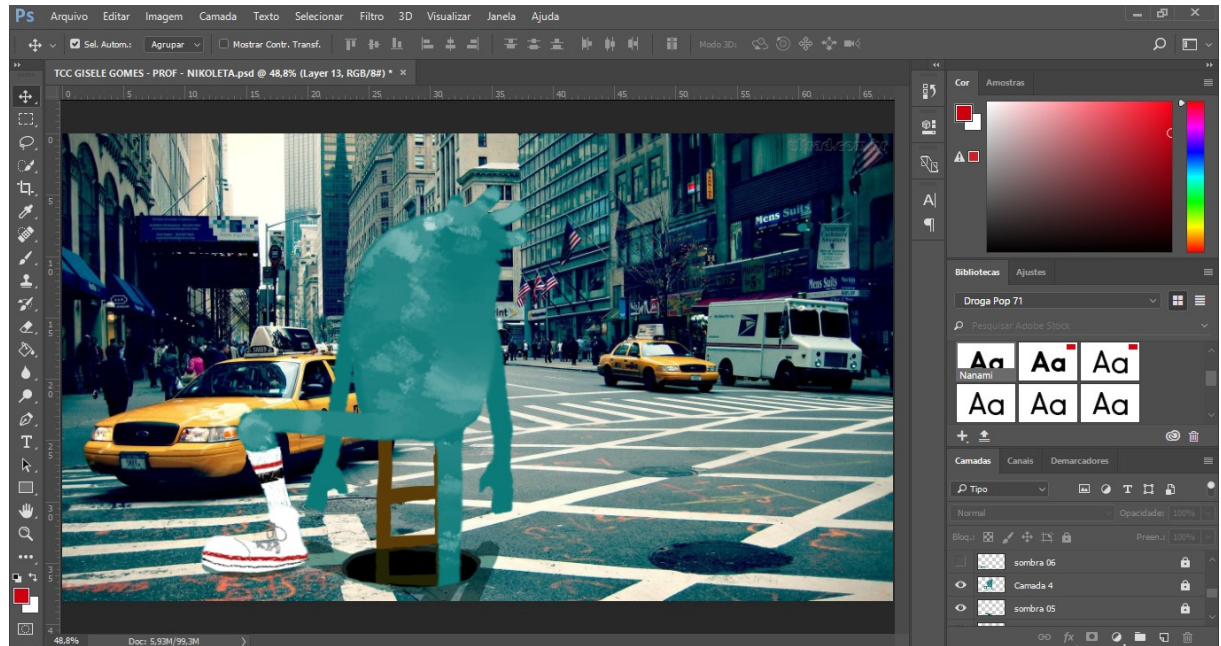


Fonte: Arquivo Pessoal.

Os esboços ajudam a colocar as ideias em ordem, assim a animação tem um ritmo que faça sentido e conte uma história.

Após a definição dos quadros, é iniciado o processo no computador nos programas já citados.

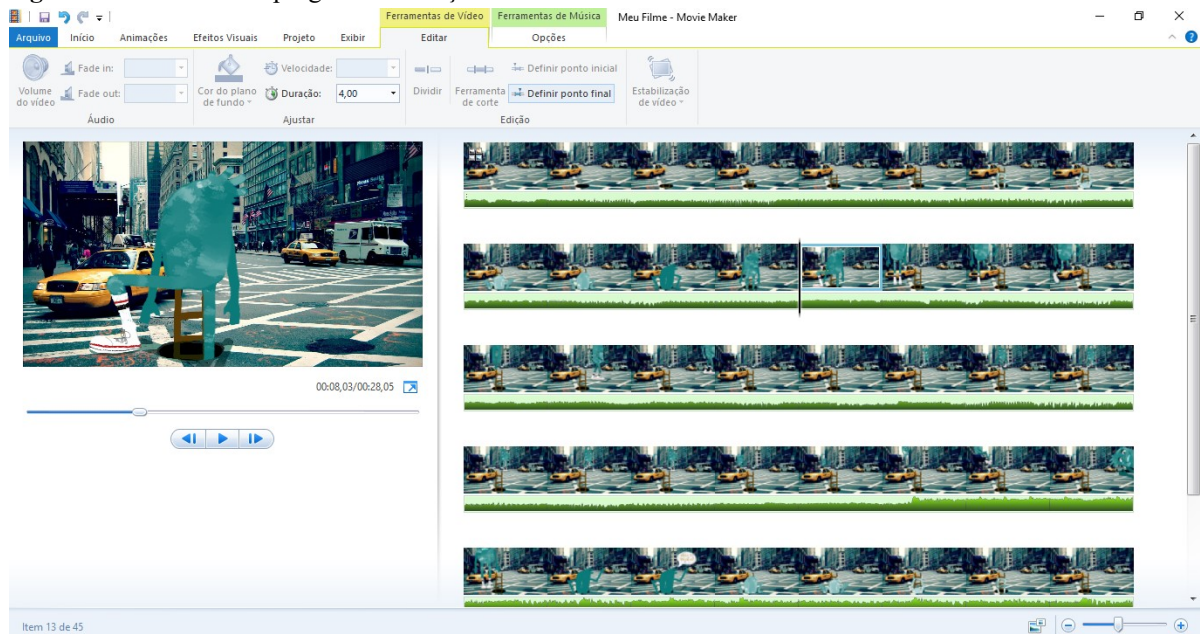
Figura 17: Exemplo da animação “Um passeio por aí” (pg.31)



Fonte: Arquivo pessoal

Assim que finalizadas todas as imagens necessárias para a animação, elas são salvas, uma a uma e passadas para o programa de edição de vídeo, o Movie Maker.

Figura 17 - Interface do programa de edição de vídeo Movie Maker



Fonte: Arquivo pessoal

Nessa parte do processo temos que adicionar todas as imagens que vão formar a animação no programa em suas devidas ordens e, caso tenha uma música como trilha sonora,

ela também deve ser adicionada, assim que tudo estiver na ordem certa só dá o “Play” e ver se está tudo ok.

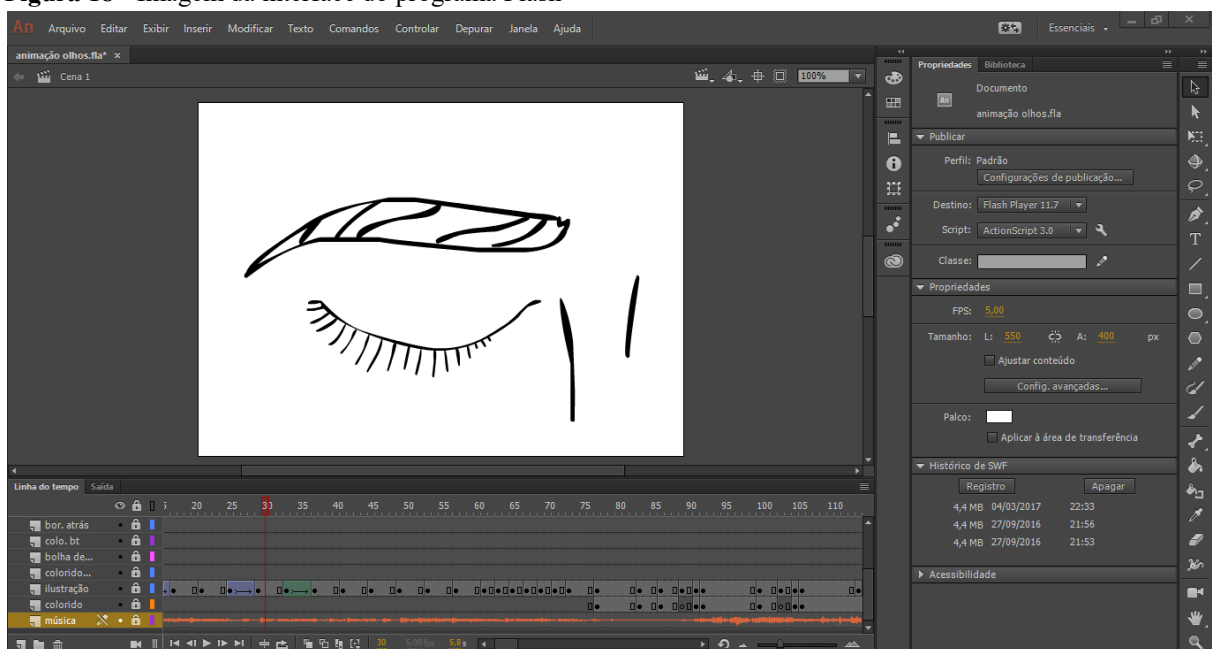
Depois de tudo certo, salvamos no formato comum de MP3 e está finalizado um dos processos de animação.

Já no segundo processo de animação utilizado para o trabalho, é usado o programa *Flash Professional* que agora é *Adobe Animate CC*, e toda a animação é desenvolvida diretamente nele, sem precisar de terceiros.

O programa de animação Flash funciona em frame² (*em Português: quadro ou moldura*), podendo trabalhar sua animação de varias formas tanto com imagens, figura de personagens ou até mesmo desenhos manuais feitos diretamente na plataforma do programa.

No caso da animação desenvolvida para o trabalho de tcc, foram feitos vários desenhos direto no programa, frame a frame, assim criando uma animação quando dada a sequência era colocada em uma velocidade “x”.

Figura 18 - Imagem da interface do programa Flash



Fonte: Arquivo pessoal

Como podemos ver cada técnica gerou um resultado diferente, seus processos foram diferentes, tanto os desenhos quanto as animações apresentadas (páginas 30 a 31, 33 à 37 e 38 a 40). Cada programa utilizado possibilita varias formas de desenvolver o desenho e animação, mas mesmo com boa desenvoltura para desenhar não pude obter o máximo que os

programas oferecem, pois não sei tudo de cada um, apenas o básico. Alguns obstáculos foram encontrados no desenvolvimento das animações, por exemplo, a animação “Olhos” (pg. 38 a 40) poderia ter ficado melhor, a dinâmica dos desenhos poderia ser mais suave, algo menos amador, mas para o propósito deste trabalho mostrar a música como uma fonte criativa foi o suficiente.

2.2. AS MÚSICAS

Nos tópicos anteriores deste trabalho podemos ver e entender como a música influencia na interação com a criatividade do indivíduo. O processo de música em consonância com a criatividade resulta em diferentes desenhos e meios de execução.

“Nesse caso por tratar-se de material para TCC não tem problema nenhum em usar as músicas mencionadas, pois o trabalho não será comercializado ou para venda no comércio, portanto não se enquadrando como uma apropriação indevida.” (Ribas Martins Vice Presidente OMB, Em Terça-feira, 26 de Maio de 2015 18h16min, Omb.org / RESPOSTA VIA E-MAIL).

Para que tudo isso seja possível, é preciso inicialmente da música. O importante é saber apreciar a canção, sentir prazer em ouvi-la, deixar-se envolver. É recomendável que sejam músicas que o artista tenha o hábito de ouvir no dia-a-dia, alguma playlist com suas favoritas, ou, que tragam algum sentimento que fazem bem quando as ouvem. Músicas que ativem suas emoções e que consequentemente vão influenciar sua criatividade positivamente resultando em ideias.

Não há um processo de classificação que defina qual música pode ou não ser usada, ou que vá te proporcionar ideias. Cada música nos afeta de uma forma diferente, gerando consequentemente resultados criativos diferentes uns dos outros.

Basicamente a escolha musical é feita de acordo com o efeito produtivo que ela mobiliza em sua criatividade, resultando em desenhos ou no que quer que esteja trabalhando, utilizando da música como uma ferramenta de estímulo criativo.

3. ANIMAÇÕES E SEUS PROCESSOS

“Animação refere-se ao processo segundo o qual cada fotograma de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado tanto por computação gráfica quanto fotografando uma imagem desenhada ou repetidamente fazendo-se pequenas mudanças a um modelo,

fotografando o resultado. Quando os fotogramas são ligados entre si e o filme resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo por causa do fenômeno phi ³. A construção de um filme torna-se assim um trabalho muito intensivo e por vezes entediante”. (Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre).

O processo criativo se inicia a partir do momento em que ouço a música; não há um estilo musical específico. Ao decorrer da execução do som (em sua maior parte em constante repetição), emoções como alegria, felicidade, às vezes tristeza e angústias são desencadeadas e junto delas a parte criativa é ativada através do estímulo que a música proporciona, sendo assim possível desenvolver ideias de animações, ilustrações, cenas de filme, etc.

As animações derivam do mesmo processo criativo dos desenhos, MÚSICA + CRIATIVIDADE + ESTADO EMOCIONAL. A partir da ideia já criada mentalmente, é passada para o papel colocando o esboço em quadros (como em uma história em quadrinhos) de como seria a história da animação. Depois da ideia passada para o papel e já tendo definido como será toda a cena, chega à parte onde é definida a execução, programa de computador ou método para que se chegue ao resultado final, a animação. No processo das animações não necessariamente haverá a música na parte final como um tipo de trilha sonora.

Cada música inspira a criatividade com ideias diferentes, resultando em animações únicas.

3.1. ANIMAÇÕES

- PEQUENA ANIMAÇÃO CRIADA A PARTIR DA MÚSICA “BACK IN BLACK” – ROCK -BANDA AC/DC

A partir da música “Back in Black” da banda AC/DC / de 1981 / canção da Atlantic Records, som Rock and roll estilo musical dos EUA de 1940 ao início dos anos 1950. Imaginei imediatamente uma cena de filme de ação, onde há carros clássicos de BadBoys. Exemplo: um Mustang 1968 e caras com jaquetas de couro, óculos escuros Ray Ban wayfarer, motoqueiros com suas Harley Davidson, um bar a beira da estrada, uma boa rixa e uma música legal para aumentar a emoção.

Essa descrição é tudo o que acontece quando ouço a música “back in Black”, consigo imaginar uma cena completa, com todos os detalhes: figurino, personagens, ações e movimentos.

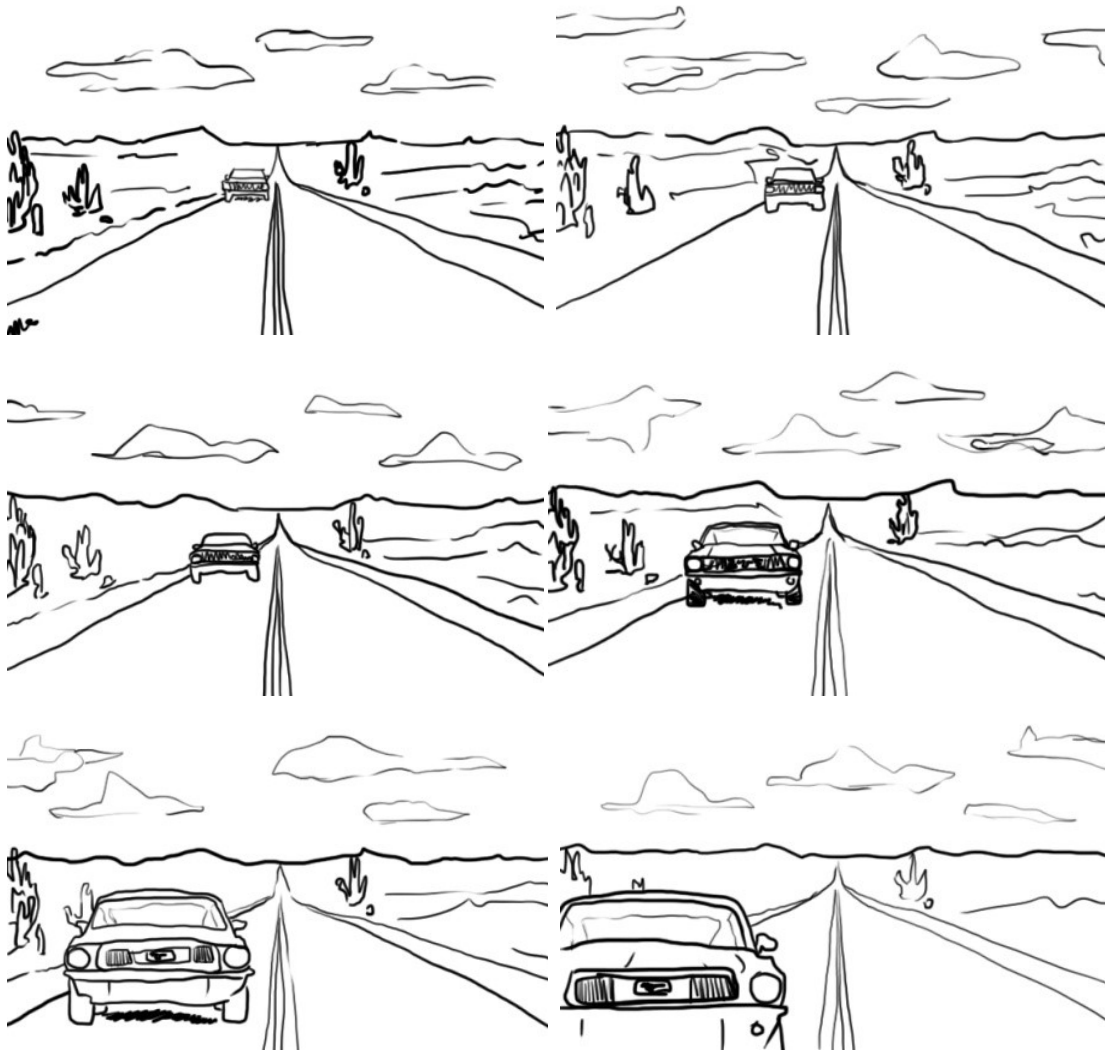
Primeiro – Escuto a música.

Segundo – As ideias vão surgindo.

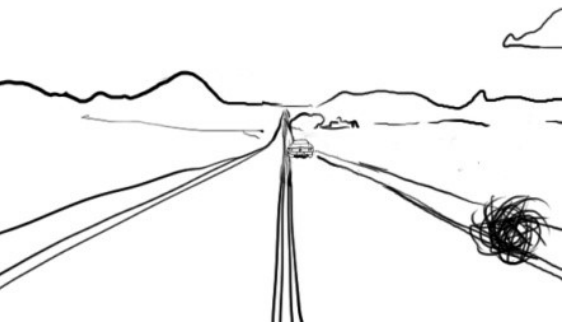
Terceiro – Vou rabiscando as ideias para depois desenvolver com mais detalhes.

Quarto – Às vezes São feitos desenhos das ideias ao mesmo tempo em que escuto a música varias e varias vezes.

Figura 19 - Conjunto de desenhos da animação da música Back in Black.









- PEQUENA ANIMAÇÃO CRIADA A PARTIR DA MÚSICA SERPENTE – ROCK NACIONAL – CANTORA – PITY / TÍTULO: UM PASSEIO POR AÍ

Já com a música “Serpente” (2014) da cantora brasileira Pitty, segundo a cantora “a música tem influências de sua terra natal, Bahia, com tambores do candomblé, porem mais suave” (*Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.*) imaginei algo com uma dinâmica diferente das outras animações, algo divertido, com um tipo de interatividade diferente, um personagem em movimento dentro de uma imagem estática, somente o personagem brincando dentro dela.

Título: Um passeio por aí

Desenho e curta de animação em Arte Digital.

Primeiro – Escuto a música.

Segundo - As ideias vão surgindo.

Terceiro – Desta vez fiz direto o desenho imaginado, sem esboço primeiro.

Figura 21 - Conjunto de desenhos da animação da música serpente – rock nacional – cantora – Pitty











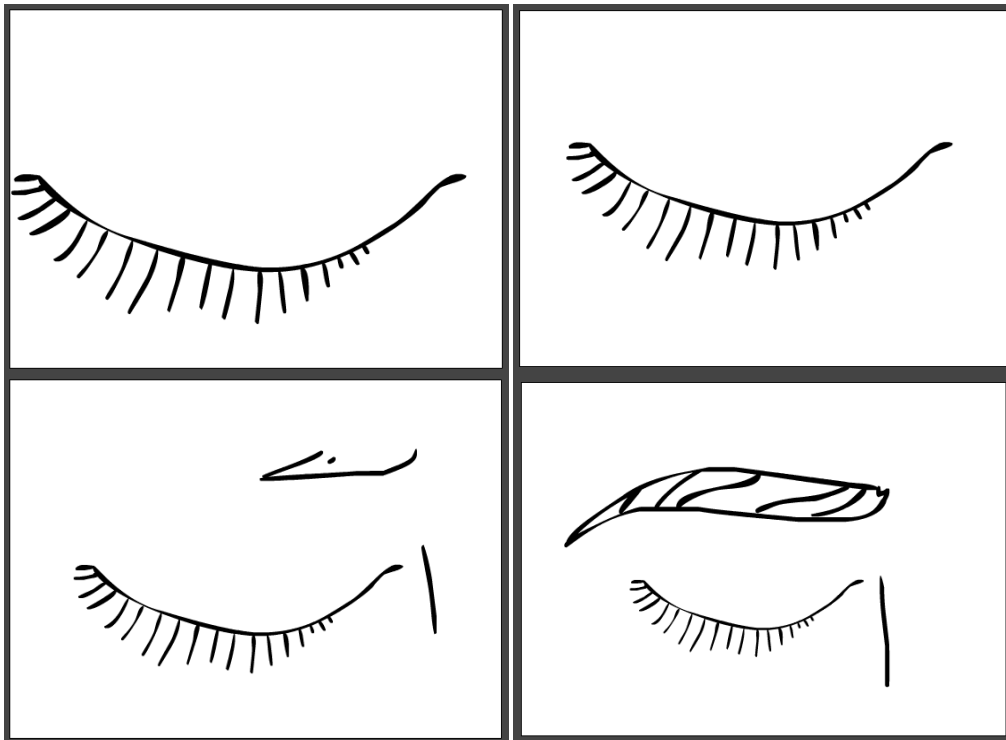
Fonte: Arquivo Pessoal

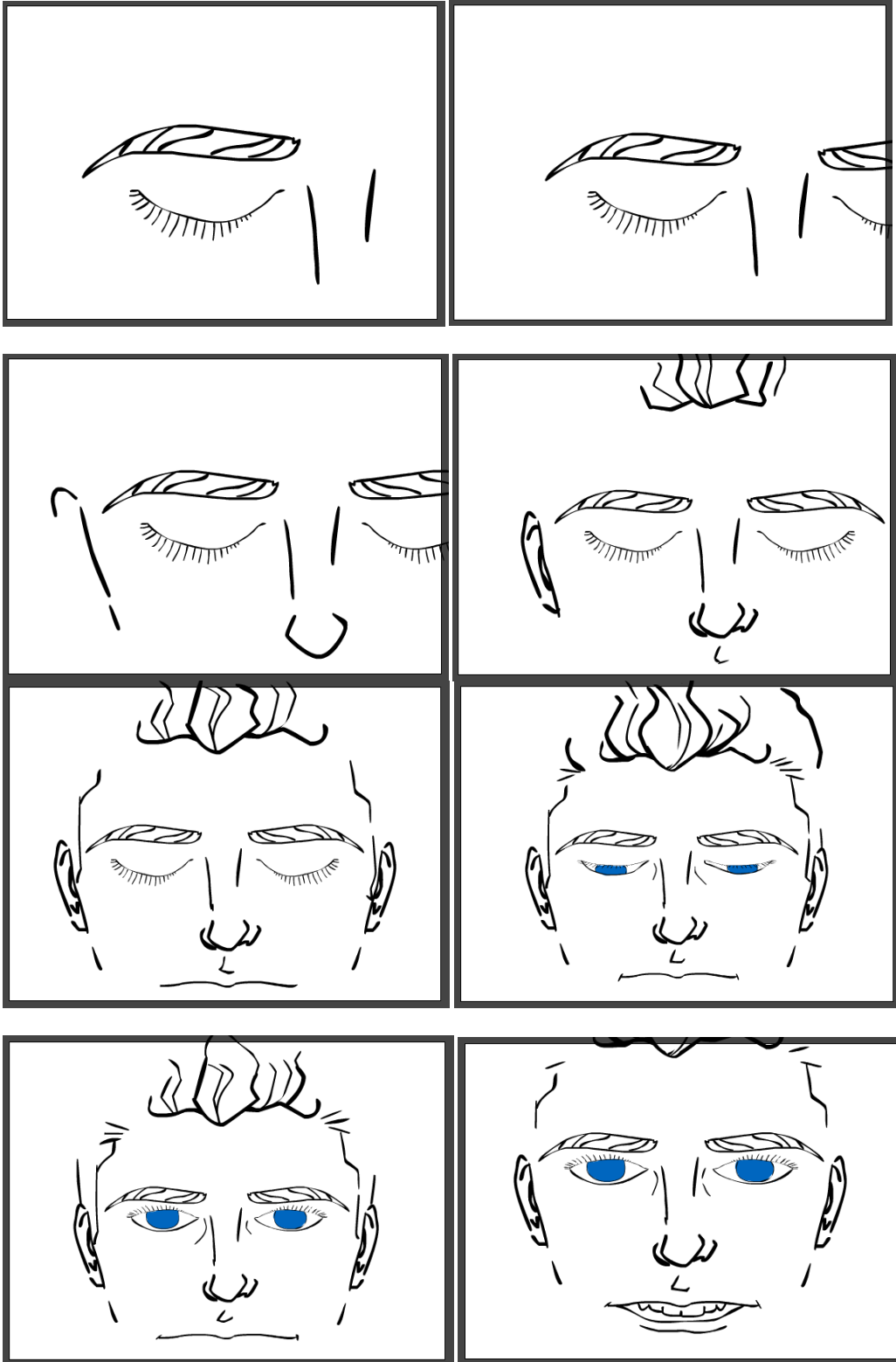
- PEQUENA ANIMAÇÃO CRIADA A PARTIR DA MÚSICA “TENERIFE SEA” CANTOR – ED SHEERAN – TÍTULO: OLHOS

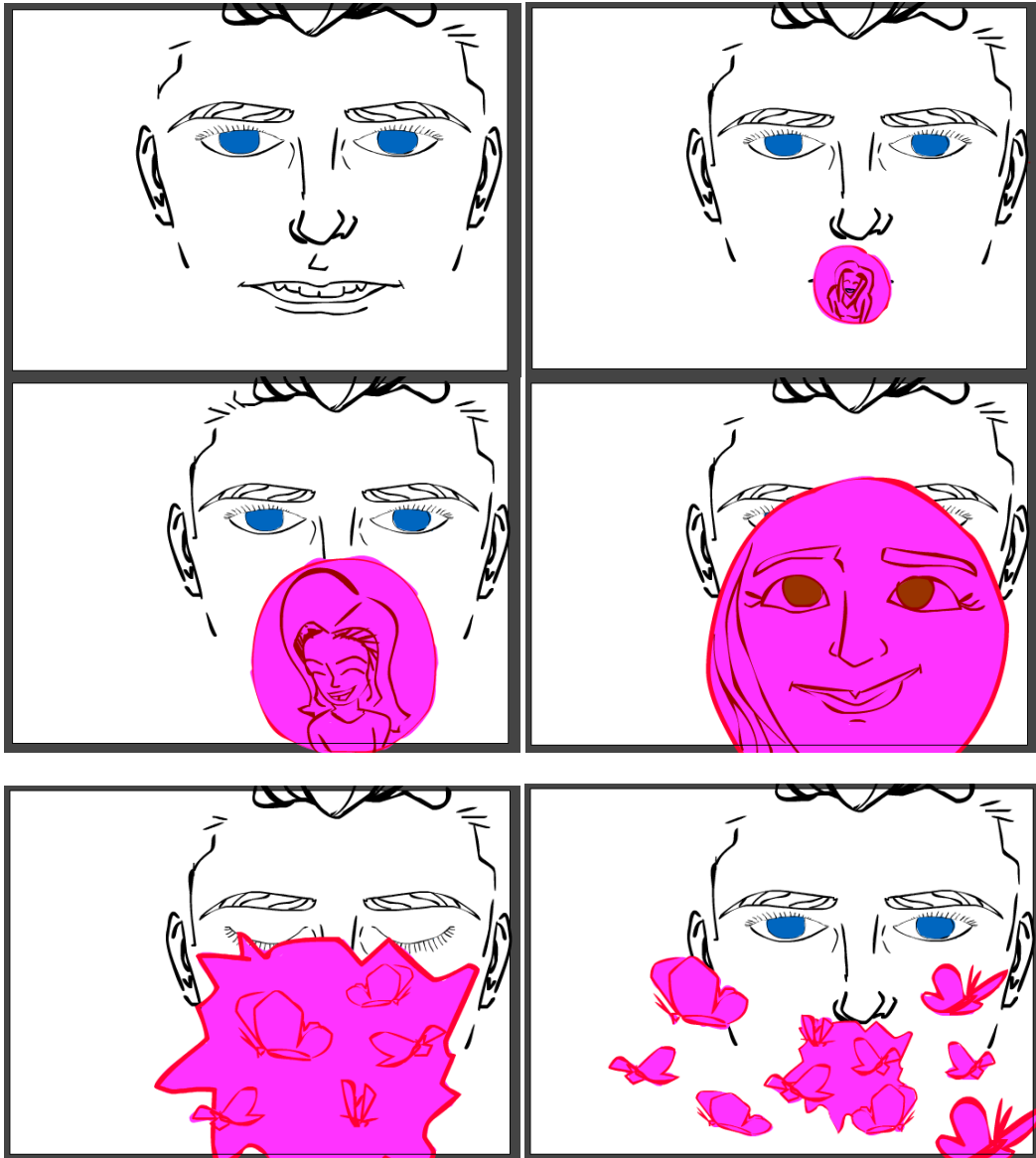
Ao som da música “Tenerife Sea” canção de Ed Sheeran, que se refere à Tenerife, nas Ilhas Canárias da Espanha. Segundo ele “a tonalidade dos olhos de sua namorada são toa azuis quanto os mares em Tenerife (Wikipédia)” veio á ideia de criar uma animação onde ela fosse contínua, onde um desenho completasse o que viesse a seguir, como se todos os desenhos da animação fossem derivados da mesma linha, algo tão suave quanto à sensação de flutuação que a música me fazia sentir.

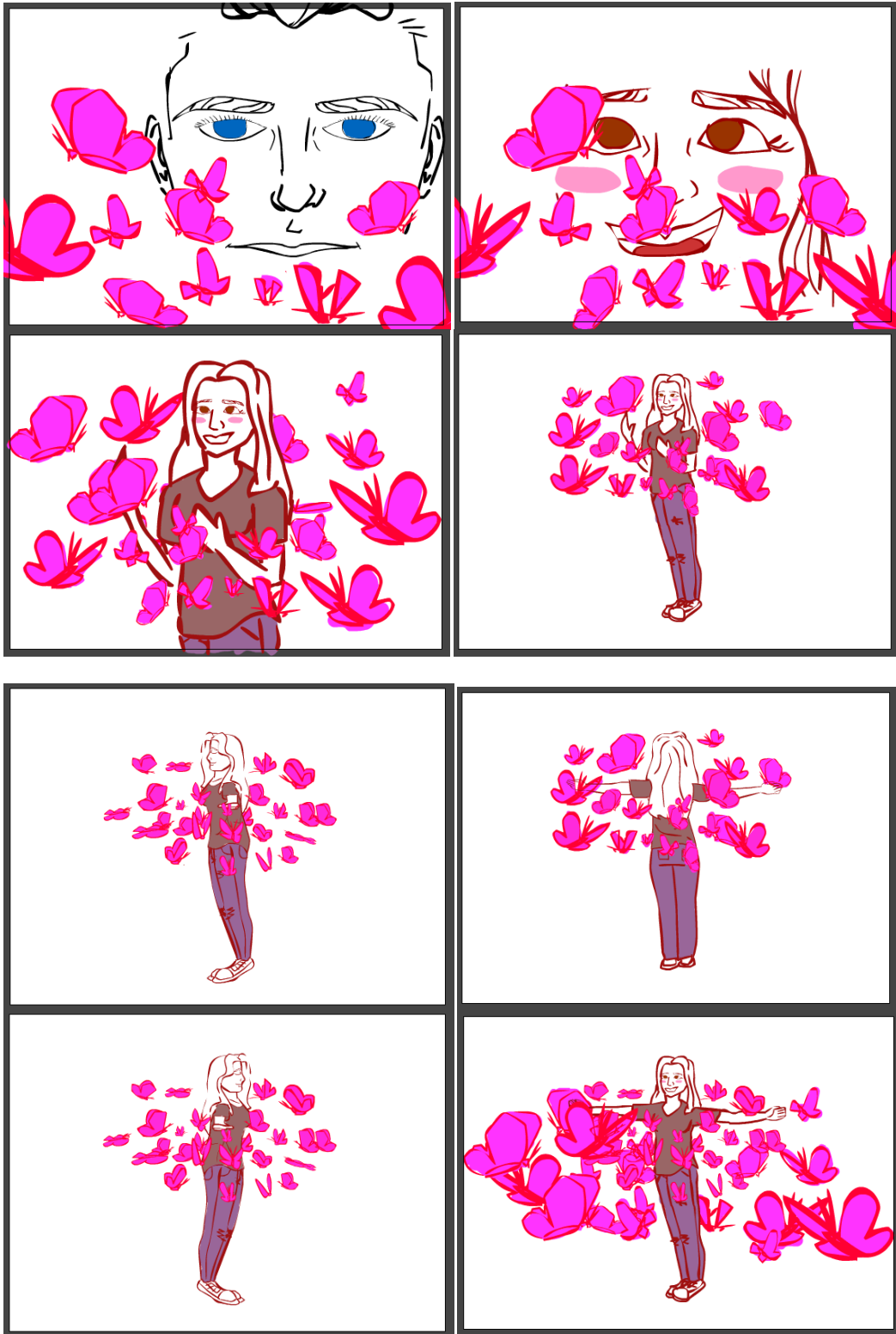
Essa animação é uma mistura de sensações boas, o garoto está em um estado de paz, como se tivesse lembrando-se de algo bom. A partir dai, ao estourar uma bola rosa de chiclete, começam a surgir diversas borboletas rosa e uma garota surge como se fosse nela a que ele estivesse pensando, e depois de vê-la tão feliz, ou ser uma lembrança daquele momento de felicidade da garota, as borboletas a levam de volta e assim ficando novamente em pensamentos do garoto.

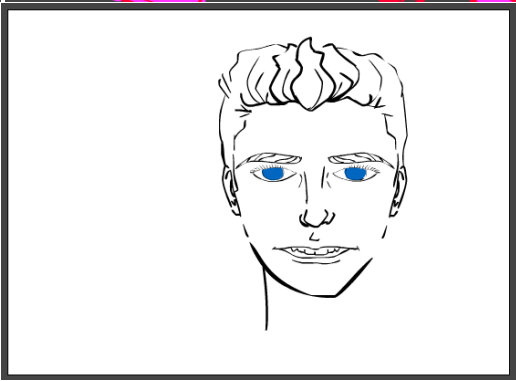
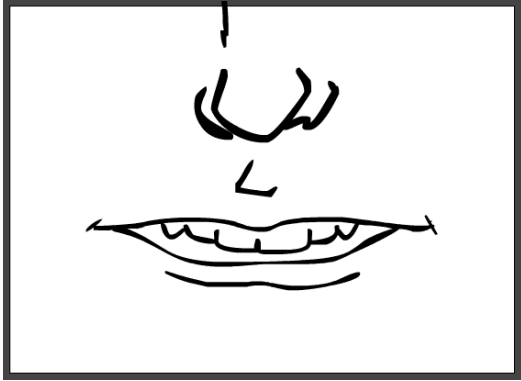
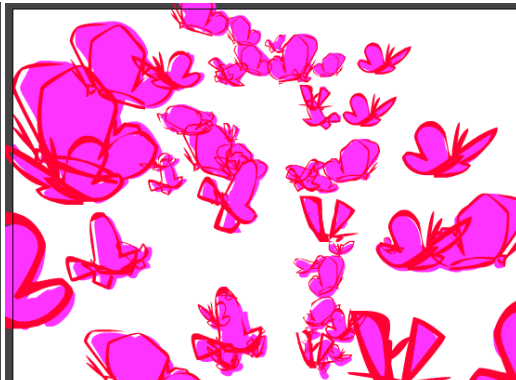
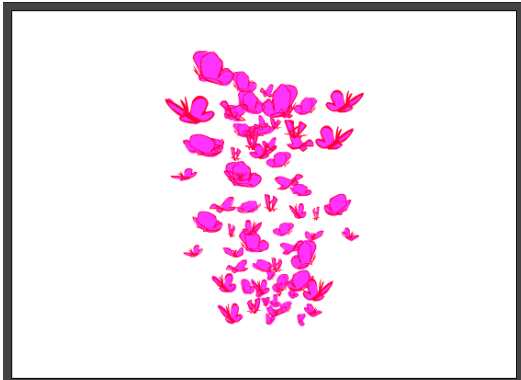
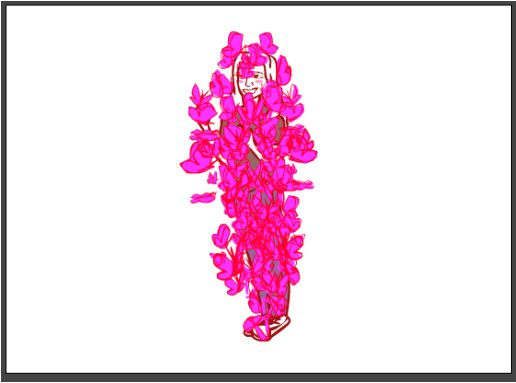
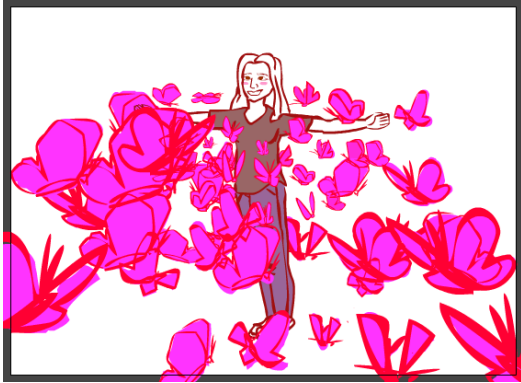
Figura 22 - Conjunto de imagens da animação da música “Tenerife sea” / cantor – Ed sheeran – Título: olhos

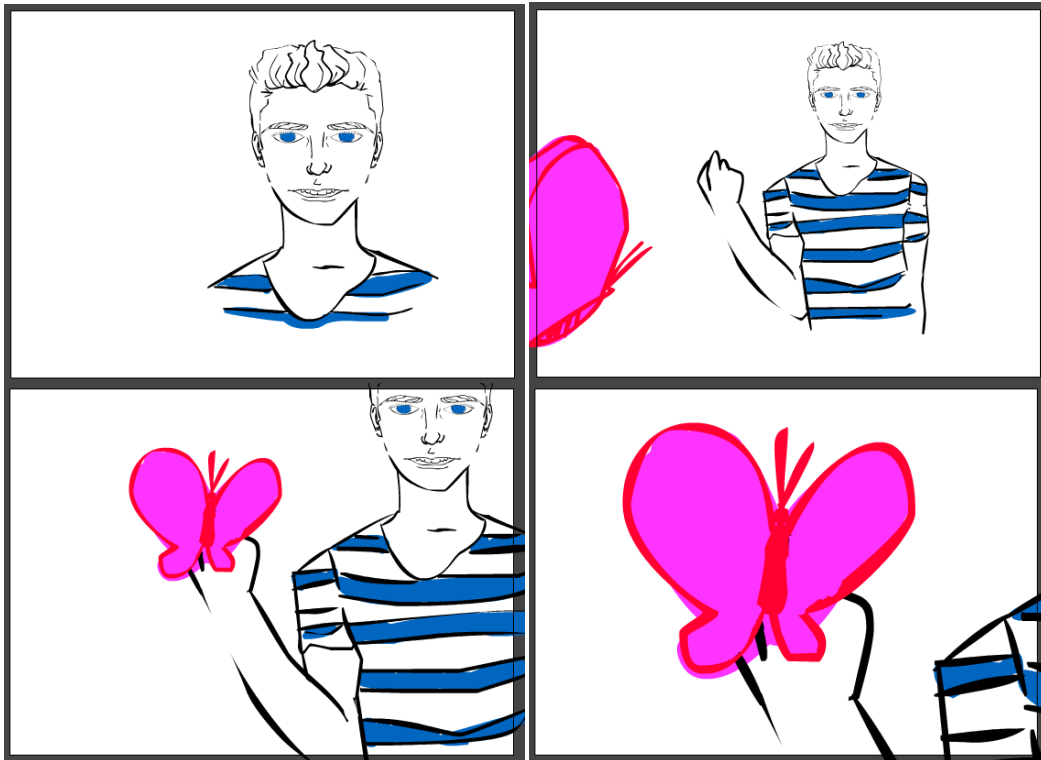












Fonte: Arquivo Pessoal

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho o foco de desenvolvimento e pesquisa foi “A MÚSICA COMO UMA FERRAMENTA CRIATIVA NO DESENHO: UMA FONTE INSPIRADORA NO MOMENTO DA CRIAÇÃO”. Para a compreensão do tema foram realizadas pesquisas bibliográficas e artigos que explicam tanto no contexto filosófico quanto científico a influência da música no corpo humano e a comunicação entre música e arte. E uma parte prática onde foram desenvolvidas animações e desenhos com técnicas diversas pra a demonstração do tema proposto.

A forma como a música foi utilizada mostrando que ela no desenvolvimento pratico no desenho torna-se uma ferramenta em conjunto com a criatividade dando ao artista a possibilidade de um melhor desempenho em suas atividades, pode se tornar uma possível matéria dentro da intuição acadêmica. Através deste trabalho tive a oportunidade de perceber que tenho a facilidade para a criação de ideias para trabalhar dentro da área do cinema, foi uma descoberta muito importante para o meu crescimento profissional e pessoal.

Por meio dos desenhos e animações apresentadas no trabalho podemos concluir que o resultado desejado foi alcançado dentro da temática que foi proposta, a música pode ser usada como uma fonte de criação no desenho.

Para futuras evoluções da pesquisa sugiro trabalhar a possibilidade de se tornar uma matéria do currículo acadêmico do curso de artes visuais, pois as possibilidades dessa junção de música e artes se tornaria um grande estímulo para o desenvolvimento de novos trabalhos fantásticos, pois a uma grande carência nesse tipo de pesquisa e desenvolvimento pratico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABBAGNANO, N. Dicionário de Filosofia. Tradução e revisão de Alfredo Bosi, 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ABBAGNANO, Nicola. Dicionário de Filosofia. MON 1(03) A122dp 5.ed. REF)

ANGIER, N. Novos caminhos para encontrar a música no cérebro. O Estado de São Paulo. Publicado em: 23/02/2016. Disponível em: <http://emails.estadao.com.br/noticias/bem-estar,novos-caminhos-para-encontrar-a-musica-no-cerebro,10000017872>. Acesso em: 14 de Abril de 2018.

CARTER, R. The Human Brain Book. 1. Ed. New York USA: ISBN, 2009.

DIAGNÓSTICO DO USO DA MÚSICA COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Faculdade de Alta Floresta Revista Edição Especial – fevereiro, 2012.

FREITAS, A. S. O sonoro e o visual: questões históricas, fenomenológicas... Per Musi, Belo Horizonte, n.19, 2009, p. 91-96.

GISELE, J.; RENATA, R.; ALLUCCI, S. M.; ADRIANA, M.T. (COORDENADORES). A música na escola / Ministério da cultura e vale / allucci & associados comunicações São Paulo - 2012 isbn: 978-85-61020-01-9.

MIRANDA, K. **O poder da música no cérebro – resenha do artigo “*Music and epilepsy: A critical review*”**. Publicado em: 29/11/2013. Disponível em: <http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/?p=1201>>. Acesso em: 14 de Abril de 2018.

MUSKAT, M. Música, neurociência e desenvolvimento humano. Ministério da Cultra e Vale. São Paulo, 2012.

SOARES, Órris. Dicionário de Filosofia / volume II / REF 1(03) S676d Vl. 2 Ex1).

WEIGSDING, J. A.; BARBOSA, C. P. A influência da música no comportamento humano. Arquivos do MUDI, v. 18, nº 2, p. 47-62, 2014.

WEIGSDING, Jessica Adriane. Bacharel em ciências biológicas pela UNICESUMAR - A influência da música no comportamento humano. Arquivos do MUDI, v 18, n 2, p 47-62.

SITES – ARTIGOS

Neurociência em Debate / O Poder da Música no Cérebro – resenha do artigo “Music and epilepsy: A critical review” por Kaique Miranda / 29-Novembro 2013.

<http://cienciasecognicao.org/neuroemdebate/?p=1201>

ARTIGO ORIGINAL - <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1528-1167.2012.03523.x/pdf>

(DIAGNÓSTICO DO USO DA MÚSICA COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL). TRABALHO EM PDF

<http://faflor.com.br/revistas/refaf/index.php/refaf/article/view/51/pdf>

MAURO MUSZKAT. Música, neurociência e desenvolvimento humano /

<http://www.antroposofy.com.br/wordpress/musica-neurociencia-e-desenvolvimento-humano/>

<https://issuu.com/renataallucci/docs/amusicanaescola>

SIQUEIRA DE FREITAS, Alexandre. UM DIÁLOGO ENTRE SOM E IMAGEM: QUESTÕES HISTÓRICAS, TEMPORAIS E DE INTERPRETAÇÃO MUSICAL. **Revista Música Hodie**, [S.l.], v. 7, n. 2, p. 29-42, fev. 2008. ISSN 1676-3939. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/musica/article/view/3298/12254>>. Acesso em: 19 fev. 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.5216/mh.v7i2.3298>.

ANEXOS

Programas utilizados para o desenvolvimento da parte pratica:



ADOBE PHOTOSHOP - é um *software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster* (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vectoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa *de facto* para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão. (Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.).



O SKETCHBOOK PRO, também conhecido como SketchBook, é um aplicativo de software de gráficos de pixels que possui uma interface de usuário radial / pie-menu, destinada ao desenho expressivo e ao esboço de conceitos. Foi originalmente desenvolvido pela Alias Systems Corporation, mas agora é propriedade da Autodesk.

SketchBook Pro tem ferramentas de pintura e desenho como lápis, marcadores e pincéis. Ele usa recursos sensíveis à pressão de tablets gráficos, tablets e smartphones para criar efeitos semelhantes aos materiais tradicionais.

O software Autodesk SketchBook Pro também possui uma ferramenta de captura de tela para anotação, permitindo exibir conteúdo durante uma reunião e adicionar notas à medida que o conteúdo é revisado. Os botões anterior / seguinte tornam possível criar flipbooks ou animações. O programa suporta camadas com importação e exportação do formato Photoshop (.PSD). Outras características incluem réguas, simetria, a capacidade de personalizar pincéis, criar pincéis de textura e girar a tela. (Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.).



Adobe Animate (anteriormente **Adobe Flash Professional**, **Macromedia Flash**, e **FutureSplash Animator**) é uma criação multimídia e animação por computador programa desenvolvido pela Adobe Systems.

Animar pode ser usado para projetar gráficos vectoriais e animação, e publicar o mesmo para programas de televisão, vídeo online sites, aplicações web, aplicativos de internet ricos e jogos de vídeo. O programa também oferece suporte para gráficos raster, rich text, áudio e vídeo incorporação e ActionScript scripting. As animações podem ser publicadas paraHTML5, WebGL, animação SVG (Scalable Vector Graphics) e spritesheets,(Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.) .