

Madrugada / Alvorada: O Álbum Visual Enquanto Objeto de Media

FRANCISCO MIGUENS DE CARVALHO MENDES NETO

TRABALHO DE PROJETO SUBMETIDO COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

Orientador(a):

Professora Doutora Vanda de Sousa
Escola Superior de Comunicação Social

Co-orientador(a):

Professora Doutora Susana Araújo
Escola Superior de Comunicação Social

outubro de 2023

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

Introdução	11
1. Revisão da Literatura	15
1.1. O Álbum Visual	15
1.1.1. Um Conceito Controverso	15
1.1.2. Álbum Visual Enquanto Lugar de Representação	20
1.1.3. O Álbum Visual na Era Digital	22
1.1.4. A Continuidade no Álbum Visual	23
1.2. O Videoclipe	25
1.2.1. Uma abordagem à origem do Videoclipe	26
1.2.2. A Narrativa nos Videoclipes	28
1.2.3. A Estética dos Videoclipes	29
2. Do Videoclipe ao Álbum Visual	32
2.1. Entre o Moderno e o Pós-Moderno, o Instante, o Efémero e o Digital	32
2.2. Arte Poética e Computação	34
2.3. Videoclipe - Conceito e História	36
2.4. Álbum Visual digital - Conceito e Genealogia	40
3. Projeto: Madrugada / Alvorada	44
3.1. Sinopse	44
3.2. Justificação do Projeto	47
3.3. Nota de Intenções	49
3.4. Metodologia do Projeto	51
3.4.1. Modelo de Análise	51
3.4.2. Moodboard	53
3.4.3. Storyboard	56
3.5. Desenvolvimento	60
3.5.1. Planeamento	60
3.5.2. Filmagens	62
3.5.3. Edição e Pós-Produção	64

3.6. Análise.....	68
3.6.1. Formal.....	68
3.6.2. Leitmotifs.....	73
4. Conclusão.....	78
<i>Referências Bibliográficas</i>	82
<i>Anexos</i>	88
Anexo 1 – Storyboard	88
Anexo 2 – Guia Técnico.....	97

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Síntese dos principais contributos para o conceito de álbum visual de diferentes autores em análise.....	20
Tabela 2: Correspondência entre pontos narrativos do álbum musical Madrugada / Alvorada e do álbum visual homónimo.....	47
Tabela 3: Análise de seis documentos de estudo científico, perante a pesquisa das palavras “Álbum Visual” na plataforma RCAAP.....	48
Tabela 4: Síntese dos elementos específicos e do seu contributo para a narrativa do projeto Madrugada / Alvorada.	76

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Cinematografia que inspirou o projeto Madrugada / Alvorada. Da esquerda para a direita, em cima imagens dos filmes Chungking Express (1994), Fallen Angels (1995) e In the Mood For Love (2000); e em baixo Memento (2000), Inception (2010) e Interstellar (2014).	51
Figura 2: Mapa dos conceitos utilizados para o modelo de análise do álbum visual.	52
Figura 3: Moodboard geral para o projeto Madrugada / Alvorada.....	55
Figura 4: Moodboards desenvolvidos para cada uma das faixas do projeto Madrugada / Alvorada.	55
Figura 5: Comparação dos planos de referência com os planos criados.	58
Figura 6: Cenografia de cada um dos temas do projeto Madrugada / Alvorada. 6a: Madrugada, 6b: Banho-Maria, 6c: Chorar no Lux, 6d: Encomenda, 6e: Alvorada	60
Figura 7: Processo de criação do trabalho de projeto "Madrugada / Alvorada".....	61
Figura 8: Imagens dos bastidores das gravações do projeto Madrugada / Alvorada.	64
Figura 9: À esquerda, a imagem sem correção de cor. À direita, a imagem com correção de cor.	66
Figura 10: Exemplo de manipulação de imagem de video, para o projeto Madrugada / Alvorada.	67
Figura 11: Exemplo de criação de imagem de video, para o projeto Madrugada / Alvorada.	68
Figura 12: Leitmofs visuais utilizados ao longo do projeto Madrugada / Alvorada. Na fila de cima, o ecrã vintage. Na fila do meio a corrente. Na fila de baixo, a gravata vermelha.	69
Figura 13: Planos escuros do vídeo de Alvorada, utilizados como ferramenta estética e emocional.	71
Figura 14: Paralelismo entre o filme Matrix (1999) e o projeto Madrugada / Alvorada. ²⁸	74

DECLARAÇÃO

Declaro ser autor(a) deste trabalho, apresentado como parte integrante das condições exigidas para a obtenção do grau de Mestre em Audiovisual e Multimédia, que constitui um trabalho original, nunca tendo sido submetido, no seu todo ou em parte, a nenhuma outra instituição de ensino superior, no âmbito das condições exigidas para a obtenção de um grau académico, ou com outro propósito.

Atesto ainda que todas as citações estão devidamente identificadas e declaro ter consciência de que o plágio poderá levar à anulação do trabalho agora apresentado.

[Nome do Candidato]

RESUMO

Ao longo das últimas décadas, a interseção entre música e imagem tem proporcionado a criação de diferentes formatos de comunicação audiovisual, entre eles o álbum visual. O álbum visual é definido como uma manifestação audiovisual recente, de natureza híbrida entre o cinema, a música e o videoclipe, que compila, para cada faixa sonora, uma componente visual em formato de vídeo. A popularização do álbum visual revela que este formato é o resultado de processos inovadores na indústria musical, decorrentes da era digital. Existe pouco consenso quanto às características formais que os definem, como a sua duração, a necessidade de continuidade ou a inclusão total ou parcial das faixas do álbum musical na componente visual. Este trabalho relata o desenvolvimento de um álbum visual, denominado “Madrugada / Alvorada”, criado a partir de um modelo de análise construído para estudar esta tipologia de produto. Este modelo compila a utilização de técnicas visuais de videoclipes e contextualiza estes objetos de media, articulando concepções do pós-moderno e da arte computacional.

Palavras-chave

Álbum Visual; Digital; Videoclipe; Audiovisual; Música.

ABSTRACT

Over the past few decades, the intersection between music and image has given rise to various formats of audiovisual communication, one of which is the visual album. The visual album is defined as a recent audiovisual manifestation, of hybrid nature, encompassing elements from cinema, music and music videos, while compiling a visual component in video format for each soundtrack. The popularization of the visual album reveals that this format is the result of innovative processes in the music industry stemming from the digital age. There is little consensus on the formal characteristics that define them, such as their duration, the need for continuity, or whether there should be a total or partial inclusion of the musical album tracks in the visual component. This work reports on the development of a visual album called "Madrugada / Alvorada", created based on an analysis model constructed to study this type of product. This model compiles the use of visual techniques from music videos and contextualizes these media objects within concepts from the postmodern and computational art.

Keywords

Visual Album; Digital; Music Video; Audiovisual; Music.

AGRADECIMENTOS

Numa primeira instância, agradeço à minha orientadora Professora Vanda de Sousa, e à minha co-orientadora Professora Susana Araújo, pela partilha produtiva de ideias e pelos conselhos fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Ao meu colega de mestrado, André Castro, por me ter acompanhado neste percurso de difícil concretização, que seria ainda mais árduo sem um companheiro como quem me identifique e em quem me possa apoiar.

À Francisca Sá, por toda a entrega e disponibilidade para filmar. Agradeço muito também pela contribuição que teve com a sua visão do projeto e apoio incansável, ao longo de todo o processo.

Ao José Lobo, pela participação e paciência no processo de produção musical, que foi fundamental tanto para a criação artística deste projeto, como para o seu aprofundamento conceptual.

À Mariana Godet, pela contribuição com a sua visão na construção da narrativa presente no produto final.

À Marta Dinis e Marta Gomes, pela consultoria visual e empréstimo de maquilhagem.

Ao Gonçalo Alves e Vera Charrua, por prestarem o papel fundamental de apoio emocional.

Ao William Cantú, por nunca deixar de acreditar no potencial deste projeto, contribuindo sempre com conselhos sábios, apoio incansável e alento indispensável.

À minha mãe, pelas reconfortantes palavras de encorajamento, ao longo de todo o processo.

Ao meu pai, pelo auxílio continuado e por me ouvir sempre. Aos restantes membros da minha família e à Eevee, por sempre estarem comigo em todos os meus projetos.

E, por fim, a todos aqueles que, direta ou indiretamente, marcaram presença neste ano em que o desenvolvimento deste trabalho ocupou grande parte da minha cabeça.

Introdução

Ao longo das últimas décadas, a interseção entre música e imagem tem proporcionado a criação de diferentes formatos de comunicação audiovisual, entre eles o álbum visual. A primeira referência ao conceito “álbum visual” é encontrada na publicação do disco Beyoncé (2013) da artista do mesmo nome. O lançamento, cuja comunicação dependeu apenas de uma publicação na rede instagram pela própria cantora, simbolizou um grande impacto para a indústria musical, introduzindo um novo modelo de lançamento na era digital e apresentando ao público um conceito pouco explorado: o álbum visual (Harper, 2019).

O álbum visual é definido como uma manifestação audiovisual recente, de natureza híbrida entre o cinema, a música e o videoclipe, que compila, para cada faixa sonora, uma componente visual em formato de vídeo (Harrison, 2014, p.8). Ainda que seja considerada uma tipologia de produto recente, trabalhos antecedentes a Beyoncé (2013) aproximaram-se deste conceito, sem nunca recorrer ao termo álbum visual, como *A Hard Day’s Night* (1964) e *Yellow Submarine* (1968) dos The Beatles, *The Wall* (1982) de Pink Floyd (Aufderheid, 2019; Silva, 2020).

Não obstante da sua pouca representação em pesquisas académicas, dois fatores devem ser tomados em consideração para esta pesquisa, e para a justificação da sua pertinência. Em primeiro lugar, a popularização do álbum visual revela que este formato é o resultado de processos inovadores na indústria musical, decorrentes da era digital (Vecchia & Dornelles, 2020), contribuindo deste modo com técnicas inovadoras para os objetos de comunicação audiovisual. Em segundo lugar, uma revisão do estado de arte deste formato revela pouco consenso quanto às características formais que os definem, como a sua duração, a necessidade de continuidade ou a inclusão total ou parcial das faixas do álbum musical na componente visual.

Harrison (2014) é o autor pioneiro a abordar o álbum visual, definindo os parâmetros deste formato como a duração superior à de um videoclipe (entre 20-75 minutos) e a integração de elementos visuais e sonoros que criam um elo de ligação com o álbum musical

correspondente, não restringindo o lançamento da componente visual ao do álbum musical. Outros autores desafiaram estas especificidades, como Barret (2017), que descreveu o álbum visual como um produto de estrutura episódica, apresentando o exemplo de um projeto de 16 minutos, e Silva (2020) que discutiu que o lançamento entre as duas componentes deve ser simultâneo. A pesquisa revelou também discórdia na quantidade de faixas musicais que devem estar integradas na componente visual, uma vez que Silva (2020) enfatizou que a relação direta entre as duas componentes depende da integração total das músicas do álbum fonográfico, e Sedeño-Valdellós (2019) apresentou o álbum visual como um produto independente desta variável. Outras contribuições para o estudo do álbum visual apresentaram-no como uma experiência imersiva de um álbum fonográfico (Sedeño-Valdellós, 2019), constituída por diferentes formas de media e de texto que contribuem para a formação da mensagem (Arvidson, Askander, Borčak, Jensen & Mousavi, 2021).

O álbum visual é discutido como um fenómeno resultante das dinâmicas digitais emergentes, em torno das quais a indústria fonográfica se procura adaptar (Harper, 2019; Vecchia & Dornelles, 2020). A digitalização do consumo musical e a oportunidade de interação e intervenção da audiência são vistas como grandes impulsionadores deste formato cuja distribuição permite um enriquecimento da relação entre o artista e o fã (Sedeño-Valdellós, 2016).

Uma vez que, de acordo com Harrison (2014), para o desenvolvimento de álbum visual é necessário haver a preocupação de continuidade entre todo o projeto, é importante a análise da diversidade de estratégias empregues nesta tipologia de produto. A estratégia mais encontrada no plano teórico é o recurso a leitmotifs visuais, definidos como elementos presentes na imagem que são recorrentes ao longo de toda a obra, em diferentes momentos ou vídeos (Harrison, 2014). Exemplos destes elementos são objetos, roupa, movimentos, palavras, ou qualquer coisa que possa ser apresentada em diferentes contextos, adquirindo diferentes contributos para a mensagem narrativa.

Ao estudo o álbum visual subjaz a pesquisa sobre o videoclipe, popularizado nos anos 80 como um formato televisivo de promoção musical (Straw, 1988), mas adaptado na era digital através da sua disseminação em plataformas como o Youtube (Osborn, 2021). Vecchia & Dornelles (2020) referem que o álbum visual recorre a técnicas estéticas do

videoclipe. Destas práticas entendem-se a intertextualidade (Goodwin, 1982), a montagem não linear (Vecchia & Dornelles, 2020) e a interação entre o som e a imagem (Korsgaard, 2017).

A revisão de literatura revela a ausência de contributos académicos suficientes que contribuam para um alinhamento de características que compõem o álbum visual, ou que permitam aferir de que maneira é que ele pode ser analisado enquanto manifestação audiovisual. Deste modo, a pesquisa atual centrou-se em definir esta tipologia de produto, explorando as especificidades que a compõem, através do desenvolvimento de um álbum visual. Com este trabalho, também se pretende a construção de um modelo de análise que considere as práticas estéticas que o álbum visual adota do videoclipe, bem como a sua duração, a relação direta com o álbum musical respectivo e as técnicas de continuidade que utiliza.

Para a concretização deste objetivo, será feito um mapeamento das principais características que identificam o álbum visual como objeto audiovisual, bem como os campos teóricos que contribuam para a análise deste objeto de media. No decorrer deste trabalho, será também desenvolvido um álbum visual que, num último momento, será submetido ao modelo de análise proposto, de forma que possa ser caracterizado e estudado à luz do enquadramento teórico apresentado.

Fará parte deste trabalho um primeiro momento que diz respeito à revisão de literatura, onde se determinam as bases académicas do conceito “álbum visual”. Através da investigação presente no primeiro capítulo, parte-se para o estudo de um outro formato audiovisual coexistente com os estudos do álbum visual: o videoclipe. Deste modo, o estudo procura também debruçar-se sobre a pesquisa académica concretizada neste campo, de modo a concluir de que forma é que estes dois formatos confluem e que simbioses possíveis existem entre os dois.

Num segundo momento, será feita a ponte entre o videoclipe e o álbum visual através dos campos teóricos do pós-moderno e da arte computacional. Deste estudo, pretende-se aferir que contribuições as mudanças na sociedade e os avanços tecnológicos poderão oferecer ao álbum visual, enquanto objeto de media na era digital.

Por fim, será apresentado o projeto, através da descrição detalhada do processo criativo, do desenvolvimento e da pós-produção que dele fizeram parte. Será também aplicado o modelo de análise desenvolvido, de forma a empregar os conceitos abordados ao longo do trabalho no objeto desenvolvido.

A concretização deste trabalho de projeto depende de um planeamento da componente prática, da qual fazem parte etapas de pré-produção, filmagens e pós-produção. Neste sentido, antecipam-se dificuldades no que diz respeito à disponibilidade de espaços de gravação, bem como ao agendamento dos diferentes elementos que farão parte da equipa. Na componente teórica, prevê-se que a divergência das contribuições científicas neste campo represente uma limitação para a definição e análise do álbum visual, bem como para o seu desenvolvimento. Antecipa-se, ainda, desafios na exploração de um campo teórico tão vasto e explorado como o pós-moderno. Este trabalho não pretende, deste modo, determinar aquilo que é ou não um produto de media pós-moderno, mas sim analisar um álbum visual à luz desta teoria. Pretende-se também contribuir significativamente para a teoria académica sobre o álbum visual, colaborando na uniformização da sua definição e caracterização, dentro do seio académico. Através deste estudo, é pretendido a criação de um modelo de análise para este produto de audiovisual, contemplando os conceitos base deste campo.

1. Revisão da Literatura

1.1. O Álbum Visual

1.1.1. Um Conceito Controverso

A relação entre som e imagem é, há muito, debatida no contexto dos Estudos Audiovisuais (Mundy, 1999); no presente caso, estamos especificamente interessados na relação que a música popular estabelece com a imagem, vale dizer, com o ecrã. Dentro deste campo, os estudos que se debruçam sobre o conceito de álbum visual não reúnem total consenso. A literatura tem-se incidido sobre o conceito de álbum visual, introduzindo novas perspetivas e interpretações numa área relativamente recente e proporcionando uma nova fonte de pesquisa que contribui para um novo entendimento do audiovisual. Assim notaremos na atual revisão de literatura.

Harrison (2014) foi um dos primeiros autores a considerar o conceito de álbum visual, destacando-se o estudo de caso sobre o álbum *Beyoncé* (2013), no qual procura inferir se o formato álbum visual encerra uma narrativa e, em caso afirmativo, como é expressa e de que forma está estruturada. Para o autor, um álbum visual é caracterizado como uma manifestação audiovisual recente, de natureza híbrida entre o cinema, a música e o videoclipe, exemplificando o caso de Beyoncé em que, para cada faixa sonora, existe uma componente visual em formato de vídeo (Harrison, 2014, p.8). Para Harrison (2014) são de considerar dois aspetos: o álbum visual mantém uma relação direta com o álbum fonográfico do mesmo autor, podendo apresentar um título diferente, e mantendo o registo sonoro do álbum musical, sem que se lhe restrinja; ainda, o álbum visual tem uma duração superior à de um videoclipe, apresentando material editável (som e imagem), somando uma duração entre 20 a 75 minutos (Harrison, 2014, p.10-13). Salienta-se que o autor estabeleceu ainda que o álbum visual se pode apresentar como um conjunto de peças audiovisuais individualizadas por músicas, se preservar a continuidade e conexão textual entre si (Harrison, 2014, p.15).

Harrison (2014, p. 9), distingue o que é um álbum visual de um produto visual com fim de promoção de um disco musical. Assim, tem-se que o exemplo de *Runaway* (2010) de

Kanye West, não obstante ter oito músicas servidas por imagens numa unidade de treze músicas do disco *My Dark Twisted Fantasy*, é questionado por Harrison quanto à sua classificação. A divergência radica no facto de a componente visual ter tido um lançamento prévio ao elemento sonoro do álbum fonográfico (Harrison, 2014, p. 9). Conforme anotado acima, a definição não é consensual. Diferindo de Harrison (2014), Barrett (2017, p. 46) considera o mesmo produto como um álbum visual de estrutura episódica, isto é, não considera um produto promocional, defendendo que a estrutura episódica mantém ainda a coerência identitária do texto, já que cada faixa do álbum musical está sincronizada como parte unitária constituinte de um todo que representa e expressa o álbum musical correspondente. O mesmo a autora defende para *M3H15x* (2015) de FKA Twigs, que incorpora quatro das cinco músicas do disco homónimo, e soma uma duração de 16 minutos, discordando dos prévios valores de referência entre 20 e 75 minutos, definidos por Harrison (2014). Ainda, em defesa do conceito de álbum visual de estrutura episódica, Barret (2017) apresenta como exemplo a obra de Frank Ocean, *Endless* (2016), que também mostra uma natureza sequencial tripartida (Barrett, 2017, p. 46), colocando a narrativa do álbum visual mais próxima do videoclipe que do texto fílmico (Barrett, 2017, p. 45). Melzer (2019) vai ao encontro desta visão quando analisa as narrativas dos projetos *Lemonade*¹ e *Dirty Computer*², e conclui que ambas obras estão em incumprimento com uma narrativa fílmica, por não apresentarem uma história clara, mas sim um recurso a elementos e motivos identitários da temática (Melzer, 2019, p.22).

Os parâmetros definidos por Harrison (2014), expostos acima, são revistos pela pesquisa de Silva (2020) sobre álbuns visuais como *Lemonade*. Situando o álbum visual num espaço comum entre diferentes formatos de media, o autor ressalta algumas características particulares do mesmo. Salientam-se as características que expõe concordantes com a definição de Harrison (2014), como a duração superior de um álbum visual, relativamente à de um videoclipe, e a inclusão de técnicas e estéticas de outros formatos. Silva (2020) defende ainda que, neste tipo de produtos, o lançamento das duas componentes (visual e

¹ *Lemonade* é o disco de Beyoncé, lançado a 2016, em conjunto com uma componente visual do mesmo título (consultado em: <https://www.dw.com/en/lemonade-debuts-at-number-one-and-beyonc%C3%A9-makes-history/a-19231488>) .

² *Dirty Computer* é um disco da artista Janelle Monáe, lançado em 2018, acompanhado de uma componente visual de 46 minutos (Melzer, 2019).

sonora) deve ser simultâneo, sem a liberação prévia de singles, e que deve haver uma inclusão integral das canções do álbum fonográfico e uma continuidade narrativa entre videoclipes.

Apesar de partir do mesmo estudo, Sedeño-Valdellós (2019) também desafia o conceito definido por Harrison (2010), ao considerar o disco *El Mal Querer* (2018) de Rosalía como um álbum visual. Neste projeto, apenas quatro das onze canções obtiveram videoclipe, todos eles com narrativas separadas. A análise de Sedeño-Valdellós (2019) é feita através do estudo dos quadros vivos³ de cada um dos videoclipes disponíveis do álbum – *Malamente*, *Pienso em Tu Mirá*, *Di Mi Nombre* e *De Aquí no Sales* – como unificadores de um universo singular, recorrendo a elementos e motivos visuais repetidos (Sedeño-Valdellós, 2021a). Para a autora, o álbum visual é uma forma de oferecer ao público, uma experiência imersiva do mundo do artista, através de “fragments of scenes, characters, anecdotes or visual gags and visually uncomplicated scenes” (Sedeño-Valdellós, 2019, p. 108).

A pesquisa académica centrada no conceito de álbum visual, ainda que se apresentem estudos sobre artistas contemporâneos distintos⁴, revela um forte foco no estudo da artista norte-americana Beyoncé⁵ (Barrett, 2017; Harper, 2019; Harrison, 2014; Sedeño-Valdellós, 2021b). Arvidson, Askander, Borčak, Jensen & Mousavi (2021) partem de uma análise dos dois projetos da artista: *Beyoncé* (2013) e *Lemonade* (2016). Diferenciando as duas obras visuais, as autoras notam que, enquanto o primeiro é apresentado como uma coleção de videoclipes em separado, o segundo conecta as diferentes canções por poesia, criando uma narrativa poética. Sugerem uma denominação diferente, como “álbum intermodal” ou “álbum audiovisual”, devido à sua natureza plural no que diz respeito às formas de mídia

³ Sedeño-Valdellós (2021) apresenta o videoclipe como um conjunto de cenas estáticas sem contexto ou ação narrativa, referindo-se ao conceito de *Tableau Vivant*. Esta sua definição é também utilizada na sua publicação de 2019.

⁴ Outros artistas que a pesquisa bibliográfica revela como autores de álbuns visuais são The Animal Collective, Bon Iver (Harrison, 2014), Frank Ocean (Rafferty, 2018), Rosalía (Sedeño-Valdellós, 2021), FKA Twigs (Barrett, 2017), Florence and the Machine, Thom Yorke (Vecchia & Dornelles, 2020) Tiago Iorc, Kanye West (Silva, 2020).

⁵ Da artista Beyoncé, os autores referidos citam as obras *Beyoncé* (2013), *Lemonade* (2016) e *Black is King* (2021).

utilizadas. Sobre *Lemonade*, Arvidson et al. (2021) analisam as diferentes frentes de discurso utilizadas – as palavras (ditas e cantadas), a música e produção sonora e as imagens em movimento. Estes elementos combinados constroem o significado do álbum, passando por diferentes temáticas, através de uma história singular.

De outros estudos que se debruçaram sobre a obra de Beyoncé, destaca-se o estudo de Vecchia (2017) que desenvolveu uma análise dos meios de produção, disseminação e consumo de álbuns visuais, debruçando-se sobre o contexto e impactos na indústria por parte da obra *Lemonade* de Beyoncé. O autor desenvolveu também uma caracterização da estrutura do álbum, definindo-o como um uma extensão conceptual e temática do universo de um disco a uma dimensão visual, sem ter necessariamente apenas fins de promoção. Introduzindo a cultura POP e a história do videoclipe, Vecchia (2017) define este formato como um modelo de experimentação dos artistas, de grande impacto na indústria fonográfica.

Vecchia desenvolve um novo estudo sobre o álbum visual em 2020, propondo-o como um novo modelo de criação audiovisual, através da comparação das obras *Beyoncé* – da artista homónima, 2013 – e *Dirty Computer* – Janelle Monáe, 2018. À semelhança de outros autores estudados, Vecchia (2020) parte do conceito de álbum visual definido por Harrison (2014), para estabelecer características e especificidades desta tipologia de produto. Entre estas, o autor conclui que o álbum visual é um formato originado na cultura digital que, na dimensão narrativa se afasta da cinematografia, recorrendo a técnicas de narrativa visual utilizadas por videoclipes.

Tendo também analisado a obra de Beyoncé, Harrison (2014) foi um dos primeiros autores a estudar o álbum visual. Como visto, autores que se seguiram não reuniram total consenso em todos os pontos da sua definição desta tipologia de produto. Ainda assim, foi da obra de Beyoncé que partiram e, também, do estudo de Harrison (2014), que o antecedeu. Deste modo, e perante a disparidade de critérios a considerar neste conceito, é de considerar a estipulação dos parâmetros de Harrison (2014). Em primeiro lugar, Harrison (2014) não restringe a definição do álbum visual ao seu lançamento simultâneo com o álbum fonográfico, desde que seja preservada a relação direta entre os dois (Harrison, 2014, p. 10). Em segundo lugar, Harrison (2014) estipula o tempo de duração de um álbum visual entre

20 e 75 minutos, enquanto outros autores consideram diferentes projetos com durações inferiores. Em terceiro, para Harrison (2014) não é necessária a incorporação de todas as músicas do disco fonográfico correspondente.

Podemos observar na Tabela 1 uma síntese estruturada dos principais conceitos de álbum visual para os autores em análise:

Autor	Definição de álbum visual
Harrison (2014)	Autor pioneiro a abordar o álbum visual como uma manifestação audiovisual que se situa entre o cinema, a música e o videoclipe. Definiu os parâmetros deste formato, dos quais se destacam a duração superior a um videoclipe e a integração de elementos visuais e sonoros que criam um elo de ligação com um álbum fonográfico.
Barret (2017)	Destacou a estrutura episódica e aferiu que a duração pode ser inferior a 20 minutos;
Silva (2020)	Discutiu a simultaneidade do lançamento das componentes visual e sonora, enfatizando a integração total das músicas e a continuidade narrativa entre videoclipes.
Sedeño-Valdellós (2019)	Apresentou o conceito como uma experiência imersiva de um álbum fonográfico, independente da quantidade de músicas integradas na componente visual. Destacou, ainda, a importância dos

	“quadros-vivos” para a unificação visual do projeto.
Arvidson et. al (2021)	Destacaram a importância da utilização de diferentes formas de mídia e de texto para a construção de significado. Enfatizam a intermodalidade de palavras, música e imagem em movimento.
Vecchia (2017, 2020)	Destacou o álbum visual como um modelo de experimentação de artistas, originado na cultura digital e influenciado pela cultura POP; Destacou a utilização de técnicas de narrativa visual baseadas em vídeos

Tabela 1 - Síntese dos principais contributos para o conceito de álbum visual de diferentes autores em análise.

1.1.2. Álbum Visual Enquanto Lugar de Representação

Apresentando o formato como uma remediação⁶ do cinema e do videoclipe, a definição do conceito de álbum visual adquire ainda, com Barrett (2017), uma outra singularidade, quando contraposta a Harrison (2014): para a autora não é indiferente que o álbum visual se tenha afirmado como espaço de representação de género. Sustentando a sua pesquisa na reflexão em torno da obra de Beyoncé e de FKA Twigs, Barrett (2017) sublinha que esta forma de expressão artística é, ainda e também, uma forma de representação de género pela dimensão que alcança junto da audiência. Em concordância, no seu estudo de *Black is King*, Sedeño-Valdellós (2021b) afirma que o formato de álbum visual se tornou desejável para artistas ambiciosos, ligados a um compromisso social (Sedeño-Valdellós, 2021b, p.77). Na sua análise, salienta uma mensagem feminista (Sedeño-Valdellós, 2021b,

⁶Remediação remete ao conceito *remediation* introduzido por Bolter & Grusin (1999), que diz respeito ao reaproveitamento de *old media*, a partir de novos meios. Este conceito será desenvolvido no capítulo 2.

p.80) passada pela composição de *storytellings* que abordam temas identificáveis por audiências e motivos de interpretação aberta.

O reconhecimento do álbum visual como lugar e expressão da representação de género não decorre da autoria ser (ou não) feminina, mas antes, do facto de se reconhecer à(s) autora(s) em primeiro lugar o domínio das técnicas digitais inovadoras e, simultaneamente, o facto de as utilizarem como forma de expressão que é, simultaneamente, forma de autopromoção (Barrett, 2017, p. 44). Esta constatação surge da reflexão crítica em torno dos projetos *M3ll15x* e *Lemonade* e das suas estratégias de representatividade no meio audiovisual, que permitem afirmar que as obras, mais do que terem uma autoria feminina, são expressão de um ato feminista radical (Barrett, 2017, p.55).

Consubstanciando a abordagem de Barrett (2017), Hartmann (2017) sublinha que o álbum visual, em particular *Lemonade*, se faz lugar de uma representação de minorias e que, enquanto tal, tem uma expressão política entendida no contexto do conceito de Política de Aristóteles⁷, isto é, enquanto exercício ético e/ou político, significando a demanda pelo exercício da felicidade individual e coletiva. Assim, a expressão de uma minoria será sempre uma demanda ética pela felicidade contextualizada no coletivo. Desta forma, é possível concluir que, se Barrett (2017) demonstra que o álbum visual pode ser lugar de representação de uma minoria (de género), Hartmann (2017) evidencia a mesma procura ético-política ainda que o foco seja colocado, agora, em minorias raciais e em atos de discriminação. As autoras convergem no sentido de entender o conceito de álbum visual como um lugar representacional ético e/ou político e ambas partem do estudo do álbum *Lemonade* de Beyoncé, o que pode consolidar esta evidência de uma forma de expressão de minorias, contudo, não evidenciam as mesmas características quando apresentam as respetivas definições de álbum visual. Para Hartmann (2017), um álbum visual é um projeto que enquadra a totalidade de videoclipes do álbum musical homónimo, intercalado por passagens narradas, como se pode ver a seguir:

⁷Na sua obra “Política”, Aristóteles apresenta esta ciência referindo-a como meio a alcançar a felicidade humana, dividindo-se na felicidade individual (ética) e na felicidade coletiva (política).

This term highlights the visual and auditory dimensions of the album but also hides its complexity that results from multilayered interrelations of medialities, art forms, and forms of signification. (Hartmann, 2017, p.12)

Os pontos de vista analisados consolidam a importância do álbum visual, em articulação com a cultura e as dinâmicas sociais, sublinhando um álbum visual como um lugar de representação, que pode transcender os limites tradicionais da música e do cinema.

1.1.3. O Álbum Visual na Era Digital

Partindo também dos estudos de Harrison (2014), e tendo em conta o produto audiovisual de Beyoncé, Sedeño-Valdellós (2016) analisa o álbum visual, a partir de um ponto de vista operacional. No seu estudo, Sedeño-Valdellós (2016) entende este objeto de media como uma forma da indústria fonográfica se adaptar à Era Digital, através da exploração e criação de conteúdo audiovisual. A autora refere a digitalização do consumo musical, a presença de um consumidor ativo e as novas possibilidades de produção, distribuição e consumo, como elementos que compõem um contexto promissor à criação de produtos de maior multimediatização audiovisual. Neste contexto, o vídeo permite a distribuição e consumo da música em diferentes media, abrindo campo a um enriquecimento da relação do autor com o fã (Sedeño-Valdellós, 2016). Isto é, tendencialmente, Sedeño-Valdellós (2016) enfoca o conceito de álbum visual pelo prisma do consumo como forma de expressão. Assim, salienta como característica a produção planeada, o lançamento sincronizado (música e imagem), optando por considerar o álbum visual como uma evolução do videoclipe, e assim, confinando-o a uma plataforma e instrumento de divulgação, distribuição e consumo de música popular (Sedeño-Valdellós, 2016, p. 117). Não obstante, também para Sedeño-Valdellós, (2016) o álbum visual não perde o seu carácter de unicidade e identidade num todo que preserva a coerência textual e estética.

Os autores Vecchia & Dornelles (2020) corporificam a tese de Sedeño-Valdellós (2016), quando alocam a génese e popularização do álbum visual a um intercâmbio entre os mecanismos e dinâmicas de produção do período pré-digital, e as possibilidades de criação e divulgação que a nova era veio trazer (Vecchia & Dornelles, 2020, p. 243). Aliando o seu estudo a uma análise da génese e história dos videoclipes e ao contexto digital, os autores

colocam o álbum visual dentro de um sistema de linguagens e fluxos estéticos desenvolvidos no intercâmbio de produtos digitais, mediatizados por plataformas *streaming* como *Youtube* ou *Netflix*. Harper (2019), contudo, não apresenta o álbum visual como uma consequência da Era Digital. Em oposição, a autora expõe, através do caso de estudo *Beyoncé* (2013), de que forma este formato se aproveita das dinâmicas comportamentais e algorítmicas que compõem o contacto e partilha de música nos dispositivos digitais, às quais a autora chama “techniques of viral participation” (Harper, 2019, p.62). Harper (2019) discute que o sucesso de *Beyoncé* dependeu da visibilidade que estes sistemas lhe permitiram obter, tendo o álbum visual uma relação simbiótica com as tecnologias digitais, ao invés de serem uma consequência das mesmas.

É possível entender, deste modo, que o álbum visual na era digital se trata de um fenómeno multifacetado, uma vez que não só surge como resposta aos avanços tecnológicos, como também beneficia das dinâmicas digitais emergentes. A pesquisa de Sedeño-Valdellós (2016), Harper (2019) e Vecchia & Dornelles (2020) permite aferir que, dentro da indústria fonográfica que se altera em torno da era digital, o álbum visual é uma forma de expressão híbrida que acompanha esta evolução.

1.1.4. A Continuidade no Álbum Visual

Harrison (2014) propõe um princípio de continuidade fundamental para a concretização de um álbum visual, expresso através de *leitmotifs*⁸ (Harrison, 2014, p.15). Vários autores procuraram extrapolar estes leitmotifs das obras que analisaram, para concluir sobre a continuidade das mesmas. Sedeño-Valdellós (2021b) recorre a *Black is King* para destacar momentos, elementos e motivos visuais que compõem a obra, e fazem dela um produto de *storytelling*. Desta obra, conclui que a sua continuidade é transmitida através da cenografia e fotografia coerentes, que permitem a criação de um projeto de identidade múltipla, subjacente à interpretação aberta de fãs. Sedeño-Valdellós (2021b) nomeia como exemplos de leitmotifs da obra *Black is King* o recurso a diferentes embelezamentos e motivos homogéneos de referências culturais, bem como o protagonismo do corpo humano,

⁸ Leitmotifs refere-se um tema recorrente numa obra ou texto, neste caso Harrison (2014) fala de leitmotifs visuais, que são elementos recorrentes e presentes no álbum visual, no seu caso de análise, *Beyoncé* (2013).

quer de forma estática ou em movimento. Estas características permitem que este objeto audiovisual componha uma narrativa com uma personalidade única e reconhecível.

Vecchia & Dornelles (2020) apresentaram *The Odissey* como um exemplo de álbum visual que, ainda que corresponda diretamente a um álbum fonográfico – *How Big, How Blue, How Beautiful* – permitiu a liberdade de rearranjar e reorganizar as faixas. À semelhança de Sedeño-Valdellós com *Black is King* e *El Mal Querier*, Vecchia & Dornelles estudaram os motivos comuns e elementos estéticos que unificaram *The Odissey*.⁹ Nesta obra, destacam que o *leitmotif* da componente musical é o próprio álbum musical correspondente, que serve de “fio condutor” (Vecchia & Dornelles, 2020, p. 252) da narrativa, ao longo dos capítulos apresentados. Ainda, os autores estudam o papel da *performance* neste formato, concluindo que a identidade visual do artista que encabeça a música do álbum é um elemento central para este tipo de obras. Chegam a esta conclusão através do conceito de *star persona* de Simon Firth¹⁰.

A análise de Harrison (2014), Vecchia & Dornelles (2020) e Sedeño-Valdellós (2021b) possibilita uma visão sobre a diversidade de estratégias de continuidade empregues no álbum visual. Enquanto Harrison (2014) enfatiza a importância dos *leitmotifs* visuais como um princípio fundamental para garantir a continuidade de uma obra visual, Sedeño-Valdellós destaca como a coerência cenográfica e fotográfica pode criar uma narrativa complexa e aberta à interpretação. Por outro lado, Vecchia & Dornelles ilustram como a música em si pode servir como um “fio condutor” para a narrativa num álbum visual, destacando a relevância da identidade visual do artista. A exemplificação de dois projetos que recorrem a formas de expressão de continuidade tão distinta revela a amplitude de possibilidades deste componente de um álbum visual. Ao passo que, em *Black is King*, a continuidade se torna clara através de elementos visuais que, ainda que diversos, conferem

⁹ *The Odissey* (2015) refere-se à componente visual do álbum *How Big, How Blue, How Beautiful* de Florence & The Machine, publicado no mesmo ano.

¹⁰ Simon Firth coloca a voz no centro do conceito de *persona* de uma estrela pop, afirmando que é através da mesma que é conferido significado a uma peça musical, devido à sua natureza expressiva e personalizada (Fairchild & Marshall, 2019).

coerência à obra; em *The Odissey*, a própria narrativa, expressa pelo álbum fonográfico correspondente, é onde subjaz a lógica contínua do projeto visual.

A análise dos estudos de Harrison (2014), Sedeño-Valdellós (2021b) e Vecchia & Dornelles (2020) proporciona uma compreensão profunda da questão da continuidade nos álbuns visuais, revelando uma diversidade de estratégias de continuidade empregues nesta tipologia de produto. Da tomada de decisão destas possibilidades, depende a escolha do artista perante a obra que querem criar e a narrativa que pretendem explorar.

1.2. O Videoclipe

A revisão de literatura focada no estudo do conceito do álbum visual revelou a prevalência do conceito de videoclipe nas abordagens de diferentes autores (Harrison, 2014; Barret, 2017; Vecchia, 2017; Sedeño-Valdellós, 2019). Torna-se, assim, relevante visitar também esta tipologia de produto, não só estudando as diferentes visões sobre o seu conceito, como também as suas características enquanto objeto de comunicação audiovisual, de forma a aferir os seus contributos para o álbum visual.

Vecchia & Dornelles (2020) partem da estruturação de Mathias Kosgaard sobre o formato de videoclipe¹¹, de forma a concluir a concomitância de particularidades estéticas entre um clipe musical e um *album length music video* – categoria na qual se encaixa um álbum visual – diferenciando-se apenas pela sua duração (Vecchia & Dornelles, 2020, p. 237). Substanciando esta relação, Arvidson et al. (2022) apresentam o álbum visual como consequência da evolução do videoclipe que, na colaboração com tecnologias digitais, se torna cada vez mais interativo¹² (Arvidson et al., 2022, p. 132). Os autores equacionam ainda

¹¹ Dalla Vecchia & dos Santos Dornelles (2020) apresentam o estudo de Kosgaard que apresenta o videoclipe como um produto cultural de múltiplas correntes estéticas, diferenciadas pelo género musical a que se aplicam. Acrescentam que, pelo seu desenvolvimento, o videoclipe transgrediu as próprias barreiras do seu formato, dificultando o seu distanciamento de outros produtos audiovisuais.

¹² Os autores partiram de uma análise do vídeo *Subterranean House Blues* (1967) de Bob Dylan, criado por D.A. Pennnebaker e gravado num só take, apresentando esta obra como um exemplo de combinação de media (palavras, som e imagens) e modos de disseminação (ecrãs de cinema, televisão e computador) que entrega significado nos detalhes visuais e textuais que emprega. Como exemplo moderno, apresentam um videoclipe interativo da banda Arcade Fire, conseguido através de tecnologia digital que permite o utilizador fazer parte do videoclipe.

a presença de uma componente visual na música como um meio de complementação sensorial que esteve sempre presente, por exemplo, no momento da *performance*, através dos instrumentos e outros materiais de palco, ou de outros sons externos à *performance*. Com as progressões tecnológicas, as combinações audiovisuais entre som e imagem evoluíram em diferentes campos – cinema, publicidade, televisão, videogames, etc. –, tendo culminado nos videoclipes e, posteriormente, no álbum visual.

Esta visão evolutiva do álbum visual permite concluir a sua concretização através da presença de características do videoclipe. É possível observar esta conclusão na definição de Vecchia & Dornelles (2020) sobre o álbum visual:

(...) um produto híbrido entre a estética do álbum fonográfico e a linguagem audiovisual do videoclipe, cuja constituição plástica também trará elementos narrativos provenientes do cinema e da televisão. (Vecchia & Dornelles, 2020, p. 237)

Dentro do formato videoclipe, destaca-se a investigação de Goodwin (1992), que tanto estudou o próprio formato de videoclipe, como o seu contexto televisivo dos anos 80 e 90. O autor recorreu a uma análise textual crítica da origem histórica e económica desta forma audiovisual, à luz do conhecimento da indústria musical e da música popular. Outra autora proeminente neste campo é Vernallis (2004), cuja obra resulta numa análise das dinâmicas dos códigos visuais e musicais nos videoclipes, através de casos de estudo.

Como demonstraremos à frente, os estudos encontrados sobre o formato de videoclipe podem ser divididos em três grandes focos: a sua origem, o seu potencial (ou falta dele) narrativo e a sua estética.

1.2.1. Uma abordagem à origem do Videoclipe

De um ponto de vista etimológico, a evolução do videoclipe passou por duas diferentes denominações: “número musical” e “promo” (Soares, 2004). O formato estabeleceu o seu título enquanto videoclipe com a sua popularização nos anos 80, conseqüente da criação da *MTV – Music Television* (Soares, 2004). Outros autores

mencionam o canal televisivo no estudo da origem dos videoclipes, apontando-o também como a origem da sua difusão nos anos 80 (Goodwin, 1992; Austerlitz, 2007; Hozbach, 2010; Osborn, 2021).

Relativamente à sua origem, tanto Soares (2004) como Goodwin (1992) apresentam o videoclipe como um produto televisivo. Contudo, Hozbach (2010, p.6) datou os primórdios deste formato na era pré-televisiva, posicionando-o no confronto humano com o caos citadino e com o excesso de informação (uma característica que menciona estar refletida neste formato audiovisual). A par de um nascimento consequente do excesso de informação mencionado por Hozbach (2010), para Aufderheide (1986, p.58), a origem do videoclipe é pós-moderna, dada a sua natureza mista entre publicidade e expressão artística, distante de padrões tradicionais e desafiadora das grandes narrativas. Este conceito será desenvolvido mais à frente.

O autor apontou os trabalhos de *cartoon* de Max Fleischer dos anos 30 e 40 como trabalhos primórdios da mistura de música com imagem. O trabalho do artista consistiu em desenvolver compilações de animações de cartoon com música, como o *Song Car-Tune*, na qual se introduziu a técnica de acompanhamento da letra de uma canção através de animação (*bouncing ball*); a técnica de rotoscope, que permitiu a alteração de imagem *frame* por *frame*; e também a produção do primeiro filme de animação com sincronização de som e música, *My Old Kentucky Home* (1926) (Strauss, 2002). Hozbach (2010, p.7) destaca o contributo da primeira obra fílmica a combinar música e cinema: *The Jazz Singer*, de 1927. *The Jazz Singer* culminou a combinação de diferentes desenvolvimentos técnicos que permitiram a passagem do filme mudo para o filme com diálogo, com a integração de diversas sequências de canto e diálogo sincronizado, bem como efeitos especiais e instrumentais (Beck, 2010, p. 68). Podemos concluir a importância de *The Jazz Singer* e da obra de Max Fleischer no contexto cultural dos videoclipes, bem como o seu posicionamento enquanto um dos principais trabalhos que sublinha a criação através de diferentes técnicas.

A acrescentar ao contexto social, Straw (1988, p.248) justificou a popularização deste formato com a existência de uma crise na indústria musical, particularmente no que dizia respeito ao conteúdo das estações de rádio e à procura das audiências. O autor caracterizou este período como uma época de crescentes práticas para-musicais, como a

exploração da celebridade através de revistas de fãs e de *merchandise*. Uma perspectiva substanciada por Sedeño-Valdellós (2021), que aponta a origem dos videoclipes como a supressão de uma necessidade de criar uma identidade visual para os artistas e grupos musicais.

1.2.2. A Narrativa nos Videoclipes

Na esfera da narrativa dos videoclipes, Vernallis (2004) posiciona-a em interação com três objetivos deste formato: enfatizar a música, destacar a letra e apresentar a estrela. A autora apresenta a noção de Aristóteles de narrativa¹³ como sendo insuficiente para descrever os videoclipes, tal como os conceitos de David Bordwell e Kristin Tompson¹⁴. Ao invés, videoclipes guiam-se pela estrutura da música que tende a ser “cyclical and episodic rather than sequentially directed” (Vernallis, 2004, p.3). Goodwin (1992, p.17) advoga uma visão equivalente, mencionando que, à semelhança que a música pop concretiza a sua história através de repetição, a imagética da *music television* não segue uma narrativa baseada em causa-efeito. Beneficiando com mensagens ambíguas que contam a história em interação com a música, os videoclipes tendem a apresentar os elementos narrativos antes da música começar, seguindo uma estrutura episódica a partir daí (Vernallis, 2004).

Do estudo das origens do videoclipe surge também a discussão da natureza das suas técnicas. Enquanto Vernallis (2004) analisa o videoclipe como apropriador de técnicas de publicidade, trailers fílmicos e cinema mudo, Goodwin (1992) atribui as a origem das práticas videoclípicas como um reflexo da música pop:

(...) it is clear that video clips may be structured around techniques that derive from the pop song but that (...) have their roots in the economic organization of the music industry. (Goodwin, 1992, p.85)

¹³ Vernallis (2004) refere-se à concepção *aristoteliana* de narrativa, caracterizada como uma sucessão de eventos causados por determinadas personagens com certas características e objetivos, que encontram obstáculos e são mudadas pelos mesmos (Vernallis, 2004, p. 3)

¹⁴ A teoria a que Vernallis (2004) faz menção está presente na obra *Film Art: An Introduction* (Thompson, Bordwell & Smith, 1979), e defende que as relações causais, em par com uma lógica temporal e contextos específicos, podem justificar todos os eventos vistos ou presumidos num texto fílmico.

A visão sobre o posicionamento do vídeo em relação à música varia: à medida que Hozbach (2010) afirma que a componente visual está sujeita ao ritmo da música, Goodwin (1992) defende existir um determinado nível de autonomia neste formato. A lírica e a música nem sempre se encontram em união com a iconografia representada no vídeo, desenvolvendo relações de três tipos: ilustrativa – a representação visual relata a narrativa da lírica da música –, amplificativa – o videoclipe acrescenta à narrativa original da música – e disjuntora – a narrativa visual não tem relação ou tem relação contraditória com a lírica (Goodwin, 1992, p.86). Um exemplo deste último tipo de relação pode ser visto na análise do videoclipe *Crazy* de Aerosmith feita por Vernallis (2004), em que “the narrative world of the video leaves the lyrics far behind.” (Vernallis, 2004, p.6).

Vernallis (2004) estudou também a natureza não narrativa dos videoclipes, justificando-a através da sua natureza multimédia – cada meio a que recorrem tem a sua linguagem narrativa e temporal –, da impraticabilidade de certas técnicas fílmicas – como a revelação de local e hora – e a sua necessidade de dar destaque à música. Sedeño-Valdellós (2007) aprofundou esta temática, descrevendo os videoclipes como uma linguagem poética e abstrata que explora narrativas de forma não linear, criando atmosferas surrealistas baseadas na estética do sentimento da canção. O videoclipe apresenta características fundamentais de uma narrativa publicitária, como a curta duração, a atuação efémera, a submissão à audiência, entre outros (Sedeño-Valdellós, 2019).

Em última análise, Vernallis (2004) e Goodwin (1992) destacam que a narrativa nos videoclipes não pode ser adequadamente enquadrada na estrutura tradicional de uma narrativa, delineada por Aristóteles. Ao invés, o videoclipe é estruturalmente influenciado pela música, adquirindo um resultado cíclico e episódico que permite o surgimento de mensagens ambíguas que se entrelaçam com a música. Ainda, a natureza não narrativa dos videoclipes, tal como é explorada por Vernallis (2004) e Sedeño-Valdellós (2007), é uma característica fundamental deste formato.

1.2.3. A Estética dos Videoclipes

Reamentando à adoção de técnicas visuais do videoclipe por parte do álbum visual (Vecchia, 2020), importa debruçar sobre as práticas estéticas observadas neste objeto de

media. Este é um campo no qual a interação entre o som e a imagem desempenha um papel fundamental na criação de significado e impacto.

Partindo das elações extraídas do capítulo anterior, os videoclipes são espaços que desafiam as convenções das narrativas tradicionais. Sedeño-Valdellós (2021) explora esta vertente do videoclipe, apontando que é através dela que estes objetos obtêm uma grande abertura estética, construindo uma série de “quadros vivos” (Sedeño-Valdellós, 2021, p.7) de ações únicas e de pouco conteúdo narrativo. Esta sua conceção é comparada aos *tableau vivant*, um conceito que apresenta como cenas estáticas sem contexto ou ação narrativa, e, através do qual, é sugerido que os videoclipes podem transcender as restrições narrativas, oferecendo experiências visuais e estéticas distintas.

Sobre a superação das limitações da narrativa por parte do videoclipe, Goodwin (1992, p.159) salienta a relevância do papel da referenciação e intertextualidade para a estética do videoclipe, referindo que estes mecanismos são desenvolvidos, muitas vezes, sem qualquer conotação. O autor cita o exemplo do vídeo do tema *Radio Ga Ga* (1984) do grupo Queen, que referencia a obra *Metropolis 1927*, sem se posicionar politicamente. Goodwin (1992, p.159) divide este tipo de referenciação em diferentes tipos: *pastiche*, paródia, homenagem, promoção e crítica social.

A estética do videoclipe é também explorada por Korsgaard (2017), que defende que os videoclipes estabelecem uma relação interativa entre o som e a imagem, em que os dois acrescentam significado um ao outro. Sobre esta relação, Goodwin (1992) refere os videoclipes como detentores de uma estética característica da estrutura social pós-moderna. Neste contexto, Vecchia & Dornelles (2020) salientam no seu estudo a importância do videoclipe para o desenvolvimento de uma prática audiovisual na música popular. Os autores referem o distanciamento deste formato das convenções do cinema e da televisão, sem uma montagem linear ou sequencial. Neste sentido, Janotti (1997) explorou a relação entre o som e a imagem no videoclipe, enfatizando a importância da linguagem visual e verbal na representação da mensagem da música. A autora avançou estudos sobre a mediação do signo visual no processo de captação e edição do videoclipe, apresentando o formato como liberto de uma “significação linear” (Janotti, 1997, p.3) utilizada para contar uma história. Isto é, as construções visuais que compõem os videoclipes têm como objetivo a criação de uma

dispersão de imagens que, conjugadas com a comunicação verbal da música, dão origem a múltiplos significados.

Em conjunto, é possível aferir diferentes elementos que compõem a estética de um videoclipe: intertextualidade, inovação narrativa e a interação entre o som e a imagem. Uma vez que a criação de um álbum visual parte da apropriação de técnicas de narrativa visual dos videoclipes (Vecchia, 2017), importa considerar os elementos aqui apresentados na análise e criação de álbuns visuais. Assim sendo, e de modo a aprofundar a pesquisa na relação entre o videoclipe e o álbum visual e, por este meio, conhecer melhor o conceito central a este trabalho, prosseguiu-se à pesquisa do pós-moderno e da arte computacional, que se encontram no capítulo seguinte.

2. Do Videoclipe ao Álbum Visual

2.1. Entre o Moderno e o Pós-Moderno, o Instante, o Efêmero e o Digital

Baudelaire (1863) introduziu o conceito de modernidade na sua obra *O Pintor da Vida Moderna*, aliando a arte à consciência do tempo e conferindo subjetividade à estética, dissociando-a dos valores éticos universais (Cruz, 2007). Deste modo, Baudelaire estabeleceu o instante e o efêmero como o objeto representado na modernidade, permitindo à arte moderna um foco no quotidiano e no banal (Cruz, 2007, p. 73). Para o autor, a sociedade moderna assenta em mecânicas de constante destruição e renovação refletidas tanto no mundo, como nas obras de arte que, por meio desta dinâmica, ganham um estatuto permanente de produtos inacabados (Aguiar, 2019, p.93). Baudelaire apresentava estas temáticas principalmente através de reflexões sobre a cidade (Aguiar, 2019, p.93).

No domínio da literatura, destacou-se a adoção do tempo subjetivo no romance moderno, um conceito coligado ao inconsciente e ao tempo interior não cronológico (C. Reis & Lopes, 2000). Esta técnica teve expressão também no cinema moderno, com a exposição do interior das personagens (C. Reis & Lopes, 2000). Este período caracterizou-se por uma expansão na produção artística, possibilitada pelo aumento da literacia e por uma nova demanda por uma linguagem pura (Bradbury & McFarlane, 1991). O período moderno é diverso, sendo composto por diferentes modernismos idiossincráticos e singulares que incorporam diversos campos artísticos (literatura, pintura, design, teatro, música) (Bradbury & McFarlane, 1991).

A obra de Baudelaire proporcionou o aprofundamento das teorias do modernismo por parte de autores como George Simmel e Walter Benjamin que refletiram sobre este período, no domínio da estética (Aguiar, 2019). Enquanto Simmel desconstrói o sujeito em múltiplas subjetividades, subentendendo uma sociedade definida pela intermediação dos indivíduos, Benjamin alia a modernidade à renovação, apresentando o sujeito através do seu conflito com uma nova realidade presente nas cidades (Aguiar, 2019, p.87-88).

A passagem da modernidade à pós-modernidade tem implícita uma evolução tecnológica e uma transferência de media em que o cinema passa a ser a maior forma de expressão no século XX. O pós-moderno foi estudado por Lyotard (1984), que datou a sua gênese no fim dos anos 70 e início dos anos 80 e que classificou este período como a queda das grandes narrativas, num contexto de progresso tecnológico nas áreas da comunicação, ciências computacionais e *mass media* (Lyotard, 1984, p. 15). Lyotard apresenta, desta forma, o pós-moderno como “incredulity towards metanarratives” (Lyotard, 1984, p. xxiv), rejeitando o pensamento do modernismo que legitimou a existência de narrativas de explicação holística para a compreensão da realidade (metanarrativas), como o iluminismo, o idealismo e o marxismo. Em oposição, para Lyotard, o pós-moderno procura novas formas de apresentação, invocando um contexto no qual um artista ou escritor está na posição de um filósofo, ou seja, o texto escrito e a obra produzida não são regidos, nem devem ser julgados, por regras ou narrativas preestabelecidas (Lyotard, 1984, p. 81), sendo o objetivo das obras pós-modernas formular regras e categorias novas (Lyotard, 1984, p. 82).

Haber (1994) explica este fenómeno como o afastamento da ideia de que existe um ideal absoluto daquilo que é a Moral ou a Razão humana, ao invés, o pós-moderno aplica a tese de que todas as visões sobre a sociedade estão sob a influência da perspectiva de quem faz a análise, não podendo existir, assim, filosofias dogmáticas e universais, mas sim o ser humano e o seu contexto (Haber, 1994, p.4). Nesta ordem, tem-se uma sociedade fragmentada, refletida também ela nas artes (Bradbury & McFarlane, 1991). A arte deste movimento marca a tendência de referenciar outras obras, de forma a subentender um significado (Wheale, 1995). No contexto pós-moderno, assistiu-se ainda ao cruzamento de diferentes formas de media (McGuigan, 2006, p.174), possibilitado pelos desenvolvimentos tecnológicos que potencializaram a integração de diferentes formas de texto, imagens e sons em objetos de comunicação mediados pelo computador (McGuigan, 2006, p.123).

No que diz respeito à criação artística neste contexto, McGregor (2008) apresenta Madonna como um símbolo do pós-moderno, pelas suas constantes referências a outras obras media, como por exemplo, a evocação da imagem de Marilyn Monroe no seu trabalho (McGregor, 2008, p. 6). O autor ainda refere a cantora como um ícone do pós-moderno através da sua imagem, por se encontrar em constante mudança, sem qualquer compromisso

com um mito, mesmo que nunca se desprenda dela. Isto é, Madonna não tem uma verdade absoluta nem universal daquilo que é enquanto artista (McGregor, 2008, p.5). O autor ainda argumenta que a popularidade de Madonna na década de 80 simboliza um período de perda de valores universais do que é certo ou errado (Mcgregor, 2008, p. 5).

É possível transportar esta lógica para a natureza de um álbum visual, dado que este formato nasce do cruzamento de diferentes formas de media (Harrison, 2014, p.2), maioritariamente comunicadas e mediadas através de computação, como o videoclipe digital (Shaviro, 2017, p.13) e a música digitalmente distribuída (Harrison, 2014, p.3). Este conceito será abordado na próxima secção.

2.2. Arte Poética e Computação

Nas últimas décadas, o desenvolvimento de tecnologias de produção audiovisual permitiu a conceção de novas estruturas e formatos visuais, expandido as possibilidades estéticas de expressão artística (Shaviro, 2017). Atualmente, vivemos uma condição pós digital, na qual a computação faz parte da nossa vida, tendo os computadores dissolvido os limites entre as diferentes formas de media (Carvalhais, 2022). Carvalhais (2022) definiu computação como um processo regrado que calcula, processa e transforma informação, seguindo algoritmos para os quais as regras são finitas, específicas e descritíveis.

Carvalhais (2022) centra o conceito de arte computacional no papel desempenhado pela computação na criação de uma obra de arte, não dependendo da instrumentalização de um computador ou de media computacional para ser concebida. Obras de arte computacionais são sistemas pós-formalistas por dependerem o seu valor estético nas relações interativas que proporcionam e não nas morfologias físicas que criam, apresentando uma natureza amodal e multimodal por se expressarem através de diversas modalidades sensoriais (Carvalhais, 2022, p.14). A interatividade pode ser vista, neste campo, como participativa, uma vez que diferentes usuários poderão contribuir de maneira diferente para o resultado (Paul, 2023). Para Binkley (1997), o computador permite a execução de tarefas cansativas, outrora desenvolvidas manualmente pelo criador, potencializando a criatividade

do artista e abrindo caminho para que a arte computacional suplante algumas técnicas tradicionais (Binkley, 1997, p.107).

A digitalização acelerou o processo da computação da arte, tornando os computadores indispensáveis para a arte (Carvalhais, 2022). Brennen & Kreiss (2016) apresentam o conceito de digitalização como o processo através do qual vários domínios sociais da vida humana são reestruturados em torno da comunicação digital e infraestruturas dos media. No ramo da música, a invenção do computador e de instrumentos musicais digitais influenciaram o processo de composição musical, outrora caracterizado pelo recurso a instrumentos acústicos (Gonçalves & Schiavoni, 2020). Watkinson (2001) apresenta o computador como uma parte fundamental dos sistemas de áudio digital, devido à sua natureza programável, e à possibilidade de criação de softwares capazes de gerir dados, automatização e edição (Watkinson, 2001, p.97), facilitando processos anteriormente dificultados pela sua natureza acústica (Watkinson, 2001, p.9). Esta nova dinâmica deu origem à necessidade de aprendizagem de competências de programação para o desenvolvimento de aplicações deste tipo, e ao surgimento de novas linguagens de programação orientadas para a composição musical (Gonçalves & Schiavoni, 2020).

O computador influenciou também o campo da imagem, com a criação de “computer-assisted pictures” (Binkley, 1997, p.107) presentes em cinemas, teatros e galerias de arte. As imagens contêm grandes quantidades de informação que transcendem as limitações naturais dos idiomas, abrindo um espaço entre a realidade e a sua representação da mesma – um espaço que é preenchido pelo computador, por ser programável à resposta humana (Binkley, 1997). Sobre o efeito da computação na imagem, Binkley (1997) diz o seguinte:

The computer opens up our image-saturated culture to a virtual universe composed of numbers that are oddly capable of reaching out to us. (Binkley, 1997, p. 108)

Uma das funções dos computadores é armazenar informações e processá-las. No contexto dos efeitos visuais, isto significa que um computador recebe e armazena informações de imagens reais, permitindo que as mesmas sejam manipuladas e alteradas, de

forma a criar o efeito visual desejado (Mitchell, 2013). O desenvolvimento de software permite a manipulação de imagens captadas, mas também a criação gráfica de novas imagens, de forma independente de uma câmara (Mitchell, 2013, p. 223). Mitchell (2013) divide esta criação em dois paradigmas: 2D, funciona em criações de duas dimensões, e 3D ou *Computer Generated Images* (CGI), um mecanismo que envolve a criação de modelos tridimensionais em volta de uma câmara virtual (Mitchell, 2013). Para o desenvolvimento de efeitos visuais, o recurso a softwares digitais permite a manipulação das imagens sem perda de qualidade, uma vez que as mesmas estão representadas de forma digital (Mitchell, 2013, p. 224).

Ainda, Mitchell (2013) apresenta o papel da computação no cinema, introduzindo a capacidade dos computadores comunicarem e controlarem dispositivos externos. Esta funcionalidade permite o controlo de equipamentos de iluminação e câmara (Mitchell, 2013, p. 200). Neste sentido, a computação também proporcionou a evolução do *stop-motion*, através da programação e computação de mecanismos de *timeslice*, uma técnica que recorre a várias câmaras a fotografar um elemento estático (Mitchell, 2013, p. 202).

Nesse sentido podemos observar que as tecnologias de produção audiovisual influenciaram a compreensão e a reflexão sobre a criação estética, através da intermodalidade e interatividade da arte computacional, enquanto manifestação de uma condição Pós-Digital, da qual os álbuns visuais fazem parte, numa procura de expansão dos seus limites de comunicação através de vários meios, como é o caso do meio digital.

2.3. Videoclipe - Conceito e História

À semelhança do álbum visual, a história do videoclipe reporta-o como o resultado de avanços tecnológicos sentidos na sociedade. Neste sentido, Shaviro (2017) afirma o seguinte:

(...) music vídeos are the product of cutting-edge audiovisual technologies and are bound to change as these technologies change. (Shaviro, 2017, p. 4)

Como referido anteriormente, Bolter e Grusin (1999) introduziram o conceito de Remediation, como um “reaproveitamento” (Bolter & Grusin, 1999, p.viii) e uma “reforma” (Bolter & Grusin, 1999, p.ix) de *old media*, a partir de novos e insurgentes meios. Os autores recorrem a outros dois conceitos que fundamentam as estratégias de remediação: “immediacy” – estilo de representação através do qual o recetor se esquece da presença do meio –, e “hypermediacy” – estilo de representação através do qual se recorda o recetor do meio que está a consumir. Considerando o álbum visual uma remediação do cinema para o videoclipe (Barrett, 2017), importa enquadrar a origem dos videoclipes enquanto objeto de comunicação audiovisual, e esclarecer o contributo do cinema para este formato.

O videoclipe comporta um formato de relevância cultural que atravessa diferentes plataformas sociais e digitais para a promoção de músicas e artistas musicais (L. Burns & Hawkins, 2019). Ao dia de hoje, a história da sua distribuição pode ser dividida em três fases: pré-televisiva, televisiva e pós-televisiva, não devendo ser atualmente considerado um formato televisivo (Korsgaard, 2019). Este formato multimodal situa-se no cruzamento de diferentes campos de estudo: estilos e géneros visuais, narrativas líricas e tecnologias dos novos media (Burns & Hawkins, 2019).

Os estudos datados da época da génese dos videoclipes – anos oitenta do século XX – defendem, em grande parte, o surgimento deste modelo de comunicação no contexto Pós-moderno, pelo seu aproveitamento de estruturas tradicionais (o lançamento de singles musicais) para novas formas culturais (o vídeo), pela diversidade estilística dentro de uma estrutura homogénea e pela complementação entre o texto visual e sonoro (Straw, 1988, p. 255). Alfieri (2019) salienta o videoclipe como um representante da estética Pós-moderna, pela temática de natureza hedónica característica dos anos oitenta e pela sua forma híbrida, apropriadora e comprometida por fins comerciais e pretensão estética (Alfieri, 2019, 136).

Estreada em 1981, a MTV foi a primeira emissora a protagonizar o videoclipe na sua programação, contribuindo para o estabelecimento do mesmo enquanto formato audiovisual (Holzbach, 2012). Kaplan (1987) descreve a transmissão como um “24-hour, non-stop, comercial cable channel” (Kaplan, 1987, p.1) dedicado à apresentação de vídeos rock. Allan (2007) relata a estreia do canal, analisando o recurso à música Video Killed the Radio Star como um sintoma da crescente preocupação da ameaça que a viragem para o consumo de

conteúdo de vídeo musical representava para sustentabilidade de carreiras musicais presentes apenas na rádio. Antes da estreia do canal, a relação entre os videoclipes e a televisão era baseada em programas curtos e esporádicos; a MTV destacou-se pela natureza da sua transmissão que, por ser um canal por cabo, lhe permitia satisfazer um nicho de mercado (Holzbach, 2012).

A MTV teve um papel preponderante na visibilidade da música mais mediática dos anos 1980 (Vernallis, 2004), através de uma preocupação com a procura dos seus espectadores (Goodwin, 1992) e seguindo o paradigma publicitário, sob o papel de “rádio com imagens” (Oliva et al., 2017, p.442). O surgimento do canal antecipou a Era de Ouro dos videoclipes, estimulando o investimento neste tipo de produções e despoletando uma onda de interesse académico sobre este formato (Shaviro, 2017).

Em 1997, uma reestruturação na programação da MTV deu maior foco a programas *Reality Show* (Shaviro, 2017). A redução do protagonismo de videoclipes ameaçou a relevância deste formato (Jirsa e Korsgaard, 2019), contudo não representou o seu fim dado que o mesmo ganhou o posto de uma das maiores mediatizações da atualidade (Korsgaard, 2017). Com o surgimento da plataforma Youtube, em 2005, os videoclipes voltaram a ser popularizados, desta vez *online* e *on demand* (Shaviro, 2017). Jirsa e Korsgaard (2019) referem uma viragem no videoclipe para uma produção, circulação e distribuição digitais. O novo paradigma caracteriza-se pela democratização de tecnologias de visualização e produção de conteúdos de alta qualidade por baixos custos (Strachan, 2019). Jirsa e Korsgaard (2019) referem uma diversidade nas dimensões dos orçamentos dos videoclipes, bem como uma variedade de ecrãs de visualização e uma dinâmica de receção baseada em “*liking, sharing and commenting*” (Jirsa & Korsgaard, 2019, p.115). A este mecanismo, Sedeño-Valdellós (2019) nomeou uma dinâmica de “*feedback perpétuo*” (Sedeño-Valdellós, 2019, p.104).

O vínculo entre o ritmo musical e a componente visual foi explorado pelos realizadores soviéticos Sergei Eisenstein, Vsevolod Pudovkin e Grigori Aleksandrov¹⁵, no

¹⁵ Os três nomes dizem respeito a três realizadores soviéticos e teóricos, que constituíram parte do movimento de realismo soviético, desenvolvido no período Estalinista, com o objetivo de promover as

início do século XX, que categorizavam esta relação como uma de duas possibilidades: *parallelism* – a música afirma o conteúdo fílmico - e *counterpoint* – a música contraria o conteúdo fílmico (Kalinak, 2010). Alfieri (2019) recorre a este estudo para apresentar o videoclipe como tendencialmente composto por uma imagética surreal e abstrata que representa a lírica ou o estado de espírito da música. O autor evoca também a presença da performance do artista musical. Auslander (2019) estudou a linguagem dos videoclipes em torno do conceito de musical persona – a versão que o músico elabora para a performance pública, compondo a base de contacto que tem com a sua audiência. De acordo com o autor, a construção desta persona é potencializada pela performance no videoclipe, através da mistura de elementos de diferentes géneros.

Vernallis (2004) descreve o espaço nos videoclipes como inabitáveis na vida real, afastando a estética do formato da experiência comum de vida. Para a autora, este é o fruto de diferentes componentes técnicas, como o movimento de câmara, o cenário e a edição, que colaboram com a música. Comparando a experiência do cinema de Hollywood com a do videoclipe, Vernallis (2004) aponta que o foco do movimento de câmara do primeiro é fornecer informações fundamentais acerca das personagens e da narrativa. Ao invés, no videoclipe, os movimentos são mais livres e difíceis de prever, dado que são programados de acordo com o ritmo da música (Vernallis, 2004). Sobre os elementos audiovisuais característicos do videoclipe, Espinoza-Carrasco & Turriate-Guzman (2022) incorporam o movimento de câmara na terceira categoria de elementos audiovisuais que compõem um videoclipe, a estética. Esta categoria comporta também outros elementos como o close-up, ângulos de câmara e sincronização com o artista; sendo seguida do som (primeira categoria) e dos elementos visuais (segunda categoria) (Espinoza-Carrasco & Turriate-Guzman, 2022). É a partir do compasso que se gera a relação entre a imagem e o som, a partir da qual se cria

ideologias políticas do governo (Taylor, 1996). Sergei Eisenstein (1898 – 1948) ficou conhecido pela sua obra avant-garde no entorno revolucionário da Rússia e pelo seu trabalho conjunto James Joyce e Walt Disney (Bergan, 2016). Das obras conhecidas de Vsevolod Pudovkin (1893 – 1953) fazem parte *The End of St Petersburg* (1927) e *Storm Over Asia* (1928) (Pudovkin, 2013). Grigori Aleksandrov (1903 – 1983) desenvolveu *Circus* (1936) (Taylor, 1996). Os três publicaram um manifesto em 1928, no qual defendiam a utilização do som como fonte de informação contrária àquela transmitida pela imagem (Eisenstein et al., 2019).

a linguagem do videoclipe e se escolhem as ferramentas para a transmitir (ângulo, enquadramento, entre outros) (Espinoza-Carrasco & Turriate-Guzman, 2022).

Vernallis (2004) aproxima o videoclipe da imagem estática e da pintura pela importância do enquadramento e utilização do espaço negativo¹⁶. Sobre a captação da imagem em conjugação com a música:

If the spatial coordinates in music video matter so much, it is essential that the cinematographer have a sensitivity to the music. If the figure within the frame is to work, it must fall within its own well-judged proportions in relation to the frame, as well as in right proportions in relation to the song (Vernallis, 2004, p. 121).

Ao invés do cinema, no videoclipe, é priorizada a cor sobre a forma, apresentando uma “relação estrutural” (Vernallis, 2004, p.122) entre a cor e a música, capaz de tornar, ou não, um vídeo memorável. Para a autora, ambos são elementos sujeitos a mudança, de acordo com o contexto.

Alfieri (2019) relata uma evolução da estética dos videoclipes, marcada por uma década de experimentação nos anos 90, que resultou em objetos com narrativas complexas e expressivas. Como complemento à performance do artista, outros elementos ganharam relevância no videoclipe, como as personagens secundárias, a cenografia e as técnicas digitais de edição (Alfieri, 2019). A evolução estética dos videoclipes permitiu o desenvolvimento de um maior leque de possibilidades na sua linguagem, menos limitado ao tempo e ritmo de uma canção (Oliva et al., 2017).

2.4. Álbum Visual digital - Conceito e Genealogia

¹⁶ Nas artes visuais, considera-se o espaço negativo como a área da imagem que não é o sujeito protagonizado (Stevko, 2018)

O enquadramento do estudo do álbum visual nos conceitos estudados neste capítulo permite um maior aprofundamento do entendimento deste formato. Apesar de aproximações anteriores a esta fórmula, como são os casos de Yellow Submarine e The Wall (Diesel, 2012, p.37), o álbum visual surge no seguimento de uma evolução (Sedeño-Valdellós, 2016, p.113) estética e narrativa no videoclipe (Alfieri, 2019). A movimentação do formato culminou na obra de Beyoncé em 2013, descrita pela mesma como um álbum visual, e criada com o objetivo de oferecer aos seus ouvintes a oportunidade de experienciar a sua música na totalidade (Harper, 2013, p.69-70). Do projeto fazem parte 14 faixas de áudio às quais correspondem 17 de vídeo, interligados tanto pela repetição de adereços e cenários, como pela referência a pormenores autobiográficos da cantora (Harper, 2013, p. 72).

A abordagem de Beyoncé estabeleceu as fundações para a caracterização do formato do álbum visual (Harper, 2013, p.75). A análise de Beyoncé determina um álbum visual como um novo formato audiovisual, híbrido entre o videoclipe, a música e o cinema, tanto passível de ser guiado por narrativa, como por uma condução autobiográfica, desde que estabeleça uma ligação direta entre o áudio e a imagem compatível com um fio condutor (Harrison, 2014). Este projeto de 2013 propôs uma visão totalmente digital do formato, pela ausência de promoção externa à esfera online e através da disponibilização do produto apenas de forma digital (Harper, 2013).

Após Beyoncé, a artista FKA Twigs lança M3LL155x em 2015, um produto audiovisual de estrutura episódica que providencia uma componente visual para cada uma das faixas do seu disco do mesmo nome (Barrett, 2017). Neste caso, a artista desprende-se da integridade sonora das canções, conferindo sons diegéticos de forma a conferir um arco narrativo coerente (Barret, 2017, p.44). É possível observar esta mesma técnica no projeto de Frank Ocean, Endless, em 2016, que se serve da perspectiva de um espectador que observa o artista montar uma escada, numa narrativa pouco consequente (Barret, 2017, p.47).

Em 2016, Beyoncé volta a enriquecer este campo audiovisual através do lançamento do seu projeto *Lemonade*, que, ao contrário do seu projeto anterior, era composto por uma obra visual contínua de uma hora de duração (Harper, 2013, p.75). *Lemonade* integra elementos de performance e poesia, interrelacionando os diferentes capítulos através de referências visuais e auditivas (Hartmann, 2017, p.5). No mesmo ano, a banda Florence and

the Machine lançou o projeto *The Odissey*, distribuído através de videoclipes individuais que contavam uma só história contínua (Vecchia & Dornelles, 2020, p.247). Com quarenta e oito minutos de duração, a obra apresenta-se como uma curta-metragem, pela sua estrutura narrativa (Dalla Vecchia & Dos Santos Dornelles, 2020). O que *Lemonade* e *The Odissey* acrescentam à conceção prévia de um álbum visual é a sua componente performática enquanto estampa corporal e a presença de narrativas análogas ao cinema, com lógicas de ação-consequência (Hartmann, 2017; Vecchia & Dornelles, 2020).

Dirty Computer de Janelle Monáe, é o seu projeto audiovisual lançado em 2018, composto por catorze faixas musicais, às quais corresponde o mesmo número de faixas visuais (Vecchia, 2020, p.158). O álbum abrange um universo ficcional próprio e segue uma narrativa híbrida que conjuga elementos do cinema clássico e do videoclipe (Vecchia, 2020, p.160). O seu lançamento foi feito pela plataforma digital Youtube, com a publicação integral da obra ().

No ano que se seguiu, 2019, diferentes artistas surgiram na esfera dos álbuns visuais, como são os casos de Solange com *When I Get Home* (Vincent, 2021), Thom Yorke com *Anima* (Vecchia & Dornelles, 2020), e Melanie Martinez em *K-12* (Dunn, 2019). O surgimento de um maior número de projetos dentro deste formato origina diferentes abordagens ao mesmo. Enquanto Solange apresentou uma sequência linear dividida pelas diferentes dezassete faixas do álbum fonográfico (Vincent, 2021), Melanie Martinez desenvolveu um produto contínuo análogo a um texto fílmico (Dunn, 2019). É possível observar que estas duas vertentes caem nas duas categorias previamente apresentadas por Harrison (2014) para o lançamento de um álbum visual. São elas: um álbum visual enquanto uma coleção de videoclipes separados, ou um álbum visual enquanto um vídeo contínuo para todo o projeto (Harrison, 2014, p.14-15).

O levantamento da genealogia do álbum visual permite avaliar este produto enquanto objeto digital. Em primeira instância, observamos este fenómeno pelas possibilidades de produção presentes nesta tipologia de produto, incluindo tanto a integração de animação 2D, 3D e movimentos gerados por computador (Vincent, 2021), como a interseção de diferentes textos audiovisuais, presentes em plataformas digitais (Vecchia & Dornelles, 2020, p.258). Em segundo lugar, a estética dominante neste formato entra em conformidade com as

inclinações visuais presentes na plataforma digital Youtube, através da evocação de espaços irrealis que conferem leveza à obra de media (Vincent, 2021). Por fim, a natureza da distribuição de muitos dos trabalhos aqui apresentados (*The Odissey*, *Dirty Computer*, *When I Get Home*, *K-12*), foi feita através da utilização de espaços online, como é o caso do Youtube ou da Netflix, contemplando um consumo digital (Dunn, 2019; Vecchia, 2020; Vincent, 2021).

3. Projeto: Madrugada / Alvorada

3.1. Sinopse

A definição de Harrison (2014) para o álbum visual norteou o desenvolvimento do projeto apresentado neste capítulo. Harrison (2014) estabelece o objeto de estudo como um produto audiovisual longo e híbrido, entre videoclipe de promoção de um álbum e um filme concebido como uma obra completa. A autora ainda estipula a relação direta entre o álbum visual e o álbum fonográfico como uma característica formal desta tipologia de produto (Harrison, 2014, p. 8). A ligação entre os dois produtos, álbum fonográfico e álbum visual, é estabelecida através presença integral das faixas musicais no produto visual, como é o caso de *Beyoncé* (2013) (Harrison, 2014). Deste modo, para o desenvolvimento deste projeto foi tomado como ponto de partida o disco fonográfico homónimo *Madrugada / Alvorada* do artista KICU, garantindo a presença da totalidade dos temas musicais no projeto visual.

A segunda característica formal estabelecida por Harrison (2014) diz respeito à duração do álbum visual, na qual a autora designa que este projeto terá de somar uma duração superior à de um videoclipe *standard* (3-5 minutos). O produto visual enquadra-se na segunda categoria apresentada por Harrison (2014) para este formato, que corresponde a “*one continuous video*”, ininterrupto análogo a uma curta-metragem ou a um filme (Harrison, 2014, p. 16). O projeto apresentado neste capítulo foi desenvolvido de modo a corresponder a estas características formais apresentadas por Harrison (2014).

Uma vez que a música é um elemento estrutural para a criação do álbum visual (Harrison, 2014, p. 17), importa introduzir o álbum musical *Madrugada / Alvorada*. Este produto é composto por cinco faixas musicais, as quais comportam uma narrativa decorrida entre a madrugada e a alvorada. Da madrugada, compreende-se o período constado entre a meia-noite e o amanhecer, e da alvorada a primeira claridade da manhã. O álbum musical apresenta o período noturno enquanto oposição ao intervalo de tempo no qual decorre o horário de um trabalho corporativo, isto é, em períodos diurnos, geralmente compreendidos entre as 8h e as 18h. Esta oposição tem como princípio apresentar a noite como um momento de libertação, reflexão e encontro com as verdadeiras paixões do sujeito, entre elas dançar e cantar.

As cinco músicas exploram a relação do sujeito com o trabalho, em torno do decorrer da noite. A sequência musical do disco é: Madrugada, Banho-Maria, Chorar no Lux, Encomenda e Alvorada. A narrativa dá início na primeira faixa *Madrugada*, na qual o cantor relata que necessita de descansar, recorrendo a uma metáfora com a sua almofada enquanto símbolo de descanso, com a qual passa pouco tempo (declaração de cansaço).¹⁷ O tema *Madrugada* termina com uma referência ao próprio período noturno em que se trata o disco, relatando a existência de um sonho que o sujeito quer concretizar¹⁸. O aprofundamento deste sonho está presente na segunda faixa, *Banho-Maria*, que se trata de uma carta de amor à música. Temos, então, que o sonho do sujeito é cantar, mas que o seu tempo é dedicado a um trabalho diurno.¹⁹ Do amor pelo canto, o autor passa para a dança, na faixa três: *Chorar no LUX*. Esta canção é um grito de libertação, onde se celebra a catarse na noite através da dança, presente no ritmo, e apresentada sob metáfora do choro.²⁰ Na quarta faixa, *Encomenda*, sente-se o aproximar do fim da noite, à medida que o autor materializa a obrigação do trabalho com o corpo, apresentando-o como uma encomenda ao Sol, inevitavelmente entregue na alvorada²¹. A penúltima canção converge na última, *Alvorada*, num pedido para que o Sol nunca nasça, para que a noite se prolongue e a dança e a música não cessem.²² O disco termina com o inevitável nascer do Sol.

A componente visual de Madrugada / Alvorada apresenta a relação do sujeito com o trabalho, através de uma perseguição entre um antagonista e um protagonista. A história é protagonizada por KICU, um rapaz de camisa branca e gravata vermelha, e pelo antagonista chamado TEMU, representado por uma máscara azul que lhe esconde a cara (identidade anónima). TEMU pretende que KICU trabalhe sem recorrer a pausas, cumprindo com a sua

¹⁷ Aqui referenciam-se as linhas de abertura da canção *Madrugada*, nas quais se lê “A marca da minha almofada / tem vida curta, / cedo me atiro à estrada, / tarde volto da luta.”

¹⁸ Na canção *Madrugada*, lê-se “Eu vivo entre o sonho e a alvorada, / a vida vale a pena é de madrugada / e eu vou cantar para sempre”.

¹⁹ O sonho a partir do qual o autor vive é afirmado em *Banho-Maria* nas linhas “Cantaria sempre, / só por cantar. / Nem por um cêntimo, / cantar por cantar é bom”.

²⁰ A catarse é apresentada pelo choro, pelo canto e pela dança onde se lê “Vejo-me livre da mágoa num grito agudo, o meu choro já não é mudo”

²¹ O corpo é visto como um serviço a prestar ao sol, no seu primeiro raio do dia, impossibilitado de uma resistência: “Corpo meio vazio, / Colhe o sol o que pediu, / uma encomenda triste, / na alvorada, não há resista”;

²² O canto é apresentado como incompatível com o período do dia “Hei de eu não mais cantar se a alvorada vier para ficar, / há coisas que só posso ser quando é hora de sonhar”. A canção termina com a expressão de um desejo utópico “Eu não quero ir trabalhar, / quero ficar aqui a dançar”

obrigação de forma exaustiva. A correspondência entre os pontos componente narrativa e visual do projeto pode ser vista na Tabela 2.

Em *Madrugada*, a história inicia com o personagem KICU que, sentado à secretária sob a vigia de TEMU, faz uma tentativa de fuga. A sua investida revela uma corrente que o amarra à cadeira, através da qual luta com o seu rival para se soltar, com sucesso no fim. Uma vez derrotado o seu inimigo, o protagonista rouba o ecrã do computador, com o qual trabalhava na secretária, e sai a correr. Em *Banho-Maria*, KICU ainda corre para longe de TEMU até se sentir em segurança. Esse é o momento em que solta o nó da gravata e entra no mundo de sonho, em frente a um *chroma* verde, e afirma o seu amor pela música. *Banho-Maria* trata-se de um período visual de autorreferenciação, em que se faz tributo ao próprio videoclipe, mostrando os bastidores do estúdio onde se grava, e desvendando o mistério com o correr da cortina negra. Ao longo de *Banho-Maria*, TEMU interfere com o sonho de KICU, antecipando a sua reaparição em *Chorar no LUX*. Neste cenário, KICU celebra a sua libertação, não dando conta que TEMU o vigiava. O seu rival rouba-lhe de novo o ecrã e ganha poder sobre KICU. Numa derrota, o protagonista entra em *Encomenda* num clima de desânimo, deitado na cama. Nesta faixa, TEMU reaparece à cabeceira da cama de KICU, aproximando-se o suficiente para que o protagonista lhe consiga desvendar a identidade. Do outro lado da máscara, é revelado o rosto do próprio KICU. O protagonista dá-se, assim, conta que era de si mesmo que fugia. Em *Alvorada*, KICU solta a sua própria máscara e ruma ao campo, onde enterra o ecrã que havia roubado da sua secretária de trabalho. KICU declara liberdade e termina *Alvorada* a dançar no amanhecer.

Etapas Narrativas	
Componente Narrativa	Componente Visual
1. Declaração de cansaço (Madrugada)	KICU trabalha à secretária e tenta fugir. É perseguido por TEMU que, após uma luta, cai no chão. KICU vence e rouba o ecrã do computador.

2. Carta de amor à música (Banho-Maria)	KICU canta em frente a um chroma verde, tem um ar sonhador e explora o seu desejo de cantar.
3. Grito de libertação (Chorar no LUX)	Enquanto celebra a sua libertação, KICU é novamente apanhado por TEMU. Os dois lutam novamente, mas desta vez, é KICU que cai e perde.
4. Confronto com o Inevitáv (Encomenda)	KICU canta no chão, derrotado. É visitado por TEMU e, sem violência descobre a sua identidade. Percebe que era de si mesmo que fugia.
5. Pedido para que o Sol não nasça (Alvorada)	A alvorada chega, enquanto KICU enterra o ecrã do computador que tinha roubado.

Tabela 2: Correspondência entre pontos narrativos do álbum musical *Madrugada / Alvorada* e do álbum visual homónimo.

3.2. Justificação do Projeto

Madrugada / Alvorada é um projeto que procura explorar as diferentes valências da comunicação audiovisual. Por se tratar de um álbum visual, desenvolveu-se uma narrativa complementar entre os canais sonoro e visual, de modo que a totalidade da informação seja adquirida apenas através destes dois constituintes. Isto é, tratou-se de criar um projeto cujo arco narrativo não fosse possível de comunicar nem apenas pelo disco musical, nem apenas pelo filme. Este compromisso surgiu de intenções académicas, profissionais e pessoais.

No que diz respeito às motivações académicas, numa primeira fase de investigação, a pesquisa bibliográfica cedo deu a entender o potencial de crescimento dos estudos deste formato. Foi feita uma análise de trabalhos desenvolvidos sobre o conceito de “álbum visual”, a nível nacional. O método de análise consistiu numa procura na base de pesquisa de trabalhos em Portugal – RCAAP – com os seguintes critérios:

- Deve aparecer a *keyword* “álbum visual” no campo *Abstract* OR;
- Deve aparecer a *keyword* “álbum visual” no campo Assunto.

Desta pesquisa, foram obtidos 115 resultados. Numa segunda etapa, foram considerados apenas os documentos que estivessem registados como Journal Article, Doctoral Thesis e Book Part. Com esta seleção, obtivemos o resultado de 52 resultados, dos quais analisámos manualmente o Título e o Abstract a fim de aferir a sua pertinência para o conceito aqui estudado (ver Tabela 3).

Autores	Assunto/Abordagem
Etlinger e Borém (2014)	Título: Além da música: repensando Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band Abordagem: Estudo da capa do disco Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band, do grupo The Beatles, perante três contextos visuais: Pop art, fotomontagem e História do design em capas de álbuns.
Vargas (2013)	Título: Memória visual e representação do rock e da jovem guarda nas capas de discos LP Abordagem: Estudo das discografias de 35 artistas rock brasileiros, através das noções de representação, performance e design
Almeida, Fuchs e Kaminski (2018)	Título: Projética, Londrina, v.9, n.1, p. 69-86, Jan./Jun. 2018 69A tropicália de Rogério Duarte em “Caetano Veloso” e “Gilberto Gil” (1968) Abordagem: Análise formal e simbólica de capas de disco e descrição das mesmas a partir de uma abordagem triádica, na junção da sua dimensão formal, semântica e histórico-social.

Tabela 3: Análise de seis documentos de estudo científico, perante a pesquisa das palavras “Álbum Visual” na plataforma RCAAP.

Este levantamento permitiu concluir a presença de três documentos que, dentro dos critérios, estudam um álbum enquanto produto musical e que o relacionam com a própria componente visual - quer fosse a capa, os videoclipes, ou todo o movimento artístico gerado

ou envolvente. Nenhum dos três aborda o conceito em estudo. Deste modo, é possível aferir que, de acordo com a literatura, o de álbum visual - enquanto produto visual que interliga diferentes canções de um mesmo intérprete (Harrison, 2014) - é muito recente e pouco explorado em território nacional. Nesse sentido, pretende-se com este trabalho contribuir para o aprofundamento do conhecimento científico sobre o forma de álbum visual.

Do ponto de vista da indústria, uma análise incidida sobre o desenvolvimento deste tipo de produtos no mercado nacional revelou a oportunidade de explorar o texto audiovisual sob este formato. Através de pesquisa, foram encontrados os projetos *Mulher* (2020), de Carolina Deslandes²³, *Genesis* (2021), de Phaser²⁴ e *Living Room Bohemian Apocalypse* (2022), de David Fonseca²⁵, que, apesar de não serem explorados na literatura portuguesa enquanto álbuns visuais, possuem as características de Harrison (2014) para este formato. A pouca repercussão académica e prática deste conceito em território nacional representa uma oportunidade de inovação dentro das indústrias audiovisual e musical.

3.3. Nota de Intenções

Madrugada / Alvorada aborda os desafios da rotina de trabalho, destacando a incompatibilidade deste estilo de vida com a procura da concretização do sonho de criação artística. No contexto do projeto, o conflito é trabalhado pelo personagem principal, pelo seu antagonista e pelo cenário em que os mesmos se posicionam. No que respeita o cenário, o mesmo foi projetado de forma a ser um constante reflexo do estado de espírito do protagonista, tanto através dos adereços apresentados, como das cores dominantes. Uma vez que a ação é contínua e se desenvolve no decorrer do período da madrugada, a cenografia serve também para situar o espectador no momento da noite em que se encontra a narrativa. Este papel é desempenhado através do destaque dos elementos essenciais para a transmissão da ação, sem recurso a objetos ou adereços decorativos, isto é, propôs-se uma cenografia

²³ Consultado em: <https://www.sonsemtransito.com/pt/noticias/632/carolina-deslandes>

²⁴ Consultado em: <https://www.rimasebatidas.pt/phaser-o-genesis-e-quase-metalinguistico-na-medida-em-que-retrata-o-meu-percurso-enquanto-o-planeava-e-o-criava/>

²⁵ Consultado em: <https://artesonora.pt/breves/living-room-bohemian-apocalypse-david-fonseca-lanca-novo-album-que-e-tambem-um-filme/>

minimalista. Dá-se o exemplo do cenário utilizado em *Madrugada*, no qual, em vez de apresentar um escritório através de um cenário realista, o mesmo é representado apenas pelo recurso a uma secretária e computador, situados num estúdio de fundo negro.

Importa olhar para *Madrugada / Alvorada* como uma metáfora para a corrente de pensamentos do cantor. O recurso a fundos monocromáticos representa um vazio espacial, referente às imagens mentais de sonhos, memórias e pensamentos. É também através dos fundos que se distinguem os diferentes momentos do projeto, divididos para cada um dos temas, ao qual são atribuídas imagéticas específicas. As composições visuais de cada uma das canções projetam os diferentes estados mentais do cantor, passando pela desordem e caos e terminando na clareza e no entendimento. Conta-se, deste modo, a história de um personagem que passa de fugir das pressões que o amarram à secretária, para uma aceitação de que está em si a natureza dessas mesmas pressões. Com o culminar deste entendimento, transcende-se o plano do consciente e assistimos ao cantor enquadrado num cenário do mundo real, sem fundo monocromático.

Por se tratar de uma obra que retrata o período noturno, o passar do tempo é marcado pela variação na temperatura da cor. A história começa no momento da fuga, decorrida na madrugada e representada numa iluminação azulada. Em *Encomenda*, os tons quentes denunciam a chegada do momento da alvorada. Assume-se, deste modo, o ciclo da noite como o próprio ciclo temporal do projeto. Ainda, as imagens compõem-se por diferentes movimentos e rotações de câmara, incapazes de reproduzir uma visão realista da vida, de modo a proporcionar o ambiente onírico pretendido. Cortes abruptos e troca súbita entre planos semelhantes servem também para lembrar que, nesta obra, estamos na cabeça de um personagem.

O universo de *Madrugada / Alvorada* apresenta inspirações de diferentes obras audiovisuais, com cenografias configuradas de modo a aparentar sonhos e fluxos de pensamento. Entre os estímulos visuais, destaca-se a obra do realizador Wong Kar-Wai, em filmes como *Chungking Express* (1994), *Fallen Angels* (1995) e *In the Mood For Love* (2000). Importa também referir Christopher Nolan como referência, nomeadamente as suas obras *Memento* (2000), *Inception* (2010) e *Interstellar* (2014).



Figura 1: Cinematografia que inspirou o projeto Madrugada / Alvorada. Da esquerda para a direita, em cima imagens dos filmes *Chungking Express* (1994), *Fallen Angels* (1995) e *In the Mood For Love* (2000); e em baixo *Memento* (2000), *Inception* (2010) e *Interstellar* (2014).

3.4. Metodologia do Projeto

Neste capítulo, descreveremos a metodologia utilizada no projeto desenvolvido, incluindo um mapeamento dos conceitos encontrados ao longo da pesquisa teórica, de forma a criar um modelo de análise formal de um álbum visual. Ainda, será exposto o processo de criação utilizado, que recorreu a técnicas de metodologia fílmica como a pesquisa de referências, moodboard e storyboard (conceitos desenvolvidos adiante).

3.4.1. Modelo de Análise

Para a análise do projeto final, importa organizar e destacar os principais conceitos operacionais desenvolvidos nesta pesquisa, entendendo de que forma os mesmos se interligam e se manifestam numa obra visual. Desta etapa resultou a figura 2 abaixo:

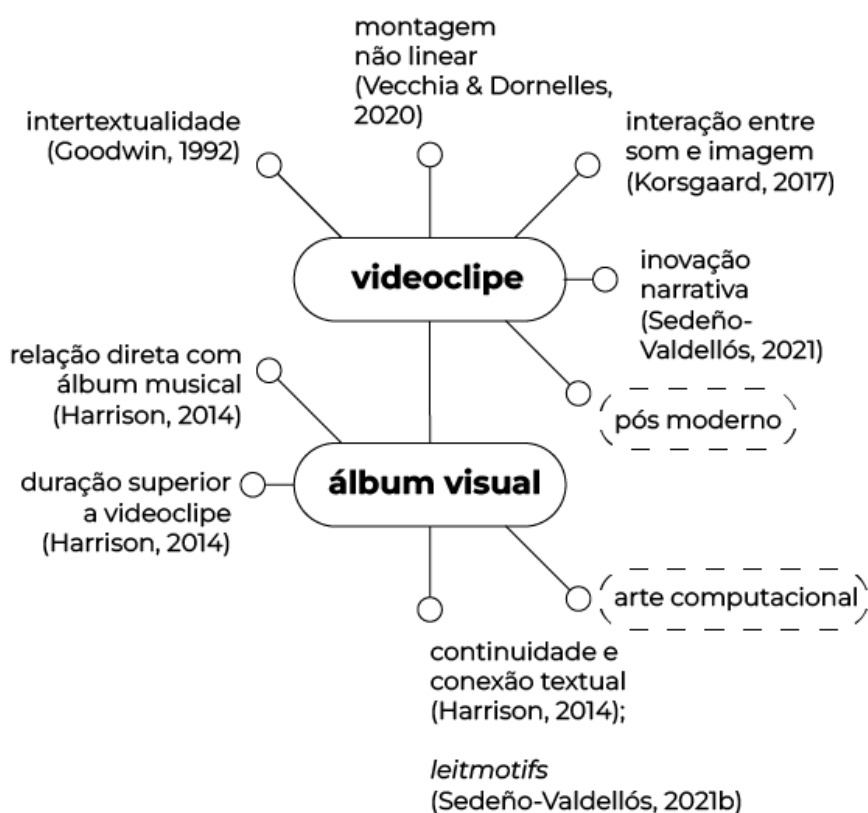


Figura 2: Mapa dos conceitos utilizados para o modelo de análise do álbum visual.

Com a escolha dos conceitos apresentados acima, pretende-se o estabelecimento de um modelo de análise abrangente e rigoroso. Nesta abordagem, consideram-se os diferentes parâmetros medidos por Harrison (2014) como a duração, que deve ser superior a um videoclípe, e a relação direta com um álbum fonográfico, estabelecida através da integração de faixas do álbum musical no projeto visual. A avaliação de continuidade através de leitmotifs, apresentada por Sedeño-Valdellós (2016) enriquece a compreensão da presença de temas recorrentes e a sua importância para a obra. Esses conceitos combinados oferecem uma perspectiva holística para a análise, permitindo uma compreensão mais profunda e rica do álbum visual.

No que diz respeito à sua linguagem, uma vez que o álbum visual utiliza técnicas estéticas dos videoclípes (Vecchia, 2020), é importante avaliar também a utilização destas técnicas na criação de álbuns visuais. Uma das características estéticas a considerar para a

análise de um álbum visual é a intertextualidade (Goodwin, 1992), pois permite identificar conexões com outras obras culturais, produzindo novas camadas de significado. Considera-se também a interação entre o som e a imagem (Korsgaard, 2017). Uma vez que um álbum visual pretende combinar elementos visuais e musicais, é importante avaliar de que forma o som e a imagem se complementam, amplificam ou subvertem um ao outro. Por fim, avaliar como a montagem não linear (Vecchia & Dornelles, 2020) é utilizada é essencial para entender a estrutura narrativa da obra e, por sua vez, de que forma é utilizada para alcançar inovação narrativa (Sedeño-Valdellós, 2021), desafiando expectativas e explorando novos territórios da comunicação visual.

Por fim, o modelo de análise tem em consideração os campos teóricos do pós-moderno e da arte computacional. A aplicação do pós-moderno ao álbum visual advém da caracterização deste movimento como um momento que abraçou a fragmentação, hibridização e rutura das tradições artísticas (McGuigan, 2006), refletindo sobre a cultura de massas. Analisar um álbum visual sobre esta luz significa avaliar de que forma o objeto de estudo incorpora elementos de diferentes géneros, estilos e media, ou de que maneira se debruça sobre a sociedade.

A arte computacional é também um conceito a abordar neste modelo de análise, uma vez que se mostra ser um conceito pertinente, em particular no contexto digital. Uma vez que a arte computacional diz respeito à criação artística por meio de tecnologia computacional e algoritmos como forma de expressão (Carvalhais, 2022), nesta análise pretende-se avaliar de que forma a tecnologia digital desempenhou um papel fundamental no processo criativo. Este papel pode estar presente na manipulação de imagens reais, na criação de grafismos digitais, ou na própria criação musical desta tipologia de produto.

3.4.2. Moodboard

Na criação de textos fílmicos, a operação de design de produção está responsável pela criação da componente visual do produto, fazendo a ponte entre a visão de realização e a cenografia (Alfarraji & Al Smadi, 2023). O trabalho de conceptualização do design do projeto decorre na etapa de pré-produção e principia com o desenho de ideias e desenvolvimento de *moodboards* (Alfarraji & Al Smadi, 2023).

Um moodboard é uma ferramenta de pesquisa utilizada para a definição de uma estética, dotada de conceitos visuais de fácil compreensão para o profissional que o leia (Reis & Merino, 2020). Por vezes, também conhecido pela terminologia “painel semântico”, o moodboard utiliza referências visuais para a orientação do desenvolvimento de projetos (Reis & Merino, 2020), sistematizando uma ilustração visual de uma ideia ou sentimento sobre um determinado tópico (Kretzer, 2020). O moodboard é composto por dois elementos: uma base ou área a ser utilizada, que pode ser física ou digital (Kretzer, 2020, p.2), e uma mensagem apresentada por imagens, palavras-chave, textos ou objetos numa apresentação ou colagem (Reis & Merino, 2020, p.3). Ainda, a execução de um painel semântico resulta de três etapas sequenciais: seleção de imagens, composição e construção (Lucero, 2012, p. 439).

Para a preparação da componente visual do projeto Madrugada / Alvorada, foi elaborada uma pesquisa de imagem, com o fim de estabelecer a linguagem de apresentação do trabalho. Esta consulta resultou, inicialmente, num moodboard geral (Figura 3) e, posteriormente, em cinco painéis semânticos diferentes (Figuras 4a, 4b, 4c e 4d), um para cada uma das músicas pertencentes ao projeto. Distintas plataformas com funcionalidades de pesquisa de imagem foram utilizadas para a elaboração destas peças, entre elas o Instagram e o Pinterest. Também se recorreu à captura de imagens de diferentes obras fílmicas, como são o exemplo *Persona* (1966), *Paris, Texas* (1984), *Fallen Angels* (1995), *The Matrix* (1999), *Her* (2013), *Inside* (2021), entre outros. A escolha destes textos fílmicos partiu da sua aproximação estética e temática do projeto em discussão. São exemplos *Fallen Angels*, de Wong Kai Wai, que aprofunda o tema da alienação, através de uma estética onírica e urbana (Pettman, 2000, p. 69), *Persona*, de Ingmar Bergman, que aborda a identidade sob um prisma de mutação e transformação (Shary, 1988, p. 11) e *Inside*, de Bo Burnham que explora o isolamento humano e o papel da internet na sociedade (Tomášková, 2022, p. 39).

Uma vez que a pesquisa de imagem se desenvolveu, principalmente, através da internet, optou-se por uma base de trabalho digital para a composição do moodboard. Num primeiro momento, as imagens foram agrupadas de acordo com a sua linha estética e coerência entre si. Posteriormente, no processo de construção do artefacto visual, a organização das imagens captadas resultou na interpolação com textos e cores que

3.4.3. Storyboard

O *moodboard* faz parte da categoria painéis imagéticos, da qual também faz parte o *storyboard* (Reis & Merino, 2020, p. 1). À semelhança do moodboard, o storyboard faz parte da etapa de pré-produção e pré-visualização de uma obra fílmica e parte do conceito de contar uma história através de uma série sequencial de desenhos, presente nas pinturas rupestres e na antiguidade egípcia (Hart, 2008, p. 1). Hart (2008) refere outros contributos para esta ferramenta como a fantasmagoria do século XIX, o ilusionismo dos primórdios do século XX e a criação da personagem de animação Mickey Mouse, presente na génese da Disney (Hart, 2008, p. 1).

Compreende-se por storyboard uma apresentação esquemática composta por diferentes *frames* sequenciais, que podem ser acompanhados por anotações, setas ou texto, descrevendo a ação de uma cena em movimento (Goldman, Curless, Salesin & Seitz, 2006, p. 862). Da estruturação de informação que subjaz à elaboração de um storyboard, resulta uma organização lógica da narrativa, esquematizando as definições de câmara e luz de forma a apresentar aparência pretendida para a obra (Hart, 2008, p. 3). O storyboard é uma ferramenta importante para a comunicação entre quem trabalha nas diferentes tarefas que compõem o desenvolvimento de um texto fílmico, uma vez que permite a apresentação de um longo intervalo de tempo pretendido para a obra, de forma sucinta e rápida (Goldman et al., 2006, p. 862). Simon (2012) refere que o storyboard é a impressão digital de um filme antes de o mesmo ser filmado, na qual se apresenta a visão de realização através de uma estrutura de banda desenhada (Simon, 2012, p. 3).

A elaboração de um storyboard pressupõe alguns princípios que aprimorem o interesse visual da sua apresentação. Os storyboards devem adotar as proporções retangulares características do texto fílmico para o desenvolvimento de cada *frame*, aplicando a regra dos terços²⁶ (Hart, 2008, p. 38). Simon (2012) refere que, à elaboração destas ferramentas, subentende-se uma terminologia própria de produção, a qual divide um

²⁶ A regra dos terços consiste na divisão horizontal e vertical do retângulo representante do frame em três secções, formando quatro pontos interseccionais representativas dos principais pontos de interesse (Hart, 2008, p. 37).

storyboard em cenas (determinadas pela localização em que se desenvolve a ação) descritas por planos, (determinados pelos ângulos de câmara) que constituem painéis (composições individuais que ilustram a ação) (Simon, 2012, p. 12). Hart (2008) aponta também que é importante recorrer às possíveis dinâmicas entre *foreground*, *middle ground* e *background*, capazes de produzir profundidade de modo a orientar o olhar para os pontos de interesse pretendidos com a regra dos terços (Hart, 2008, p. 40).

Sendo que a finalidade do storyboard é funcional, requer o mínimo de capacidade de desenho (Simon, 2012, p. 11), bem como o recurso a diferentes ângulos da mesma cena, proporcionando dinamismo e garantindo um maior interesse da audiência (Hart, 2008, p. 49). Por fim, o desenvolvimento desta ferramenta supõe conhecimentos de realização e edição (Simon, 2012, p. 11), referenciando os diferentes tipos de pontos de luz (*key light*, *fill light* e *back light*²⁷) (Hart, 2008, p. 57), de modo a permitir uma fácil leitura do seu conteúdo e extrapolação das necessidades específicas para concretizar as suas ilustrações.

Para o projeto Madrugada / Alvorada, recorreu-se a esta ferramenta com o fim de planear e estruturar a narrativa decorrida ao longo das cinco faixas, propondo uma estrutura estética e visual coerente ao longo de toda a duração do álbum visual. Para o desenvolvimento do storyboard, foi aplicada a terminologia apresentada por Simon (2012). Deste modo, foram desenhados os painéis correspondentes a cada plano das diferentes cenas, respeitando os resultados da pesquisa prévia apresentados no moodboard.

Por se tratar de um álbum visual, duas divisões foram propostas para a adaptação do storyboard ao objeto de estudo. Em primeira instância, fracionou-se o storyboard mediante as diferentes faixas, de modo a preservar a continuidade narrativa e garantir a identidade visual estabelecida para cada um dos diferentes temas musicais. Foi ainda feita a distinção entre planos cantados (aqueles cuja finalidade é acompanhar a música de forma sincronizada com a mesma), e planos narrativos (aqueles que servem o propósito de representar a narrativa, sem compromisso com a música, e sem necessidade de sincronização com a

²⁷ *Key light* refere-se à fonte de iluminação mais forte, *fill light* é a luz que preenche as sombras provocadas pela luz mais forte e a *back light* tem como finalidade separar o sujeito do fundo (Hart, 2008, p. 57).

mesma). Com esta distinção pretendia-se simplificar o processo de filmagem, auxiliando e agilizando as diferentes etapas de produção e edição.

À semelhança do moodboard, o desenvolvimento do storyboard de *Madrugada / Alvorada* recorreu a diferentes referências visuais potencialmente capazes de retratar a narrativa pretendida para o álbum visual. O decurso deste referenciamento foi feito através da pesquisa de planos dos textos visuais mencionados no moodboard, e da sua organização lógica, de acordo com o projeto em questão. Destaca-se como exemplo a faixa 4, *Encomenda*, que interpola referências diretas de planos utilizados por Ingmar Bergman, em *Persona* (1966) e por Bo Burnham em *Inside* (2021) (ver Figura 5).

Plano de referência	Plano criado
	
	

Figura 5: Comparação dos planos de referência com os planos criados.

O começo de *Encomenda* trata o momento em que KICU é forçado a encarar a derrota na sua luta com TEMU, vendo-se obrigado a fugir dos seus sonhos e a aceitar uma vida de trabalho, ancorada a cabos e ecrãs. *Inside* adota um tom confessional na evocação de sentimentos de dissociação, solidão, introspeção e procura de conforto em interações online (Bonasera, 2022, p. 95). Num dos momentos da sua obra, Bo Burnham retrata estas sensações através de um plano zenital, no qual o protagonista se encontra deitado, com a

cabeça numa almofada, enquanto fala para um microfone, rodeado de cabos. A temática de derrota e introspeção da quarta faixa de *Madrugada / Alvorada* reivindica a criação de um plano semelhante ao de Burnham, de forma a retratar uma atmosfera da mesma natureza que aquela que é apresentada em *Inside*. Ainda em *Encomenda*, concretiza-se o *clímax* da narrativa, em que KICU desmascara TEMU e se dá conta que os dois partilham a mesma identidade. *Persona* figura a história de duas mulheres que, em contacto próximo e prolongado uma com a outra, testemunham mudanças nas suas identidades, proporcionadas pela outra (Shary, 1988, p. 69). Em *Encomenda*, referencia-se uma cena em particular de *Persona*, que estabelece um clima ambíguo, no qual não se distingue em concreto o sonho da realidade, realçando as semelhanças entre as personagens através de uma interação próxima. O alinhamento das intenções visuais deste projeto com a temática da obra de Ingmar representou uma oportunidade para parafrasear *Persona* (1966).

O recurso ao storyboard garante a uniformização da linguagem visual de um projeto audiovisual, (Simon, 2012, p. 26). O planeamento visual do projeto teve em atenção a continuidade de uma linguagem estética, levando também em consideração uma preocupação com a caracterização de cada faixa musical a um cenário específico. O resultado pode ser observado na Figura 6:



Figura 6: Cenografia de cada um dos temas do projeto Madrugada / Alvorada. 6a: Madrugada, 6b: Banho-Maria, 6c: Chorar no Lux, 6d: Encomenda, 6e: Alvorada

3.5. Desenvolvimento

3.5.1. Planeamento

A concretização deste projeto exigiu o planeamento detalhado das atividades a ser desenvolvidas entre as etapas da pré-produção, produção e pós-produção (ver figura 7).

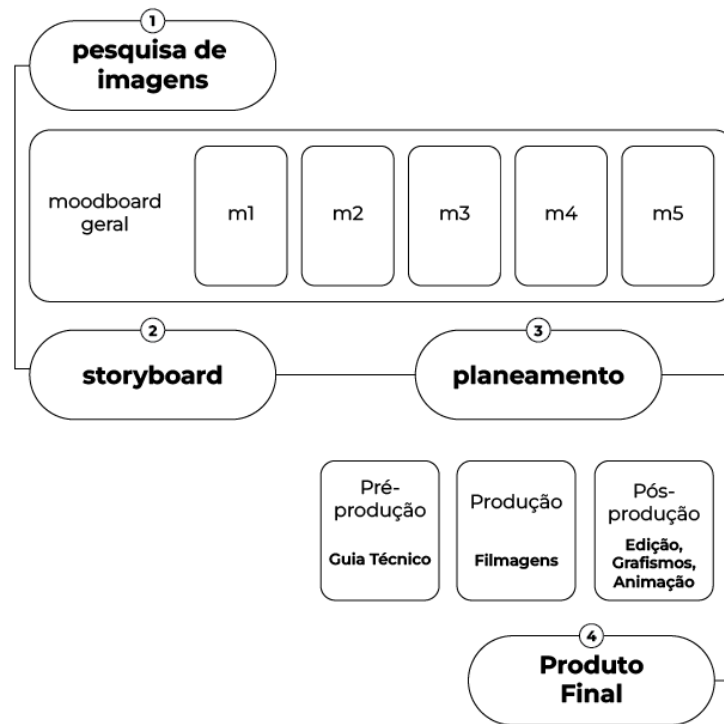


Figura 7: Processo de criação do trabalho de projeto "Madrugada / Alvorada".

Numa primeira instância, procurou-se fazer a ponte entre o *storyboard* e as necessidades de realização que o mesmo exigia, através da elaboração de um guia técnico. Para esta finalidade, partiu-se dos diferentes painéis desenvolvidos no storyboard, de forma a recolher a informação técnica relativa à iluminação, tipo de plano, movimento e profundidade de campo, bem como ao material necessário para a sua composição.

A descrição necessária para este documento recorreu aos conceitos de Hart (2008) e Lancaster (2019) sobre iluminação, que menciona os três pontos de luz *key light*, referente à principal fonte de luz, focada no sujeito; *fill light*, fonte secundária de luz, que providencia equilíbrio ao efeito da anterior; e *back light*, que ilumina o fundo, separando-o do sujeito filmado (Hart, 2008). Lancaster (2019)

O desenvolvimento do guia técnico foi também feito com base na caracterização de planos em plano largo, médio e fechado e na sua relação com o a distância emocional, apresentada por Lancaster (2019). Segundo esta conceção, o plano largo capta e situa as personagens no cenário, conferindo um baixo grau de intimidade em detrimento da escala do espaço em que o sujeito se encontra (Lancaster, 2019). O plano médio, que se foca no

espaço entre a cabeça e a cintura dos personagens, encontra-se a uma distância que não provoca qualquer tipo de invasão de espaço pessoal das personagens (Lancaster, 2019). O plano fechado, no qual a câmara se posiciona a uma distância íntima do sujeito, apresentando-o da cabeça aos ombros. Outros planos descritos no guia técnico do projeto foram o plano detalhe, o mais fechado de todos, utilizado para captar pequenas partes do sujeito; o plano *extreme close-up*, focado no olhar do personagem; e o plano *over the shoulder*, colocado por cima do ombro do personagem e maioritariamente utilizado em conversas (Hart, 2008).

A descrição do movimento de câmara desejado também foi contemplada na elaboração do guia técnico. O uso consciente de movimento de câmara altera a composição de um plano, de forma a influenciar ou potencializar determinadas emoções, enquanto contribui organicamente para a narrativa contada (Lancaster, 2019, p. 64). Entre os tipos de movimentos de câmara existentes, aqueles que foram aplicados no projeto são: *pan*, que compõem um movimento horizontal e liberta tensão na audiência ao acompanhar o olhar dos personagens; *tilt*, em que a câmara se move verticalmente, permite estabelecer relações de poder entre personagens; e *zoom*, que se aproxima ou afasta do sujeito, trazendo a câmara para o centro da ação e envolvendo a audiência na história (Lancaster, 2019, p. 64).

Por fim, foi abordada também a profundidade de campo pretendida para cada um dos planos. A profundidade de campo é estabelecida através do destaque que é feito entre aquilo que está focado e aquilo que não está, ou que está menos focado (Lancaster, 2019, p. 66). Este parâmetro é estabelecido através da abertura de lente utilizada, sendo que uma abertura menor permite uma maior profundidade. Para Lancaster (2019), uma pouca profundidade de campo é utilizada para demonstrar a grandeza do cenário e a importância de tudo o que nele existe. Ao invés, uma maior profundidade de campo leva a audiência a focar-se na emoção e intenção do personagem (Lancaster, 2019, p. 67). No guia técnico, esta informação traduz-se na descrição de abertura de lente desejada, na secção “Exposição”.

3.5.2. Filmagens

Uma vez elaborado o guia técnico descritivo de cada um dos planos a gravar, procedeu-se à organização prática das filmagens. Este momento passou pela procura de

localizações, pela averiguação de disponibilidade de material e também pela listagem de adereços, guarda-roupa, maquilhagem e efeitos especiais necessários. Da análise do conceito e storyboard do projeto, concluiu-se a necessidade de utilização de três cenários: um estúdio (para a gravação das cenas 1 a 3 e 5 a 7) e dois exteriores (cenas 4, 8 e 9). Para a seleção de localizações, considerou-se primeiramente a compatibilidade horária, à qual subjazia a possibilidade de filmagens ao fim de semana, e a praticidade e agilização em processos de autorização. Ainda, imperou a disponibilidade de equipamento, guarda-roupa e maquilhagem cedidos ao projeto.

A conjugação dos diferentes fatores resultou num agendamento periódico das filmagens, decorrente entre os meses de junho e agosto de 2023. Ao invés de programar uma gravação sequencial das cenas, de acordo com a sua ordem narrativa, optou-se por uma organização que priorizasse as dificuldades de cada um dos cenários. Pela sua simplicidade técnica, partiu-se da filmagem do tema *Banho-Maria* (segunda faixa na sequência narrativa), logo partindo para a canção *Chorar no Lux*, que aparentava semelhantes facilidades e desafios. Em seguida, devido à disponibilidade do cenário pretendido para o exterior, agendou-se a gravação de *Alvorada*, deixando para o fim as faixas *Madrugada* e *Encomenda*, por serem as únicas a necessitar da presença simultânea do protagonista e antagonista, no mesmo plano. O desafio de uma cena desta natureza encontra-se na dificuldade de procura de um ator, bem como na conjugação de diferentes horários e capacidade de deslocação.

A necessidade de continuidade narrativa afigurou um desafio perante as disponibilidades dos diferentes fatores a conjugar, uma vez que não se proporcionou um período contínuo de gravações. Do ponto de vista da aparência do interveniente, foi necessário contornar o espaçamento entre as diferentes filmagens, tendo em atenção o crescimento do cabelo e da barba, bem como irregularidades na maquilhagem. A conservação do aspeto do protagonista foi garantida através da opção por um figurino de cabelo rapado, cortado sempre no dia anterior às filmagens. No que diz respeito à maquilhagem, serviram de auxílio a captura de imagem e a descrição passo-a-passo do procedimento necessário para alcançar o resultado pretendido.

O recurso ao storyboard e ao guia técnico revelou um grande potencial prático no momento das filmagens, uma vez que os dois foram continuamente utilizados como orientadores das sessões de filmagens. Contudo, o momento de gravação revelou a

necessidade de contornar diversos desafios levantados pelo storyboard, levando a uma adaptação de determinados planos às condições enfrentadas. Alguns exemplos deste fenómeno podem ser observados na primeira faixa *Madrugada*, em que se descartaram os planos POV (*Point of View*), substituindo-os por planos close-up, para que não destoassem tanto da linguagem geral do projeto. Ainda no mesmo tema, não foram considerados os planos 1 e 2 da cena 3 uma vez que, após ensaiados e avaliados, não surtiram o efeito desejado para a montagem.

A preparação e as filmagens resultaram numa coleção bruta de imagens com a intenção visual projetada para o álbum visual. Por detrás de cada plano, fizeram parte processos de planeamento e ensaio que, em avaliação com o moodboard, storyboard e planos de referência, permitiram uma captação direcionada para um resultado alinhado com o produto desejado.



Figura 8: Imagens dos bastidores das gravações do projeto *Madrugada / Alvorada*.

3.5.3. Edição e Pós-Produção

A fase de edição e pós-produção figura a etapa final do desenvolvimento de um álbum visual, na qual se dá a evolução e transformação das imagens captadas para o produto final. Este momento da elaboração do projeto deu início com a organização do material captado, através da revisão das imagens brutas e da sua distribuição, de acordo com a faixa musical a que dizem respeito, a cenas e o plano. Posteriormente, procurou-se fazer uma seleção das captações que melhor se alinhassem com as necessidades exigidas pelo storyboard, atendendo à qualidade técnica da imagem (foco, exposição e iluminação) e ao desempenho da performance conseguida.

Uma vez organizados e selecionados os materiais gravados, passou-se para o processo de edição, no qual decorre a montagem das imagens brutas numa sequência lógica para a narrativa pretendida. Para este processo, foi utilizado o software DaVinci Resolve que, por ser uma ferramenta digital, permite uma abordagem não linear da edição, isto é, um corte e ajuste das imagens sem necessidade de seguir uma ordem específica (Morris, 2012). A montagem foi feita, tendo em conta os princípios do pós-moderno que, de acordo com a revisão de literatura, fazem parte das características do videoclipe. Neste sentido, procurou-se que o resultado adquirisse uma estética de pastiche e de colagem (Vernallis, 2004), sem a preocupação de continuidade entre planos.

Ainda assim, o processo de edição não foi isento de preocupação de continuidade, no que diz respeito à obra total. Neste sentido, o cuidado foi tomado quanto à ligação entre diferentes videoclipes e pontos narrativos, e não entre os diferentes planos de cada um dos vídeos. O objetivo residia em preservar a linguagem estética do videoclipe (estabelecida no capítulo 1.2.3), enquanto se mantinha o princípio da continuidade defendido por Harrison (2014). Para este fim, optou-se por diferentes técnicas, como a antecipação de determinadas faixas musicais antes do corte com o videoclipe seguinte (este é o caso da transição de Chorar no Lux para Encomenda), ou a sobreposição de planos (como é o caso de Encomenda para Alvorada).

A ordem de edição foi estabelecida através da avaliação das dificuldades de cada um dos videoclipes que compõem o álbum visual. Desta forma, o primeiro momento de edição foi dedicado ao trabalho no vídeo do tema Alvorada, que afigurava desafios de diferentes naturezas. Em primeiro lugar, devido à longa duração da faixa musical (6 minutos), o fim das gravações deu lugar a preocupações relativamente à suficiência de planos captados para

preencher a totalidade da música. Em segundo lugar, e uma vez que Alvorada é a canção do projeto que apresenta uma maior amplitude rítmica, começando de forma lenta e acelerando ao longo do tema, representava um desafio na mistura natural de dois ritmos musicais distintos. E, por fim, uma vez que o videoclipe tinha sido maioritariamente gravado no decorrer do amanhecer, e tendo em conta a rapidez de mudança na luz e cor deste período do dia, era importante entender qual a percentagem de imagens captadas poderia ser aproveitada para o produto final. Contudo, independentemente dos desafios, todos os videoclipes foram editados no mesmo projeto do DaVinci Resolve, seguindo a seguinte sequência: Banho-Maria, Madrugada, Chorar no Lux, Encomenda.

De forma a facilitar o processo de correção de cor, as imagens foram obtidas em formato RAW. Através desta tipologia de ficheiro de imagem, é omitida do sensor qualquer informação visual de ajuste de cor ou exposição, guardando-a em *metadata* para que a correção seja facilitada em edição (Lancaster, 2019, p. 192). A correção de cores foi feita através da observação dos gráficos de onda de cor de cada plano, de forma a ajustar elementos como a matiz, temperatura, saturação e iluminação. Uma vez aplicado este processo a todos os planos do projeto, foi utilizado um LUT, de forma a uniformizar e estilizar a imagem. De um LUT, entende-se uma camada aplicada no fim de um projeto, composto de determinados valores gráficos e visuais, uniformes e aplicáveis de forma uniforme, para criar a imagem final da peça (Lancaster, 2019, p. 216).



Figura 9: À esquerda, a imagem sem correção de cor. À direita, a imagem com correção de cor.

A última etapa do processo passou pelo desenvolvimento de efeitos visuais e gráficos para o enriquecimento da imagem. Deste momento, fez parte a manipulação de imagens de vídeo obtidas em produção (Figura 10), e a criação de imagens sem recurso a câmara ou qualquer tipo de fotografia captada para o projeto (Figura 11). O desenvolvimento gráfico de imagens, de forma independente de uma câmara, é apenas possível com o recurso a qualquer tipo de sistema computacional, e através da utilização de um software de animação (Mitchell, 2013). Neste caso, foi utilizado o software *After Effects* para a concretização desta etapa final do projeto.



Figura 10: Exemplo de manipulação de imagem de vídeo, para o projeto Madrugada / Alvorada.

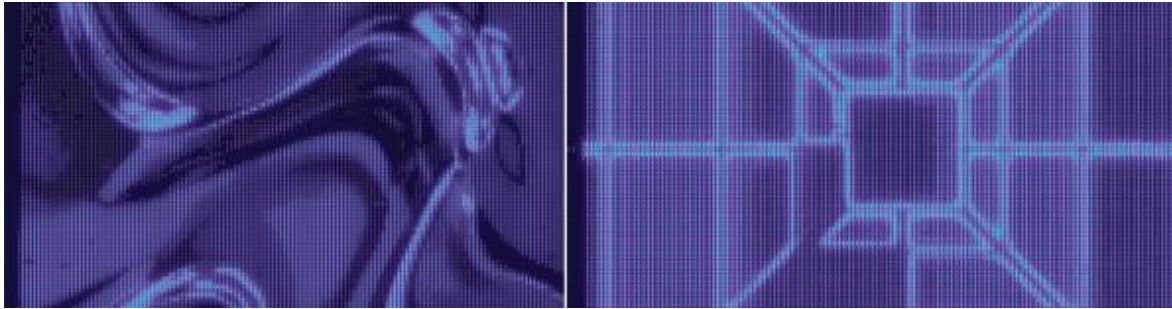


Figura 11: Exemplo de criação de imagem de vídeo, para o projeto Madrugada / Alvorada.

O produto final pode ser visto em:

<https://youtu.be/zXbOnhw8zFo?si=fBgaezcGmpU1dAf>

3.6. Análise

3.6.1. Formal

Duração e Relação Direta

A aplicação do modelo de análise desenvolvido implica a avaliação do projeto Madrugada / Alvorada, perante determinados critérios, definidos de acordo com o estudo teórico apresentado. Deste modo, numa primeira instância importa avaliar a duração de Madrugada / Alvorada, de modo a entender se o mesmo se enquadra nos parâmetros definidos por Harrison (2014). Neste sentido, observou-se que o projeto avaliado apresenta uma duração de 21 minutos, encontrando-se, assim, dentro dos valores apresentados no modelo de análise.

No que diz respeito à relação entre a componente visual e o álbum musical, não só é possível observar a existência de faixas do álbum fonográfico no produto visual, como também aferir a sua integração completa e sequencial. Ou seja, a componente visual está intrinsecamente ligada ao álbum musical do qual parte, estabelecendo com ele um elo direto através da apresentação em imagem de todas as faixas que o compõem, na ordem estabelecida pelo formato musical.

Continuidade

Remetendo ao conceito de leitmotif visual, tal como apresentado por Harrison (2014), é possível avaliar a continuidade de um álbum visual e determinar a coesão narrativa destes objetos. No caso de *Madrugada / Alvorada*, o motivo recorrente mais evidente é a roupa utilizada pelo protagonista, que está presente em todos os vídeos do álbum visual. Este é um dos elementos base da continuidade deste projeto, contribuindo tanto para a coesão visual da obra, como para a narrativa. Em linha com a caracterização do protagonista, outro elemento recorrente em *Madrugada / Alvorada* é o surgimento do antagonista, também ele de roupa sempre igual. A presença constante de um elemento de conflito contribui para a coesão do arco narrativo que se pretende contar.

Os leitmotifs visuais de *Madrugada / Alvorada* surgem também materializados em objetos presentes nos diferentes videoclipes que compõem o projeto. Um destes objetos é um ecrã vintage, com o qual o protagonista e o antagonista interagem, e que é retratado em muitos dos planos criados. O ecrã é visto pela primeira vez no primeiro plano da primeira música, quando KICU está sentado à secretária a trabalhar; voltando a surgir em *Chorar no Lux*, quando é pousado por KICU e apanhado por TEMU; por fim, surge em *Alvorada*, quando KICU o enterra. O mesmo pode ser observado na corrente, que é retratada pela primeira vez em *Madrugada*, quando KICU se tenta desprender, e em *Chorar no Lux*, quando TEMU o tenta acorrentar de novo (Figura 12).

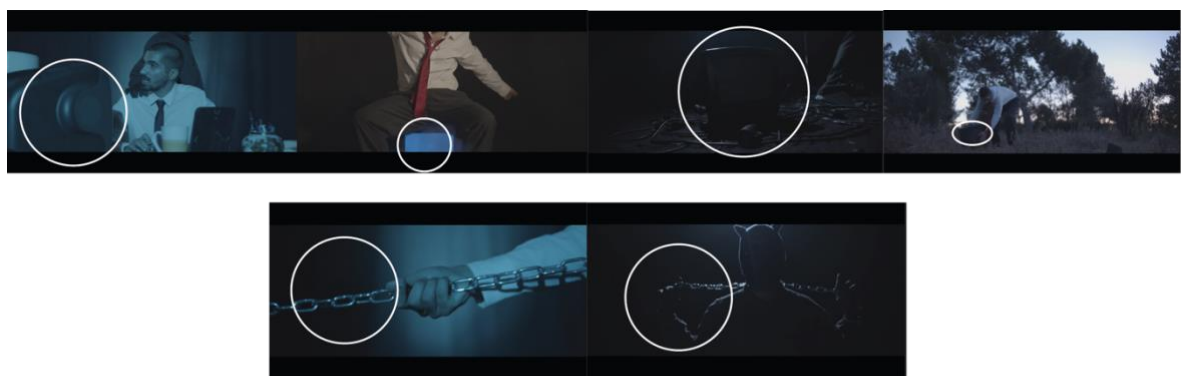


Figura 12: Leitmotifs visuais utilizados ao longo do projeto *Madrugada / Alvorada*. Na fila de cima, o ecrã vintage. Na fila do meio a corrente. Na fila de baixo, a gravata vermelha.

Em suma, o recurso a diferentes motivos recorrentes em *Madrugada / Alvorada* permite determinar este objeto audiovisual como um produto narrativo, cujas relações causa-efeito se desenvolvem ao longo de toda a duração do projeto, ao invés de se encontrarem isolados em cada um dos vídeos.

Técnicas Estéticas do Videoclipe

A análise da composição visual de *Madrugada / Alvorada* permite o desenvolvimento de uma análise quanto à sua prática de técnicas estéticas do videoclipe, de modo a estudar a obra enquanto álbum visual. No que respeita a presença de intertextualidade enquanto prática visual do videoclipe, é possível relacioná-la com a referência direta a determinados planos cinematográficos, presente em *Madrugada / Alvorada*. Um dos maiores exemplos desta prática é a recriação dos planos de *Persona* (1966) e *Inside* (2021) (ver Figura 5), através da qual se recorrem a elementos visuais ou conceptuais de uma outra forma de texto – o filme. Este empréstimo de elementos visuais permite o estabelecimento de uma conexão com essas obras cinematográficas, evocando um contexto narrativo específico com um determinado teor emocional.

Um outro exemplo de intertextualidade em *Madrugada / Alvorada* pode ser considerado no recurso à dicotomia entre o azul e o vermelho, recorrente na obra. Enquanto KICU apresenta sempre um elemento vermelho (na gravata e na manta), o seu antagonista leva sempre a cor azul (na máscara e no fato). Esta é uma referência à dicotomia “blue pill” / “red pill”, apresentada na obra *The Matrix* (1999), que permite explorar temáticas semelhantes àquelas apresentadas no texto referenciado, como a busca pela verdade e a realidade versus a ilusão.

No que respeita a técnica estética de interação entre som e imagem, *Madrugada / Alvorada* emprega-a de diferentes formas ao longo da sua duração. Em *Chorar no Lux*, é possível observar o recurso a uma sincronização entre os cortes de planos com o ritmo musical, à medida que o mesmo acelera, de forma a amplificar a sensação de caos estabelecida inicialmente pela música. Nesta canção, o ritmo musical passa por diferentes fases e, uma vez que abranda, esta mensagem é também transmitida visualmente, com a apresentação de planos em *slow motion* e cortes menos repentinos. Por sua vez, na faixa

seguinte, *Encomenda*, a duração dos planos é mais prolongada e os movimentos abrandam, relativamente às restantes faixas do projeto. Da análise deste produto em volta desta abordagem, resulta concluir que a interação entre o som e a imagem, em *Madrugada / Alvorada*, intensifica as emoções estabelecidas nos temas musicais e transporta-as para uma experiência imersivas.

Por fim, apesar da natureza narrativa de *Madrugada / Alvorada*, o projeto recorre também à técnica de montagem não linear, apresentada nos videoclipes. Um exemplo da utilização deste mecanismo pode ser analisado em *Alvorada*, que se trata de um momento narrativo passado no amanhecer, mas que recorre a planos que simulam a noite, intercalados com os planos narrativos. Ainda neste videoclipe, são utilizados planos de outros momentos narrativos do projeto, como *Madrugada* e *Chorar no Lux*, que contribuem para a conceptualização do vídeo para a canção *Alvorada*. A utilidade destes planos é focada num potencial estético e emotivo, e não no arco narrativo que o projeto pretende contar, com uma principal preocupação na experiência visual que é conseguida na totalidade da obra.

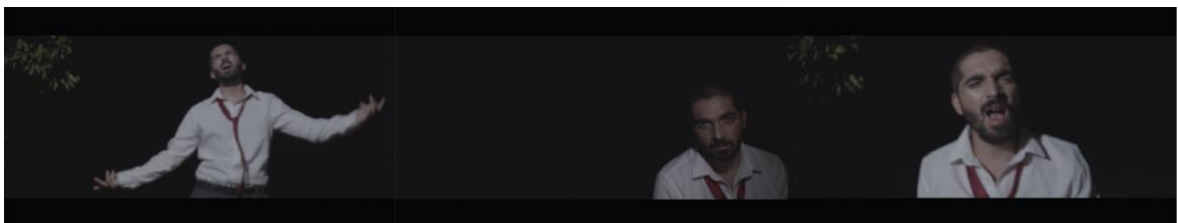


Figura 13: Planos escuros do vídeo de *Alvorada*, utilizados como ferramenta estética e emocional.

Pós-Moderno

Analisar *Madrugada / Alvorada* sob o prisma teórico do pós-moderno permite, em primeiro lugar, observar este objeto de comunicação audiovisual como um produto híbrido. Justifica-se esta classificação, uma vez que *Madrugada / Alvorada*, não sendo um videoclipe, utiliza elementos da linguagem estética do videoclipe, como a intertextualidade, a interação entre som e imagem e a montagem não linear, enquanto apresenta uma duração superior àquela esperada para este formato. Ainda, o recurso a uma montagem não linear não impediu que este projeto empregasse elementos de continuidade, de forma a apresentar um arco

narrativo que acompanha toda a estrutura do produto. Ao invés, uma montagem desta tipologia resultou num aspeto esteticamente fragmentado, tal como são descritos os objetos de comunicação do campo teórico do pós-moderno.

A fragmentação em *Madrugada / Alvorada* não se manifesta apenas através da montagem, mas também pela própria narrativa. O protagonista, por exemplo, apresenta elementos de uma identidade fragmentada, obrigado a escolher entre a aceitação da sua realidade ou a descoberta do mundo exterior, entre ser TEMU ou KICU. Ao longo do arco narrativo, as duas identidades coexistem em conflito, perante a natureza acelerada de trabalho da vida levada pelo protagonista.

Neste sentido, é também possível transportar esta análise para as temáticas abordadas por *Madrugada / Alvorada*. Como visto anteriormente, o reflexo do pós-moderno nas artes fez-se ver numa discussão sobre a aceleração da sociedade num contexto de massas. Em paralelo, este projeto pretende explorar os limites de um determinado estilo de vida, inserido num determinado contexto característico da sociedade atual, e de que forma esse modelo de vida afeta a concretização de um sonho artístico. Através de elementos de intertextualidade e estética fragmentada, esta história é contada em ambientes que, na sua maioria, não são reais e, por isso, se poderão passar na mente do protagonista. Deste modo, a narrativa apresentada em *Madrugada / Alvorada* trata-se de uma alienação provocada pela busca incessante pelo sucesso, podendo ser vista como uma expressão artística que dialoga com aspetos pós-modernos da sociedade contemporânea.

Arte Computacional

O objeto de estudo apresenta diversos elementos que podem ser transportados para o campo da arte computacional. Entre eles, a manipulação de imagens de vídeo obtidas em produção, através da aplicação de efeitos visuais capazes de alterar o seu fundo, ou inserindo-os num novo contexto gráfico. *Madrugada / Alvorada* também recorreu ao desenvolvimento e animação de imagens, independentes de uma câmara, que permitiu a inserção de elementos gráficos que complementaram a estética do projeto. Ainda, a componente sonora esteve também alinhada com o recurso a plug-ins e softwares de edição e criação de som e música.

Neste projeto, a convergência entre som e imagem, de modo a criar uma forma de expressão artística, esteve totalmente dependente de mecanismos de computação e programação. Em particular, nas etapas de pós-produção, *Madrugada / Alvorada* incorporou elementos tecnológicos para fins de manipulação digital, tecnologia e convergência de media, demonstrando um paralelismo com os princípios fundamentais da arte computacional.

3.6.2. Leitmotifs

O mapeamento dos leitmotifs utilizados em *Madrugada / Alvorada* permite uma análise profunda deste projeto, focada no conteúdo trabalhado e na transmissão da mensagem pretendida. Desta forma, este subcapítulo focar-se-á nos elementos específicos desenvolvidos que representam a narrativa do projeto, com o fim de produzir uma gama de significados orientados para observação e análise. Ainda, será feito um paralelismo entre as inspirações tomadas e o trabalho desenvolvido.

O processo de representação no projeto *Madrugada / Alvorada* partiu da inspiração tirada do texto fílmico *The Matrix* (1999). Nesta obra, o protagonista, Neo, tem de escolher a toma de um de dois comprimidos, o azul, através do qual continuará a viver num mundo sintetizado online, e o vermelho, que lhe dará a oportunidade de se juntar ao mundo real (Laurie & Singer, 2008). Neste caso, a necessidade de escolha é representada pelas cores azul e vermelho, atribuídas a dois leitmotifs, respetivamente, à máscara e à gravata. Em *Madrugada / Alvorada*, KICU tem de escolher entre a aceitação da realidade de trabalho (a qual é imposta por TEMU), e a resistência, que lhe trará uma visão do mundo exterior. Através da iluminação, cor da gravata é pouco perceptível na primeira faixa, mas a atenção para a mesma é trazida quando KICU a ajusta na transição para *Banho-Maria*. O vermelho

é atribuído à gravata, uma vez que a vontade de fuga reside no protagonista desde o início e é dele que parte a resistência (Figura 14).



Figura 14: Paralelismo entre o filme Matrix (1999) e o projeto Madrugada / Alvorada.²⁸


Como visto anteriormente, a roupa levada pelo protagonista representa um dos leitmotifs principais para a continuidade do projeto. Neste sentido, KICU apresenta-se sempre com umas calças de fato largas, apertadas com um cinto sobre a camisa branca. Da mesma forma que a utilização deste vestuário informa que a roupa é demasiado grande para o corpo, significa também que o corpo é demasiado pequeno para a roupa. Desta lógica, é atribuído a KICU um elemento de ingenuidade, tendencialmente relacionado com a ideia de “criança” ou “infantilidade”. Neste caso, KICU é ingénuo por acreditar, sem malícia, na possibilidade de mudança. Em oposição, a corrente carrega um significado da austera obrigatoriedade de voltar ao trabalho. Este elemento é inicialmente encontrado preso às calças de KICU e, uma vez que se solta no fim de *Madrugada*, é carregada por TEMU, numa procura de voltar a prender o protagonista. O primeiro desprender entre a corrente e as calças traduz-se num primeiro momento de vitória, mas a constante presença da corrente até ao clímax da narrativa (*Encomenda*) simboliza a obrigação ainda eminente. Uma vez descoberta a identidade de TEMU e enterrado o ecrã, a corrente não volta a surgir.

O conflito de KICU prende-se com a rejeição da realidade em que vive, em detrimento da realidade em que deseja viver. Esta dualidade é apresentada, respetivamente, pelos leitmotifs Ecrã e Microfone. A sua realidade presente diz respeito a uma rotina de trabalho de escritório, relacionada com o desempenho de tarefas dependente de um

computador, cumpridas numa secretária (natureza sedentária). O ecrã traduz, deste modo, o trabalho no computador. Em oposição, a realidade desejada está relacionada com o seu envolvimento com o entorno musical, através da criação artística e da *performance*. Uma vez que esta sua declaração é feita, de forma literal, na faixa *Banho-Maria*, o microfone surge no capítulo seguinte, de forma a manter presente o desejo de KICU na narrativa.

Os cenários nos quais se dão os desenvolvimentos narrativos atribuem também significado à própria história de Madrugada / Alvorada. Em *Banho-Maria*, o cenário é mutável, transitando com a transparência (ou ausência da mesma) do *chroma* verde. O recurso a esta técnica traduz a natureza irreal deste momento narrativo, afirmando que se trata de uma representação do sonho de KICU. No cenário seguinte, em *Chorar no Lux*, o cenário é composto por uma confusão de diferentes tipos cabos, utilizados para dispositivos eletrónicos. A presença do protagonista neste entorno tem como significado a permanência de conexão à realidade de escritório, ainda que oculta. KICU celebra na primeira metade da música, por pensar que está livre, mas o cenário comunica a ainda existente ligação com a sua vida de escritório. Ainda, o caos que rodeia o protagonista informa o estado mental do mesmo: confuso e desorganizado.

Da análise do projeto Madrugada / Alvorada resultou a Tabela 4, onde é possível observar a legendagem de cada um dos elementos e letmotifs visuais abordados, bem como o seu contributo para a narrativa. Sublinha-se que estes elementos foram sempre utilizados ao longo de toda a gravação de todas as peças que compõem o álbum visual, por se tratarem das unidades de criação da mensagem global do texto produzido.

Elemento	Legenda	Mensagem
	Máscara Azul	Decisão pelo conforto da realidade conhecida.





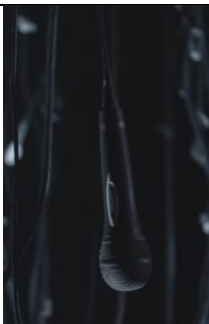
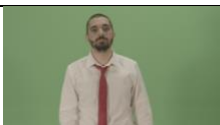
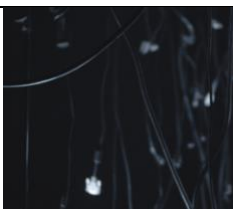
	Gravata Vermelha	Disposição de conhecer uma verdade potencialmente perturbadora.
	Calças Largas	Infantil de sonhar, ingenuidade em acreditar.
	Corrente de metal	Obrigatoriedade ao trabalho, inflexibilidade de fuga.
	Ecrã de televisão vintage	Sedentarismo do trabalho, realidade presente.
	Microfone	Sonho da música e do cantar; realidade desejada.
	<i>Chroma Verde</i>	Multiplicidade de escolhas e ausência de realidade.
	Cabos	Ligação à vida de escritório, estado mental de caos.

Tabela 4: Síntese dos elementos específicos e do seu contributo para a narrativa do projeto Madrugada / Alvorada.

Em *Madrugada / Alvorada*, o processo de produção musical integrou a gravação de diferentes sons *foley*²⁸ que acompanham a narrativa do disco. Em *Madrugada*, é possível ouvir o ruído de folhear páginas de papel, que significa a presença de KICU no escritório, na primeira etapa narrativa. Este som está presente ao longo do álbum musical, podendo também ele representar um leitmotif, uma vez que traz continuidade para a componente musical do projeto. Enquanto em *Banho-Maria* e *Chorar no Lux* é possível escutá-lo nas partes finais das canções, em *Encomenda* volta a ser um elemento rítmico. A constante presença deste elemento transmite a realidade de escritório que ainda se encontra no subconsciente do protagonista. Em *Alvorada*, contudo, não se ouve o paginar de folhas, pois KICU se sente liberto.

Outros sons *foley* foram utilizados, entre eles um som que emula um efeito de jogo de computador, presente em *Banho-Maria*. A utilização deste ruído representa a manipulação que TEMU exerce sobre os sonhos de KICU, também possível de ser observada no ecrã, quando o antagonista altera os fundos sobre os quais se apresenta o cantor. O som confere uma metáfora desta manipulação, apresentando-a como se se tratasse de um jogo de computador. Em *Chorar no Lux*, é possível ouvir o som agressivo de algo que se assemelha a uma descarga elétrica. É através deste som que se apresenta a aproximação de TEMU, uma vez que é um som violento, à semelhança da relação que o antagonista estabelece com o protagonista. Ainda, para a produção de *Alvorada*, foi gravado o som de uma corrente a romper e a arrastar, que foi integrado no produto final da canção. Esta sonoridade informa sobre a libertação de KICU do domínio de TEMU, ou melhor, de si próprio.

²⁸ Foley diz respeito aos efeitos sonoros adicionados em pós-produção a obras audiovisuais, como o som de passos ou sons de ambiente, de modo a melhorar as suas propriedades acústicas (Choi et al., 2022). Neste contexto, refere-se à gravação destes sons, para fins musicais.

4. Conclusão

O presente trabalho propôs-se a explorar as características dos álbuns visuais que os definem no contexto da comunicação audiovisual e multimédia, através de uma pesquisa orientada para o desenvolvimento de um álbum visual, explorando o ADN criativo desta tipologia de objeto de media. Para este fim, planeou-se a investigação no sentido de aferir sobre as origens e genealogia deste formato, que linguagens estéticas e narrativas utiliza e a que campos teóricos poderá remeter, de modo a construir um modelo de análise do álbum visual.

No decorrer do trabalho, foi feita uma exploração do conceito, investigando a sua evolução, o seu impacto na indústria musical e o seu valor enquanto nova forma de media, para artistas e audiências. A revisão de literatura revelou falta de consenso perante a definição de álbum visual, numa amostra que maioritariamente se referia à obra de Beyoncé como ponto de partida. A definição proposta por Harrison (2014) foi aquela que serviu de referência para a grande maioria dos autores encontrados neste assunto, tendo sido também ela conseguida através do estudo da obra de Beyoncé. Obteve-se, assim, a definição de um álbum visual enquanto objeto de media audiovisual, com duração entre 20 e 75 minutos, que estipula uma componente visual para um álbum fonográfico, sem obrigação de um lançamento simultâneo, nem a integração total das faixas musicais. Partindo do conceito de remediação de Bolter & Grusin (1999), foi possível localizar a origem do álbum visual no resultado do processo de remediação do cinema e do videoclipe (Barret, 2017). Neste sentido, a pesquisa permitiu concluir que o álbum visual empresta técnicas estéticas do videoclipe (Vecchia & Dornelles, 2020).

Caracterizado como um formato televisivo no seu período de génese (Goodwin, 1992), o surgimento do videoclipe procurou colmatar uma crise na indústria musical, através da procura de novos públicos com a oferta de produtos que criassem uma identidade visual para os artistas musicais (Straw, 1988; Sedeño-Valdellós, 2021). O videoclipe deixa de ser um produto televisivo com a criação da plataforma online *Youtube*, no qual adquire um perfil de circulação e distribuição digital (Jirsa e Korsgaard, 2019). Sobre este formato, a pesquisa permitiu compreender que a sua narrativa se afasta de uma estrutura aristoteliana, uma vez que é orientada através da própria estrutura da música que o serve (Goodwin, 1982;

Vernallis, 2004). Ainda, no que respeita à sua linguagem estética, as técnicas mais utilizadas nos videoclipes são a intertextualidade, ou seja, a referência a diferentes tipos de mídia (Goodwin, 1982), a montagem não linear (Vecchia & Dornelles, 2020), que diz respeito a uma montagem visual orientada para a estrutura da música, e a interação entre som e imagem (Korsgaard, 2017).

O aprofundamento do campo de estudos dos videoclipes trouxe à luz a sua origem enquanto produto pós-moderno, devido à sua natureza mista entre publicidade e expressão artística (Straw, 1988). Sobre o pós-moderno, a pesquisa revelou que neste período se observou um declínio das grandes narrativas, ou seja, das crenças universais ou dogmáticas, em prol de um foco no contexto individual de cada ser em sociedade (Lyotard, 1984). Este contexto proporcionou a criação de textos fragmentados e segmentados (Bradbury & McFarlane, 1991). No videoclipe, o recurso a uma associação entre personagens e cenários pouco realistas, a manipulação temporal e espacial, bem como a sua natureza fragmentada de narrativa alinham-se com estas características (Vernallis, 2004).

É, deste modo, possível transportar a lógica do pensamento pós-moderno, presente no videoclipe, para uma análise da natureza híbrida e transformativa do álbum visual. Segundo o estudo, o pensamento pós-moderno é caracterizado como um reflexo dos avanços tecnológicos sentidos na sociedade (Lyotard, 1984). Em concreto, no que diz respeito à comunicação e à arte, este fenómeno resultou da computorização da sociedade, que permitiu o cruzamento de diferentes formatos de mídia, através da integração de distintas formas de texto, imagem e sons (McGuigan, 2006). Ainda, o estudo revelou a atual convivência com uma condição pós-digital, na qual a computação se faz sentir no dia-a-dia de todos nós (Carvalhais, 2022), nomeadamente no meio das artes e da comunicação. Neste contexto, a computação influenciou o processo de composição e produção musical, bem como o domínio da imagem, com a possibilidade de criação de imagens através de computação (Gonçalves & Schiavoni, 2020; Mitchell, 2013). O álbum visual, por ser uma tipologia de produto composta por texto musical e visual, beneficia de contributos da arte computacional nas duas áreas, uma vez que integra processos de programação e recorre à computação para a sua execução.

À luz do estudo realizado, foi possível desenvolver um modelo de análise do álbum visual, de modo a compilar as diferentes descobertas científicas deste campo numa

caracterização formal do objeto de estudo. Neste sentido, o modelo desenvolvido toma em atenção a duração do produto, a sua relação direta com o álbum fonográfico correspondente, de acordo com as músicas que dele incorpora, bem como os mecanismos de continuidade a que recorre, nomeadamente os *leitmotifs*. Desta análise faz também parte o estudo das técnicas estéticas emprestadas do videoclipe, sendo estas a intertextualidade, a montagem não linear e a interação entre o som e a imagem. Ainda, o modelo desenvolvido antecipa que se possa analisar estes objetos de comunicação à luz dos campos teóricos do pós-moderno e da arte computacional, atendendo aos mecanismos de desenvolvimento aplicadas no mesmo.

No que diz respeito ao projeto *Madrugada / Alvorada*, o seu desenvolvimento foi composto por diferentes fases de processo criativo, desde a pesquisa, ao desenvolvimento de moodboards e storyboard, o desenvolvimento de um guia técnico, as filmagens e pós-produção. O resultado foi um produto de 21 minutos de duração, que incorpora a totalidade das faixas do disco homónimo e que recorre a diferentes *leitmotifs*, como a roupa do protagonista, um ecrã vintage e uma corrente, que conferem ao projeto uma componente de continuidade, como é definida por Harrison (2014). *Madrugada / Alvorada* recorre também às técnicas estéticas do videoclipe, referenciando outras obras media e orientando a sua montagem para a estrutura das músicas, criando uma interação entre o som e a imagem.

O projeto pode ser analisado à luz da teoria do pós-moderno, por integrar diferentes formas de linguagem e apresentar elementos de fragmentação, tanto a nível estético, como no protagonista que, revelando ser o seu próprio antagonista, se encontra num momento de fraturação de identidade. A temática do projeto, ao ser entendida como uma visão crítica do ritmo da vida de trabalho na sociedade atual, alinha-se também com a temática de uma sociedade fragmentada do pós-moderno. Neste sentido, *Madrugada / Alvorada* é o resultado de uma sociedade pós digital, que utiliza elementos da arte computacional para o seu desenvolvimento. À parte do recurso a processos de computação no momento de produção e composição, com o recurso a *plug-ins* e sonoplastias, fez também parte do processo a criação de imagens computacionais, integradas ao longo do projeto, principalmente visíveis em *Banho-Maria*.

Este trabalho abre portas para futuras pesquisas relacionadas com álbuns visuais no contexto do audiovisual e multimédia, estimulando a pesquisa de novos conceitos e formatos dentro deste campo de estudo.

Deste estudo, destaca-se a abertura para futuras pesquisas investigarem mais a fundo o desenvolvimento e disseminação dos álbuns visuais, na era pós-digital, avaliando o impacto da evolução das ferramentas utilizadas na produção, distribuição e consumo destes álbuns. Futuros estudos poderão também investigar e deduzir um maior aprofundamento da categorização do álbum visual, tendo em consideração o género musical ou fílmico a que recorrem para comunicar a mensagem pretendida. Neste sentido, é possível ainda a narrativa e estrutura dos álbuns visuais em comparação a formatos tradicionais, como o cinema. s

Em conclusão, o álbum visual revelou ser um formato de comunicação audiovisual com um vasto potencial para ser explorado academicamente. O projeto Madrugada / Alvorada serviu como um caso de estudo para aplicar e testar um modelo de análise desta tipologia de produto, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada dos álbuns visuais. Com os avanços tecnológicos, o potencial deste objeto de comunicação poderá crescer e envolver novos públicos.

Referências Bibliográficas

- Aguiar, J. D. N. (2019). O Artista e as Interpretações da Modernidade: Leituras de Charles Baudelaire. *Revista Da Pós-Grad. Em Ciências Sociais*.
<http://lattes.cnpq.br/9220956362393869>
- Alfarraji, Dr. K. A., & Al Smadi, M. M. S. (2023). Role Of The Production Designer In Filmmaking-The Pre-Production Of Narrative Film As A Case Study. In *Journal of Namibian Studies*.
- Alfieri, A. (2019). Music Video. In *International lexIcon of aesthetics* (Vol. 2, pp. 135–140). Mimesis.
- Arvidson, M., Askander, M., Borčak, L. W., Jensen, S. K., & Mousavi, N. (2022). Intermedial Combinations. In J. Bruhn & B. Schirmacher (Eds.), *Intermedial Studies: An Introduction to Meaning Across Media* (pp. 106–137). Routledge.
- Barrett, C. (2017). ‘Formation’ of the female author in the hip hop visual album: Beyoncé and FKA twigs. *The Soundtrack*, 9(1), 41–57. https://doi.org/10.1386/ts.9.1-2.41_1
- Baudelaire, C. (1863). *O Pintor da Vida Moderna*. Nova Vega.
- Beck, J. (2010). The Evolution of Sound in Cinema. In W. Guynn (Ed.), *The Routledge Companion to Film History* (pp. 64–76). Routledge.
- Bergan, R. (2016). *Sergei Eisenstein - A Life in Conflict*. Arcade.
- Binkley, T. (1997). The Vitality of Digital Creation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(2), 107–116. <https://doi.org/10.2307/431257>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. A. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press.
- Bonasera, C. (2022). *Estrangement, Performativity, and Empathy in Bo Burnham’s Inside (2021)*. *XII*(23), 2039–6597. <https://doi.org/10.13125/2039-6597/4982>
- Bradbury, M., & McFarlane, J. (1991). *Modernism: A Guide to European Literature, 1890-1930*. Penguin Books.

- Burns, L., & Hawkins, S. (2019). Introduction: Undertaking Music Video Analysis. In L. A. Burns & S. Hawkins (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis* (pp. 1–9). Bloomsbury.
- Carvalhais, M. (2022). *Art and Computation*. V2_Publishing.
- Choi, K., Oh, S., Kang, M., & McFee, B. (2022). *A Proposal for Foley Sound Synthesis Challenge*. <http://arxiv.org/abs/2207.10760>
- Cruz, T. (2007). Pósfácio. In *Pintor da Vida Moderna* (5th ed., pp. 63–102). Vega Passagens.
- Diesel, J. (2012). The Psychedelic Synesthesia of ODDSAC: Interview with Filmmaker Danny Perez. *Film Matters*, 2(3), 37–40. https://doi.org/10.1386/fm.2.3.37_1
- Dunn, B. (2019). Melanie Martinez releases new album “k-12.” *UWIRE Text*, 1. <https://link.gale.com/apps/doc/A603358897/AONE?u=anon~92c36805&sid=googleScholar&xid=8852b2ec>
- Eisenstein, S., Pudovkin, V., & Alexandrov, G. (2019). A Statment On Sound (USSR, 1928). In *Film Manifestos and Global Cinema Cultures* (pp. 565–568). University of California Press. <https://doi.org/10.1525/9780520957411-161>
- Espinoza-Carrasco, I. G., & Turriate-Guzman, A. M. (2022). Audiovisual Language Trends in Music Videos: A Review of the Scientific Literature from 2010 to 2020. *2022 6th International Conference on Communication and Information Systems, ICCIS 2022*, 124–128. <https://doi.org/10.1109/ICCIS56375.2022.9998140>
- Fairchild, C., & Marshall, P. D. (2019). Music and Persona: An Introduction. In *Persona Studies* (Vol. 5, Issue 1).
- Goldman, D. B., Curless, B., Salesin, D., & Seitz, S. M. (2006). *Schematic Storyboarding for Video Visualization and Editing*.
- Gonçalves, L. L., & Schiavoni, F. L. (2020). Creating digital musical instruments with libmosaic-sound and mosaiccode. *Revista de Informatica Teorica e Aplicada*, 27(4), 95–107. <https://doi.org/10.22456/2175-2745.104342>

- Goodwin, A. (1992). *Dancing in the Distraction Factory: Music Television and Popular Culture*. University of Minnesota Press.
- Haber, H. F. (1994). *Beyond Postmodern Politics Lyotard, Rorty, Foucault*. Routledge.
- Harper, P. (2019). BEYONCÉ: Viral Techniques and the Visual Album. *Popular Music and Society*, 42(1), 61–81. <https://doi.org/10.1080/03007766.2019.1555895>
- Harrison, C. (2014). *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé A Master's Thesis for the Degree Master of Arts (Two Years) in Visual Culture*.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard*.
- Hartmann, J. (2017). Sound, Vision, and Embodied Performativity in Beyoncé Knowles' Visual Album *Lemonade* (2016). *European Journal of American Studies*, 12(4). <https://doi.org/10.4000/ejas.12415>
- Holzbach, A. D. (2012). MTV: a remediação da rádio FM na construção de um canal musical de televisão. *Galáxia*, 24, 265–278. <http://bit.ly/mPLkqz>.
- Janotti, Jr. Jeder. (1997). O Videoclipe Como forma de Experiência Estética na Comunicação. In *A televisão e as Políticas Regionais de Comunicação: Vol. Edições Ianamá*,.
- Jirsa, T., & Korsgaard, M. B. (2019). The music video in transformation: Notes on a hybrid audiovisual configuration. In *Music, Sound and the Moving Image* (Vol. 13, Issue 2, pp. 111–122). Liverpool University Press. <https://doi.org/10.3828/msmi.2019.7>
- Kalinak, K. (2010). *Film Music: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Kaplan, E. A. (1987). *Rocking Around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. Routledge.
- Korsgaard, M. B. (2017). *Music Video after MTV: audiovisual studies, new media and popular music* (M. B. Korsgaard, Ed.). Routledge.
- Korsgaard, M. B. (2019). Changing Dynamics and Diversity in Music Video Production and Distribution. In L. A. Burns & S. Hawkins (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis* (pp. 13–26). Bloomsbury.

- Kretzer, A. (2020). Beyond the haze of carnival candles: Cinematic space in architectural design education. In *Handbook of Research on Methodologies for Design and Production Practices in Interior Architecture* (pp. 21–43). IGI Global.
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7254-2.ch002>
- Lancaster, K. (2019). *Basic cinematography : a creative guide to visual storytelling*.
- Laurie, B., & Singer, A. (2008). Choose the red pill and the blue pill. *Proceedings of the 2008 New Security Paradigms Workshop*, 127–133.
<https://doi.org/10.1145/1595676.1595695>
- Lucero, A. (2012). Framing, aligning, paradoxing, abstracting, and directing. *Proceedings of the Designing Interactive Systems Conference*, 438–447.
<https://doi.org/10.1145/2317956.2318021>
- Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press.
- Mcgregor, J. (2008). *Madonna: Icon of Postmodernity*.
- McGuigan, Jim. (2006). *Modernity and postmodern culture*. Open University Press.
- Melzer, L. (2019). *Narrative strategies and music in visual albums*. University of Utrecht.
- Mitchell, M. (2013). *Visual Effects for Film and Television Media*. Focal Press.
- Morris, P. (2012). *Nonlinear Editing*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080512792>
- Oliva, R., Bidarra, J., & Araújo, D. (2017). Vídeo e storytelling num mundo digital: Interações e narrativas em videoclipes. *Comunicacao e Sociedade*, 32, 439–457.
[https://doi.org/10.17231/comsoc.32\(2017\).2771](https://doi.org/10.17231/comsoc.32(2017).2771)
- Osborn, B. (2021). *Interpreting Music Video; Popular Music in the Post-MTV Era*.
- Paul, C. (2023). *Digital Art (World of Art)*. Thames & Hudson.
- Pettman, D. (2000). The floating life of fallen angels: Unsettled communities and Hong Kong cinema. *Postcolonial Studies*, 3(1), 69–80.
<https://doi.org/10.1080/13688790050001372>
- Pudovkin, V. I. (2013). *Film Technique and Film Acting: The Cinema Writings of V.I. Pudovkin*. Read Books Ltd.

- Rafferty, K. L. (2018). Blond or Blonde? Frank Ocean and Identity Construction. In *Popular Music* (Vol. 32, Issue 3). <https://doi.org/10.1017/S0261143013000329>
- Reis, C., & Lopes, A. C. M. (2000). *Dicionário de Narratologia*. Almedina.
- Reis, M. R. dos, & Merino, E. A. D. (2020). Painele semântico: revisão sistemática da literatura sobre uma ferramenta imagética de projeto voltada à definição estético-simbólica do produto. *Estudos Em Design*, 28(1). <https://doi.org/10.35522/eed.v28i1.893>
- Sedeño-Valdellós, A. M. (2016). The visual album as a new promotional form of the music industry: The case of let England Shake by PJ Harvey and Seamus Murphy. In *Palabra Clave* (Vol. 19, Issue 1, pp. 105–132). Universidad de La Sabana. <https://doi.org/10.5294/pacla.2016.19.1.5>
- Sedeño-Valdellós, A. M. (2019). *The visual album as transmedia project: the music video and the transmedia experience in popular music | Dr Ana Sedeño-Valdellós Lecturer in Audiovisual Communication and Advertising-Universidad de Málaga*.
- Sedeño-Valdellós, A. M. (2021a). El Mal Querer as a visual album: Spanish symbology, appropriation, and transmedia narrative in Rosalía's music videos. *Palabra Clave*, 24(2). <https://doi.org/10.5294/PACLA.2021.24.2.6>
- Sedeño-Valdellós, A. M. (2021b). Proyectos musicales y nuevas formas de la visualidad performativa: el álbum visual Black is King de Beyoncé. *Hipertext.Net*, 22, 75–84. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i22.07>
- Shary, T. M. (1988). *An Analysis of Ingmar Bergman's Persona*.
- Shaviro, S. (2017). *Digital Music Videos*. Rutgers University Press.
- Simon, M. (2012). *Storyboards: Motion In Art*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780080465951>
- Strachan, R. (2019). Post-Digital Music Video and Genre: Indie Rock, Nostalgia, Digitization, and Technological Materiality. In L. A. Burns & S. Hawkins (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis* (Buens, pp. 143–161). Bloomsbury.

- Strauss, N. (2002). Tunes for Toons: A Cartoon Music Primer. In D. Goldmark & Y. Taylor (Eds.), *The cartoon music book* (pp. 5–13). A Cappella, Chicago, Ill.
- Straw, W. (1988). Music video in its contexts: Popular music and post-modernism in the 1980s. *Popular Music*, 7(3), 247–266. <https://doi.org/10.1017/S0261143000002932>
- Taylor, R. (1996). The Illusion of Happiness and the Happiness of Illusion: Grigorii Aleksandrov’s “The Circus.” *The Slavonic and East European Review*, 74(4), 601–620.
- Tomášková, D. B. (2022). *Magisterská diplomová práce Levels of Stylizations of Persona in Bo Burnham’s Inside*.
- Vecchia, L. D. (2017). *EXPANDINDO AS FRONTEIRAS DO ÁLBUM VISUAL: O CASO LEMONADE DE BEYONCÉ KNOWLES*. Universidade Federal de Santa Catarina.
- Vecchia, L. D. (2020). *O Álbum Visual e a Reconfiguração de Formatos Audiovisuais na Cultura Digital Niterói 2020* [Universidade Federal Fluminense]. <https://doi.org/10.22409/PPGCOM.2020.m.06079108950>
- Vecchia, L. D., & Dornelles, W. D. S. (2020). Uma odisseia em nove atos: configurações estéticas e dimensões performáticas do álbum visual na cultura digital. *Revista Brasileira de Música*, 33(1), 235–263. <https://doi.org/10.47146/rbm.v33i1.33635>
- Vernallis, C. (2004). *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. Columbia University Press.
- Vincent, P. (2021). Solange, Visual Albums, and Black Representation. In *bowdoin journal of cinema*.
- Watkinson. (2001). *The Art of Digital Audio*.

Anexos

Anexo 1 – Storyboard

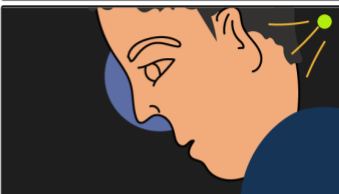

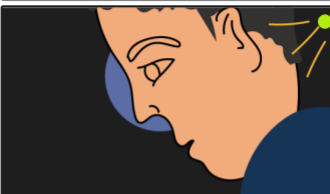



Track 1: Madrugada

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 1 Plano 1</p>  <p><i>intro: pré começo da música.</i> Plano aberto (Zoom in digital). Secretária de trabalho com KICU sentado nela, iluminada como se fosse palco.</p>	<p>Scene: 1 Plano 2</p>  <p><i>instrumental</i> Plano fechado (DIABRA POV / Tilt diagonal), KICU à secretária, desconfortável com a proximidade da câmara, olha para o colo.</p>	<p>Scene: 1 Plano 2</p>  <p><i>instrumental</i> Plano fechado (DIABRA POV / Tilt diagonal), KICU tem um pad controller no colo, escondido.</p>
<p>Scene: 1 Plano 3</p>  <p><i>~ a marca da minha almofada ...~</i> Plano médio. KICU canta à secretária.</p>	<p>Scene: 1 Plano 4</p>  <p><i>~ Nunca estou p'ra ti nem p'ra ninguém ...~</i> Plano fechado. KICU canta à secretária.</p>	<p>Scene: 1 Plano 3</p>  <p><i>~ O trabalho é um frio que não se agasalha ...~</i> Plano médio. KICU canta à secretária, DIABRA surge por trás.</p>







Track 1: Madrugada

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 1 Plano 2</p>  <p><i>~ De tanto cantar, não me sobrou nada ~</i> Plano close-up (DIABRA POV), KICU canta e faz-se desconfortável</p>	<p>Scene: 1 Plano 2b</p>  <p><i>~ De tanto cantar, não me sobrou nada ~</i> Plano close-up (KICU POV), DIABRA olha KICU</p>	<p>Scene: 1 Plano 2</p>  <p><i>~ Ah, na vida ou se descansa ou se trabalha ~</i> Plano close-up (DIABRA POV), KICU canta, finge que trabalha.</p>
<p>Scene: 1 Plano 2b</p>  <p><i>~ E eu vivo entre o sonho ~</i> Plano close-up (KICU POV), DIABRA desvia olhar de KICU</p>	<p>Scene: 1 Plano 5</p>  <p><i>~ e eu vivo entre o sonho ~</i> Plano close-up (KICU POV), DIABRA olha KICU</p>	<p>Scene: 1 Plano 2b</p>  <p><i>~ e a alvorada ~</i> Plano close-up (KICU POV), DIABRA volta a olhar para KICU. Apanha-o.</p>


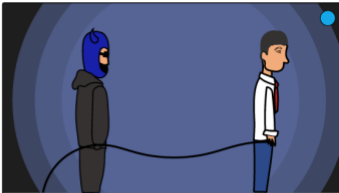

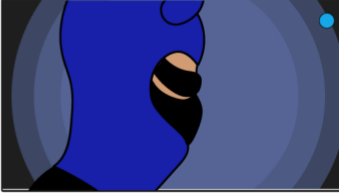


Track 1: Madrugada

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 1 Plano 4</p>  <p>- alvorada... - Plano médio. KICU levanta-se para fugir. Vemos algo que brilha no seu rasto.</p>	<p>Scene: 1 Plano 2b</p>  <p>- alvorada - Plano close-up. DIABRA observa KICU.</p>	<p>Scene: 1 Plano 2</p>  <p>- alvorada - Plano Detalhe (Soft Focus). Arrastar da corrente, desfocado, sem se entender bem.</p>
<p>Scene: 1 Plano 4</p>  <p>- instrumental (beat drop) - Plano médio. DIABRA e KICU lutam. KICU solta-se</p>	<p>Scene: 2 Plano 1</p>  <p>- instrumental - Plano médio. KICU a correr</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>- instrumental - Plano Close-Up. KICU a correr.</p>


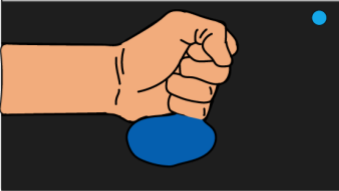



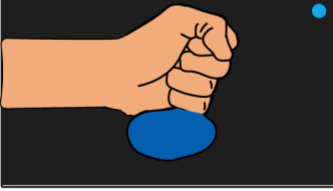
Track 1: Madrugada

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 2 Plano 2b</p>  <p>- instrumental - Plano Close-Up. DIABRA a correr.</p>	<p>Scene: 2 Plano 3</p>  <p>- Eu vivo entre o sonho e a alvorada... - Plano médio. DIABRA segura na corrente, prende KICU.</p>	<p>Scene: 1 Plano 3</p>  <p>- A vida vale a pena é de madrugada... - Plano médio. KICU canta à secretária, abana a cabeça.</p>
<p>Scene: 2 Plano 4a</p>  <p>- Eu vivo entre o sonho e a alvorada... - Plano Fechado. cara DIABRA.</p>	<p>Scene: 2 Plano 4b</p>  <p>- A vida vale a pena é de madrugada... - Plano Fechado. KICU vira-se para encarar DIABRA.</p>	<p>Scene: 2 Plano 3</p>  <p>- instrumental (beat drop) - Plano médio. DIABRA e KICU frente a frente. Puxam a corrente. KICU cai.</p>






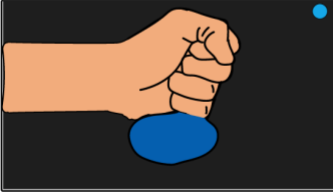
Track 1: Madrugada

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 2 Plano 5</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Detalhe. Mão de DIABRA no ar para dar um soco.</p>	<p>Scene: 3 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Detalhe. Mão a esmagar plasticina azul. (slowmo)</p>	<p>Scene: 2 Plano 4b</p>  <p>~ instrumental ~ Plano fechado (POV DIABRA). Cara KICU (por baixo de DIABRA), troca de posição, fica por cima.</p>
<p>Scene: 3 Plano 2</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Detalhe. Mão a esmagar plasticina vermelha. (slowmo)</p>	<p>Scene: 2 Plano 4a</p>  <p>~ instrumental ~ Plano fechado (POV KICU). Cara DIABRA (por baixo de KICU), troca de posição, fica por cima.</p>	<p>Scene: 3 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Detalhe. Mão a esmagar plasticina azul. (slowmo)</p>

Track 1: Madrugada







● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 2 Plano 4b</p>  <p>~ Eu vivo entre o sonho e alvorada... ~ Plano fechado (POV DIABRA). Cara KICU (por baixo de DIABRA).</p>	<p>Scene: 3 Plano 1</p>  <p>~ instrumental (beat drop) ~ Plano Detalhe. Mão a esmagar plasticina vermelha. (slowmo)</p>	<p>Scene: 2 Plano 4a</p>  <p>~ instrumental ~ Plano fechado (POV KICU). Cara DIABRA (por baixo de KICU), troca de posição, fica por cima.</p>
<p>Scene: 2 Plano 4b</p>  <p>~ instrumental ~ Plano fechado (POV DIABRA). Cara KICU (por cima), canta.</p>	<p>Scene: 2 Plano 3</p>  <p>~ instrumental ~ Plano médio. Os dois lutam através da corrente.</p>	<p>Scene: 3 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Detalhe. Mão esmaga plasticina azul. (slowmo)</p>

Track 1: Madrugada







● Plano Cantado ● Plano Narrativo		
<p>Scene: 1 Plano 3</p>  <p>~ somos seis, choro sem...~ Plano médio. KICU à secretária. Rouba Ecrã do PC.</p>	<p>Scene: 2 Plano 5</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Zenital. DIABRA está no chão, derrotada.</p>	<p>Scene: 2 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano médio. KICU a correr, com o ecrã debaixo do braço.</p>
<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ intro Banho-Maria ~ Plano Close-Up. KICU a correr.</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ intro Banho-Maria ~ Plano Close-Up. KICU para, chroma surge de trás</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ intro Banho-Maria ~ Plano Close-Up. KICU, chroma atrás</p>

Track 2: Banho-Maria

● Plano Cantado ● Plano Narrativo		
<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ digo que não posso só porque não quero ~ Plano Close-Up (Zoom digital). KICU, chroma atrás.</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ beat break ~ Plano Close-Up (Zoom digital). KICU, chroma atrás. Fundos mudam ao ritmo. Luzes falham.</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ Cantaria sempre ~ Plano Close-Up (Zoom out digital, Rotação). KICU canta sobre fundos de céu em loop que parece um sonho.</p>
<p>Scene: 3 Plano 1</p>  <p>~ quem sabe saiba dormir... ~ Plano Close-up. DIABRA vigia KICU</p>	<p>Scene: 3 Plano 2</p>  <p>~ quem sabe saiba dormir... ~ Plano Detalhe. DIABRA muda os fundos de KICU</p>	<p>Scene: 2 Plano 2b</p>  <p>~Que cave da terra...~ Plano Fechado. KICU apercebe-se da mudança de fundo</p>







Track 3_ Chorar no LUX

● Plano Cantado ● Plano Narrativo





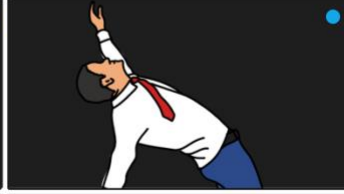

<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ Cantaria sempre ~ Plano Close-Up (Zoom out digital, Rotação). KICU canta sobre fundos que parecem vindos de um sonho.</p>	<p>Scene: 2 Plano 2</p>  <p>~ fim ~ Plano Close-Up. KICU "acorda", chroma atrás fica verde. KICU corre do frame.</p>	<p>Scene: 4 Plano 1</p>  <p>~ ~ POV KICU. KICU corre pela rua, segura a câmera.</p>
<p>Scene: 5 Plano 1</p>  <p>~ Já não choro ao luar ~ POV KICU - Plano Fechado (Picado). KICU pouso a câmera, atrás de si uma confusão de cabos. Acende a luz. Canta.</p>	<p>Scene: 5 Plano 2</p>  <p>~ Choro porque choro porque ~ Plano médio. KICU canta e dança.</p>	<p>Scene: 5 Plano 3</p>  <p>~ Nunca vai parar ~ Plano médio(Slow-mo). DIABRA observa no fundo.</p>

Track 3_ Chorar no LUX







● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 5 Plano 1</p>  <p>~ Ando a parar-te aos prantos ~ Plano Fechado. KICU canta, para a câmera, segura-a.</p>	<p>Scene: 5 Plano 4</p>  <p>~ Porque não sei onde vou parar ~ Plano fechado (movimento). Entre flashes de luz, os dois olham-se.</p>	<p>Scene: 5 Plano 5</p>  <p>~ Porque a vida não vai parar ~ Plano fechado (Movimento). KICU vira-se e vê DIABRA.</p>
<p>Scene: 5 Plano 3</p>  <p>~ Instrumental ~ Plano médio (slow-mo). DIABRA começa a correr até KICU.</p>	<p>Scene: 5 Plano 2</p>  <p>~ Instrumental ~ Plano médio (Slow-mo). KICU começa a correr até DIABRA.</p>	<p>Scene: 5 Plano 1</p>  <p>~ Instrumental ~ Plano Fechado. KICU canta, para a câmera, segura-a.</p>

Track 3_ Chorar no LUX


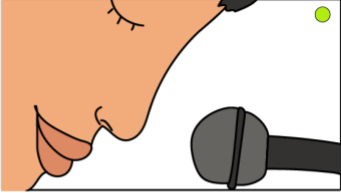
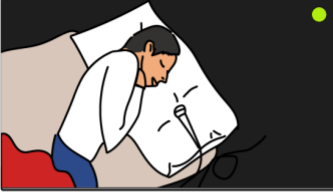
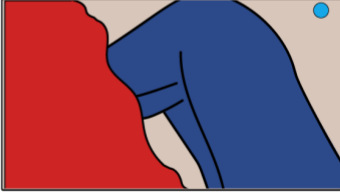


● Plano Cantado ● Plano Narrativo		
<p>Scene: 5 Plano 1b</p>  <p>- instrumental - Plano Fechado. DIABRA no fundo dos cabos.</p>	<p>Scene: 2 Plano 4b</p>  <p>- instrumental - Plano close-up (DIABRA POV). KICU por cima de DIABRA. DIABRA e KICU "lutam".</p>	<p>Scene: 2 Plano 4</p>  <p>- instrumental - Plano close-up (KICU POV). DIABRA por cima de KICU. DIABRA e KICU "lutam".</p>
<p>Scene: 5 Plano 5</p>  <p>- instrumental (verso 2) - Plano Fechado/Close-Up. DIABRA no fundo dos cabos.KICU cai.</p>	<p>Scene: 5 Plano 6</p>  <p>- instrumental (verso 2) - Plano médio (perfil). KICU cai.</p>	<p>Scene: 5 Plano 7</p>  <p>- instrumental (verso 2) - Plano Americano Contrapicado. DIABRA Segura o ecrã, olha para baixo.</p>

Track 3_ Chorar no LUX

● Plano Cantado ● Plano Narrativo		
<p>Scene: 6 Plano 1</p>  <p>- Ando a chorar aos cantos - Plano Fechado (Zenital + Digital zoom in). KICU está no chão. Canta.</p>	<p>Scene: 5 Plano 1b</p>  <p>- Quem chora por amor faz um rio - Plano Médio (Digital zoom in). DIABRA com o ecrã.</p>	<p>Scene: 5 Plano 4</p>  <p>- Quem chora por amor faz um rio - Plano Fechado (Digital zoom in). DIABRA dança com o ecrã.</p>
<p>Scene: 5 Plano 1b</p>  <p>- Quem chora por amor faz um rio - Plano Médio (Digital zoom in). DIABRA dança com o ecrã.</p>	<p>Scene: 5 Plano 1b</p>  <p>- fim - Plano Médio (Digital zoom in). DIABRA derruba câmara.</p>	<p>Scene: 6 Plano 1</p>  <p>- fim - Plano Médio (Digital zoom in). KICU apático.</p>

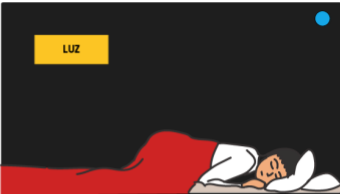





Track 4_ Encomenda

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 6 Plano 2</p>  <p>- Copo meio vazio - Plano Médio. KICU vira-se e canta.</p>	<p>Scene: 6 Plano 3</p>  <p>- Encomenda amarga - Extreme Close-up. KICU canta. Manta vai subindo e tapando-o.</p>	<p>Scene: 6 Plano 2</p>  <p>- E beber o que não é preciso - Plano Médio. KICU canta.</p>
<p>Scene: 6 Plano 4</p>  <p>- Dar vazão a um corpo fingido - Plano detalhe. Manta vai subindo.</p>	<p>Scene: 6 Plano 2</p>  <p>- Sou, sou, sou - Extreme Close-up. KICU canta. Manta vai subindo e tapando-o.</p>	<p>Scene: 6 Plano 5</p>  <p>- instrumental - Plano Médio.</p>

Track 4_ Encomenda

● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Corpo meio vazio - Plano Médio. KICU "dorme".</p>	<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Encomenda triste - Plano médio (cont.). KICU "dorme". DIABRA atrás.</p>	<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Levam o que não pulso - Plano Médio/Fechado (cont.). KICU dorme, DIABRA aproxima-se.</p>
<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Só na noite tenho impulso - Plano médio fechado (pan). DIABRA afasta-se.</p>	<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Sou, sou, sou - Plano médio fechado. KICU acordá e vê DIABRA, olham-se</p>	<p>Scene: 6 Plano 6</p>  <p>- Sou, sou, sou - Plano Médio. Os dois encontram-se e aproximam-se</p>

Track 4_ Encomenda

● Plano Cantado ● Plano Narrativo




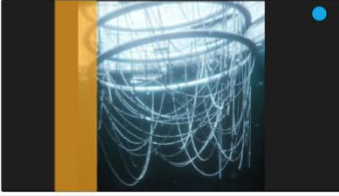


<p>Scene: 6 Plano 8</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado / Close-up. Os dois estão próximos.</p>	<p>Scene: 6 Plano 8</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado / Close-up (Zoom in Digital). Os dois lado a lado.</p>	<p>Scene: 6 Plano 8</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado / Close-up. Os dois frente a frente.</p>
<p>Scene: 6 Plano 8</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado / Close-up. Os dois frente a frente. KICU começa a tentar tirar a máscara.</p>	<p>Scene: 7 Plano 1</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado (Zoom in Digital). DIABRA Tira a Máscara</p>	<p>Scene: 7 Plano 1</p> <p>~ instrumental ~ Plano Fechado (Zoom in Digital). DIABRA Tira a Máscara. É KICU por trás dela.</p>

Track 5_ Alvorada







● Plano Cantado ● Plano Narrativo

<p>Scene: 8 Plano 1</p> <p>~ instrumental ~ Plano Aberto. KICU anda de costas, segura o monitor. A Máscara está no chão. A manhã está a começar.</p>	<p>Scene: 8 Plano 2</p> <p>~ Como seis dias em que podia estar a dançar - Plano Fechado (perfil). KICU anda, segura o monitor. Canta</p>	<p>Scene: 8 Plano 3</p> <p>~ Somos cem de nós que não queremos aqui estar - Plano Aberto. No céu, vemos a luz do amanhecer.</p>
<p>Scene: 9 Plano 1</p> <p>~ Não quero passar horas a fio a cavar o que nada me diz - Plano Fechado (3/4). KICU cava e canta.</p>	<p>Scene: 9 Plano 2</p> <p>~ Quero ser feliz, dançar por aí - Plano Americano. KICU cava e canta.</p>	<p>Scene: 9 Plano 3</p> <p>~ Alta e dourada - Plano Detalhe. Pá a cavar.</p>




Track 5 _ Alvorada



● Plano Cantado ● Plano Narrativo		
<p>Scene: 8 Plano 3</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Aberto. Sol espreita.</p>	<p>Scene: 1 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Aberto. Secretária de KICU. Luz vertical passa na horizontal.</p>	<p>Scene: 1 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Aberto. Secretária de KICU. Luz vertical passa na horizontal.</p>
<p>Scene: 5 Plano 1</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Médio. Sala dos cabos. Luz vertical passa na horizontal.</p>	<p>Scene: 6 Plano 2</p>  <p>~ instrumental ~ Plano Médio. Cama. Luz vertical passa na horizontal.</p>	<p>Scene: 9 Plano 4</p>  <p>~ instrumental (TOM) ~ Plano Zenital. KICU atira monitor para o buraco cavado.</p>

Anexo 2 – Guia Técnico

Cena 1 Planos 1, 3 e 4	<p>Ideia:</p> 	<p>Exposição: shutter normal (180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: 3 pontos, <i>low key</i>, soft, >5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Geral. Pan inicial (Dta – Esq)</p>	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	<p>Inspiração:</p> 		
Cena 1 Plano 2	<p>Ideia:</p> 	<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (>F8)</p> <p>Iluminação: 3 pontos (pouca <i>backlight</i>), <i>low key</i>, soft, >5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Fechado, sem movimento.</p>	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	<p>Inspiração:</p>  <p>Manter fundo iluminado, mas costas de KICU sem luz.</p>		
Cena 1 Plano 2b	<p>Ideia:</p> 	<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (>F8)</p> <p>Iluminação: 3 pontos (mais lateral direita), <i>low key</i>, soft, >5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Fechado, sem movimento.</p>	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	<p>Inspiração:</p> 		




Cena 1 Plano 5	Ideia:		Exposição: shutter mais aberto (>180), maior abertura (>F4)	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	Inspiração:		Iluminação: Key light, low key, soft, > 5600K Movimento / Posição Camera: Tilt pelo comprimento da corrente.	

Cena 2 Planos 1, 2, 2b			Exposição: shutter normal (180 – podemos tentar um take com menor velocidade), maior abertura (>F8)	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	Inspiração:	 	Iluminação: 3 pontos (back light forte, key light da cor do projector da cena anterior), low key, soft, > 5600K Movimento / Posição Camera: Plano Médio, sem movimento. 50ps	

Cena 2 Planos 3	Ideia:		Exposição: shutter normal (180), pouca abertura Iluminação: 3 pontos (back light forte, key light da cor do projector da cena anterior), low key, soft, > 5600K Movimento / Posição Camera: Plano Médio, sem movimento. 50 fps	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	Inspiração:			



Cena 2 Plano 4a e 4b	Ideia:		Exposição: shutter normal (180), grande abertura (>F4) Iluminação: Back light forte + key light, hard key, soft, > 5600K Movimento / Posição Camera: Plano Fechado, sem movimento. 50ps	Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	Inspiração:			

Cena 3 Plano 5	Ideia:		Exposição: shutter normal (180), pouca abertura Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, medium soft, > 5600K Movimento / Posição Camera: Plano Aberto, Camera roll. 50ps	Escadote ou Tripés altos, Luz, Spotlight, Filtro Azul, Fundo Preto, Máquina de Fumo,
	Inspiração:			

Cena 2 Plano 2c		<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (>F8)</p> <p>Iluminação: 3 Pontos de Luz, high key, medium soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio, sem movimento, 50ps</p>	<p>Dimmer, Suporte fundos, Pano Verde, Leds,</p>
	 		

Cena 3 Plano 1		<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (>F8)</p> <p>Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, hard, > 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio-Aberto, sem movimento.</p>	<p>Spotlight, Fundo Preto, Máquina de Fumo,</p>
			
			

Cena 3 Plano 2		<p>Exposição: shutter normal (180), grande abertura (>F4)</p> <p>Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, hard, > 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Detalhe, sem movimento.</p>	<p>Spotlight, Fundo Preto, Máquina de Fumo,</p>
			

Cena 5 Planos 1, 2		Exposição: shutter normal (180), pouca abertura	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripês
		Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, hard, > 5600K. Luz acende no início. Movimento / Posição Camera: Plano médio picado (POV), acompanha movimento de KICU até pousar a câmara.	




Cena 5 Planos 3		Exposição: shutter normal (180), maior abertura (>F8)	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripês
		Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, hard, > 5600K. 50 fns Movimento / Posição Camera: Plano médio. Pan Dta - Esg, a descobrir DIABRA.	

Cena 5 Planos 4 e 5		Exposição: shutter normal (180), pouca abertura	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripês
		Iluminação: 1-2 Ponto(s) de Luz, low key, hard, > 5600K. Movimento / Posição Camera: Plano fechado, acompanha o movimento de KICU.	

Cena 5 Planos 6 e 6b		<p>Exposição: shutter mais aberto (>180), maior abertura (>F8)</p> <p>Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, hard, > 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Close-Up. Câmera treme.</p>	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripés
		<p>Plano mais fechado que a referência, mas usar motion blur.</p>	
		<p>Exposição: shutter mais aberto (>180), grande abertura</p> <p>Iluminação: 1-2 Pontos de Luz (Key + Back), low key, soft, > 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Fechado Picado. Câmera estática.</p>	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripés
			
		<p>Exposição: shutter mais aberto (>180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: 1-2 Pontos de Luz (Key + Back), low key, soft, > 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio. Câmera estática.</p>	LEDS, Spotlight Cabos, Suporte Fundos, Tripés
		<p>Cor mais azulada, mas manter este posicionamento da câmera e pontos de luz.</p>	



	<p>Exposição: shutter normal (180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: 1-2 Pontos de Luz (Key + Back), low key, soft, > 5600K</p>	<p>Spotlight Cabos, Ecrã, Suporte Fundos, Tripés</p>
	<p>O ângulo é o da primeira foto (mais ou menos), a iluminação é inspirada na segunda, mas menos silhueta, tentar dar mais informação da personagem com uma key light.</p>	








<p>Cena 6 Planos 1, 2 e 3</p>		<p>Exposição: shutter normal (180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: 3 Pontos de Luz, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio-largo. Câmera estática.</p>	<p>LEDS, Spotlight Cabos, Microfone, Suporte Fundos, Tripés</p>
	<p>Escala:</p> 	<p>Plano e cor da luz da primeira referência, pontos de iluminação da segunda. Nesta música as cores tomam-se um pouco mais quentes.</p>	







Cena 6 Plano 6		<p>Exposição: shutter normal (180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: 2 pontos de Luz (Key + Backlight), low key, soft, <5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio-largo. Ligeiro pan e aproximação da câmera com o desenrolar da ação.</p>	LED, Lençol Branco, Spotlight
		Substituir ponto de luz do fundo por um foco artificial.	
			

Cena 6 Plano 7		<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (<F8)</p> <p>Iluminação: 2 Pontos de Luz, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Fechado. Pan vai e vem.</p>	LED, Lençol Branco, Spotlight
		Iluminação semelhante ao plano anterior.	

		<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (<F8)</p> <p>Iluminação: 3 Pontos de Luz, <u>low key</u>, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio. <u>Roll</u> Ligeiro. 50 fps</p>	<p>LED, Lençol Branco, <u>Spotlight</u></p>
<p>Cena 7 Plano 1</p>	<p>1:</p> 		

		<p>Exposição: shutter normal (180), alguma abertura (F8)</p> <p>Iluminação: 3 Pontos de Luz – um ponto na máscara em primeiro plano, outros dois no fundo, onde se vê KICU, <u>low key</u>, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Geral <u>Contrapicado</u>, Estático. 50 fps</p>	<p>Luz Natural, <u>Ecrã</u></p>
<p>Cena 8 Plano 1</p>		<p>Ainda de noite, Usar luz de rua amarelada.</p>	

Cena 8 Plano 2		<p>Exposição: shutter normal (180), alguma abertura (F8)</p> <p>Iluminação: 1 Ponto de Luz, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio. Acompanha o andar de KICU.</p>	Luz Natural, Ecrã
		<p>Ainda de noite, Usar luz de rua amarelada. Complementar com um ponto de luz.</p>	
Cena 8 Plano 3		<p>Exposição: shutter normal (180), pouca abertura</p> <p>Iluminação: Luz Natural, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Geral.</p>	Luz Natural, Pá, Ecrã
		<p>Exposição: shutter normal (180), alguma abertura (F8)</p> <p>Iluminação: 2 Pontos, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio-Fechado (3/4)</p>	
Cena 9 Planos 1 e 4			Luz Natural, Pá, Ecrã
		<p>Sol já nasceu. Sol de amanhecer, mas reforçar com 2 pontos de luz, sem ser natural. Luz artificial vs ambiente natural.</p>	
			

		<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (<F8)</p> <p>Iluminação: 2 Pontos, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Médio contrapicado. Ligeiro tilt a acompanhar o movimento de KICU.</p>	<p>Luz Natural, Pá, Ecrã</p>
<p>Cena 9 Plano 2</p>	  	<p>Mesma iluminação que anterior. Sol de amanhecer, mas reforçar com 2 pontos de luz, sem ser natural. Luz artificial vs ambiente natural.</p>	
<p>Cena 9 Planos 3 e 5</p>	 	<p>Exposição: shutter normal (180), maior abertura (<F4)</p> <p>Iluminação: 2 Pontos, low key, soft, < 5600K</p> <p>Movimento / Posição Camera: Plano Detalhe</p>	<p>Luz Natural, Pá, Ecrã</p>