



Instituto Politécnico de Lisboa

Escola Superior de Comunicação Social

Mestrado em Audiovisual e Multimédia

**O Riot Grrrl em motion graphics: a conceção de um videoclipe para o
tema Rebel Girl, da banda Bikini Kill**

Jessica Ribeiro Latif

PROJETO SUBMETIDO COM VISTA À OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM AUDIOVISUAL
E MULTIMÉDIA

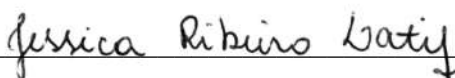
Trabalho orientado por:

Professor Luís Monteiro

Lisboa, 2025

Declaração anti-plágio

Declaro ser a autora deste trabalho de projeto, parte dos requisitos obrigatórios para a obtenção do grau de Mestre em Audiovisual e Multimédia. Este trabalho possui um carácter original, que nunca foi submetido, seja no seu todo ou em qualquer uma de suas partes, a outra instituição de ensino superior a fim de adquirir um grau académico ou qualquer outra habilitação. Afirmo também que todas as citações encontram-se devidamente identificadas. Acrescento que estou ciente de que o plágio poderá resultar na anulação deste trabalho apresentado.

A handwritten signature in black ink, reading "Jessica Ribeiro Latif", is written over a horizontal line.

Jessica Ribeiro Latif

Resumo

Este projeto tem por finalidade a concepção de um videoclipe a partir da abordagem dos motion graphics para a música Rebel Girl, da banda Bikini Kill. O intuito deste trabalho é de prestar uma homenagem ao Riot Grrrl, de forma a destacar a importância do movimento que, mesmo após seus mais de 30 anos de surgimento, ainda continua oculto nas sombras do punk rock e da contracultura.

A utilização do motion graphics como tradutor da simbologia do Riot Grrrl parte do princípio de que a técnica é capaz de englobar design, movimento e diferentes sensações, entregando, desta forma, a nostalgia e a emoção que a luta feminista dentro do gênero do punk rock carrega em si.

Portanto, além de desenvolver todo um aparato teórico para justificar as escolhas feitas para o videoclipe, este trabalho escrito acompanha todas as fases da construção do mesmo: desde as primeiras ideias até os últimos ajustes na montagem nos programas Adobe After Effects 2025 e Adobe Premiere 2025.

Palavras-chave: Motion graphics; Videoclipe; Feminismo; Riot Grrrl.

Abstract

This project aims to create a music video using motion graphics for the song Rebel Girl by the band Bikini Kill. The purpose of this work is to pay tribute to Riot Grrrl, highlighting the importance of the movement which, even after more than 30 years since its emergence, still remains hidden in the shadows of punk rock and counterculture.

The use of motion graphics as a translator of Riot Grrrl symbolism is based on the principle that the technique is capable of encompassing design, movement, and different sensations, thus delivering the nostalgia and emotion that the feminist struggle within the punk rock genre carries within itself.

Therefore, in addition to developing a theoretical framework to justify the choices made for the music video, this written work accompanies all stages of its construction: from the initial ideas to the final adjustments in Adobe After Effects 2025 and Adobe Premiere 2025.

Keywords: Motion graphics; Music video; Feminism; Riot Grrrl.

Índice de capítulos

Introdução.....	9
Objetivo.....	12
1 Revisão de literatura.....	14
1.1 O videoclipe como forma de expressão.....	14
1.2 No que consiste o motion graphics?.....	19
1.2.1 O desenvolvimento da técnica.....	21
1.2.2 Os fundamentos do motion graphics.....	25
1.2.2.1 Espaço.....	26
1.2.2.2 Forma.....	28
1.2.2.3 Tempo.....	29
1.3 A utilização do motion graphics nos videoclipes.....	31
1.4 O grafismo no contexto do punk rock.....	38
1.5 O movimento Riot Grrrl.....	44
1.5.1 O desenvolvimento do feminismo.....	44
1.5.2 A cultura como ferramenta política.....	50
1.5.3 O feminismo no punk rock.....	52
2 Metodologia.....	55
2.1 Justificação do trabalho prático.....	55
2.2 Construção visual e conceitual.....	56
2.3 A decisão pela música "Rebel Girl".....	59
2.4 Pesquisa e roteiro.....	62
2.5 Motion graphics: técnicas e escolhas.....	64
3 Conceção do videoclipe "Rebel Girl".....	71
3.1 Etapas da produção.....	71
3.2 Análise do processo criativo.....	81
Considerações Finais.....	99
Bibliografia.....	102

Índice de figura

Figura 1. Sequência de créditos do filme Vertigo (1958), de Alfred Hitchcock.....	22
Figura 2. Cena com técnica de pixelização, retirada do filme Westworld (1973), de Michael Crichton.....	22
Figura 3. Sequência de créditos do filme Se7en (1995), de David Fincher.....	24
Figura 4. Exemplo de espaço da tela, nas dimensões SDTV e HDTV.....	27
Figura 5. Retângulo azul indica o controle da posição no Adobe After Effects.....	28
Figura 6. Retângulo azul indica exemplo de forma tipográfica no Adobe After Effects...	29
Figura 7. Retângulo azul indica quadros-chave (keyframes) na linha do tempo do Adobe After Effects.....	31
Figura 8. Frames retirados do videoclipe "Crazy", de Gnarl's Barkley.....	33
Figura 9. Frames retirados do videoclipe "That's What I Like", de Bruno Mars.....	34
Figura 10. Frames retirados do videoclipe "APT.", de Rosé e Bruno Mars.....	35
Figura 11. Frames retirados do videoclipe "Show Me Your Soul", do Red Hot Chili Peppers.....	35
Figura 12. Frames retirados do videoclipe "Revolution Radio", do Green Day.....	36
Figura 13. Frames retirados do videoclipe "São Paulo Motoboy", do Manu Chao.....	37
Figura 14. A banda inglesa Sex Pistols. Créditos: Richard E. Aaron/Redferns.....	38
Figura 15. Malcolm McLaren e Vivienne Westwood.....	39
Figura 16. Vivienne Westwood.....	40
Figura 17. Pôsteres da estética hippie criados por Wilson para as bandas Jefferson Airplane e Grateful Dead, em 1967 e 1966.....	41
Figura 18. Pôsteres da estética punk a anunciar o concerto das bandas X-Ray Spex e Circle Jerks.....	41
Figura 19. Capa do álbum Ramones (1976).....	42
Figura 20. Edições 4, 5 e 7 do fanzine Sniffin' Glue, de Mark Perry.....	43
Figura 21. Edição de janeiro de 1992 da revista Sassy.....	51
Figura 22. Fanzines "Riot Grrrl" (1991, edição 1) e Bikini Kill (1991, edição 2).....	54
Figura 23. Publicações retiradas do Instagram das bandas The Linda Lindas (imagens 1 e 2) e Skinny Girl Diet (imagens 3 e 4).....	58
Figura 24. Moodboard para o vídeo do projeto.....	58
Figura 25. Pôster do documentário "Punk's not dead" (2007), fanzine Riot Grrrl e fotografia da vocalista do Bikini Kill Kathleen Hanna sob o efeito halftone.....	59

Figura 26. Tipografias utilizadas na construção do vídeo e capa do álbum "The Singles", da banda Bikini Kill.....	60
Figura 27. Imagem retirada do filme "Moxie" (2021), da Netflix.....	62
Figura 28. Imagem do moodboard: analógico x digital vintage.....	63
Figura 29. Storyboard.....	64
Figura 30. Paleta de cores selecionadas para compor o videoclipe deste projeto.....	65
Figura 31. Printscreen da playlist de inspirações criada no YouTube.....	66
Figura 32. Frames retirados do videoclipe "Say Goodbye", do Green Day.....	67
Figura 33. Frames retirados do projeto "Twitter", realizado pelo Podenco.....	68
Figura 34. Frames retirados do videoclipe "Love On", da Selena Gomez.....	69
Figura 35. Vídeos dos canais do YouTube Polyphonic e Vox.....	69
Figura 36. Documentários no YouTube sobre o punk rock e o movimento Riot Grrrl.....	70
Figura 37. Páginas do fanzine Bikini Kill.....	73
Figura 38. Fotografias das bandas Bikini Kill, The Linda Lindas, Sleater-Kinney e Big Joanie.....	74
Figura 39. Inserção da letra da música no videoclipe.....	75
Figura 40. Diferentes texturas e padrões.....	75
Figura 41. Moodboard.....	76
Figura 42. Storyboard.....	77
Figura 43. Edição em Halftone no Adobe Photoshop.....	78
Figura 44. Estrutura do videoclipe.....	79
Figura 45. Grafismos no videoclipe.....	80
Figura 46. Efeitos de grain e CRT no videoclipe.....	81
Figura 47. Elementos visuais no estilo punk rock.....	84
Figura 48. Frames do filme O Couraçado Potemkine (1925), de Serguei Eisenstein.....	85
Figura 49. Stop motion no videoclipe.....	86
Figura 50. Técnica da câmara 3D no videoclipe.....	86
Figura 51. Tipografia 1 no videoclipe.....	87
Figura 52. Tipografia 2 no videoclipe.....	88
Figura 53. Textura CRT no videoclipe.....	89
Figura 54. Obra The Hand Has Five Fingers (1928), de John Heartfield.....	90
Figura 55. Diálogo inicial do videoclipe.....	92
Figura 56. Apresentação do nome da banda e da música no videoclipe.....	93

Figura 57. Os refrões do videoclipe.....	94
Figura 58. Inserção de vídeos no videoclipe.....	94
Figura 59. Imagem a cores normais e invertidas no videoclipe.....	95
Figura 60. Cortes rápidos nos vídeos do videoclipe.....	95
Figura 61. Vídeo do Bikini Kill utilizado no videoclipe.....	96
Figura 62. Cenas iniciais do videoclipe.....	97
Figura 63. Trecho do instrumental do videoclipe.....	97
Figura 64. Encerramento do videoclipe.....	98

Introdução

Por volta dos meus 12 anos de idade, em 2004, eu descobri o punk rock ao assistir aos videoclipes que passavam na MTV. Em uma época em que não havia um acesso tão amplo e popular à internet, conhecíamos muitas bandas através dos seus videoclipes na televisão. Alguns anos mais tarde, eu conheci a banda Bikini Kill e, por meio dela, me foi apresentado o movimento Riot Grrrl.

Lembro-me que uma das primeiras coisas que mais me marcaram foi saber que a Kathleen Hanna, vocalista do Bikini Kill, pediu para que o público do concerto abrisse espaço na frente do palco para que as mulheres pudessem ali ocupar. "All the girls to the front" foi o grito que me marcou, principalmente por ser uma mulher que frequenta concertos de rock desde a adolescência.

Foi durante a época da escola que também tive meus primeiros contatos com o mundo audiovisual. Ao invés de utilizar cartazes para apresentar os trabalhos, criava vídeos, nos quais eu mesma filmava e editava, ainda no antigo Windows Movie Maker.

Aos 18 anos, na minha primeira graduação, em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal do Espírito Santo, tive os meus primeiros contatos com o fazer audiovisual de forma mais profissional e fiz parte do grupo de pesquisas de iniciação científica Cultura Audiovisual e Tecnologia (CAT), no qual pude aprender sobre as telenovelas sob uma outra ótica: a da academia e de suas técnicas.

Já no curso de Cinema e Audiovisual, minha segunda graduação, também na Universidade Federal do Espírito Santo, aprofundi e refinei meus conhecimentos no campo e no ano de 2017 cursei a cadeira de Design em Movimento. Este, então, foi o início do meu contato com o motion graphics.

Em Portugal, no ano de 2022, fiz um semestre do curso de Cinema da Escola Superior de Teatro e Cinema, do Instituto Politécnico de Lisboa, no qual pude participar como Assistente de Edição em duas curtas-metragens, que foram posteriormente apresentadas no Cinema São Jorge, em Lisboa. Também tive um pouco de contato com o motion graphics na cadeira de Normas e Métodos de Montagem II.

Por fim, durante a minha trajetória no Mestrado de Audiovisual e Multimédia, da Escola Superior de Comunicação Social, mantive o contato com a montagem de vídeos e o motion graphics, finalizando a minha passagem com este trabalho a ser analisado a seguir.

Ao pensar no projeto final para o Mestrado, o meu desejo sempre foi reunir os meus grandes pontos de interesse: o motion graphics, a montagem, o formato de videoclipe e, então, o movimento Riot Grrrl. Porém, era necessário perceber o motivo para tudo isto. Qual seria a motivação para este trabalho? Qual seria a razão para criar um videoclipe para a música Rebel Girl, da banda Bikini Kill?

Muito desta vontade e deste pensamento vem da primeira frase do Riot Grrrl que me marcou: "All the girls to the front". Penso que esta sentença simboliza muito da luta feminista dentro do punk rock. É necessário abrir espaço para as mulheres, é preciso lembrar e enaltecer as que lutaram no início, assim como tomar conhecimento e consumir as que surgiram depois e seguem em atividade.

Ao pensar nos vídeos, maioritariamente dos anos 1980, Kaplan (1987, p. 61 e 62) observa o fato de existir um olhar fetichista sobre as mulheres, alçando-as meramente a um papel de objeto de desejo obsessivo do protagonista masculino.

A autora também pontua que a mulher era representada nos vídeos musicais a partir de três papéis: o primeiro, como a mãe imaculada do protagonista; o segundo, como um objeto fetichizado, que transparece algum tipo de poder, mas sem, de fato, possuí-lo; e o terceiro, no qual a mulher é apresentada a partir de um olhar voyeurístico, e seu corpo é mostrado como um objeto de desejo sexual (p. 91).

Neste sentido, os motores iniciais para a criação deste projeto surge da vontade de lembrar a importância do movimento Riot Grrrl, que mesmo tendo completado mais de 30 anos de existência, ainda segue relegado às sombras do punk rock. Além disso, este projeto também busca subverter o papel das mulheres nos vídeos, tornando-as protagonistas, com poder real de suas histórias e de seus destinos.

Com todas as razões em mente, a jornada escrita deste projeto inicia com uma Revisão de literatura no Capítulo Um, na qual percorro todos os conceitos tidos como base para a construção do conhecimento e da criação do videoclipe. Nesta parte do trabalho, é possível compreender noções sobre o videoclipe, o motion graphics, o punk rock e o movimento Riot Grrrl, com base nas percepções teóricas de autores como Beare e Crook (2016), Krasner (2013), Soares (2013), Betancourt (2013) e Woolman (2004). Também proponho um histórico da utilização do motion graphics no universo dos vídeos, que me serviu de grande inspiração para a concepção do videoclipe em si.

O Capítulo Dois, Metodologia, justifico a importância de se conceber este trabalho prático como projeto final para o Mestrado, bem como disorro e fundamento todas as minhas decisões e escolhas, desde a música-tema até as cores e tipografias, para a construção do videoclipe. Além de retirar inspirações imagéticas de produtos audiovisuais presentes na internet, também utilizei os livros Punk: An Aesthetic (2012) e The Riot Grrrl Collection (2013) como fonte de pesquisa.

Por fim, no Capítulo Três, Conceção do videoclipe "Rebel Girl", escrevo sobre as etapas técnicas da produção do vídeo, com base nas teorias de autores como Krasner (2013), Matos (2014), Bürger (1993) e Gilles Deleuze (1985). Relembro todo o caminho do trabalho, desde a pesquisa até a jornada que percorri dentro dos programas de edição da Adobe Creative Cloud, como o Adobe Photoshop, Adobe After Effects e Adobe Premiere e, desta forma, finalizo o último subcapítulo com uma análise do processo criativo e justifico as minhas escolhas e quais sensações espero que elas passem ao espectador.

Objetivo

Como já apresentado, este projeto tem como finalidade a criação de um vídeo musical, a partir da utilização da técnica de motion graphics, para a música Rebel Girl, da banda Bikini Kill. O principal interesse acerca deste trabalho é revisitar, lembrar e homenagear o movimento Riot Grrrl e destacar algumas das bandas e mulheres que fizeram e fazem parte do movimento, de forma a trazê-las ao protagonismo de sua própria história.

O objetivo geral consiste em propor um protagonismo para o motion graphics como uma técnica capaz de expressar e materializar a história do Riot Grrrl, como um resgate de símbolos culturais e políticos do movimento.

Para além da conceção prática do videoclipe, este projeto também desenvolve um trabalho de pesquisa com o intuito de compreender o papel do videoclipe e do motion graphics na cultura e no imaginário popular, e também perceber as sensações e emoções que tal produto audiovisual pode causar no público.

Ao falar dos objetivos específicos para este projeto, pode-se destacar os seguintes:

- Destacar o papel do motion graphics como técnica criativa de resgate e representação de movimentos culturais e históricos;
- Analisar a utilização do motion graphics dentro do universo dos videoclipes, como forma de expressão e de provocar sensações;
- Refletir acerca do videoclipe como um produto final capaz de exprimir ideias e causar um sentimento de acolhimento e de identificação por parte de algum grupo minoritário;
- Recordar o Riot Grrrl como um movimento importante para a libertação e representação das mulheres no cenário do punk rock;
- Explorar o processo de criação como uma jornada criativa, com desafios e aprendizados ao longo do trabalho;
- Colaborar para o desenvolvimento da área prática e teórica do audiovisual, principalmente nos campos do motion graphics e do videoclipe como ferramentas técnicas de expressão criativa, política, social e cultural.

Em suma, os objetivos deste projeto têm como finalidade tanto a conceção prática de um videoclipe quanto a construção de um memorial teórico e analítico acerca do motion graphics, do videoclipe e do movimento Riot Grrrl. A realização da pesquisa teórica em simultâneo com a criação prática do videoclipe possibilitou um diálogo atualizado e fluído entre ambos, no qual um tinha o poder de influenciar o outro.

Assim sendo, para finalizar, este trabalho tem como propósito evidenciar o audiovisual como um campo importante para a expressão artística e identitária, destacando o motion graphics como uma técnica bem-sucedida no que diz respeito à construção de uma comunicação efetiva e clara. A partir do videoclipe para a música Rebel Girl, pretende-se resgatar a relevância e a história do movimento construído por uma geração passada, utilizando-se de ferramentas digitais que dialogam com as gerações atuais.

1 Revisão de literatura

1.1 O videoclipe como forma de expressão

Como já apresentado, este projeto tem como finalidade a criação de um vídeo musical a partir da utilização da técnica de motion graphics. Desta forma, após a compreensão do que é o motion graphics em si, seu histórico e funcionalidades, torna-se essencial identificar teoricamente o que é o videoclipe, quais são os seus usos, métodos de fazer e quais são os elementos necessários para a construção da sua essência, de modo a enriquecer a concepção do projeto prático e a assimilar as possibilidades que esta área pode alcançar.

Num mundo cada vez mais estimulado pelas imagens e números de visualizações, Souza e Vargas (2013) destacam o videoclipe como um importante meio de divulgação de artistas musicais, que, por vezes, tornaram-se mais conhecidos pelos clipes do que por estarem na lista de discos mais populares. Consequentemente, a produção de vídeos musicais passou a fazer parte da estratégia de marketing desenvolvida pelas produtoras.

O videoclipe também se tornou um aliado na construção da imagem do intérprete, convertendo-se em uma ferramenta de propaganda e de expressão do mesmo. Os autores, nesse sentido, pontuam os casos de Michael Jackson e Madonna, fenômenos que tiveram suas trajetórias marcadas por uma performance audiovisual expressiva e pautada como referência até os dias atuais.

O surgimento do videoclipe na década de 1970 ocorreu sob interesses artísticos e comerciais, com a popularização dos gêneros de rock e pop numa indústria musical que se reinventava de acordo com as demandas do público jovem (Souza e Vargas, 2013). Estes dois atributos (o artístico e o comercial) perduram até os dias de hoje na história deste campo.

Com base nestes dois adjetivos colocados por Souza e Vargas (2013), Velho (2008) compreende, de forma sucinta, os vídeos musicais como “Material associado à divulgação de artistas musicais e seus trabalhos” (p. 30), reforçando a ideia do parágrafo anterior e aproximando o produto do caráter propagandista.

Souza e Vargas (2013), logo, referem-se à comparação feita por Peter Wicke (1995) sobre a relação de produtos audiovisuais com a música: se os filmes de rock e os programas musicais de televisão tinham como conceito transmitir de forma visual a

música, os videoclipes, por sua vez, condicionavam a sua construção com base na linguagem imagética do mundo da publicidade.

Segundo Wicke (1995), os clipes musicais trazem consigo a essência de peças publicitárias, principalmente em relação a seduzir o espectador em poucos segundos. À vista disso, ambos os campos utilizam-se de táticas como edição rápida e dinâmica, planos curtos (ou muitos cortes) e enquadramentos inusitados, com o intuito de captar a atenção de um tipo de espectador que demanda por uma grande quantidade de estímulos visuais.

Machado (2000) atenta-se a enxergar o videoclipe não mais como um produto promocional, mas sim como uma das formas de expressão artística mais influentes e importantes da atualidade, que carrega consigo o valor de abrir novos caminhos e possibilidades para a reinvenção e inovação do campo audiovisual.

Mediante a análise técnica do autor, os vídeos musicais podem ser caracterizados como narrativas curtas audiovisuais, ou seja, são obras de curta duração, condensadas e de orçamento menor, se comparado a um longa-metragem ou a um programa televisivo.

O videoclipe, ainda segundo o autor, tornou-se um motor de impulso de trabalhos experimentais no campo do audiovisual. Graças ao formato, recursos tecnológicos e financeiros migraram para o desenvolvimento de peças alternativas, que até pouco tempo atrás eram sustentadas pelos próprios realizadores.

Outro ponto importante que o autor levanta é que, com a popularização dos clipes, esta é a primeira vez que um produto audiovisual de caráter transgressor alcança e é absorvido pelo público de massa.

Voltando para a análise de Soares (2013), o videoclipe aborda em sua estrutura a relação entre "os sistemas produtivos da indústria fonográfica e as configurações plásticas entre canções e imagens associadas" (Soares, 2013, p. 76). Em suma, o autor decreta: o videoclipe pode ser compreendido como um conjunto de imagens escritas sobre a música.

Ao defender a funcionalidade do videoclipe, Vernallis (2004) assinala que este tipo de produto deve cumprir, de certa forma, uma cartilha de conduta, que consiste em apresentar o artista, destacar a música e refletir a letra.

A autora caracteriza os vídeos musicais a partir de um amplo conjunto de escolhas, desde obras extremamente abstratas que destacam a cor e o movimento, até as que apresentam uma história. Porém, ela pontua que a estrutura da maioria dos videoclipes tende a ser não-narrativa.

Isto ocorre, principalmente, pelos vídeos serem conduzidos pela música - esta, com uma propensão a ser cíclica e episódica, sem seguir uma sequência direcionada:

More generally, videos mimic the concerns of pop music, which tend to be a consideration of a topic rather than an enactment of it. If the intent of a music-video image lies in drawing attention to the music—whether to provide commentary upon it or simply to sell it—it makes sense that the image ought not to carry a story or plot in the way that a film might. (Vernallis, 2004, p. 3)

Coelho (2003) aponta que uma visão muito comum que existe na bibliografia acerca do videoclipe é quase como se fosse a descrição de um rebelde sem causa e desviado das regras de um certo tradicionalismo - ou seja, tais produtos são tidos como um modelo do antirrealismo, fragmentados e sintetizados a recortes de imagens desconexas e que tem o objetivo de apenas causar uma experiência sensorial.

A autora, porém, não corrobora com tal perspectiva. Ela defende que a maioria dos videoclipes possui uma construção narrativa bem elaborada, mesmo que esta possua uma grande distância dos princípios e normas do discurso narrativo linear. Desta forma, conclui:

As imagens que transcorrem frenéticas, alucinadamente, frente aos nossos olhos nos videoclipes, não podem ser condenadas ao terreno da desconexão e da apresentação gratuita de imagens aleatoriamente depositadas na tela. É necessário levar em consideração a diversidade com que o videoclipe se apresenta, mas também não podemos permitir que sejam empacotados todos juntos e lançados numa mesma gaveta. (Coelho, 2003, p. 2)

Ao falar sobre os realizadores, Machado (2000) propõe uma leitura que pode ser compreendida, também, como três tipos de classes diferentes de videoclipes. A primeira, e mais rudimentar dos três, é o clipe promocional, que ilustra de forma literal a canção. A segunda corresponde ao movimento que migrou conceitos e técnicas do cinema e do vídeo experimental para os videoclipes, de forma a reinventar e a sofisticar o formato. E

a terceira, portanto, é o videoclipe como um produto audiovisual autoral e autossuficiente, que condensa plenamente a imagem ao som.

Vernallis (2013), portanto, sintetiza: o videoclipe é curto, não possui falas e precisa, substancialmente, mostrar o artista, destacar a letra da música e ressaltar a parte musical. Já os diretores, por sua vez, devem priorizar cenas que evidenciem as emoções humanas, de modo que entreguem impacto junto com a música.

A democratização do acesso à tecnologia do vídeo, como posto por Gonçalves (2022), popularizou sua utilização nos âmbitos doméstico e social. Por consequência, o vídeo tornou-se um instrumento utilizado tanto por artistas quanto por cidadãos comuns para transmitir suas ideias, sentimentos, retratos quotidianos, ativismo ou qualquer outro tipo de expressão.

Neste cenário em que a tecnologia centraliza os códigos culturais e os processos de tradução entre diferentes linguagens e formatos, Soares (2013) pontua que o homem torna-se o personagem central porque é nele que está presente o poder de processar experiências, transformar linguagens e codificar aspectos culturais. Desta forma, a tecnologia e o conteúdo que transmite são decisivos em relação ao agir e ao pensar de uma cultura.

Gonçalves (2022) menciona o exemplo das francesas Carole Roussopoulos, Delphine Seyrig e Ioana Wieder, que durante as décadas de 1960 e 1970 utilizavam o vídeo como ferramenta para o ativismo. Fundadoras do Simone de Beauvoir Audiovisual Center, em 1982, o videografismo fortalecia social e politicamente as suas discussões acerca do movimento feminista.

A utilização do vídeo por Roussopoulos, Seyrig e Wieder como forma de manifestação política apresenta uma tendência também presente no universo dos clipes musicais: Soares (2013) indica que os videoclipes, como uma materialização performática da canção, carrega consigo as expressões do contexto político, histórico, social e cultural ao qual está inserido.

A utilização da câmara de forma mais pessoal abriu espaço para a partilha de ideias, sentimentos, retratos quotidianos, bem como também agregou ao vídeo um caráter de subversividade, contestação ou aliado às lutas por direitos civis e igualdade de género (Gonçalves, 2022).

Soares (2013) também defende que as canções populares de massa podem ser compreendidas através de uma leitura biográfica do artista. No que diz respeito à simbologia visual dos videoclipes, por exemplo, esta é construída com base nas “leis” da música.

A canção, por sua vez, segue a voz de um narrador. Esta voz possui um duplo papel: "(...) ao mesmo tempo que canta (é personagem), o cantor também narra (relata)" (Soares, 2013, p. 107). Ou seja, o videoclipe não tem o papel de, exclusivamente, traduzir a música, mas sim de assimilar e incorporar a existência de códigos de gênero e estratégias relacionadas à expressão e trajetória pessoal do artista.

Com o passar dos anos, houve uma certa descentralização na criação do videoclipe: se antes era algo produzido estritamente pelo artista, a disseminação do *saber* acerca de programas de edição de vídeo e a popularização de plataformas como o YouTube abriu espaço para que os fãs traduzissem nas imagens em movimento as suas próprias impressões e exprimissem seus sentimentos a respeito de determinada canção.

Este novo gênero de videoclipes, proveniente da cultura de fãs, ganhou a tipologia de “fanclipes”. Os fanclipes são produções amadoras feitas por fãs de um artista ou de uma banda com o intuito de criar um videoclipe para determinada música (Soares, 2013).

Este movimento dos fãs e a utilização de plataformas de circulação de vídeo como o YouTube questiona e descentraliza a produção e a distribuição de produtos audiovisuais, uma vez que o videoclipe passa a não seguir apenas a lógica televisiva, mas também é digerido sob as dinâmicas de consumo da cibercultura (Soares, 2013).

Para além, Soares (2013) enxerga os fanclipes a partir de uma ótica de afetos, um espelhamento entre fãs e artistas, "(...) um curioso jogo de criador e criatura, glamour às avessas, homenagem invertida" (Soares, 2013, p. 23). Nos fanclipes, os fãs revertem seu próprio papel de passividade e tornam-se um sujeito atuante e com poder de expressar seus desejos e subjetividades.

Em suma, apontado por Machado (2000) anteriormente, o videoclipe é uma forma de expressão artística que ajuda a impulsionar obras experimentais do audiovisual. Na atualidade, é possível encontrar diferentes formatos de videoclipes (alguns que são verdadeiros curta-metragens, outros que utilizam-se de imagens de concertos, ou mesmo os mais tradicionais com uma narrativa voltada para a música), assim como também é possível perceber nos videoclipes a utilização de diferentes estilos e técnicas

para ilustrar a música ou a história contada, ou seja, imagens de arquivo, fotografias, efeitos visuais, filmagens da banda ou do artista, ou mesmo a técnica do motion graphics, que será apresentada e discutida nos subcapítulos a seguir.

1.2 No que consiste o motion graphics?

Uma figura em silhueta cai graciosamente entre arranha-céus que exibem imagens publicitárias. Palavras voam pela tela, soletrando a letra de uma música. Um globo terrestre gira e faz zoom em um país devastado pela guerra. Dinheiro surge na tela para explicar uma situação econômica. (Beare e Crook, 2016, p. 8)

Ao trazer estes recortes de conteúdos visuais, Beare e Crook (2016) exemplificam algumas das imagens em movimento que penetram a cultura da mídia. O motion graphics se faz presente nas telas de televisão e de cinema, nos telefones, computadores e tablets, entre outros.

O conceito de motion graphics, de acordo com os autores, não é algo novo e, pode-se dizer, que o desejo de reproduzir imagens animadas já era notável desde o final do século XIX. Entretanto, o que é novo neste campo é o aprimoramento das técnicas, amparadas pela constante evolução tecnológica e pela introdução dos computadores (a ver em *1.2.1 O desenvolvimento da técnica*), abrindo aos criadores caminhos com soluções cada vez mais criativas.

Desta forma, Beare e Crook (2016) pontuam que a área de motion graphics engloba diferentes frentes disciplinares, como animação, design gráfico, produção de vídeos e filmes, efeitos visuais, entre outros. No mundo atual, repleto de estímulos visuais e constantemente conectado, um indivíduo não assiste à televisão, a um filme no cinema ou navega na internet sem ser imerso no universo do motion graphics.

Antes de abordar como se deu o surgimento do motion graphics, é interessante já compreender como os autores, nas bibliografias utilizadas como referência neste trabalho, percebem e conceituam a técnica de motion graphics.

Em 1960, o animador norte-americano John Whitney (1917-1995) criou a empresa *Motion Graphics Incorporated* para produzir comerciais televisivos e sequências de títulos. Este foi um dos primeiros registros do uso do termo motion graphics, como destacam Beare e Crook (2016).

Por motion graphics, Vargas e Souza (2011) entendem como sendo a "composição visual e manipulação de imagem em movimento" (p. 62) feita por meio do computador. Desta forma, torna-se possível aplicar a animação em diferentes elementos audiovisuais, como vídeos, fotos, tipografia, grafismos, entre outros. E Velho (2008) completa que pode-se combinar o motion graphics com música, ruídos e efeitos sonoros. Em suma, o autor descreve duas visões acerca da técnica:

Do ponto de vista técnico, motion graphics poderia ser descrito, portanto, como uma aplicação mista de tecnologias de computação gráfica e vídeo digital; e no plano conceitual, como um ambiente privilegiado de exercício de projeto gráfico através de imagens em movimento. (Velho, 2008, p. 18)

Da mesma forma como Beare e Crook (2016), Woolman (2004) também enxerga o motion graphics não como uma disciplina única, mas sim como um fenômeno de convergência entre diferentes áreas como: animação, ilustração, design gráfico, cinema narrativo, escultura, arquitetura, entre outros.

O termo "gráfico" (ou graphics), de acordo com o autor, engloba em seu conceito o conteúdo que possui ênfase gráfica, tais como símbolos, ícones e ilustrações em 2D e 3D, que são utilizados principalmente em obras de live action.

Krasner (2013) igualmente partilha da ideia do motion graphics como uma técnica híbrida, convergente. Segundo o autor, o motion graphics combina a linguagem do design gráfico tradicional com a linguagem visual dinâmica do cinema, num sistema heterogêneo de comunicação.

Ao pensarem acerca do termo em discussão, Beare e Crook (2016) propõem que há um certo conflito na construção desta definição: isto é, ela é, simultaneamente, simples de perceber mas difícil de cravar como algo sólido e definitivo.

Os autores, por conseguinte, se arriscam e abordam uma visão mais simplista e, de certa forma, técnica: o motion graphics envolve movimento, rotação, escala, vídeo e texto - todos comandados pelo tempo na tela. Também são, geralmente, acompanhados de uma banda sonora.

Apesar do paradoxo entre o simples e o difícil, Beare e Crook (2016) chegam a uma conclusão sobre o que consideram como sendo a definição do que é o motion graphics:

"A coreografia de elementos gráficos ao longo do tempo para transmitir informações" (Beare e Crook, 2016, p. 10).

Para ajudar o leitor a situar-se visualmente acerca do que consiste o motion graphics na prática, ou seja, onde essa técnica costuma ser vista e aplicada, Beare e Crook (2016) listam alguns produtos e mídias resultantes da área: sequências de título de filmes e televisão, comerciais televisivos, infografias, videoclipes, websites, galerias de arte, entre outros.

1.2.1 O desenvolvimento da técnica

O motion graphics, da forma como é conhecido atualmente, foi estruturado na década de 1960, momento em que o filme abstrato americano vivia a sua terceira fase, como elabora Betancourt (2013). A construção da técnica em questão muito foi impulsionada por uma nova tecnologia surgida nesta época: a computação gráfica.

Ainda conforme o autor, a computação gráfica foi inventada pelo informático William Fetter da *Boeing Aircraft Company*, no ano de 1960. Tal novidade possibilitou um maior controle sobre a composição e a produção, que tornou obsoletas algumas tecnologias de manipulação de imagens, como a impressão óptica.

Desde a década de 1960, o progresso no campo tecnológico e digital se posiciona como uma grande influência no trabalho de animadores e designers de motion graphics. Posto isto, Krasner (2013) conta um pouco da história do já mencionado animador norte-americano John Whitney, que apostava na hipótese de que um dia os computadores seriam de uso doméstico e teriam o tamanho de uma televisão. Suas influências vinham do seu grande interesse por cinema, música, fotografia e pela obra de cineastas vanguardistas da França e da Alemanha da década de 1920.

Apaixonado por música, Whitney realizou experimentos digitais para correlacionar a composição musical com a animação abstrata. Junto de seu irmão James, inventou um gravador de som pendular que produzia música para as suas animações. Durante os anos 1950, Whitney realizou filmes para a televisão e, em parceria com Saul Bass, desenhou a sequência do título do longa-metragem *Vertigo*, de Alfred Hitchcock.



Figura 1. Sequência de créditos do filme *Vertigo* (1958), de Alfred Hitchcock. Recuperado em 27 de janeiro de 2025, de <https://www.artofthetitle.com/title/vertigo/>

Em 1960, então, o animador fundou a *Motion Graphics Inc.*, produzindo aberturas para programas televisivos. No ano de 1974, com seu novo grupo *Motion Picture Products*, foi pioneiro ao utilizar computação gráfica em filmes, mais especificamente na obra cinematográfica *Westworld* (1973) - neste filme, foi utilizada a técnica de pixelização, que cria um mosaico computadorizado ao segmentar uma imagem em blocos e calcular a média das cores em cada bloco para determinar uma única cor.



Figura 2. Cena com técnica de pixelização, retirada do filme *Westworld* (1973), de Michael Crichton. Recuperado em 27 de janeiro de 2025, de <https://theasc.com/articles/creating-the-special-effects-for-westworld>

Velho (2008) menciona que até os anos 1970 o uso do design gráfico no cinema e na televisão era feito em película, mesclando métodos de animação convencional e de trucagem. Era comum a utilização de peças gráficas bidimensionais animadas, como a tipografia e mesmo imagens reais em movimento. Dessa forma, o resultado final muito se assemelhava às práticas de colagem e fotomontagem - porém, neste caso, com o emprego também de valores de tempo e de movimento.

Já nos anos 1980, como pontua Velho (2008), ocorre uma mudança tecnológica na área de computação gráfica com o surgimento e o desenvolvimento de ferramentas de modelagem e de animação. Neste cenário, tornou-se frequente - principalmente em grandes redes de televisão, por exemplo - a elaboração de animações em logotipos e em objetos no âmbito tridimensional.

Com o progresso das técnicas e a popularização desse novo estilo, este mesmo período também foi marcado pelo surgimento de "sistemas de composição e manipulação de imagem em movimento por computador, que permitiam combinar e animar livremente camadas de imagens de todo o tipo (vídeo, fotografias, elementos gráficos diversos, tipografia e animações)" (Velho, 2008, p. 18).

Para Velho (2008), foi nesta época, em meados dos anos 1980, que o termo motion graphics nasceu. A partir da década de 1990, portanto, percebe-se uma crescente democratização da área, ocasionada pela chegada de novos softwares para computadores de uso pessoal, que carregavam consigo os atributos de serem acessíveis e fáceis de utilizar.

Se antes os profissionais do motion graphics eram direcionados ao mundo da pós-produção, Shaw (2020) pontua que todo esse cenário de novas tecnologias e novas possibilidades os libertou dessas empresas de pós-produção para que partissem rumo a uma jornada de maior autonomia criativa. Em 1995, o designer Kyle Cooper revigorou a área de design de sequência de títulos com o seu trabalho no filme *Se7en*, que influenciou toda uma nova geração de profissionais de motion graphics.

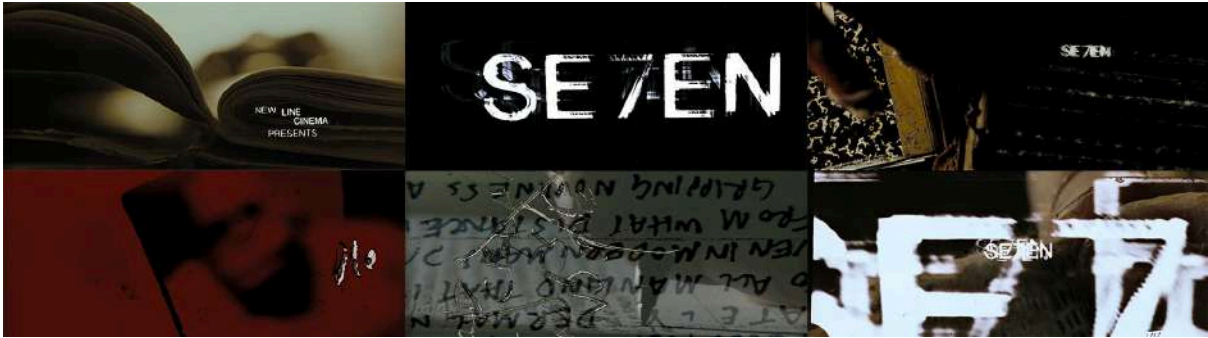


Figura 3. Sequência de créditos do filme Se7en (1995), de David Fincher. Recuperado em 27 de janeiro de 2025, de <https://www.artofthetitle.com/title/se7en/>

Já na década de 2000, o preço dos computadores, câmeras e outros dispositivos digitais diminuiu, ao mesmo tempo em que o poder de processamento e a capacidade tecnológica destas máquinas aumentou, como constata Shaw (2020).

Ainda conforme o autor, a partir da década de 2010, a chegada dos smartphones superou a hegemonia da televisão e do cinema como plataformas populares. As redes sociais e a cultura da atenção rápida gerou a necessidade de criação de conteúdos rápidos, animados e que capturam o olhar do utilizador, como os GIFs e vídeos animados.

Woolman (2004) conta a história do motion graphics sob o viés do campo do design gráfico e de seu desenvolvimento tecnológico, até o surgimento da técnica em questão. Para o autor, no final da década de 1970, o computador de mesa revolucionou a profissão de designer, que resultou na ampliação da prática e no refinamento das habilidades.

Entre as décadas de 1980 e 1990, Woolman (2004) observa uma integração do design com processos de paginação e composição tipográfica, que antes eram realizados por profissionais especializados. A soma dessas novas técnicas no campo do design foi possibilitada pelo advento do computador de mesa, que ampliou e trouxe novas perspectivas ao trabalho dos designers.

A ascensão do design digital, ainda na década de 1990, permitiu aos profissionais uma proximidade com o mundo digital e suas ferramentas para criar sites e designs em movimento. Era a inauguração de uma nova era que possibilitava a criação de experiências interativas e dinâmicas na Internet.

Em 2004, quando publicou o livro *Motion Design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces*, Woolman (2004) descreveu o momento presente como sendo uma nova fase, que poderia ser denominada como motion graphics, ou motion design.

1.2.2 Os fundamentos do motion graphics

O movimento é uma linguagem universal e pode, por si só, ser a própria mensagem. As escolhas feitas no momento de aplicar a animação num elemento podem ressignificar a comunicação ali transmitida. Krasner (2013) exemplifica:

(...) um objeto que é animado lentamente pela tela enquanto desaparece pode proporcionar uma sensação de mistério e calma. Se o mesmo objeto virar e passar zunindo pelo quadro, ele poderá expressar uma sensação de diversão, urgência ou até mesmo instabilidade. (Krasner, 2013, p. 164)

Como visto no subcapítulo *1.1 No que consiste o motion graphics?*, Beare e Crook (2016) caracterizam o modo de fazer do motion graphics como algo que compreende o movimento, a rotação e a escala, além dos elementos gráficos, como vídeos, imagens e textos, sendo todos marcados pelo tempo na tela.

Desta forma, torna-se essencial compreender como o motion graphics acontece, a partir de seus princípios básicos e fundamentais de aplicação do movimento. Para ilustrar o assunto abordado neste capítulo, serão utilizadas imagens do software Adobe After Effects, visto que este será o programa principal para o desenvolvimento deste projeto prático.

Para já, o site da empresa *Adobe Inc.* (Português, 2025)¹ apresenta o Adobe After Effects como sendo um

(...) aplicativo de animação e efeitos visuais. Anime texto, desenhos, ilustrações e muito mais para criar desde uma lista de créditos simples até uma sequência de abertura elaborada. Componha e crie efeitos visuais espetaculares para cinema, TV, vídeo e Web.

¹ Site oficial da Adobe. Disponível em <https://www.adobe.com/pt/products/aftereffects.html> (Acessado em 23.01.2025)

Para além do After Effects, no ano de 2004 Woolman (2004) listou também alguns outros dispositivos e ferramentas utilizadas para a construção de um projeto de motion graphics (mesmo que nos dias atuais novas tecnologias tenham surgido), sendo elas as

câmaras fotográficas e de movimento digitais e de película com software como SOFTIMAGE XSI, Flame/Combustion da Discreet, Maya da Alias/Wavefront, Adobe Illustrator, Photoshop e After Effects. Formatos de ficheiros como MPEG3 e MPEG4, QuickTime e outros permitem uma edição, produção e entrega eficientes de sequências acabadas. (Woolman, 2004, p. 6)

Mobilizando a bibliografia referida, neste capítulo serão apresentadas três categorias que podem ser consideradas como fundamentais dentro do universo do motion graphics. São elas: espaço, forma e tempo.

1.2.2.1 Espaço

Ao planear o movimento, Krasner (2013) ressalta a importância de se considerar o modo como as ações se iniciam, por quanto tempo duram e como terminam. A partir das margens do enquadramento, o movimento dos elementos pode ser construído para entrar e sair da tela, desaparecer, aumentar ou diminuir de tamanho.

Tendo as margens do enquadramento como referência, Woolman (2004) aborda o espaço da tela como algo arquitetônico, seja nas dimensões da televisão, do computador, do cinema ou do mobile. Desta forma, o autor enxerga o espaço composto por duas subdivisões: a estrutura e o quadro.

A estrutura fala sobre os elementos que compõem o espaço, como o ponto, a linha, o plano e o volume. O quadro, neste sentido, refere-se aos tópicos acerca das proporções das telas, da composição e da orientação do quadro.

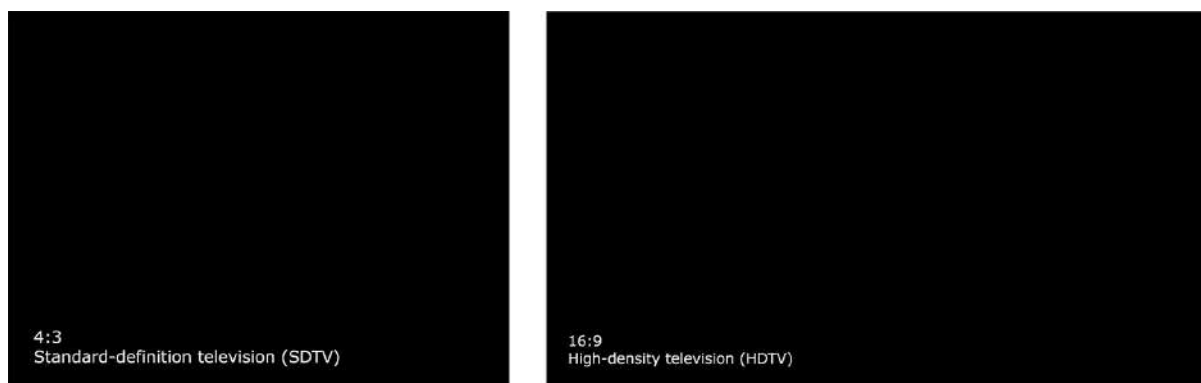


Figura 4. Exemplo de espaço da tela, nas dimensões SDTV e HDTV. Crédito da imagem: criação da autora.

Velho (2008) faz referência ao espaço já como sinônimo daquilo que Woolman (2004) chama de "quadro", ou seja, a proporção da tela. Segundo o autor, a relação entre os elementos visuais (que Woolman (2004) chama de "estrutura") presentes no espaço de uma peça de motion graphics diz respeito ao estilo, composição gráfica e significação.

Tais elementos podem ser caracterizados como "unidimensionais (linhas e pontos), bidimensionais (grafismos e tipografia) e tridimensionais (fotografia e vídeo com captação de ação viva e modelagem 3D). E eles são, em geral, organizados em planos distintos, uns à frente dos outros" (Velho, 2008, p. 72).

Por fim, o espaço é demarcado por coordenadas conhecidas como X, Y e Z. Estas coordenadas podem ser manipuladas e servem para indicar a posição de um elemento dentro do espaço determinado. O eixo X representa o eixo horizontal; o Y, o eixo vertical; e, enfim, o eixo Z indica a profundidade, ou uma terceira dimensão - um plano que entra e sai da tela (Beare e Crook, 2016).

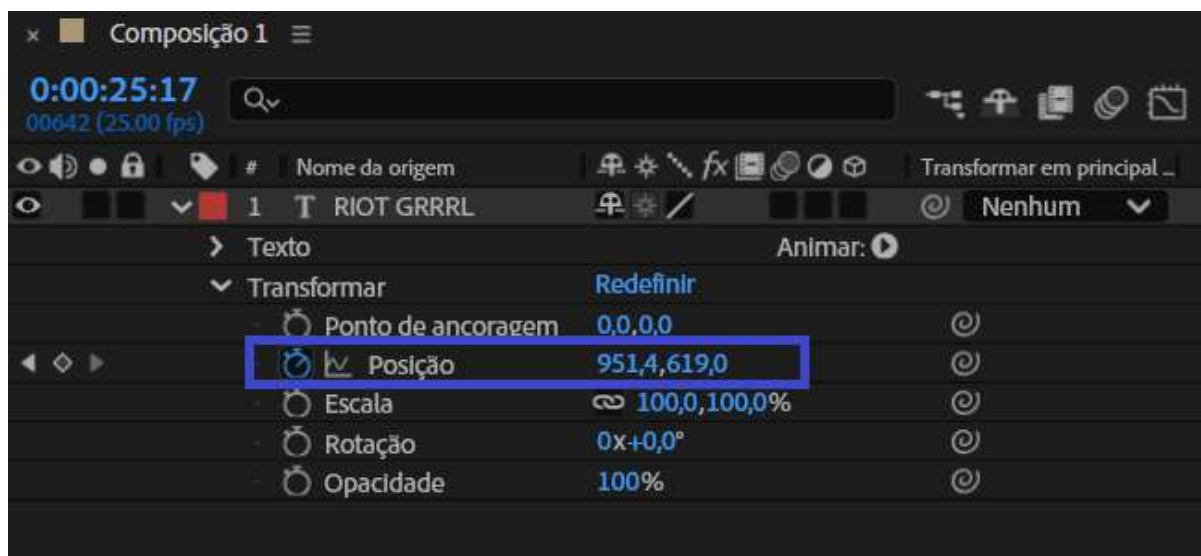


Figura 5. Retângulo azul indica o controle da posição no Adobe After Effects. Crédito da imagem: criação da autora.

1.2.2.2 Forma

Woolman (2004) considera a forma como o principal componente do design estático e em movimento. A forma é composta pela estrutura - esta, vista anteriormente (1.6.1 Espaço) e demarcada como ponto, linha e plano. No campo do motion graphics, a forma ocupa espaço e, uma vez que este seja baseado no tempo, ela pode se movimentar e se modificar; pode também ter significado, ou não. O autor conclui: a forma é separada do fundo e se apresenta em imagens 2D, 3D e tipografia.

Os atributos específicos das formas de imagem incluem a reprodução, a forma, o tamanho, a cor, a superfície e a dimensionalidade. As características específicas das formas tipográficas incluem caixa, face, tamanho, peso, largura e postura. (Woolman, 2004, p. 30)

Em seu estudo, Velho (2008) utiliza-se da visão de Lúcia Santaella (2001) para abordar o tópico das formas. Segundo o autor, é possível segmentar as formas em três diferentes categorias, sendo elas as formas não-representacionais (gráficas, plásticas ou abstratas), as formas figurativas (naturais/orgânicas ou artificiais) e as formas representacionais (simbólicas ou tipográficas).

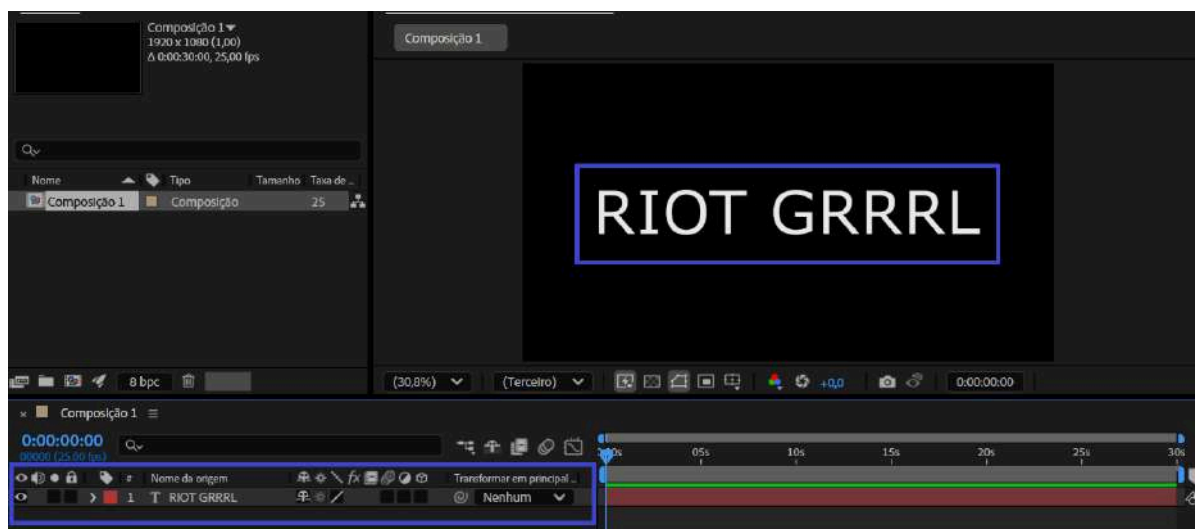


Figura 6. Retângulo azul indica exemplo de forma tipográfica no Adobe After Effects. Crédito da imagem: criação da autora.

1.2.2.3 Tempo

Por práxis, o motion graphics acontece na relação entre imagem e tempo. Segundo João Velho (2008), dentro desta relação existe o conceito de imagem temporalizada, do qual as animações pertencem. Ou seja, são imagens que se transformam no tempo, levando em consideração as particularidades do dispositivo que as produz e as exibe. O cinema e o vídeo são exemplos de imagens temporalizadas que o autor destaca.

A imagem temporalizada, ainda de acordo com Velho (2008), possui duas ramificações: a imagem fílmica e a imagem videográfica. A primeira advém da fotografia; a segunda, de um processo eletrônico. O motion graphics, deste modo, estaria classificado dentro da imagem temporalizada videográfica.

Dentro da imagem temporalizada, Velho (2008) destaca aquele que pode ser considerado o seu principal componente visual: o movimento. É por meio dele que a imagem temporalizada é identificada como tal.

Beare e Crook (2016) também reforçam a ideia posta por Velho (2008), ou seja, para o movimento ser visível, a existência do tempo é fundamental. Ou seja, o tempo é o principal item que diferencia um design estático do design dinâmico, como posto por Woolman (2004).

Dessa forma, Woolman (2004) divide o tempo em duas partes: movimento e sequência. O movimento, como já mencionado por Velho (2008), diz respeito às ações que ocorrem no espaço demarcado da tela. O autor também menciona os pontos que caracterizam o movimento, como a orientação, a dinâmica, a direção, a rotação, a proximidade, o agrupamento, a estratificação e a transformação.

A sequência, entretanto, é o componente responsável por fazer a conexão entre as cenas, de forma a construir uma narrativa. A sequência, portanto, se caracteriza pela estrutura, justaposição, transição, hierarquia, ritmo, duração e o prenúncio.

Um dos primeiros passos na organização de uma animação, ou de um trabalho em motion graphics, é pensar na quantidade de imagens dispostas por segundo:

Uma animação completa utilizaria 24 imagens por segundo de movimento; no entanto, podem ser obtidos resultados perfeitamente razoáveis com metade deste valor. Qualquer valor muito inferior a este resultará num movimento irregular. (Beare e Crook, 2016, p. 106)

Ao estruturar o movimento, Krasner (2013) pondera a importância de se ter em mente o modo como as ações dos elementos começam, perduram e terminam, bem como se estes entram ou saem do enquadramento, desaparecem, aumentam ou diminuem de tamanho.

As "ações dos elementos" mencionadas acima, por sua vez, são pontuadas na linha do tempo de programa de edição como o Adobe After Effects pelos quadros-chave (ou keyframes, em inglês). Segundo Krasner (2013), os quadros-chave determinam onde as modificações mais extremas do objeto ocorrem na linha do tempo, ou seja, eles pontuam os principais eventos em uma cena; sendo que tais modificações podem ser a posição, o tamanho, a orientação, a opacidade, a cor ou qualquer outro efeito que se adicione.

Entre os quadros-chaves existem os quadros intermediários. Estes, completam as informações de movimento entre os pontos extremos dos quadros-chave. A quantidade de intermediários é variável, a depender do tipo de animação feita e do resultado final pretendido (Krasner, 2013).

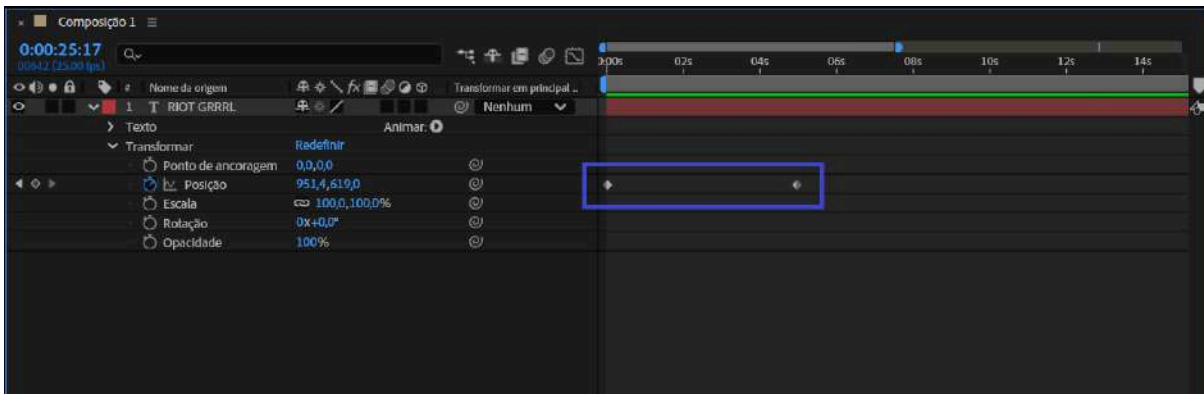


Figura 7. Retângulo azul indica quadros-chave (keyframes) na linha do tempo do Adobe After Effects. Crédito da imagem: criação da autora.

1.3 A utilização do motion graphics nos videoclipes

Como visto anteriormente, os autores Beare e Crook (2016) identificam algumas produções onde a utilização de motion graphics é recorrente, e, entre elas, o videoclipe encontra-se presente.

Lessa e Freire (2016) acreditam que a década de 1980 foi um marco em relação ao emprego do motion graphics nos videoclipes, principalmente com a inauguração da MTV, no ano de 1981.

Se antes os clipes musicais mostravam apenas a imagem do cantor interpretando a canção, ou então seguiam linguagem cinematográfica, a partir desta década o videoclipe passou a explorar outros métodos criativos e novos tipos de visualidades, com uma montagem mais frenética, imagens sobrepostas, grafismos e diferentes tipografias (Lessa e Freire, 2016).

Ainda nos anos 1980, Krasner (2013) assinala que os videoclipes desviaram-se das tradições narrativas e transformaram-se em um novo molde de se fazer arte, onde não há uma preocupação em seguir uma temporalidade linear - e onde as imagens seguem um fluxo livre e cheio de contradições em relação à letra. Os clipes, desta forma, buscam provocar reflexões no espectador, tendo um significado sujeito à interpretação ou não.

Com a popularização do computador na década de 1990 e a utilização de programas como o Adobe Premiere e Adobe After Effects, a criação e a montagem de peças audiovisuais tornaram-se acessíveis tanto a grandes quanto a pequenos estúdios e designers. Além de abranger novos talentos, tal abertura no campo também ampliou as possibilidades de montagem, facilitou a manipulação das imagens e a criação de efeitos

de modo mais descomplicado e rápido, utilizando um único software (Lessa e Freire, 2016).

A estética e as técnicas cinematográficas herdadas pelos videoclipes foram aperfeiçoadas com a inserção de motion graphics e efeitos especiais, de acordo com Krasner (2013). O ritmo da música amplia o cenário de possibilidades e experimentos ao designer, bem como a aplicação de diferentes tipos de recursos e materiais. Os movimentos dos gráficos realizados em conformidade com o ritmo permite que o vídeo esteja em sincronia com a música, agregando uma certa fluidez, ou também pode apenas enfatizar um ponto específico da música.

Abaixo, apresento alguns exemplos de videoclipes que penso serem interessantes de compreender. A escolha por eles se deu seja por utilizarem o motion graphics para traduzir o sentimento da música, como no caso de "Crazy", do Gnarls Barkley, seja por tornarem o motion graphics como responsável por ilustrar a letra da música ou pontuar as batidas do instrumental, como em "That's What I Like", do Bruno Mars. Tais funcionalidades da técnica foram inspirações para a criação do videoclipe deste projeto.

No ano de 2006, o grupo musical Gnarls Barkley lançou o clipe musical para a música "Crazy", produzido pelo estúdio Blind em parceria com o diretor Robert Hales, que escolheu como conceito principal para a narrativa o teste de avaliação psicológica de Rorschach.

As formas abstratas formadas pelas manchas de tinta são responsáveis por entregar fluidez ao vídeo e demarcar as batidas mais marcantes. No site do estúdio Blind², é possível encontrar uma explicação acerca da criação do videoclipe:

O vídeo começa em uma folha de papel branca. Em complemento à batida hipnótica e contínua, a tinta preta floresce em formas expressivas e dinâmicas. A tinta muda e se derrama novamente em "testes" simétricos, com dicas sutis das letras enterradas em cada um deles. A dupla que compõe o Gnarls Barkley, Cee-Lo e Danger Mouse, é recorrente: o lado de um rosto, uma boca cantante. Deslizamos de uma para a outra, com a barreira entre cada vinheta indistinta, em um passeio firme e acelerado pela narrativa. As formas evoluem e novas ideias são introduzidas: toques de cor acrescentam uma sutileza emocional, um choque de insetos espalhados irrompe de uma gota respingada. (parágrafo 2)

² Site do estúdio Blind. Disponível em <https://blind.com/work/project/gnarls-barkley-crazy/> (Acessado em 28.06.2025)

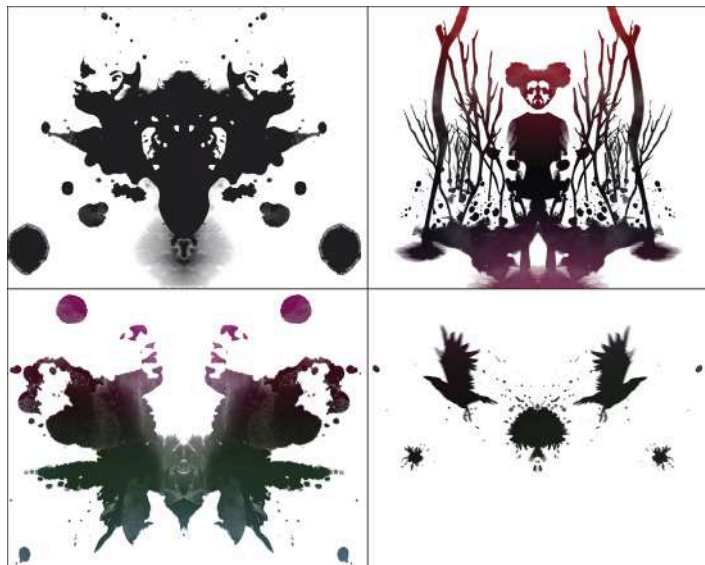


Figura 8. Frames retirados do videoclipe "Crazy", de Gnarls Barkley.

As escolhas técnicas e criativas desta produção audiovisual vão de encontro ao raciocínio de Krasner (2013):

Mesmo que a "batida" da trilha sonora seja constante, a introdução de mudanças na forma como as imagens e as ações são apresentadas, bem como no ritmo, na densidade de eventos e na duração dos quadros do conteúdo, pode acrescentar variedade. (KRASNER, 2013, p. 480)

No videoclipe para a música *That's What I Like*, lançado em 2017 pelo cantor havaiano Bruno Mars, o motion graphics é ali utilizado de diferentes formas: ele pontua os movimentos de dança do cantor, marca as batidas da música, ilustra o que está na letra, agrega certa dramaticidade ao simular a chuva em determinada parte da canção, e também serve como objeto de interação para Mars.

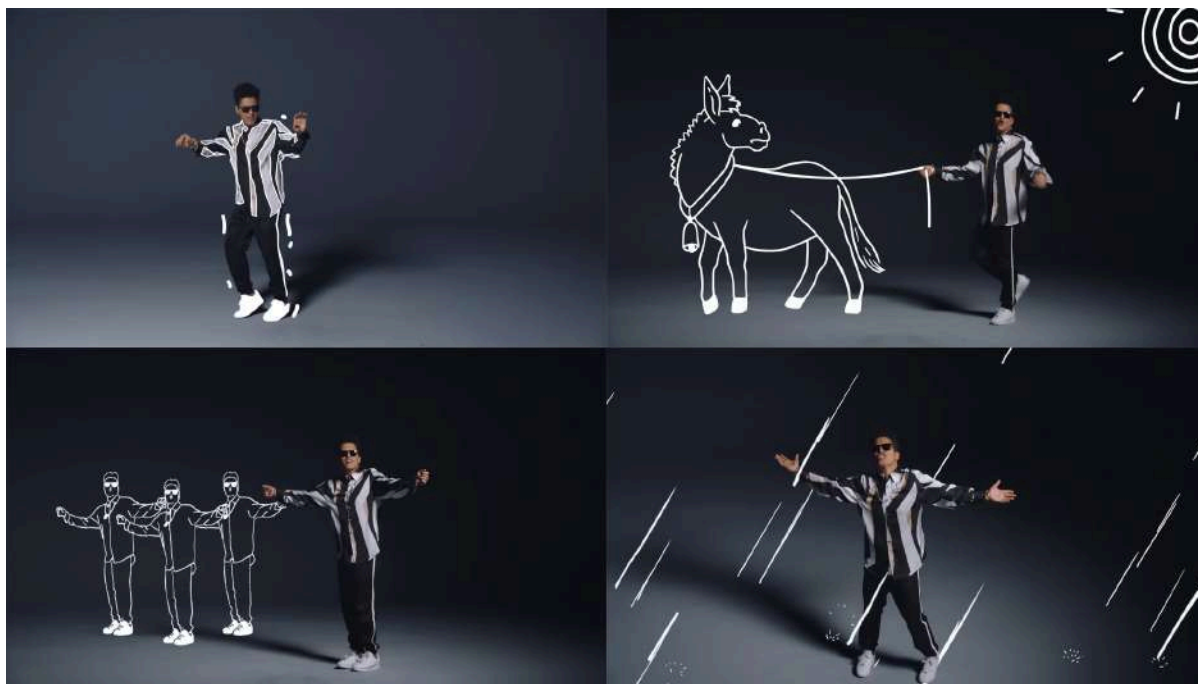


Figura 9. Frames retirados do videoclipe "That's What I Like", de Bruno Mars.

Em 2024, uma parceria entre a cantora sul-coreana e neozelandesa Rosé e Bruno Mars resultou no videoclipe pop "APT.". Nesta produção, o motion graphics acompanha o tom da música e das imagens numa nuance divertida. Os grafismos assinalam as batidas das baquetas na bateria, adicionam elementos de forma a compor o cenário e atuam como os lyric videos em determinadas frases da canção.



Figura 10. Frames retirados do videoclipe "APT.", de Rosé e Bruno Mars.

Ao voltar no tempo para o fim da década de 1980 e início da década de 1990, quando o Red Hot Chili Peppers lançou o vídeo para a música "Show Me Your Soul", a tecnologia ainda era, de certa forma, rudimentar, se comparada com a atualidade. Porém, o trabalho do diretor Bill Stobaugh entregou uma peça audiovisual repleta de elementos do motion graphics.

Com nenhuma informação encontrada pela Internet ou artigos acadêmicos acerca da construção do videoclipe, pode-se fazer uma leitura de que o vídeo se propôs a utilizar uma estética tribal para contar a sua história.

No clipe, os gráficos em movimento não interagem ou acompanham o ritmo da música. Eles fazem-se presentes apenas como um ornamento ou parte do cenário. Se contrastado com as técnicas dos três exemplos citados anteriormente, é perceptível como os grafismos e efeitos são postos e se movimentam de forma mais rústica.

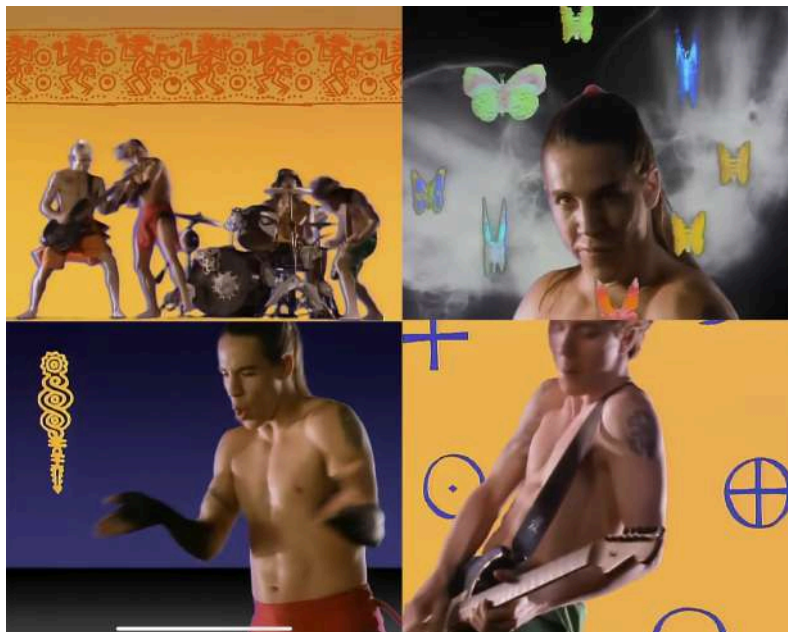


Figura 11. Frames retirados do videoclipe "Show Me Your Soul", do Red Hot Chili Peppers.

Uma vertente dos videoclipes que parece ter a sua existência quase que atrelada ao motion graphics é o lyric video. Por lyric videos, Beare e Crook (2016) resumem em poucas palavras: é como se fosse uma ilustração de uma canção existente; o motion graphics é ali aplicado para servir ao som.

Neste campo dos lyric videos, o YouTube encontra-se recheado de conteúdos, que podem mesclar fotografias, ilustrações, grafismos e animação a fim de alcançar o resultado desejado.

Exemplo disto é a produção visual para a música "Revolution Radio", lançada pelo Green Day em 2016. Sendo um produto do campo do punk rock, a estética utiliza-se de cores sombrias, texturas "sujas" e "borradas", tipografias com imperfeições, bem como ilustrações, fotografias e recortes.

Utilizada como inspiração para o videoclipe deste projeto, a animação segue um fluxo frenético, sempre a escrever na tela a letra da música, e também utiliza-se da técnica de stop motion, este definido por Ribeiro (2009) como:

Stop-motion é a técnica de animação que utiliza a fotografia de objetos e diversos materiais, fotograma por fotograma, com ligeiras diferenciações de posição ou formato dos objetos entre os fotogramas para criar a ilusão de movimento. (RIBEIRO, 2009, p. 1)



Figura 12. Frames retirados do videoclipe "Revolution Radio", do Green Day.

A cidade de São Paulo, no Brasil, é reconstruída a partir de recortes de fotos para contar a história da música "São Paulo Motoboy" (2024), do cantor Manu Chao. As diversas camadas do vídeo são animadas independentemente e misturam elementos gráficos, fotos e tipografia - esta, responsável por revelar a letra da canção.

Assim como o exemplo do "Revolution Radio", do Green Day, o clipe musical do Manu Chao também utiliza da técnica de stop motion, juntamente com a fluidez do motion graphics regular.



Figura 13. Frames retirados do videoclipe "São Paulo Motoboy", do Manu Chao.

1.4 O grafismo no contexto do punk rock

Foi no ano de 1977 que o barulho forte e estridente do punk rock explodiu no Reino Unido. Este novo género musical, que carregava consigo um modo de pensar e de viver, dizia aos jovens para agirem e não se conformarem com o cenário que se apresentava diante deles (The Guardian, 2023³)

Numa época em que o Reino Unido vivia cortes de energia, greves de trabalhadores e uma pesada atmosfera de inquietação social, a geração dos punk rockers emerge e molda-se pela rejeição à autoridade e ao status quo, enquanto amplia seus horizontes a partir da prática do do-it-yourself (ou, DIY) (The Guardian, 2023⁴).

Para além dos motivos já citados, Jon Savage (2012) completa que o punk foi construído, também, com base no desgosto pela cultura pop contemporânea, na fúria pela falta de cumprimento das promessas da década de 1960 e, principalmente, pelo tédio que consumia a sociedade em 1975 - que por ser tão grande, acabou por transformar-se em um estado de ação frenética.

A música, desta forma, foi a porta-voz deste movimento. O punk rock canalizava todas as mensagens, insatisfações, estética e estilo de vida deste grupo proveniente da classe trabalhadora.

O punk rock tornou-se o antagonista do movimento hippie, que era uma das culturas mais populares dos anos 1960 e 1970. A juventude punk renegava tudo o que remetesse aos hippies e construíram sua imagem a contrariar todos os signos e simbologias do "paz e amor":

(...) cabelo curto versus cabelo comprido; pernas retas versus pernas largas; tenso versus calmo; anfetaminas versus maconha; músicas curtas versus solos de guitarra extensos; letras incisivas sobre problemas reais de adolescentes e a situação do mundo versus banalidades pop idênticas; ódio e guerra versus paz e amor. (Savage, 2012, p. 146)

³ Disponível em <https://www.theguardian.com/music/2023/apr/30/lust-for-life-the-punks-keeping-the-spirit-of-rebellion-alive> (Acessado em 24.06.2025)

⁴ Disponível em <https://www.theguardian.com/music/2023/apr/30/lust-for-life-the-punks-keeping-the-spirit-of-rebellion-alive> (Acessado em 24.06.2025)



Figura 14. A banda inglesa Sex Pistols. Créditos: Richard E. Aaron/Redferns.

Vivienne Westwood é uma das personagens centrais quando se fala em estética punk. Junto do Malcolm McLaren (também empresário do Sex Pistols), abriu a boutique Let it Rock em Londres, em 1971. No ano seguinte, renomeou a loja para Too Fast to Live, Too Young to Die, marcando seu novo interesse: roupas de couro no estilo "motociclistas"⁵.



Figura 15. Malcolm McLaren e Vivienne Westwood. Crédito: Bill Kennedy.

⁵ Disponível em <https://www.viviennewestwood.com/en-fr/contentsearch/?fdid=the-story-so-far#collection-filter> (Acessado em 25.06.2025)

Neste tempo, os sócios passaram a criar t-shirts com imagens e frases provocativas, levando-os a serem processados judicialmente por obscenidade. Inconformados com a situação, rebatizam a loja como Sex. Em 1976, com o sucesso da banda Sex Pistols, o negócio ganha, novamente, um novo nome (Seditionaries) e inclina sua curadoria para o fetichismo e a estética D.I.Y., marcando o nascimento do punk rock⁶.



Figura 16. Vivienne Westwood. Fonte: Website oficial da Vivienne Westwood.

Savage (2012) pontua uma das características mais importantes na construção da existência e da estética do punk rock: ao contrário dos atributos solares e coloridos e do amor à natureza dos hippies, os punks retiravam toda a sua inspiração e sua verdade existencial dos cinzentos e violentos centros urbanos.

O grafismo do punk rock caminha lado a lado com o ambiente de cidades como Nova York e Londres. Tais ares inspiram a arte do movimento e adicionam uma estética "suja", rabiscada, sóbria e dura, como as grandes fachadas de prédios que desenharam e fecharam suas ruas e avenidas. Enquanto os artistas do movimento hippie produziram cartazes coloridos, solares e com formas mais orgânicas e fluidas, os do punk rock apresentavam-se de forma mais agressiva, irregular e feita à mão.

⁶ Disponível em <https://www.viviennewestwood.com/en-fr/contentsearch/?fdid=the-story-so-far#collection-filter> (Acessado em 25.06.2025)

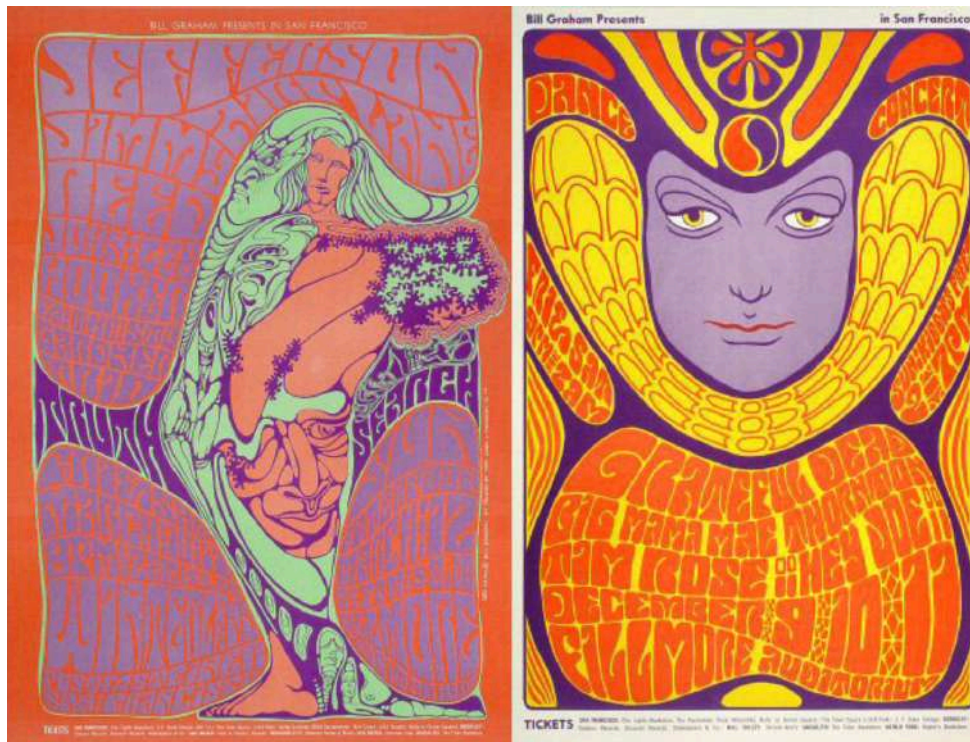


Figura 17. Pôsteres da estética hippie criados por Wilson para as bandas Jefferson Airplane e Grateful Dead, em 1967 e 1966, respectivamente. Fonte: site oficial do Wes Wilson: <https://www.wes-wilson.com/>.

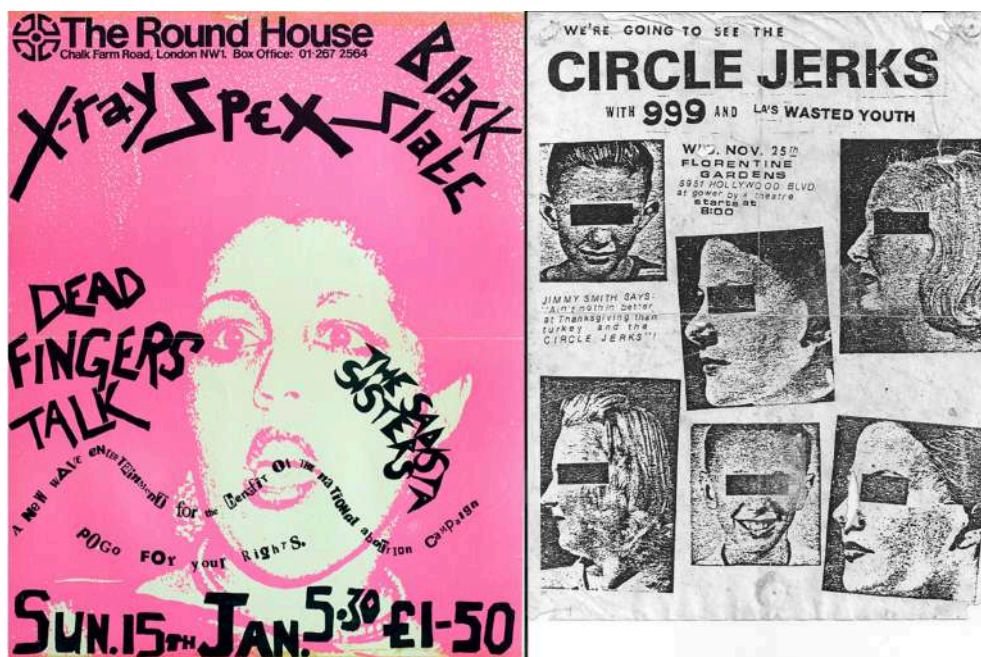


Figura 18. Pôsteres da estética punk a anunciar o concerto das bandas X-Ray Spex e Circle Jerks, respectivamente. Créditos: Coleção do Andrew Krivine.

Nova York, um dos berços do punk rock, abrigou o lendário clube CBGB - que entre os anos 1973 e 2006 serviu de casa e de palco para as mais icônicas bandas do punk.

Charles Shaar Murray, no seu artigo para o *The Guardian*⁷, descreve a atmosfera do local como uma "casa de banho": suja, com cheiro de urina, e enterrado em uma das ruas do Village pelas quais os taxistas não gostam de passar. É como se tudo lá funcionasse como um cenário de filme cuidadosamente montado.

A hostilidade do cimento e da vida nas cidades era um elemento muito presente na iconografia do movimento. Em 1976, a fotógrafa Roberta Bailey direcionou a banda Ramones à esquina do CBGB e registou a famosa capa do primeiro álbum do grupo: *Ramones* (1976) (Savage, 2012).

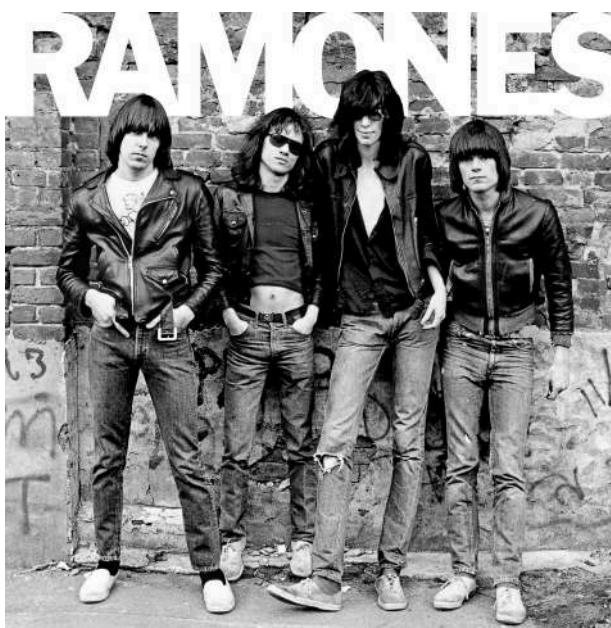


Figura 19. Capa do álbum *Ramones* (1976). Crédito: Roberta Bailey.

Savage (2012) relembra que uma parte primordial da estética punk era a colagem, pois acreditava-se que este método era ideal para enfrentar os excessos da cultura e com um passado pop repetitivo e cansativo.

Para o autor, a utilização do x-ato ajudava o artista na precisão do corte, na agilidade e na liberdade criativa, compondo peças com um impacto visual marcante. Ao reutilizar imagens retiradas de revistas e jornais - originalmente publicadas para, de certa forma, alienar o público -, era possível subverter tal objetivo e reconstruir a mensagem de outro modo.

⁷ Disponível em <https://www.theguardian.com/music/2013/dec/11/cbgs-rocks-backpages> (Acessado em 18.06.2025)

O surgimento da máquina de Xerox alguns anos antes foi essencial para fortalecer a mensagem do punk rock. Sendo uma tecnologia barata e de fácil acesso, facilitou a criação dos fanzines. A sua impressão ainda suja, e maioritariamente em preto e branco, adicionou uma marca a mais na estética do movimento (Savage, 2012).



Figura 20. Edições 4, 5 e 7, respetivamente, do fanzine Sniffin' Glue, de Mark Perry. Fonte: <http://sniffin glue.co.uk>.

O punk tornou-se um abrigo para os jovens que não se encaixavam nos padrões estabelecidos pela sociedade. Para além, Guerra e Quintela (2020) compreendem que a construção do movimento foi tão profunda que desenvolveu sua própria pedagogia, didática, simbologia e representação.

Os autores consideram os fanzines como um meio aglutinador de todos esses atributos, permitindo que os atores possam experimentar, se comunicar, questionar e criar. Guiados pela premissa do do-it-yourself, os fanzines abrem espaço para que os punks desenvolvam a sua própria identidade, em vez de comprá-la.

Em suma, Guerra e Quintela (2020) caracterizam tais publicações como objetos feitos à mão - por amadores ou fãs, individual ou coletivamente -, que dedicam-se à sua produção, edição e distribuição. Maioritariamente, os fanzines estão ligados a uma forte cultura musical.

Os autores destacam que os fanzines seguem o conjunto de estratégias gráficas já estabelecidas pelo punk rock: utilização de recortes de artigos e títulos presentes em

impressos publicados, técnicas de colagem, caligrafias e desenhos feitos à mão, erros ortográficos, entre outros.

É necessário, entretanto, levantar alguns pontos de cautela. Primeiro, em relação à ênfase no design gráfico, o estilo punk clássico, baseado em um anti-design - um desvio das normas e a recusa do profissionalismo. Segundo, e como resultado do primeiro ponto, dada a grande ênfase no design gráfico, pouca atenção foi dada à escrita nos fanzines, o que limita a compreensão das relações entre escritores, músicos e público. (Guerra e Quintela, 2020, p. 06)

No Reino Unido, um dos primeiros fanzines do punk rock foi o Sniffin' Glue, de Mark Perry. Apesar da capacidade de fortalecer e mobilizar seus leitores, os zines também ajudaram a dissipar as ideias sexistas que dominariam o punk rock nas duas décadas seguintes, de acordo com o canal do YouTube especializado em música Polyphonic. Em 1976, Perry, do fanzine Sniffin' Glue, escreveu em uma edição "Punks are not girls".

Ou seja, ainda que caracterizado como um movimento progressista e contestador, o punk rock não proporcionava um espaço seguro para grupos minoritários, como as mulheres. A utilização de ferramentas comunicacionais como os fanzines fazia crescer os sentimentos misóginos, fazendo com que as mulheres fossem relegadas ao underground do underground. Anos depois, um grupo de ativistas utilizam dos mesmos fanzines para lutar pelos seus direitos de existir dentro desta subcultura. Nascia, então, o Riot Grrrl.

1.5 O movimento Riot Grrrl

Os encontros que aconteceram no início dos anos 1990 dentro do microuniverso do punk rock foram essenciais para inflamar incômodos que talvez aquelas mulheres nem sabiam que eram válidos, ou sentimentos que talvez não sabiam sequer endereçar. Mas a organização delas sob uma nomenclatura e a discussão dos seus desconfortos em comum fez surgir uma pauta importante em um cenário que as invisibiliza. Assim nascia o movimento Riot Grrrl.

1.5.1 O desenvolvimento do feminismo

As primeiras faíscas de ideias associadas ao feminismo, segundo Baumgardner e Richards (2000), tiveram início na Europa por volta de 1400. Em 1405, a acadêmica francesa Christine de Pisan escreve em seu livro *The Book of the City of Ladies* sobre

como, ao longo da história, as mulheres governantes na França desafiaram a estrutura patriarcal.

O filósofo alemão Henricus Cornelius Agrippa, em 1529, descreveu o excessivo poder dos homens como uma "tirania masculina", que utilizava leis e costumes como ferramentas para privar as mulheres de sua liberdade (Baumgardner e Richards, 2000).

No século XIX, surge na França o termo *feminisme*. O conceito da palavra girava em torno de três filosofias: a crença política de que o gênero é construído socialmente; a oposição à supremacia masculina; e o direito e a responsabilidade das mulheres de compreenderem o seu próprio potencial (Baumgardner e Richards, 2000).

Em 1906, o termo é registrado nos Estados Unidos, em meio a sentimentos de desconforto e de tensões acerca da ideia de igualdade de gênero, finalizam Baumgardner e Richards (2000). Entre o início de 1800 e as primeiras décadas do século XX, crescem as agitações do feminismo como um movimento organizado na Europa, América do Norte, Egito, Irã e Índia (Malinowska, 2020).

Bell Hooks inicia o prefácio do seu livro Teoria Feminista (2019) falando sobre como o movimento feminista contemporâneo, na realidade, não foi construído em cima de uma base sólida de crenças e conceitos. Pelo contrário, as mulheres que participaram da marcha feminista no final da década de 1960 não sabiam sequer da existência umas das outras.

Ou seja, era o começo de uma luta invisível, que aos poucos saiu das sombras e ganhou bases mais sólidas, discussões mais complexas e ramificações de acordo com recortes de classe social e raça - principalmente com a participação de mulheres negras na luta feminista, como Ella Baker, Fannie Lou Hamer, Septima Clark e Ann Mood, como pontua Hooks (2019).

Levando em consideração tais recortes, a autora identifica, então, os padrões aos quais o movimento deve estar atento e declara: "A luta feminista ocorre a qualquer época onde quer que uma mulher ou um homem se erga contra o sexismo, contra a exploração sexista e a opressão" (Hooks, 2019, p. 17). Para Baumgardner e Richards (2000), o feminismo caracteriza-se como um movimento de justiça social pela igualdade de gênero e libertação humana.

Segundo Malinowska (2020), o feminismo se manifesta em múltiplos moldes, pensamentos, teorias e vertentes, contudo encontra seu impulso de ação na consciência da libertação das mulheres de uma configuração social, política e cultural opressora e que a subjuga.

Neste sentido, a autora classifica o feminismo como um conceito que contempla fenômenos culturais diversos que se relacionam com a degradante situação sob a qual as mulheres encontram-se, em um cenário onde prevalece o poder patriarcal.

Mohajan (2022) compreende o feminismo como um movimento teórico político e social, que se posiciona pelo fim de todas as opressões existentes na sociedade, como o sexismo, a exploração sexual e a discriminação de gênero. Para ele, o movimento se baseia em uma série de atividades políticas e sociais, que ajudam a mudar a posição da mulher nos segmentos sociais, políticos e culturais.

Durante o percurso do feminismo na história, houve a necessidade de distinguir em fases as diferentes épocas que marcam os contextos históricos, culturais, políticos e sociais das gerações que formaram o pensamento e a luta de seu tempo.

Segundo Mohajan (2022), essas ondas não apenas representam diferentes períodos de luta por direitos e igualdade, mas também destacam como as mulheres se relacionaram com os meios de comunicação em cada época, utilizando-os como ferramentas essenciais para ampliar suas vozes e promover suas agendas.

Essa distinção em ondas possibilita e facilita a compreensão, a evolução e a cronologia do movimento feminista ao longo do tempo, como um reflexo do seu tempo presente - desde a importância de se dar um nome à luta, até as reivindicações das mulheres em se tornarem cidadãs civis e políticas ou mesmo as pautas mais recentes, como o identitarismo e a interseccionalidade.

Cada uma das fases do feminismo demonstra a capacidade do movimento de acompanhar o cenário ao qual está inserido e de reescrever conceitos ou de ampliar seus horizontes e o seu vocabulário, utilizando as transformações sociais e tecnológicas para se manter atualizado e expandir o seu alcance.

A primeira onda do feminismo, como discorre Mohajan (2022), se desenvolve principalmente nos Estados Unidos da América e no Reino Unido entre os anos de 1920 e 1940. As mulheres organizavam-se para lutar por poderes políticos em uma época em que eram consideradas como cidadãs de segunda classe.

Nesta altura, as principais demandas das mulheres eram acerca do trabalho, educação, reprodução, estado civil, propriedade e agência social. Além disso, o movimento das sufragistas, pelo direito de voto das mulheres, também passou a ser relacionado com as questões que repercutiam na época. Todas estas reivindicações somadas moldaram a primeira onda (Malinowska, 2020).

Porém, como observa a Malinowska (2020), a primeira onda do movimento feminista se posicionava de forma excludente em relação às mulheres de cor. Em 29 de maio de 1851, Sojourner Truth (que mais tarde se tornou uma das maiores militantes do século XIX) fez um discurso na Convenção Sobre os Direitos das Mulheres, realizada em Akron, Ohio, nos Estados Unidos. Nomeado como *Ain't I A Woman?*⁸, reconhecido como um dos mais famosos discursos de abolicionismo e de direito das mulheres.

That man over there says that women need to be helped into carriages, and lifted over ditches, and to have the best place everywhere. Nobody ever helps me into carriages, or over mud-puddles, or gives me any best place! And ain't I a woman? Look at me! Look at my arm! I have ploughed and planted, and gathered into barns, and no man could head me! And ain't I a woman? I could work as much and eat as much as a man - when I could get it - and bear the lash as well! And ain't I a woman? I have borne thirteen children, and seen most all sold off to slavery, and when I cried out with my mother's grief, none but Jesus heard me! And ain't I a woman? (parágrafo 2)

No trecho acima, Truth explora suas vivências e escancara que nem todas as mulheres partem do mesmo ponto de privilégio, por isso a importância de se pensar em interseções dentro do movimento. Se o movimento é pautado apenas dentro da realidade de mulheres brancas, então essas mudanças não abarcam as mulheres de cor, pois estas sequer possuem o mínimo que as mulheres brancas têm.

Outra leitura que é possível de se retirar da fala de Truth é de que as mulheres são fortes e trabalham tanto quanto os homens. E ser tão forte quanto os homens também é ser mulher. O fim da primeira onda do feminismo, como pontua Malinowska (2020), é marcado pela conquista do direito ao voto das mulheres.

Mohajan (2022) aponta que o estopim para o começo da segunda fase são os protestos relacionados ao Miss America Pageants, em Atlantic City, nos Estados Unidos, em 1968 e

⁸ Disponível em <https://www.nps.gov/articles/sojourner-truth.htm> (Acessado em 20.12.2024)

1969. Os protestos acusavam o evento de objetificar a beleza das mulheres, além de ressaltar artefatos femininos, que ajudam a reforçar os estereótipos de feminilidade, como soutiens, saltos altos, maquiagem, etc.

Esta fase tem por pauta questões que envolvem a sexualidade e os direitos reprodutivos (Mohajan, 2022). Para mais, Malinowska (2020) discorre que esta fase teve como mote a discussão sobre os papéis de gênero e a sexualidade das mulheres, além de buscar compreender como a sociedade e os media moldam a ideia de feminilidade e como essas influências afetam a vivência das mulheres.

Entre as duas primeiras vagas, houve um salto de representatividade importante: na primeira vaga, a liderança do movimento feminista era puxada apenas por mulheres brancas de classe média, já na segunda vaga a liderança era representada tanto por mulheres brancas como por não brancas, com a adição, também, de mulheres de países em desenvolvimento (Mohajan, 2022).

A segunda vaga nasceu em um contexto de luta por direitos civis, protestos contra a Guerra do Vietnã e o Maio de 1968 na França. Por consequência, tais movimentações também influenciaram a pauta do feminismo desta época, que lutava pela igualdade na educação, no trabalho, na remuneração, no direito ao aborto e controle de natalidade, além de conduzir discussões acerca da violência doméstica, estupro conjugal, assédio sexual, objetificação das mulheres, entre outros (Mohajan, 2022).

Outras grandes influências para a concepção da segunda vaga do feminismo, como destaca Malinowska (2020), são correntes teóricas como o pós-estruturalismo, a desconstrução e a psicanálise. Estas vias de conhecimento proporcionaram ferramentas para questionar e desestruturar as narrativas tradicionais vigentes, bem como possibilitaram uma análise crítica no que se refere às construções de gênero.

A segunda vaga, desta forma, buscou traçar o caminho da compreensão de como a feminilidade era moldada, tanto em âmbitos sociais quanto nos medias, e como essa idealização afetava a vivência real das mulheres.

Logo, a luta das ativistas da vaga em questão não se atrelou apenas a reivindicar direitos, mas também se atentou a perceber as dinâmicas simbólicas e culturais que delineavam a identidade feminina (por muitas vezes feitas através do olhar masculino, diga-se de passagem). A atenção dada a este assunto pontuou a discrepância entre o modo como a mulher era representada e a realidade concreta de suas vidas.

A terceira onda do feminismo, como aponta Malinowska (2020), absorveu os reflexos da era da Internet, que eclodiu no início da década de 1990. A participação das mulheres no avanço tecnológico e no crescimento do ciberespaço foram questões abordadas nessa era.

Mohajan (2022) destaca que as principais bandeiras da terceira onda eram os direitos reprodutivos, a luta contra a violência sexual, o assédio sexual no local de trabalho, estupro e as injustas políticas de licença maternidade.

O mundo online, ainda, agregou ao movimento uma nova estética e modos de comunicação: o DIY (do-it-yourself, ou faça você mesmo) esteve em alta neste período. Com a falta de espaço nas medias tradicionais, as mulheres passaram, então, a criar rádios independentes e representações culturais feitas por elas mesmas. A tecnologia foi essencial e muito importante para ajudar a mobilizar mais pessoas para a luta (Malinowska 2020).

A terceira onda foi, desta forma, marcada pela utilização da Internet e pela criação de sites, zines eletrônicos e blogs, de modo em que a organização e o alcance do movimento se ampliou para lugares onde antes não chegava. Diante deste cenário, como pontua Malinowska (2020), o feminismo ganhou uma nova consciência acerca da atuação das mulheres no desenvolvimento tecnológico - e este passou a ser utilizado como uma ferramenta para o fortalecimento do movimento.

A presença dos media no cenário da terceira onda, como aponta Malinowska (2020), ajudou a popularizar diferentes personalidades que se tornaram influentes na luta, tanto no meio alternativo quanto no meio mainstream. No primeiro, destacam-se coletivos como o Riot Grrrl e o Guerrilla Girls. Já no segundo, nomes como o da cantora Madonna representam esta camada. Para mais, a designação do termo "womanism" e sua adição ao movimento trazia à luz questões raciais e queer no debate feminista.

Em vigor entre as décadas de 1990 e 2000, a terceira vaga do feminismo foi representada pelas mulheres da Geração X, nascidas no período entre os anos de 1960 e 1970. Esta fase foi responsável por pautar assuntos como a heteronormatividade e a positividade corporal, bem como levantar bandeiras interseccionais como o feminismo cultural, o feminismo preto e o feminismo pós-moderno (Mohajan, 2022).

De acordo com o autor, a terceira vaga é estimada como abrangente, ou global, pelo motivo de incorporar mulheres plurais, de diferentes contextos e vivências acerca do que é ser mulher. A discussão e a luta, portanto, ganharam recortes mais profundos de raça,

orientação sexual, nacionalidade, religião e bagagem cultural. Foi a partir das vivências singulares e das necessidades dessas mulheres que nasceram diferentes abordagens do feminismo, como o *transfeminism*, o *lipstick feminism* e o *riot grrrl feminism* (Mohajan, 2022).

O desenvolvimento tecnológico e o acesso à tecnologia e à comunicação, cada vez mais difundidos na época, foram aliados importantíssimos para as mulheres desta fase. Diante deste ambiente, no qual a terceira vaga nasceu, Malinowska (2020) enfatiza a relevância da participação das mulheres na evolução tecnológica, bem como para a ampliação de oportunidades para as mulheres no campo em questão.

1.5.2 A cultura como ferramenta política

Para perceber como se deu a formação de um cenário propício para o surgimento de movimentos como o Riot Grrrl, é importante identificar, para além de outros pontos, como aconteceu o encontro entre a política e a cultura naquele momento da história, que impulsionou a necessidade de escoar na arte os sentimentos políticos de frustração e injustiça.

De acordo com Baumgardner e Richards (2000), a geração dos anos 60 respirava e consumia a política como um ato cultural. O governo Kennedy, a Guerra do Vietnã, a luta pelos direitos civis e pelo direito das mulheres tomaram suas vidas e pautaram seus discursos.

Na terceira vaga, há uma inversão na posição desses agentes: desta vez, a cultura sobrepôs a política. A crescente popularização e desenvolvimento da tecnologia trouxe novos modos de se comunicar e de viver a vida - a criação de zines, o desejo por produtos, o consumismo e a internet. Na música, o punk rock e o hip-hop dialogavam com os jovens que se sentiam incompreendidos.

No início dos anos 90, havia uma sede naquelas jovens mulheres em transgredir as regras estabelecidas, mas essa vontade não era meramente uma rebeldia juvenil: elas estavam a caminhar para a vida adulta e ansiavam por tomar as rédeas de suas próprias vidas e de seu feminismo (Baumgardner e Richards, 2000).

Entre músicas, livros, zines e política, Baumgardner e Richards (2000) relembram como era o ambiente no qual as meninas e mulheres da terceira onda cresceram, pelo menos em termos dos Estados Unidos.

Em 1984, Madonna lançou o álbum *Like a Virgin* e se mostrou ao mundo como uma mulher que quer, que tem vontade, que usa a roupa que quiser e que pode ser uma bad girl, se quiser. Uma das frases mais célebres da cantora diz: *Be what you want to be, then be something else that you want to be. (And earn a billion bucks while you're at it.)* (p. 120).

Em 1988, estreou nos Estados Unidos a revista *Sassy*, que trouxe uma linguagem menos opressora, se afastando da pressão da moda e estética. A revista ainda contava com participação da escritora Christina Kelly, que tinha uma seção chamada "What Now", que aproximava a revista das adolescentes na contracultura.

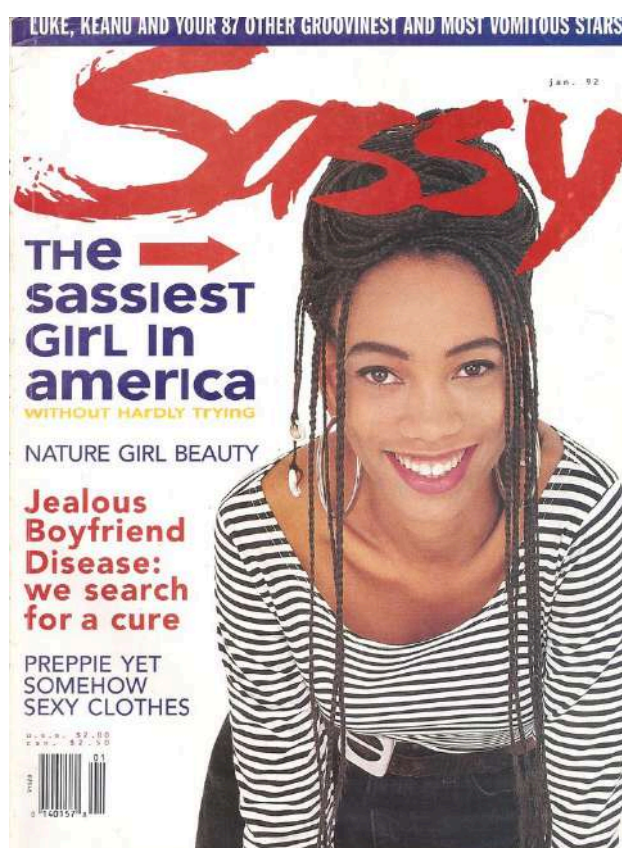


Figura 21. Edição de janeiro de 1992 da revista *Sassy*.

A cada mês, a coluna "What Now" destacava um zine diferente, ajudando na divulgação dessas publicações marginalizadas e DIY (do-it-yourself), numa altura em que os zines eram o único local em que essa jovens punks, como as Riot Grrrls, tinham voz.

A revista *Sassy*, segundo as autoras, estava realmente em contato com a cultura jovem e o feminismo: apoiavam as meninas a terem as suas próprias guitarras, falavam que não havia problema em ser lésbica e mesmo que não havia problema em não ir ao baile da escola.

1.5.3 O feminismo no punk rock

Ao recordar os avanços e conquistas do punk rock, o canal do YouTube Polyphonic destaca que o movimento promoveu agendas sociais radicais e marcaram diferentes aspectos culturais, como a música, o cinema, a moda, o grafismo, entre outros.

Entretanto, à medida que o punk rock se popularizou, o mesmo tornou-se tóxico e excludente para diversos grupos minoritários. E um dos grupos que mais sofreu repressão foi o das mulheres, que eram até mesmo agredidas nos concertos.

Enquanto os homens do punk rock eram alçados à fama e tidos como rockstars, as mulheres eram reservadas ao fundo dos concertos ou ao cenário underground. Diante deste panorama, na década de 1990, um grupo de mulheres iniciou os primeiros burburinhos de uma revolução.

Suas primeiras movimentações começaram não na música, mas sim num espaço onde podiam se comunicar e trocar experiências de forma livre: os fanzines. Assim nascia o Riot Grrrl.

O Riot Grrrl emergiu do cenário punk rock de Olympia, Washington e Washington, DC, no início da década de 1990. Para Downes (2007), o Riot Grrrl tem a sua semente plantada quando Tobi Vail, Allison Wolfe, Molly Neuman e Kathleen Hanna se juntam e visionam uma "Revolution Girl Style Now!". Este lema serviu como uma filosofia para as bandas Bikini Kill e Bratmobile, posteriormente criadas.

Darms (2013) classifica o Riot Grrrl como um brainstorm coletivo de um grupo de mulheres e que, eventualmente, se transformou em um movimento nacional, influenciando toda uma geração.

Com o propósito de reviver o feminismo e clamar pela libertação feminina, o movimento fazia um antagonismo direto à dominação de homens brancos heterossexuais no punk rock, ao mesmo tempo em que incentivava as mulheres a tocar instrumentos, formar bandas e produzir seus próprios fanzines (Darms, 2013).

Darms (2013) assinala o importante papel que os fanzines exerciam para as riot girls. Os impressos eram um espaço onde as jovens partilhavam histórias que não eram contempladas pelos zines comuns do punk rock. Suas páginas eram repletas de imagens, frases e textos escritos com o intuito educativo de combater a competitividade

e a rivalidade feminina, de apoiar a expressão sexual das mulheres, ou mesmo para relatar histórias de abuso familiar ou de abuso sexual.

Por outro lado, o Riot Grrrl também era alvo de críticas quando questionado acerca das escalas de privilégios existentes no próprio meio underground, no que dizia respeito à raça, classe, gênero e sexualidade. Darms (2013) destaca o texto escrito por Ramdasha Bikceem na quarta edição do zine Gunk (1993):

"Riot Grrrl pede por mudanças, mas eu questiono quem está sendo incluído. Quero dizer, a libertação das mulheres não é só para nós, isso afetará todos os aspectos desse maldito planeta. Então, quando dizemos 'ah, é o movimento Grrrl', isso sugere que é só isso que nos importa e é tudo o que defendemos, e só queremos o que queremos. 'Eu! Eu! Eu!' é tudo o que ouço. Isso soa meio petulante, mas eu vejo o Riot Grrrl se tornando muito fechado para um número muito pequeno de, ou seja, meninas punks brancas de classe média. É como se, por outro lado, algumas pessoas sentissem que uma sociedade secreta é o que precisamos." (p. 11)

Os fanzines do Riot Grrrl são marcados por irregularidades, erros ortográficos, parágrafos desalinhados, rabiscos em cima dos textos (que dão a impressão de serem importantes adições feitas de última hora) (Darms, 2013, p. 12). Toda a estética - quase que feita apressadamente e sem revisão - construída nas páginas destes impressos reflete, talvez, o caráter urgente dos assuntos debatidos pelas riot girls.

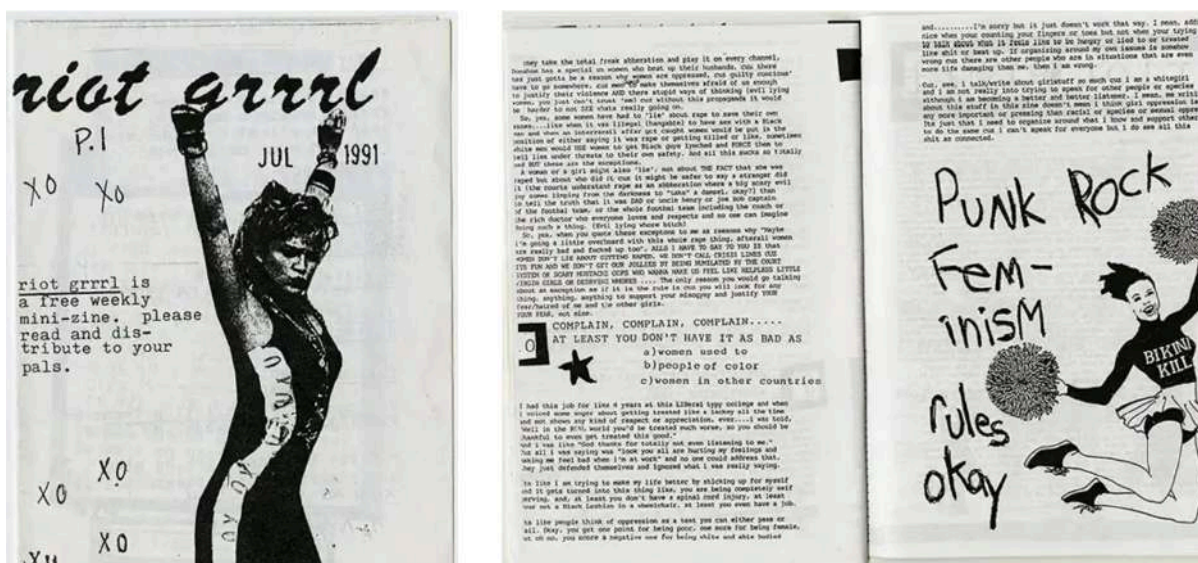


Figura 22. Fanzines "Riot Grrrl" (1991, edição 1) e Bikini Kill (1991, edição 2), respectivamente.

O Riot Grrrl, segundo Downes (2007), tinha como proposta renovar o ativismo feminista, afastando-se dos tradicionais protestos contra o Estado, e aproximando-se de um ativismo cultural, que utilizava-se da própria cultura cotidiana (como a arte, filmes, fanzines, música e comunidades) para fortalecer o movimento.

2 Metodologia

2.1 Justificação do trabalho prático

Neste presente capítulo, será mostrado todo o processo percorrido para se chegar ao resultado final do videoclipe para a música Rebel Girl, da banda Bikini Kill - desde a conceção da ideia, passando pela aprendizagem teórica, até chegar à prática.

Dado o meu histórico apresentado na Introdução deste trabalho, foi quase inevitável escolher este género de projeto final para concluir os meus estudos no mestrado. A minha própria jornada encaminhou-me para isto, dado o meu interesse pelos motion graphics, o punk rock, o Riot Grrrl e os videoclipes.

Para além do meu histórico de cunho pessoal, a escolha por criar um videoclipe se dá pelo fato de, ainda nos dias atuais, ser uma ferramenta de expressão audiovisual que continua extremamente popular e acessível.

Em fevereiro de 2025, o jornal O Globo⁹ publicou uma matéria com um levantamento dos dez vídeos mais vistos na história do YouTube. Entre produções de influencers e famosos, canais de corporações bilionárias, streamings de games ou vídeos que mostram a vida cotidiana das mais diferentes pessoas, os vídeos mais vistos da plataforma são todos relacionados com a música - seja em formato de videoclipe ou de produções educativas infantis.

Dos dez vídeos mais vistos até o momento da publicação do jornal O Globo, cinco são de videoclipes, sendo eles 'Despacito' (Luis Fonsi e Daddy Yankee, em 2º lugar, com 8,65 bilhões de visualizações), 'See You Again' (de Wiz Khalifa e Charlie Puth, em 6º lugar, com 6,58 bilhões), 'Shape of You' (de Ed Sheeran, em 7º lugar, com 6,41 bilhões), 'Uptown Funk' (de Mark Ronson e Bruno Mars, em 9º lugar, com 5,48 bilhões) e, por fim, 'Gangnam Style' (de Psy, em 10º lugar, com 5,46 bilhões).

Além de ser uma área de interesse pessoal e profissional, a escolha pela técnica de motion graphics vem do motivo de agregar um certo efeito dinâmico ao produto, ajudando a destacar elementos do vídeo ou, com a ajuda do movimento, a direcionar o olhar do espectador.

⁹ Disponível em <https://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2025/02/17/quais-sao-os-ideos-mais-vistos-da-historia-no-youtube-veja-lista-com-10-titulos.ghtml> (Acessado em 30.06.2025)

A minha escolha de fazer um projeto e não uma dissertação acerca deste assunto justifica-se pelo fato de utilizar um produto imagético, ou audiovisual, como ferramenta de resgate memorial de mulheres que estiveram neste lugar, e atualizar a imagem do Riot Grrrl com as jovens mulheres que atualmente estão na estrada e na luta para manter este legado, mesmo que continue difícil e invisível.

Face a esta situação, este trabalho prático tem por objetivo aproximar-se das raízes do movimento, da sua estética e do uso do audiovisual como um megafone de divulgação - da mesma forma em que o Riot Grrrl se utilizava de filmagens para se divulgar.

Por ser um produto de consumo fácil, rápido e que consegue captar a atenção com seu ritmo frenético e suas imagens em sintonia, o videoclipe torna-se uma ferramenta que pode ser acessada de uma forma mais abrangente e informal, disseminando sua mensagem de forma mais abrangente, despertando sentimentos ou reflexões de forma quase que instantânea.

O movimento Riot Grrrl sempre esteve relegado ao submundo cultural, e a utilização de um meio popular para retratar e disseminar a sua essência é também uma tentativa de furar algumas bolhas e chegar a uma gama maior de pessoas.

2.2 Construção visual e conceitual

Para a construção da narrativa e da estética do vídeo, o primeiro passo foi fazer uma seleção de bandas que fizeram parte do Riot Grrrl, bem como das bandas atuais que conversam com o movimento, em uma tentativa de trazer ao presente as discussões do movimento.

Desta forma, as bandas selecionadas foram: Bikini Kill, The Linda Lindas, Skinny Girl Diet, Bratmobile, The Frumpies, Heavens to Betsy, Team Dresch, L7, Sleater-Kinney, Huggy Bear, Babes in Toyland, The Tuts, G.L.O.S.S. (Girls Living Outside Society's Shit), 7 Year Bitch e Big Joanie.

A partir destes nomes, foi feita uma pesquisa e seleção de imagens, sites, redes sociais, capas de álbum e qualquer outra mídia destes grupos que pudessem fornecer inspiração para compor a estética do vídeo.



Figura 23. Publicações retiradas do Instagram das bandas The Linda Lindas (imagens 1 e 2) e Skinny Girl Diet (imagens 3 e 4), respectivamente.

Na pesquisa por imagens, os principais critérios eram ter uma alta qualidade, sem tantos pormenores (pois não funcionaria no estilo de edição escolhido) e também a prioridade era por fotos das bandas a tocar em concertos, pois percebi que isto agregava uma dinâmica e uma estética mais interessante ao vídeo - muito pelo motivo também das fotos posadas serem, de certa forma, muito "cleans" e não conversarem tanto com a estética subversiva e de contracultura do Riot Grrrl.

Seguindo a linguagem visual do movimento, a concepção imagética do vídeo teve como principal fonte de inspiração os fanzines, priorizando uma linguagem manual e impressa, com referências às colagens, rasgos de papel, diferentes texturas de papéis, mesclagem de fotografias com frases e grafismos.



Figura 24. Moodboard para o vídeo do projeto. Crédito: produção da autora.

Para o tratamento das imagens foi escolhido o estilo halftone, além de camadas de textura, como a de papel. A escolha por utilizar o efeito halftone nas fotografias era o de remeter à impressão gráfica, com a imagem granulada e imperfeita, seguindo as características dos impressos do punk rock.

Outra opção era a de manter as fotos com apenas duas tonalidades de cor, também no sentido de acompanhar a sobriedade e o grafismo do movimento, de forma também a não desvencilhar o conceito visual do conteúdo e do gênero da música.

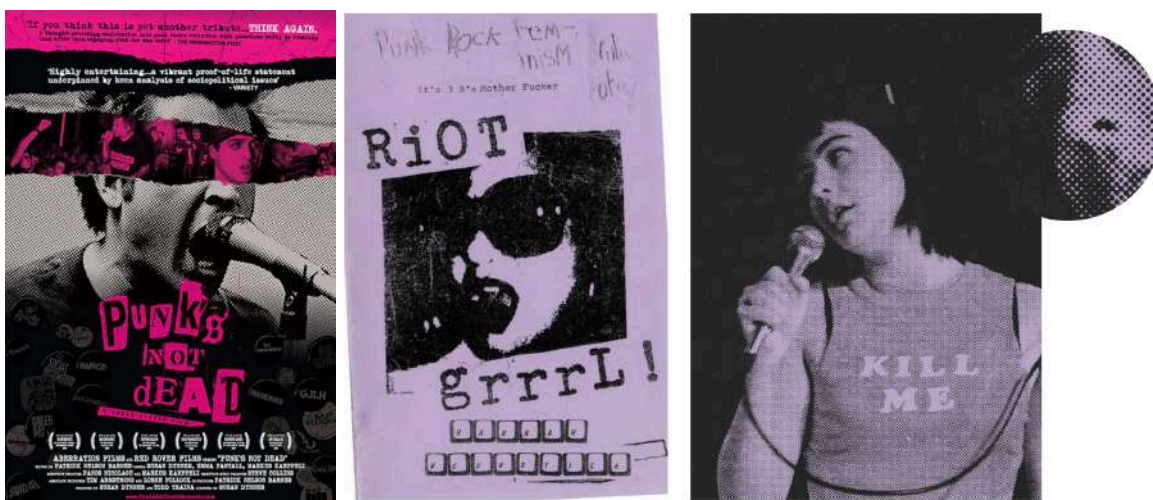


Figura 25. Pôster do documentário “Punk’s not dead” (2007), fanzine Riot Grrrl e fotografia da vocalista do Bikini Kill Kathleen Hanna sob o efeito halftone, respetivamente.

Os livros Punk: An Aesthetic (2012), de Johan Kugelberg, e The Riot Grrrl Collection (2013), de Lisa Darms, foram também fonte de consulta para a compreensão dos grafismos dentro do punk rock e do Riot Grrrl, a partir do levantamento histórico dos fanzines provenientes destes movimentos.

Por consequência, foi observado um padrão no que tange a tipografia: ora as riot girls escreviam à mão, ora utilizavam uma fonte serifada de carácter editorial/impresso. Sendo assim, para o videoclipe, foram seleccionadas três tipografias diferentes:

“I’m weird”: é uma fonte com aspeto de “feito à mão”, imperfeita e com sujidades ao redor das letras, como se fossem respingos da própria tinta da impressora.

“Recoleta”: é uma fonte serifada, com formas arredondadas e que relembra as tipografias de impressos antigos.

“**Michland**”: embora utilizada apenas uma vez para apresentar o nome da banda no início do vídeo, esta fonte foi escolhida por se aproximar da estética de um dos vários logotipos da banda Bikini Kill.



Figura 26. Tipografias utilizadas na construção do vídeo e capa do álbum “The Singles”, da banda Bikini Kill, respectivamente.

Para além, a construção visual do videoclipe também foi influenciada pela sonoridade e pela letra da música. Composta e cantada com uma certa agressividade, a intenção era que a visualidade acompanhasse e refletisse tal sentimento, principalmente com a utilização de cores fortes e contrastantes, uma tipografia escrita à mão com traços mais duros e elementos rústicos e imperfeitos, como os rabiscos e papéis rasgados.

2.3 A decisão pela música “Rebel Girl”

Rebel Girl foi uma canção criada despretensiosamente no ano de 1993 num porão. Kathleen Hanna (2024) escreve em seu livro de memórias que suas companheiras de banda Bill, Kathi e Tobi começaram a tocar seus instrumentos de forma aleatória, enquanto Hanna, formando a letra em sua mente, se aproximava aos poucos do microfone.

Segundo a vocalista, suas inspirações para compor a música foram as lembranças da infância e a sensação de liberdade, a inspiração no mundo do punk rock Joan Jett, a solidariedade e o apoio entre as meninas do movimento Riot Grrrl, além de pensar sobre uma amiga da escola, a qual ela nutria uma queda.

Logo na primeira frase de Rebel Girl, a protagonista da história narra sobre a existência de uma garota que se acha a rainha da vizinhança. Até então, nada de incomum aos

produtos culturais aos quais crescemos consumindo - as garotas nunca são amigas e sempre estão criticando umas às outras.

Porém, particularmente, essa música foi um dos primeiros produtos que consumi e percebi que poderia haver um outro final ou desenvolvimento na relação feminina: elas poderiam ser amigas e se admirar. Estamos tão acostumadas a não poder nos elogiar que uma simples frase que demonstre autoestima ("ela se acha a rainha da vizinhança") já se torna um sinal de prepotência e soberba.

Neste sentido, após a compreensão do sentido da música, ainda na adolescência, percebi que ela se tratava de uma ode ao respeito e união feminina, e não de mais uma ferramenta de fortalecimento da rivalidade entre as mulheres.

Em vista de tal união, Marcus (2010) interpreta esta música como um hino para que as raparigas não fiquem sozinhas em seus quartos, e que se juntem em um espaço comum, ou mesmo na primeira fileira de um concerto. Como a autora reforça, Rebel Girl foi uma canção que se tornou o hino do movimento Riot Grrrl.

Mesmo sendo parte de um certo subnível da própria contracultura, Rebel Girl foi capaz de sobreviver ao tempo e romper a bolha das gerações. Em uma breve pesquisa no YouTube por covers da canção, são inúmeros os vídeos enviados para a plataforma. Há registros de vídeos de 2013 a 2025, por exemplo. Há meninas, adolescentes e adultas exibindo a sua performance.

Em 2021, a cantora norte-americana Miley Cyrus emprestou sua voz à canção em uma apresentação no Super Bowl. A jovem banda The Linda Lindas também possui diversos registros da sua versão da música, seja em concertos, filmes ou programas televisivos.

Em um programa de entrevistas¹⁰ da rádio norte-americana NPR (National Public Radio), Rachel Martin, uma das apresentadoras, anuncia "Rebel Girl" como uma ode de uma menina para a outra.

No episódio do programa em questão, que foi ao ar no dia 12 de agosto de 2019 e contou também com a presença de Kathleen Hanna, as apresentadoras discutiram sobre como Rebel Girl ainda influencia as meninas da atual geração. Porém, o curioso é que isto não está a acontecer em concertos ou discotecas - mas sim nos populares acampamentos de verão dos Estados Unidos.

¹⁰ Disponível em <https://www.npr.org/transcripts/749456007> (Acessado em 15.02.2025)

Tal fato foi surpresa até mesmo para Hanna, que começou a receber uma grande quantidade de vídeos de covers de Rebel Girl, advindas de acampamentos de rock. "(...) fiquei muito contente - quero dizer, especialmente quando se trata de miúdos de 7 a 11 anos. E você fica: "Oh, meu Deus.""", relata a vocalista.

Para além, a apresentadora Erica Flores relembra que, nos anos 1990, Rebel Girl foi o despertar político de muitas meninas, sejam elas brancas, latinas, negras, asiáticas ou indígenas.

"É isso que faz de "Rebel Girl" um grande hino de rock - e um grande hino feminista. O feminismo tem a ver com abraçar as meninas e as mulheres em toda a sua variedade, abrindo espaço para sentimentos complicados." finaliza Ann Powers.

Em 2021, a protagonista adolescente do filme *Moxie*, realizado pela Netflix, encontra no meio das coisas antigas da sua mãe uma maleta repleta de fanzines, fitas e recortes de uma época em que fazia parte do movimento Riot Grrrl, ainda na juventude.

Encorajada e influenciada pela letra de Rebel Girl e pelas mensagens passadas nos vídeos e nos fanzines, a menina, então, inicia na sua escola uma mobilização para acabar com os padrões e interferências machistas que ainda persistiam nas relações entre os alunos.



Figura 27. Imagem retirada do filme "Moxie" (2021), da Netflix.

Portanto, além de ter sido o ícone do movimento Riot Grrrl, Rebel Girl é uma música que continua atingindo as gerações atuais, o que comprova a sua relevância e importância, e marca a escolha por ser a trilha sonora deste projeto.

2.4 Pesquisa e roteiro

Após a escolha da estética do videoclipe, o passo seguinte foi pensar na montagem. A introdução foi o primeiro trecho a ser pensado e construído. Foi uma parte extra que resolvi adicionar ao vídeo, pois era algo que dialogava com a mensagem que eu queria transmitir.

A ideia nasceu num dia em que eu estava a escutar a música Double Dare Ya, também do Bikini Kill. Antes da música iniciar, há um áudio da vocalista Kathleen Hanna estranhando algum tipo de problema técnico no som, como uma interferência. Desta forma, achei que este trecho poderia agregar na narrativa do videoclipe, por mostrar como as bandas femininas eram sempre relegadas aos piores palcos e casas de concerto.

Depois, o início do videoclipe passou por dois tipos de storyboards. A primeira ideia era de adicionar alguma cena que conversasse com um digital já vintage, como a filmagem com a câmera Sony Cybershot, muito popular nos anos 2000.



Figura 28. Imagem do moodboard: analógico x digital vintage. Crédito: produção da autora.

Porém, após ponderar, considerei que esta cena destoaria da estética do vídeo, ou traria uma confusão de estilos visuais diferentes, e, sendo assim, optei por elaborar a segunda opção para o início do videoclipe:

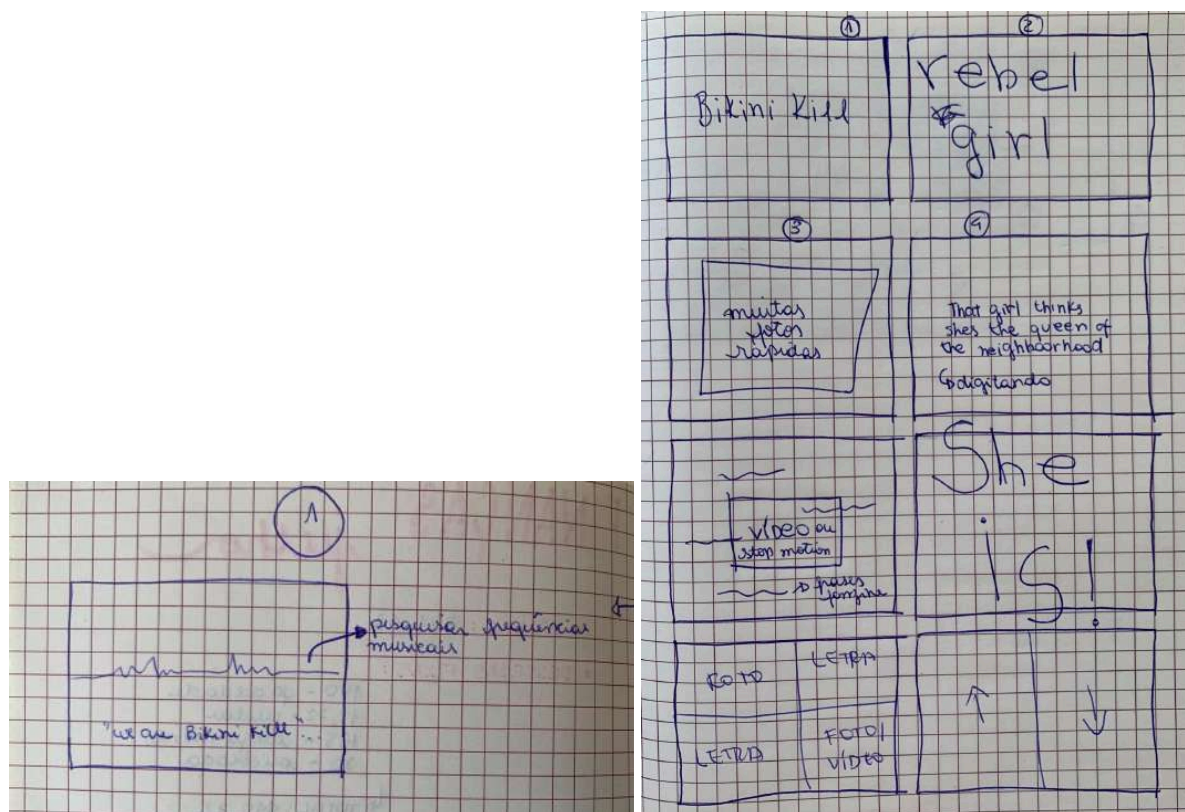


Figura 29. Storyboard. Crédito: produção da autora.

Apenas o início do videoclipe contou com um storyboard, penso que precisei disso para organizar os meus pensamentos e conseguir dar o passo inicial na edição. Depois de dar vida ao storyboard, já nos programas Adobe After Effects e Premiere Pro, o restante do videoclipe foi pensado e construído conforme o surgimento de novas ideias, e conforme também a pesquisa por referências e a captação de novas informações ao longo da escrita deste trabalho. Cada cena era pensada também de acordo com a forma com a qual ela se encaixava com a cena anterior.

Uma preocupação acerca da narrativa era deixar o videoclipe fluido, ritmado e sem cair num certo tipo de repetição tediosa. A escolha de diferentes cores foi um ponto considerado para ajudar nesta questão, já que a troca da coloração pode ajudar a quebrar um pouco da monotonia e chamar a atenção do espectador.

Posto isto, todo o vídeo conta apenas com quatro cores diferentes, escolhidas após uma pesquisa de cores utilizadas nos fanzines do Riot Grrrl. A opção pelo bege (#ccc8b9) foi

para que ele fizesse o papel de um branco antigo, encardido, como uma folha de um fanzine que já está guardado há anos.

O verde (#bbc077) e o roxo (#baa7c8) são responsáveis por agregar um ponto de cor ao vídeo e, como já mencionado, captar a atenção de quem assiste ao vídeo. Por fim, o preto (#2a2a27) é, na verdade, quase um preto no seu total, porém com um tom levemente desbotado, também para fazer jus às impressões antigas.



Figura 30. Paleta de cores selecionadas para compor o videoclipe deste projeto.

Como a música é, de certa forma, grande, e possui muitas pausas para o instrumental, a preocupação era a de realizar uma solução para ocupar a tela neste tempo. Eu também tinha em mente a ideia de informar ao espectador um pouco mais a respeito do que se era falado nas mensagens do Riot Grrrl. Então, desta forma, a montagem do videoclipe foi dividida e pensada em três partes:

Parágrafos: letra da música, com destaque para as fotografias

Refrão: destaque apenas para a letra do refrão da música

Instrumental: introdução de informações, utilizando a estética de organização espacial do fanzine

2.5 Motion graphics: técnicas e escolhas

As escolhas estéticas e narrativas do vídeo foram o ponto de partida para a busca por inspirações de movimentos para os gráficos que compõem o vídeo. Sabia-se que os elementos visuais seguiriam um perfil analógico e impresso, portanto a pesquisa teve como recorte a procura por vídeos que estivessem dentro deste parâmetro.

Desde a ideia inicial, já havia a decisão de que os aparatos gráficos do vídeo seriam, sobretudo, as fotografias, as frases e os rabiscos. Deste modo, tornou-se necessário perceber como as fotografias (ou seja, o papel) poderiam se movimentar, como as

palavras poderiam ser escritas ou surgir no ecrã, ou como os rabiscos ou outros elementos do tipo seriam desenhados.

Então, iniciei uma busca de inspirações pelo YouTube. De forma a organizar os vídeos, criei uma playlist na plataforma, onde salvei desde tutoriais que me ajudariam a montar a estética do vídeo, quanto vídeos e videoclipes com motion graphics, para me auxiliar na criação de gráficos e de movimentos.

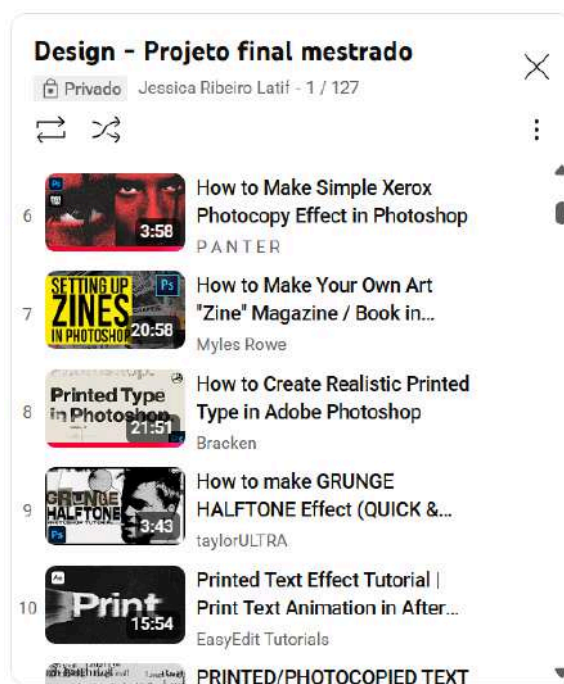


Figura 31. Printscreens da playlist de inspirações criada no YouTube.

No meio dos conteúdos salvos na playlist, os videoclipes do Green Day foram de grande ajuda para idealizar tais movimentos. Como exemplo, no vídeo "Say Goodbye", percebi uma grande utilização de desenhos no estilo "doodle", rabiscos, letras no estilo "feito à mão" e variadas texturas. Todos estes gráficos se movimentam sob o efeito de "wobble", ou seja, possuem um balançar próprio, o que entrega um dinamismo maior ao videoclipe do que se fossem apenas um desenho parado.

As diferentes texturas, que simulam uma folha de papel impressa, também se movimentam de forma rápida no ecrã, fazendo com que esta camada não seja apenas um estático num segundo plano, mas sim uma peça que contribui para o ritmo do clipe musical.



Figura 32. Frames retirados do videoclipe "Say Goodbye", do Green Day.

O motion designer espanhol Podenco, criados do mencionado videoclipe do Green Day, utiliza constantemente em seu trabalho o método de colagem e movimentos que simulam um papel, o que foi de grande importância para auxiliar na criação deste projeto.

Em grande parte, para compor seus vídeos, ele utiliza-se de recortes de revistas e jornais, tipografias impressas e diferentes tipos de texturas que ajudam a criar uma estética analógica. Estas peças são movimentadas como se fossem papéis no ecrã: eles simulam a passagem de uma folha de papel, colam no vídeo como se fossem um autocolante, rasgam, deslocam-se num estilo que remete à montagem de um trabalho de colagem (feito com stop motion), entre outros.

A propósito de uma pesquisa no site¹¹ do artista, verificamos que ele caracteriza o seu trabalho como uma mistura entre o analógico e o digital, utilizando uma ampla variedade de mídias. No projeto que realizou para o, ainda, Twitter no ano de 2021, Podenco explica sobre a utilização de meios mistos, sendo a técnica de colagem como principal condutora do trabalho:

Abrçamos a imperfeição, tentando tornar evidente o ato de fazer. A atitude DIY punk acrescentou muito carácter à peça. Combinamos uma vasta gama de

¹¹ Disponível em <https://podenco.tv> (Acessado em 02.07.2025)

técnicas de animação, como o Stop Motion e a Pixilation, a animação desenhada à mão e a colagem digital. Trouxemos para a mistura o melhor dos reinos analógico e digital.¹²

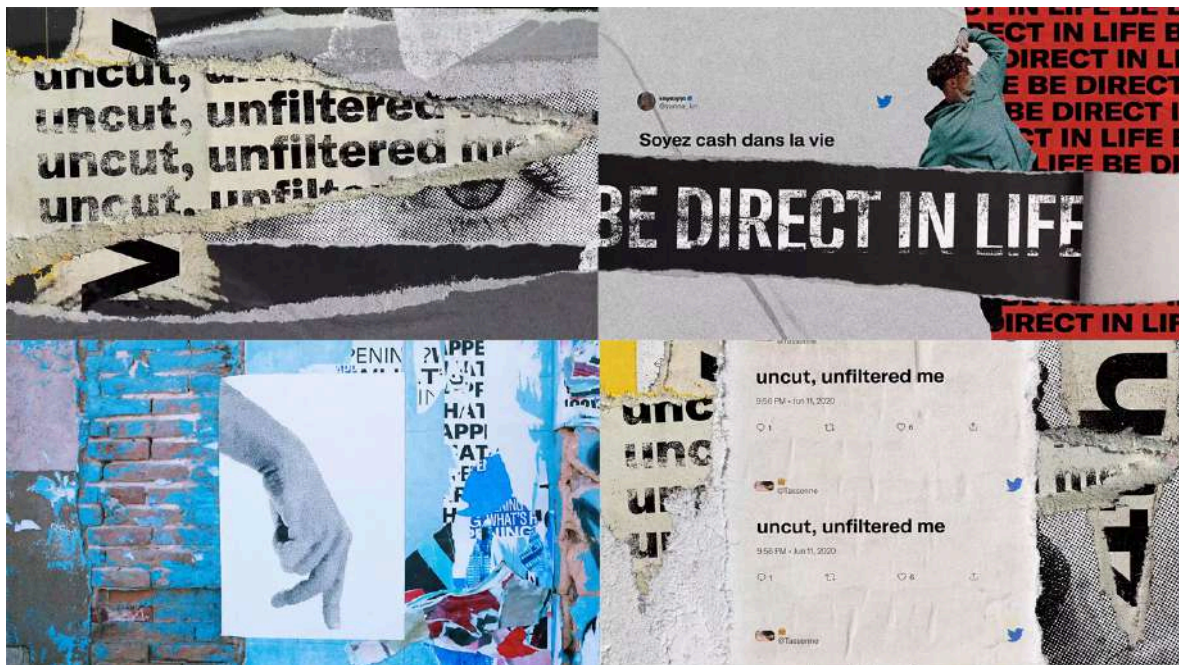


Figura 33. Frames retirados do projeto "Twitter", realizado pelo Podenco.

Já o videoclipe "Love On" da cantora Selena Gomez foi interessante para se perceber os movimentos fluídos entre os planos, principalmente ao falar de câmera 3D no After Effects. Este videoclipe possui uma textura interessante e uma organização espacial que também agregou ao projeto, pois a sua apresentação e montagem remete à quase como se fosse uma revista, com divisões, fotografias e letra de música.

¹² Disponível em <https://podenco.tv/twitter/> (Acessado em 02.07.2025)



Figura 34. Frames retirados do videoclipe "Love On", da Selena Gomez.

Como um dos intuitos do vídeo é de também remeter aos fanzines, tornou-se importante a pesquisa por materiais que ajudassem na construção de um conteúdo de cunho informativo, que tivesse características e representasse um impresso, com elementos que se movimentassem de modo manual ou analógico.

Sendo assim, fez-se uma busca no YouTube por vídeos neste sentido que fizessem o uso de motion graphics. Os canais mais importantes neste processo foram o canal especializado em música "Polyphonic" e o canal informativo "Vox".

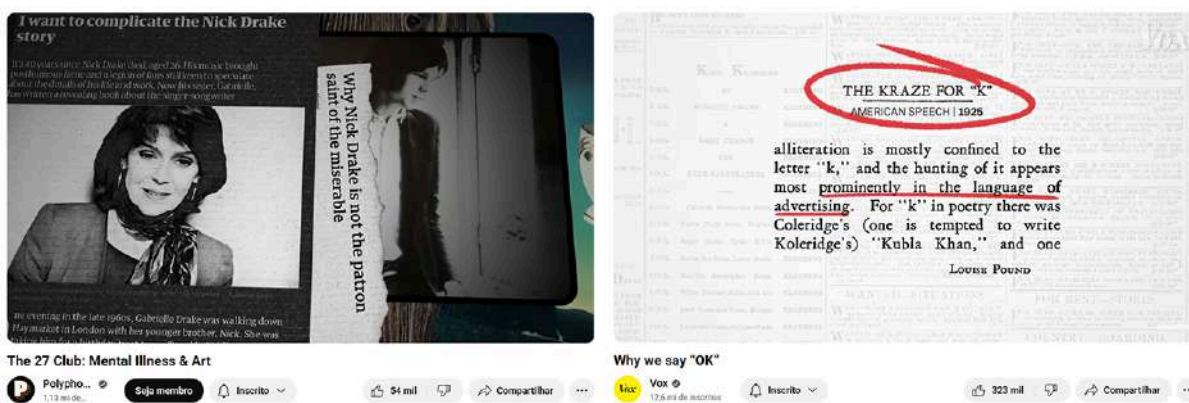


Figura 35. Vídeos dos canais do YouTube Polyphonic e Vox, respetivamente.

Os documentários no YouTube acerca dos temas "Riot Grrrl" e "punk rock" também foram utilizados como fonte de inspiração, tanto como forma de aprender mais sobre os movimentos quanto para perceber como o grafismo na estética punk foi utilizado, animado e ritmado.



Figura 36. Documentários no YouTube sobre o punk rock e o movimento Riot Grrrl.

Em suma, as escolhas de movimento para os gráficos do videoclipe deste projeto foram feitas com a ideia de alcançar um resultado analógico, feito à mão e com certa agressividade, de modo a remeter ao legado estético deixado pelo punk rock e pelo Riot Grrrl.

A utilização da câmara 3D, por exemplo, é importante pois esta permite que o espectador "passeie" pelo ecrã, porém de forma controlada: a técnica ajuda o criador a direcionar para onde o olhar da pessoa deve ir. Tal ferramenta também entrega ao vídeo uma situação de continuidade entre planos, já que é possível centralizar, aproximar ou distanciar diferentes pontos em uma mesma imagem, sem a necessidade de corte entre planos.

Além disso, como já mencionado, a câmara 3D possibilitou a aplicação de movimentos no vídeo como se uma pessoa estivesse, de fato, folheando e lendo uma página de uma revista ou, no caso, de um fanzine.

O caráter analógico no campo do movimento pode ser alcançado, a título de exemplo, com a aplicação do efeito "typewriter", ou máquina de escrever, no Adobe After Effects, que imita o ato de digitação. A partir da configuração, é possível determinar a velocidade da animação e se o texto aparecerá letra por letra, palavra por palavra, linha por linha, entre outros.

Por fim, a estética "feito à mão" pode ser construída com os rabiscos, o stop motion, ou mesmo com o sublinhar de uma palavra ou de uma frase. Já a velocidade de ritmo tanto

do vídeo quanto das animações tem o poder de ditar o tom agressivo que o vídeo deve ter.

3 Conceção do videoclipe "Rebel Girl"

A construção deste trabalho prático foi realizada por meio dos programas Adobe Photoshop 2025, Adobe After Effects 2025 e, por fim, Adobe Premiere 2025. Os tópicos seguintes têm por objetivo apresentar a conceção do vídeo, bem como uma reflexão acerca dele, além de fazer uma análise sobre o processo criativo.

3.1 Etapas da produção

Como inicialmente dito, a ideia de realizar um videoclipe surgiu de uma motivação pessoal (particularmente, tenho um grande interesse e afinidade pelo movimento Riot Grrrl) e da vontade de homenagear este subgénero do punk rock, que sempre esteve nas sombras do género.

Portanto, a construção do vídeo teve como ponto de partida o resgate das bandas e das ideias do movimento, retiradas dos fanzines e dos manifestos escritos na década de 1990. Desta forma, o videoclipe contaria um pouco da história do movimento, através de imagens e fotografias, utilizando os elementos e características que dialogavam com a estética do mesmo.

O processo de criação do videoclipe para a música "Rebel Girl" teve início, antes de tudo, com uma extensa pesquisa imagética e videográfica acerca do Riot Grrrl, do punk, do rock e de videoclipes em geral. Foi necessário perceber a estética e os elementos gráficos utilizados neste universo, principalmente no que diz respeito às bandas de rock formadas por mulheres.

Assim sendo, tive a oportunidade de explorar fotografias, fanzines, cartazes e vídeos gravados nos concertos das bandas. A pesquisa teórica sobre feminismo, Riot Grrrl e o punk rock foram importantes para a criação do universo visual do videoclipe. Livros como *The Riot Grrrl Collection* (2013), editado por Lisa Darms, funcionam como um memorial gráfico do movimento e foram de grande importância para a pesquisa, já que nesta etapa do trabalho percebi a grande escassez de materiais e registos acerca do Riot Grrrl.

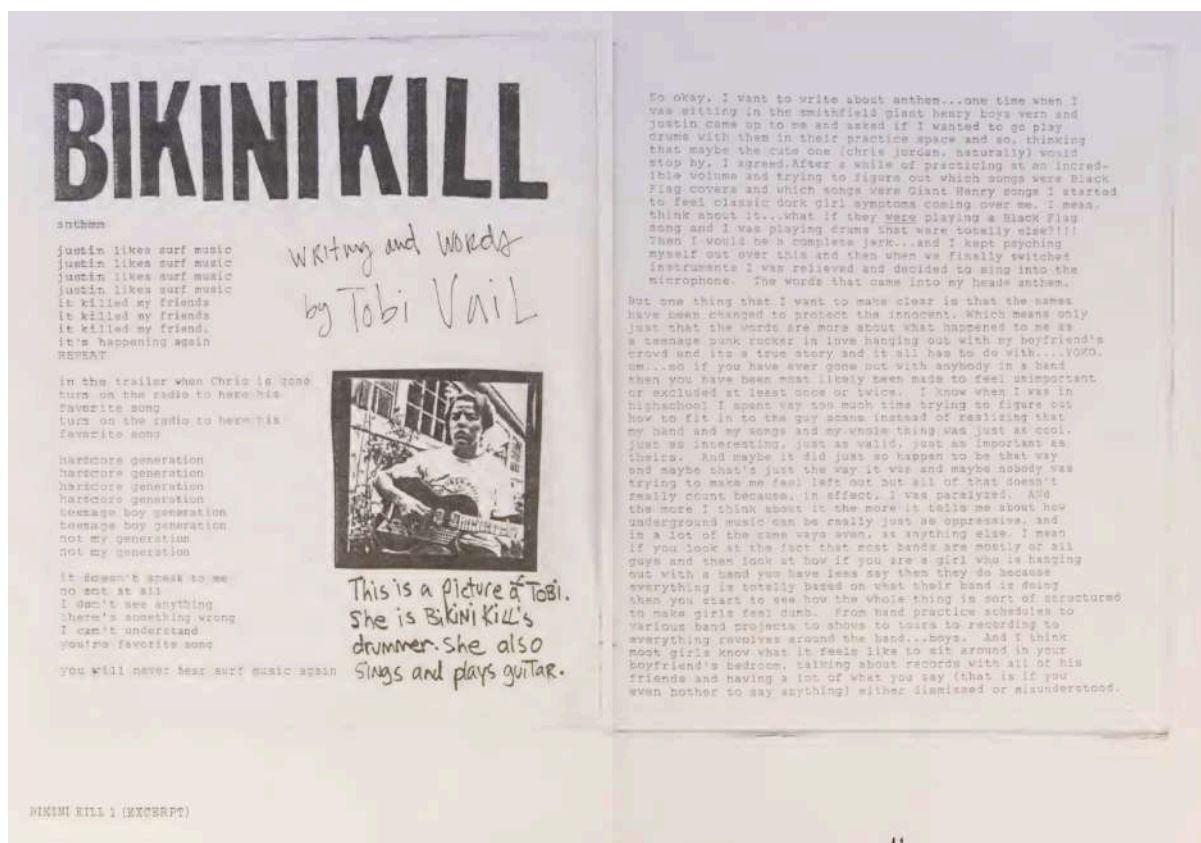


Figura 37. Páginas do fanzine Bikini Kill. Crédito: The Riot Grrrl Collection (Darms, 2013, p. 40 e 41).

Desde o início, o tema Rebel Girl já era uma escolha certa para o videoclipe, seja por toda a sua importância e carga emocional para o Riot Grrrl, a sua relevância atual, bem como também por ser uma música com um ritmo interessante, que permite criar movimentos de forma criativa, percorrendo os riffs de guitarra ou pontuando as batidas da bateria.

Para além, a letra da música também muito diz sobre o movimento: fala sobre a união das mulheres e a importância das mesmas de se apoiarem, sem quaisquer preconceitos ou sem seguir os padrões da rivalidade feminina que escutamos ao longo do nosso crescimento.

Para as referências visuais, a pesquisa por elementos, impressos e texturas analógicas foi muito importante, pois foi com base nela que o vídeo ganhou uma característica vintage, aproximando-se da época em que o movimento encontrava-se em voga.

A teoria também foi uma parte muito importante para se compreender os movimentos, as possibilidades de movimentos, as diferentes estéticas, entre outros. Com isto, ficou decidido que o vídeo utilizaria-se bastante do conceito de colagem, bem como de recortes e da câmara 3D.

As referências culturais foram um pouco mais abrangentes, pois além do punk rock, também houve uma busca por referências de motion graphics em videoclipes atuais do gênero pop. Apesar de possuírem uma estética e uma finalidade diferente da proposta do videoclipe, tais produtos do mundo pop utilizam o motion graphics de uma forma interessante e criativa, que foi possível tomar em consideração no videoclipe do projeto.

Ainda nesta primeira fase, realizei uma pesquisa estética que pudesse me ajudar a definir o conceito visual do videoclipe. Esta decisão foi muito importante no desenvolvimento do trabalho pois foi apenas a partir dela que consegui, de fato, dar início à concepção do videoclipe. Desta forma, alguns dos principais conceitos visuais escolhidos foram:

A utilização de fotografias como media principal: As fotografias foram as protagonistas do videoclipe. Como o Riot Grrrl teve o seu início nos anos 1990, os registros dos concertos ou das sessões de fotos possuem um aspeto analógico e vintage, o que adiciona uma personalidade interessante ao videoclipe. Pela escassez de material do Riot Grrrl, a escolha por mostrar fotografias também foi uma forma de reunir tais registros no vídeo, funcionando como um memorial.



Figura 38. Fotografias das bandas Bikini Kill, The Linda Lindas, Sleater-Kinney e Big Joanie.

A inserção da letra da música no videoclipe: A escolha por adicionar a letra da música no videoclipe foi feita para trazer um pouco do aspeto dos fanzines para o videoclipe. O Riot Grrrl mescla na sua estética textos, palavras, grafismos e fotografias,

logo, para além de acompanhar o que se está sendo cantado, a letra da música ajuda a compor o vídeo, seguindo a essência dos fanzines, principalmente porque foi possível tornar a letra da música um personagem do videoclipe, que acompanha o ritmo das batidas, movimenta-se como uma colagem ou ajuda a pontuar palavras importantes.

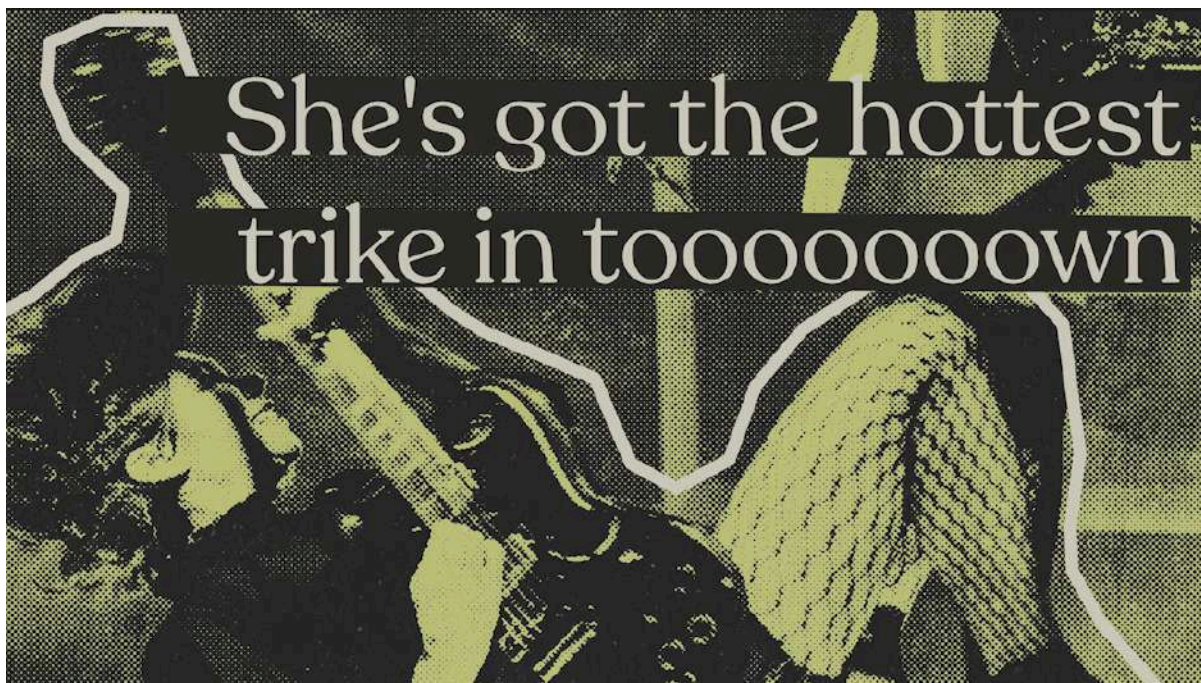


Figura 39. Inserção da letra da música no videoclipe.

Texturas e padrões diversos: Para o visual do videoclipe, a intenção era recriar texturas e padrões de objetos analógicos. Portanto, ao longo do vídeo é possível perceber efeitos que simulam um papel impresso (como o Halftone), ou mesmo o efeito CRT do ecrã de uma televisão analógica.



Figura 40. Diferentes texturas e padrões.

Após a etapa da pesquisa, a fase de pré-produção iniciou-se com o propósito de planejar a narrativa, organizar e preparar os materiais e elementos visuais para compor o vídeo. Assim sendo, com todas as referências e direcionamentos "decididos", as etapas para a

construção do videoclipe foram, naturalmente, direcionadas. O planeamento inicial, e que se seguiu até o fim, foi baseado nos programas da Adobe. Posto isto, pode-se definir a fase de pré-produção a partir dos seguintes pontos:

Definição do moodboard: A conceção do moodboard foi realizada a partir das seguintes características: remeter ao analógico, estética feita à mão e com aspeto de papel ou impressão. A definição das tipografias utilizadas foi feita com o intuito de se aproximar das fontes encontradas nos fanzines, e as quatro cores principais foram retiradas dos próprios fanzines.

Para além de uma harmonia visual, a importância de selecionar e delimitar o uso das cores parte da ideia posta por Krasner (2013), que indica que a cor tem a capacidade de construir um ambiente, personificar ideias e expressar emoções, causando sensações e produzindo reações específicas do público. "Estudos indicam que a maioria dos seres humanos faz uma avaliação subconsciente do que vêem nos primeiros 90 segundos após a visualização inicial, e que essa avaliação se baseia apenas na cor", conclui Krasner (2013, p. 213).



Figura 41. Moodboard. Crédito: criação da autora.

Storyboard: Para dar um impulso e direcionamento para o início da construção do vídeo, foi necessário fazer um breve storyboard, apenas para se ter uma ideia mais concreta da realização do vídeo. Através do esquema apresentado (Fig. 42), é possível perceber que algumas ideias desenhadas foram aplicadas, e outras foram descartadas.

Antes de tudo, não houve, de fato, o desenho de um storyboard completo para este projeto. O vídeo não foi pensado como uma narrativa sequencial. As ideias foram surgindo aos poucos, conforme a pesquisa constante se desenrolava. Cada trecho da abertura foi idealizado individualmente, mas sempre respeitando a congruência da narrativa e a proposta principal. O cotidiano de trabalho seguia o fluxo de edição de fotos, animação e, por fim, a montagem.

Como verifiquei, penso que a dificuldade para a concepção deste videoclipe esteve justamente neste ponto, ou seja, de se pensar na construção e no que seria colocado no vídeo. Por vezes, esta etapa ocorria de forma natural e fluida, mas em outros momentos aparecia a dificuldade em se pensar em movimentos, fotografias e elementos, e era necessário buscar novas referências pela internet, ou mesmo se distanciar um pouco da produção do vídeo.

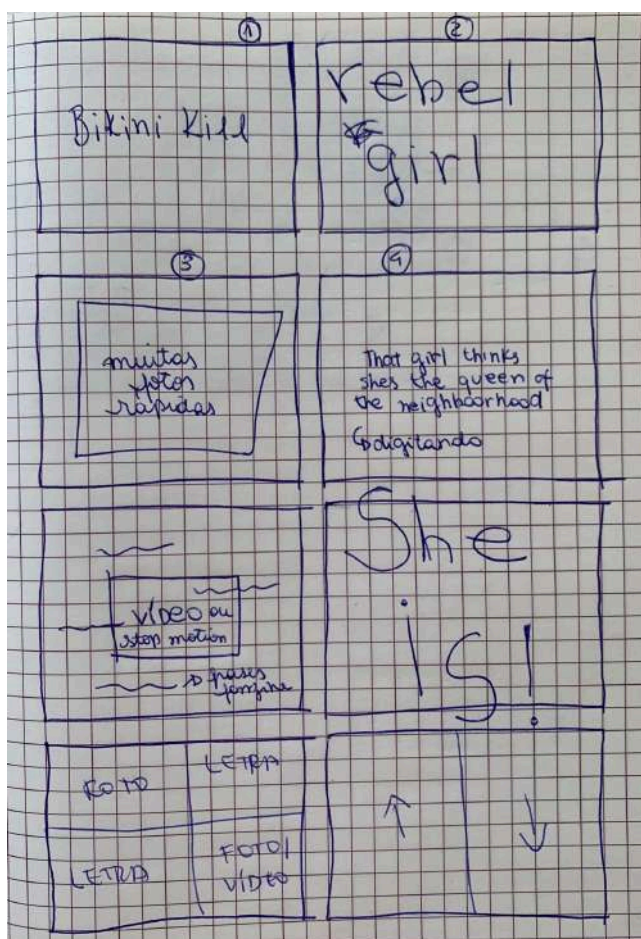


Figura 42. Storyboard. Crédito: produção da autora.

Pesquisa, organização e edição das fotografias: A partir da pesquisa por fotografias nos diferentes sites e no Google Imagens, as mesmas foram organizadas em pastas e

nomeadas de acordo com cada uma das bandas. Então, com base no moodboard, ou seja, nas cores e nas texturas selecionadas, as fotos foram editadas como forma de preparação para, posteriormente, se começar os trabalhos de edição.

Em primeiro lugar, era necessário se ter todas as fotografias editadas no Adobe Photoshop de acordo com o padrão escolhido - e em diferentes cores, de acordo com a paleta selecionada. A edição foi feita em poucos passos e de forma simples:

Para melhorar os ruídos das imagens, comecei por aplicar o "Desfoque Gaussiano". Em seguida, apliquei dois padrões diferentes: um com sujeiras e rabiscos e outro que recria a textura do papel. Um terceiro padrão com pequenos pontos foi criado: este, é o halftone.

Para o efeito final da imagem, basta mesclar esta textura sob o modo "Hard Mix Blending", bem como ajustar a escala dos pontos, de forma a chegar ao resultado final pretendido. Para as cores, criei um Gradient Map de acordo com a paleta de cores escolhida. Para o vídeo, foi necessário editar as fotos nas cores verde, roxa e bege.

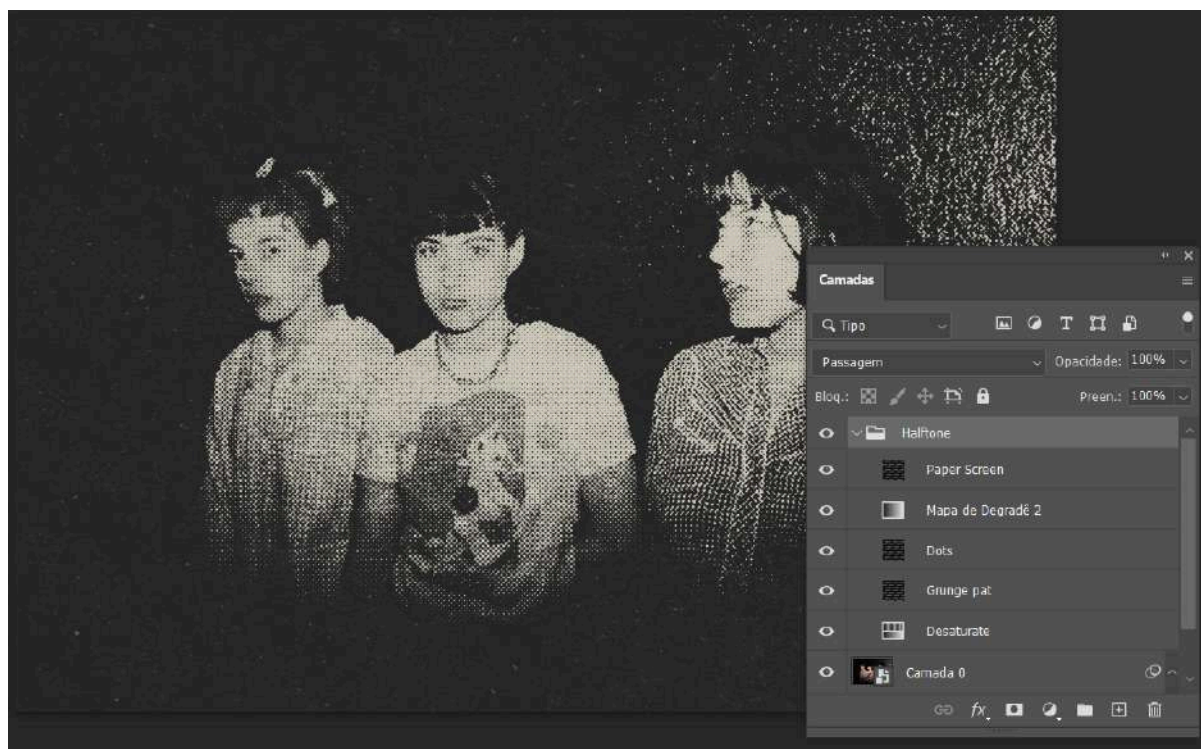


Figura 43. Edição em Halftone no Adobe Photoshop.

Após a finalização dos trabalhos no Adobe Photoshop, a etapa seguinte foi iniciar os trabalhos de animação no Adobe After Effects. Já no programa, o primeiro passo foi

adicionar toda a letra da música com a ferramenta de Texto e sincronizar com o áudio da música. Feito isto, o passo seguinte foi adicionar foto por foto e animá-las.

Idealização da estrutura do vídeo: Face à dificuldade de se construir um storyboard logo no início do trabalho, pensar numa estrutura para o vídeo foi de extrema importância para que as ideias e o trabalho se desenvolvessem. Desta forma, era possível perceber o que seria necessário fazer e criar para cada uma das partes. Como já posto no capítulo anterior, a divisão do videoclipe foi a seguinte:

Os parágrafos da música foram realizados com o papel principal de evidenciar as fotografias e os movimentos gráficos. Já nas partes dos refrões, o destaque era a letra da música, sempre a apresentá-las como protagonistas no ecrã. Por fim, nos trechos apenas com o instrumental, optou-se por exibir frases retiradas do *The Riot Grrrl Manifesto*, publicado em 1991 no fanzine BIKINI KILL ZINE 2¹³, recriando, ao mesmo tempo, as páginas de um fanzine.

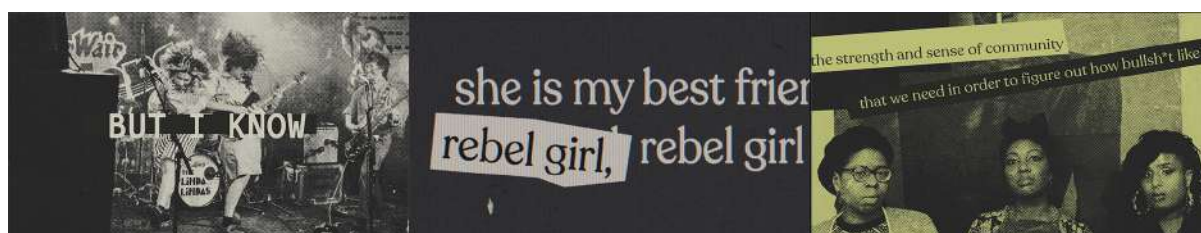


Figura 44. Estrutura do videoclipe.

Por fim, com a conclusão da montagem do videoclipe, a etapa da pós-produção iniciou-se. Nela, foram feitos os ajustes finais estéticos e de composição, bem como a revisão de pormenores e a correção de eventuais falhas ou imprecisões.

A fase de pós-produção teve uma grande importância no que diz respeito a perceber a coerência do resultado final do vídeo e identificar os pontos principais responsáveis por destacar a emoção. Assim sendo, a pós-produção deste projeto pode ser compreendida pelas seguintes tarefas, ainda no Adobe After Effects 2025:

Ajuste de cor: A correção de cor, contraste e brilho foi feita nos fragmentos de vídeos que compõem a parte final do videoclipe. Para os vídeos em preto e branco, foi aplicada uma camada de ajuste com os seguintes efeitos: ruído de granulação, tonalidade preto e branco e uma correção nos níveis de brilho e contraste, com o objetivo de escurecer a imagem e deixá-las com um aspeto mais impactante.

¹³ Disponível em <https://www.historyisaweapon.com/defcon1/riotgrrrlmanifesto.html> (Acesso a 28.09.2025)

Já no vídeo que encerra o videoclipe, apenas foi feita uma edição de exposição de luminosidade, para escurecer um pouco a imagem e esconder algumas das imperfeições que a qualidade baixa do vídeo acentuou. Portanto, o intuito destas correções foi o de uniformizar a imagem dos vídeos com o restante do videoclipe, anulando imagens muito coloridas ou com muito brilho e exposição.

Criação de grafismos: Os elementos gráficos desenhados à mão foram adicionados pontualmente como forma de destacar algum componente específico do vídeo. Inicialmente, a ideia era de que a presença destes rabiscos fossem mais constantes e marcantes, porém, ao longo da concepção, percebi que não faria muito sentido adicionar estes elementos soltos e sem uma função particular, pois seria uma informação extra nas cenas e poderia desviar a atenção do espectador.

Desta forma, os rabiscos aparecem ao longo do videoclipe sob a funcionalidade de destacar ou sublinhar palavras, acompanhar o texto e a música, ou mesmo compor o ecrã e intensificar a letra da música.



Figura 45. Grafismos no videoclipe.

Aplicação de texturas e filtros: Ao longo do videoclipe, é possível observar alguns trechos com texturas e padrões diferentes. Este resultado foi obtido através da utilização de duas predefinições diferentes: Grain e efeito CRT.

A predefinição Grain foi configurada em diversos momentos do vídeo com o intuito de adicionar uma textura granulada e com ruído à imagem, remetendo à uma televisão sem sinal. Já o efeito CRT incorpora ao vídeo linhas, distorções, ruídos e anomalias que acrescentam à imagem um visual vintage do ecrã de uma televisão analógica ou VHS. Ambos os efeitos aplicados, tanto o Grain como o CRT, foram escolhas feitas para aproximar o videoclipe do mundo analógico ao qual o Riot Grrrl pertencia.



Figura 46. Efeitos de grain e CRT no videoclipe.

Ajustes na letra da música (sincronização, animação e melhor visibilidade): Um dos últimos passos no que diz respeito à edição foi feito em relação à letra da música com a própria música. Algumas das animações feitas nas primeiras versões do videoclipe foram abandonadas, por causarem uma certa estranheza ou desarmonia.

Outras frases da letra ganharam novas animações, aproximando-se do mundo da colagem e dos fanzines, ou mesmo ganharam novos tamanhos de fonte ou um destaque diferente do que havia sido proposto nas versões mais antigas do projeto. Tais correções foram feitas para melhorar a visibilidade da letra da música, destacar partes importantes ou adicionar um ritmo e sincronização mais interessante ao vídeo.

Correção de eventuais desarmonias entre som e imagem: Por fim, com a montagem e demais edições já completas, a tarefa seguinte foi a de assistir e visionar várias vezes o videoclipe, a fim de perceber se havia alguma desarmonia entre imagem e som. Alguns ajustes de sincronização foram realizados, principalmente nos refrões.

A construção do videoclipe foi separada em sete ficheiros diferentes do Adobe After Effects, sendo eles: a introdução, três instrumentais e três parágrafos que consistem na letra da música junto do refrão. Optei por trabalhar com todos estes ficheiros separadamente como forma de não sobrecarregar o software, possibilitando um trabalho mais fluído e sem possíveis travamentos tecnológicos.

Posto isto, a última etapa da pós-produção foi o agrupamento de todos estes ficheiros do After Effects, dentro do Adobe Premiere Pro 2025. A utilização deste programa para a montagem final é uma escolha pessoal, pois tal tarefa poderia ser feita também no After Effects. Porém, particularmente, gosto de realizar a montagem no Premiere Pro, pois consigo refinar a edição entre cada um dos ficheiros de forma mais leve.

Para realizar esta etapa final, uma das ferramentas mais importantes que o Premiere Pro dispõe é o Adobe Dynamic Link, no qual é possível transitar e editar de forma fluida entre um programa e o outro. Ou seja, todas as alterações feitas nos ficheiros do After Effects, automaticamente são atualizadas da timeline do Premiere Pro, basta apenas renderizar a sequência para as mudanças serem processadas. Desta forma, não é necessário importar e reeditar cada vez que uma alteração é feita no Adobe After Effects.

Por fim, o ficheiro já finalizado foi exportado no próprio Premiere Pro, na "Predefinição" Adaptive High Bitrate e no "Formato" H.264.

3.2 Análise do processo criativo

Amparado pelo videoclipe, o resgate da história do movimento Riot Grrrl foi o principal motor para a conceção deste trabalho. Além de ser um produto ao qual muito me interessa (sou uma grande consumidora deste tipo audiovisual), o videoclipe possui uma linguagem acessível e dinâmica, de fácil perceção e pode ser consumido em diferentes tipos de plataforma e a qualquer momento, dado a sua curta duração.

Contar histórias por meio dos vídeos musicais torna-se uma tarefa muito enriquecedora, visto as amplas possibilidades de se pensar no casamento entre imagem, som, ritmo e emoção em poucos, mas intensos, minutos de ecrã. Ao idealizar a conceção do videoclipe em questão, questionei-me bastante acerca da relação entre imagem e som no cinema e como o videoclipe subverte tal estrutura.

Segundo Eugênio Matos (2014), a música agrega às narrativas cinematográficas uma certa atitude especial, se comparada a outros componentes do audiovisual. Desde o ritmo ao timbre, a música desempenha um papel de acompanhar e dar suporte à narrativa cinematográfica. Ao que percebi com este trabalho, as relações se invertem: no universo dos videoclipes, a música é o protagonista mais sublime, e a imagem deve seguir o seu tom e o seu ritmo.

Por ser um movimento alternativo da década de 1990 e com pouca visibilidade mediática, o Riot Grrrl possui uma certa escassez de conteúdos audiovisuais e registos fotográficos. E quando estes materiais existem, grande parte destes encontra-se com pouca qualidade ou dispersos pela internet.

Desta forma, a utilização do motion graphics como a técnica principal do videoclipe supre, de certa forma, a lacuna e as limitações dos registos do movimento. O motion graphics dá vida a estes conteúdos, fazendo com que os mesmos tornem-se personagens dentro da narrativa, ajudando a recontar a história e adicionando elementos que caracterizam o próprio Riot Grrrl.

É portanto compreensível, que os movimentos do videoclipe tenham sido pensados de modo a fazer alusão às colagens ou mesmo a leitura de um fanzine. Foram também adicionados elementos gráficos como rabiscos e marcadores, muito presentes nas páginas dos fanzines. A técnica em questão também enriquece a experiência do videoclipe e ajuda a transmitir e a reforçar uma ideia, além de direcionar o olhar para as mensagens que se sucedem.

Além disto, a animação dos textos e dos elementos gráficos reforçou a estética do Riot Grrrl ao mesmo tempo em que seguiu a narrativa proposta. Por fim, o motion graphics foi o principal responsável por estabelecer o ritmo imagético e as sensações visuais do videoclipe, seguindo os arranjos e a velocidade da música.

Toda a parte de motion graphics e de montagem do videoclipe foi orientada com base na estética do punk rock e do Riot Grrrl, seja no que diz respeito às cores, aos elementos gráficos, às texturas ou mesmo aos movimentos e ritmos.

Ao pensar na trilha sonora de um filme, Matos (2014) pontua que esta tem uma importante participação no que diz respeito a criação de uma identidade, ou uma marca, para a obra. Portanto, todo este processo de pesquisa para o videoclipe teve como propósito reunir informações que pudessem ajudar na construção de uma atmosfera emocional, representativa e, de certa forma, nostálgica para o produto.

Um dos papéis da música num filme, ainda de acordo com Matos (2014), é situar a narrativa dentro de um ambiente psicoemocional, alinhando toda a "alma" da trama, ou seja, criando o "tom" do filme. Neste sentido, todos os grafismos, movimentos e imagens do videoclipe foram pensados para estarem de acordo com o estilo e a proposta da música.

Para estabelecer o tom, o autor também fala sobre a importância de se perceber as sutilezas emocionais da narrativa, além de saber quais cores utilizar, qual o ritmo da montagem, os enquadramentos, a luz e os conceitos da história. Ou seja, compreender desde as lutas travadas pelo movimento Riot Grrrl até as cores e tipologias utilizadas por

elas nos fanzines ajudou-me a pensar num ponto de partida e numa base dramática para construir o visual do videoclipe.

A estética e as sensações do punk rock e do Riot Grrrl, portanto, apresentam-se assim, no videoclipe, a partir de diferentes dimensões:

Elementos visuais e gráficos: A criação dos diferentes grafismos dentro do videoclipe foi feita com base numa pesquisa de observação de produtos provenientes do punk rock e do movimento Riot Grrrl. Portanto, o vídeo utilizou-se de um conjunto de elementos que relembram o mundo analógico e impresso, como rabiscos, papéis cortados e frases ou palavras desalinhadas e sem o compromisso com a perfeição, assim como encontrados nos fanzines, cartazes e demais medias do movimento. Darms (2013) analisa a estética dos fanzines:

Ao ler essas revistas, panfletos e notas, você verá muitos erros ortográficos, correções feitas com caneta hidrográfica, lacunas, bordas irregulares e acréscimos de última hora. Ninguém usava corretor ortográfico, mas ninguém se importava. Havia uma urgência em divulgar a mensagem que superava a perfeição. Essa urgência exemplifica tanto a estética quanto a política do Riot Grrrl (...). (DARMS, 2013, p. 12)

Segundo Krasner (2013), a forma, assim como o ponto e a linha, é um dos elementos básicos da comunicação visual. Seja no formato bidimensional, tridimensional, fotográfico ou tipográfico, a forma pode ser utilizada para expressar ideias, aflorar sensações ou transmitir emoção. Além disso, a forma também pode ser responsável por destacar e organizar informações e a direcionar o olhar do espectador dentro da composição.

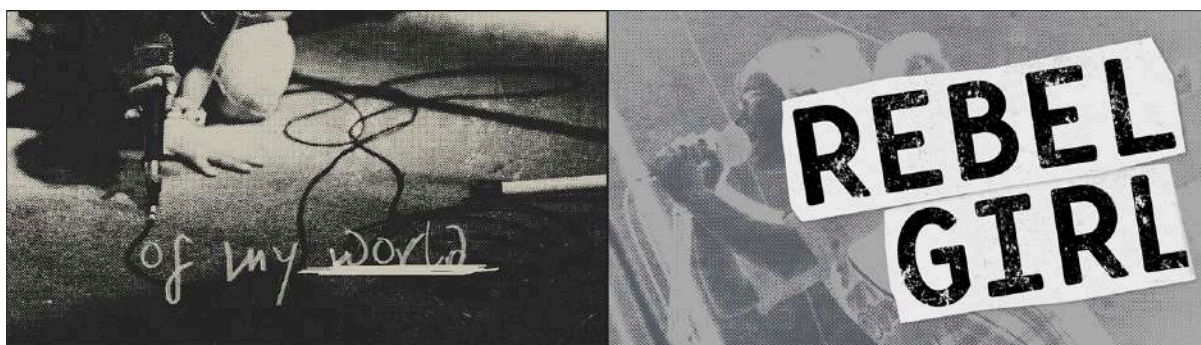


Figura 47. Elementos visuais no estilo punk rock.

Movimentos: Os movimentos aplicados no videoclipe foram idealizados com base em movimentos físicos e também de acordo com o ritmo da música. Peter Bürger (1993) define o conceito de movimento no cinema como a justaposição de uma sequência de imagens que, ao percorrer mediante uma certa velocidade perante os olhos, causa uma sensação de movimento (p. 131).

O stop motion serviu para adicionar ritmo e movimento nas fotografias estáticas. Foi utilizado tanto numa sequência de frame para frame quanto no deslocamento de um elemento (este, feito de forma a encenar o mover de um objeto seguindo a dinâmica do conceito da colagem).

O stop motion pode ser compreendido pelo que Bürger (1993) chama de produção de sequências artificiais de movimentos através do corte. O autor relembra a montagem feita no filme *O Couraçado Potemkine* (1925), de Serguei Eisenstein, na qual é mostrado um leão a saltar, ação esta editada a partir de uma estátua de um leão a dormir, de um outro a despertar e de um terceiro a se levantar. Estas imagens reunidas e montadas a determinada velocidade provocam uma sensação de movimento (p. 132).



Figura 48. Frames do filme *O Couraçado Potemkine* (1925), de Serguei Eisenstein.

Em ambos os casos de movimento, tanto o fluido como o stop motion, cada uma das imagens também é montada (frame por frame). A diferença é que num movimento fluido, o vídeo cria uma sensação ilusionista de ação constante e sem interrupção, a reproduzir a sequência natural dos movimentos. Já no caso do stop motion, a ilusão de movimento é apenas alcançada através da montagem das imagens (Bürger, 1993, p. 132).



Figura 49. Stop motion no videoclipe.

O efeito da colagem no videoclipe advém do que Krasner (2013) chama de "animação-colagem", que utiliza-se da técnica de stop motion para dar movimento, quadro a quadro, a materiais impressos. Nos elementos gráficos animados, as imagens e a tipografia podem interagir com o ambiente digital de um modo que seria difícil de alcançar no mundo físico. Os dispositivos digitais de edição permitem recriar a personalidade manual da colagem tradicional, adicionando componentes especiais, como as sobreposições, transparência e outros tipos de efeitos.

A utilização da técnica da câmara 3D no Adobe After Effects foi feita como forma de simular o olhar do espectador durante o ato de leitura. Ao percorrer toda a imagem e se deparar com as frases de luta soltas, a intenção desta ação é recordar a relação dos leitores com os fanzines.



Figura 50. Técnica da câmara 3D no videoclipe.

Outro papel dos movimentos do videoclipe foi transformar o ritmo da música em uma ação "física", ou seja, pontuar as batidas e as nuances musicais em uma coreografia fragmentada ou linear. Com esta técnica, o vídeo ganha ritmo e ajuda o espectador a imergir neste trabalho audiovisual, num momento em que os ouvidos e a visão entram numa mesma sintonia e passam a estar atentos a um só momento.

As mudanças de ritmo da música foram traduzidas nos movimentos a partir dos componentes de tempo e de velocidade dentro do programa Adobe After Effects. De acordo com as configurações aplicadas em ambos, o ritmo dos elementos gráficos ganha diferentes resultados e efeitos.

Para Krasner (2013), a coreografia do movimento das imagens e grafismos requer uma profunda compreensão de como o tempo é medido. A velocidade, por sua vez, condiz com as mudanças e o movimentar dos objetos ao longo do tempo e do espaço. É este

componente que permite que a animação se torne dinâmica e realista. De acordo com o efeito desejado, a velocidade pode ser linear ou não linear.

Tipografia: As tipografias que aparecem no videoclipe foram selecionadas com a finalidade de remeter ao espectador diferentes tipos de memórias a respeito dos materiais gráficos do movimento. A fonte Recoleta, por exemplo, carrega as características das fontes utilizadas nos textos dos fanzines do Riot Grrrl, com formas arredondadas, serifada e um aspeto vintage.



Figura 51. Tipografia 1 no videoclipe.

Já a tipografia I'm Weird foi uma escolha feita com base nas interferências manuais nos fanzines. Em algumas páginas, é possível notar que as riot girls adicionavam informações nos zines com sua própria caligrafia. Ao longo do videoclipe, estas duas tipografias são as mais importantes e as mais utilizadas.



Figura 52. Tipografia 2 no videoclipe.

A tipografia é um dos principais elementos de construção de mensagens no design gráfico, como observa Krasner (2013, p. 237 e 238). Seja no mundo analógico dos anos 1990 quando as riot girls produziam seus fanzines, ou atualmente no mundo digital dos ecrãs, a arte da tipografia e suas experimentações continua viva.

Para o autor, a tipografia e o tratamento expressivo de suas formas pode enriquecer as mensagens visuais, principalmente pelo fato de que o texto não mais se limita às formas estáticas e espaciais de comunicação: ele pode utilizar-se também do tempo e do movimento. Como resultado, essas dimensões extras aumentam ainda mais o poder comunicacional.

As tipografias analógicas, imperfeitas, manuais e rabiscadas escolhidas para o videoclipe tem por objetivo remeter à urgência da mensagem e ao caráter impresso dos anos noventistas. Portanto, o papel destes elementos representa também todo um conceito visual e afetivo.

Como Krasner (2013) corrobora, a tipografia não precisa ser literal, ela pode transmitir uma emoção pretendida por meio do seu grafismo e do seu movimento dentro da composição. Quando isto ocorre, a tipografia passa a atuar não apenas como um texto, mas sim é percebida como formas que criam experiências e causam sensações.

Texturas e efeitos: Em alguns momentos do videoclipe é possível notar diferentes texturas e efeitos aplicados nas imagens. A utilização de tais técnicas tem por finalidade causar uma experiência visual nostálgica ao espectador, de forma com que ele navegue pelo universo dos anos noventa do projeto, com texturas que remetem à impressão, ou efeitos que o fazem lembrar da época em que assistia à televisão analógica.

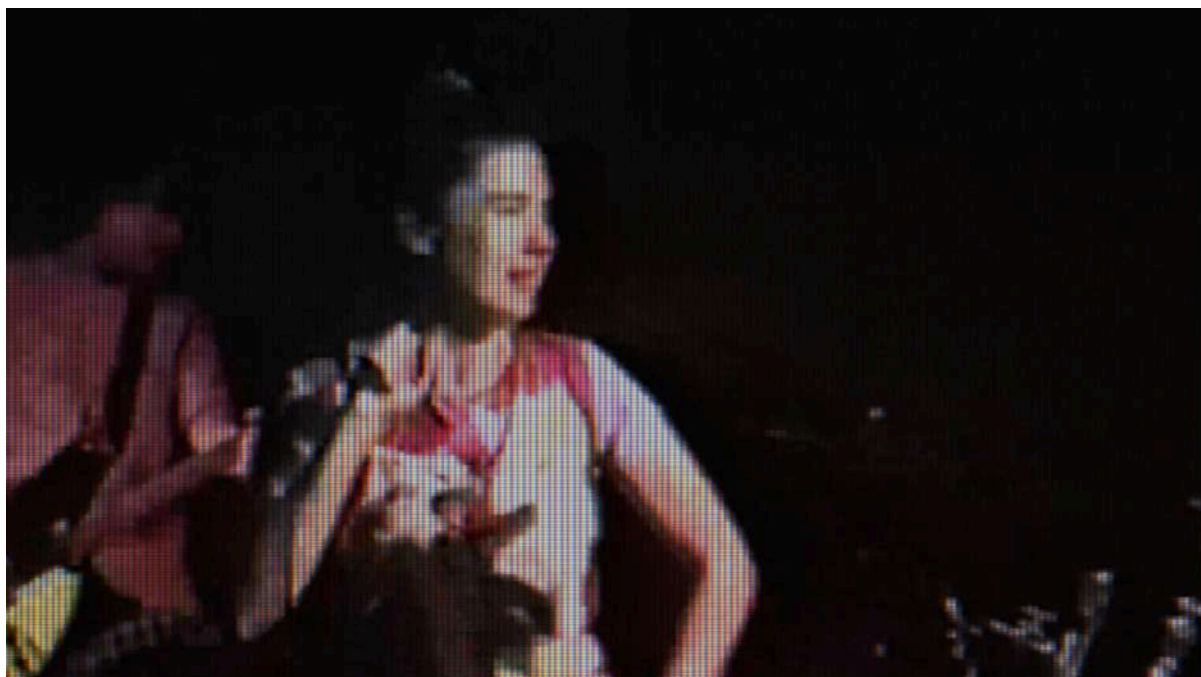


Figura 53. Textura CRT no videoclipe.

Apoiado nestas dimensões, a concepção do videoclipe buscou resgatar a personalidade analógica e "feita à mão" do Riot Grrrl, utilizando-se de uma técnica digital e atual (no caso, o motion graphics) para trazer este movimento à vida.

Este encontro do antigo e nostálgico com o moderno e digital foi realizado como uma estratégia para atualizar a linguagem do movimento, abrindo espaço para que o espectador atual também pudesse conhecer e consumir um pouco do que foi o Riot Grrrl.

A escolha estética pela imperfeição, com letras borradas, resquícios de tinta, granulações e outros tipos de padrões, foi feita para simular a urgência das discussões do Riot Grrrl, que elaboravam seus impressos sem se importar se havia rabiscos ou rasuras: o importante era a mensagem a se passar.

Neste sentido, Peter Bürger (1993) relembra o trabalho de colagem feito pelo artista visual alemão John Heartfield com suas fotomontagens antifascistas na década de 1930. Semelhante ao observado na estética do movimento Riot Grrrl, o autor interpreta a obra de Heartfield como imagens para leitura, ou seja, imagens que podem ser consumidas como se fossem textos, com uma mensagem a ser compreendida.

Além disto, Bürger (1993) também capta uma nitidez política e uma forte característica anti estética no trabalho de Heartfield. Segundo o autor, a fotomontagem se aproxima do cinema, visto que, além de ambas utilizarem-se da fotografia, a montagem é feita de modo tão natural e fluido que torna-se irreconhecível, ou passa despercebida.



Figura 54. Obra The Hand Has Five Fingers (1928), de John Heartfield. Crédito: Museum of Modern Art (MoMA)

Os elementos gráficos e as fotografias foram animados com o papel de fazer alusão às ações físicas, como um movimento de papel, a ação de colar e o passeio de um olhar sobre um fanzine, por exemplo. Tais efeitos foram recriados com a intenção de causar uma proximidade com os atos táteis que o mundo analógico do Riot Grrrl entregava na época. O conceito do videoclipe, portanto, vai além da técnica audiovisual: ele tem por objetivo utilizar tecnologias digitais para simular as memórias físicas e subjetivas do espectador.

Este conceito encontra-se presente na montagem do videoclipe. Ritmado pela eletrizante música Rebel Girl, com batidas fortes e pontuadas, a imagem no ecrã move-se ora de forma a pulsar como a música, ora de forma mais fluida e contínua. A utilização de cortes abruptos e movimentos de câmara frenéticos e rápidos busca entregar a energia acelerada do próprio punk rock, criando uma experiência visual e sensorial bruta e com pouco tempo para recuperar o fôlego.

Krasner (2013) fala sobre como as escolhas da montagem analítica permitem manipular a percepção de tempo, ou seja, podem ser utilizadas para indicar a passagem do tempo, condensar ou expandir o mesmo dentro de uma narrativa. Por mais que o conteúdo abordado deva ser considerado de acordo com suas características temáticas, as

montagens analíticas muitas vezes rompem com a continuidade para ressaltar os aspectos emocionais e subjetivos da narrativa.

Posto isto, a montagem neste videoclipe tem um papel para além da técnica: ela atua como um mecanismo capaz de causar diferentes tipos de sensações visuais e emocionais. Nesta perspetiva, ao analisar a cinematografia de Eisenstein, Gilles Deleuze (1985, p. 191 e 192) nomeia tais sensações como "choques", e estes não apenas cumprem uma função de montar imagens em sequência, mas sim possuem uma ação direta sobre o espectador, fazendo-o refletir e sentir a obra como um todo. Ainda de acordo com Deleuze (1985), o choque surge da relação entre imagem e som.

A junção entre imagem e som, de acordo com o autor, proporciona ao espectador não apenas o ver ou o ouvir, mas também o sentir. Como resultado, tal experiência física e sensorial transforma-se em pensamento, fazendo com que a obra, além de passar uma mensagem, também ajude o espectador a desenvolver o próprio pensamento.

Posto isto, a escolha pelos cortes secos, movimentos rápidos e colagens de fotografias foi feita com a intenção de criar uma experiência emocional imediata ao espectador. Ao unir a causa do movimento Riot Grrrl com os dispositivos sonoros e imagéticos propostos, o videoclipe torna-se um meio que pode ter suas emoções sentidas e seus significados compreendidos. Para Deleuze (1985), isto ocorre quando o choque visual une-se ao aspeto emocional, um evento essencial no que concerne à imagem em movimento.

Para além de tudo, a utilização do videoclipe como ferramenta para o resgate do Riot Grrrl foi pensada também para causar um impacto emocional aos espectadores através da imagem e do som. Por isto, a construção do videoclipe foi baseada em pontos importantes do movimento, como as frases escritas nos manifestos e publicadas nos fanzines, imagens dos concertos e elementos gráficos que provocam a sensação nostálgica do Riot Grrrl.

Seguindo tal preceito, a narrativa do videoclipe não segue uma linearidade, mas sim foi montada a partir de recortes e simbolismos históricos do Riot Grrrl, aproximando-se, desta forma, da memória sensorial e visual do movimento.

É importante assinalar que o videoclipe não se inicia logo com a música em si. Esta decisão foi consequência de uma ocasião na qual escutei a música Double Dare Ya, também da banda Bikini Kill, e percebi como seria interessante adicionar o diálogo

inicial, que introduz a música, no videoclipe. Nele, ouvimos uma interferência no som, provavelmente durante algum concerto da banda, e a vocalista Kathleen Hanna a perguntar "Is that supposed to be doing that?".

Penso que este trecho seja muito simbólico, pois demonstra como as bandas do Riot Grrrl sempre estiveram à sombra do género do punk rock, a enfrentar as piores condições para se apresentar. Como Hanna (2024) relembra em seu livro de memórias, o Bikini Kill sempre esteve relegado aos "dumpster stages".

No fim do diálogo inicial, Kathleen Hanna brada: "We are Bikini Kill and we want revolution". E é deste modo que o videoclipe inicia. Ao falar de imagens, para este início optei por apenas dar destaque às falas da vocalista, bem como as ondas sonoras, com a intenção de dar ênfase ao estridente barulho da interferência e também para acompanhar a fala.



Figura 55. Diálogo inicial do videoclipe.

A seguir, o vídeo apresenta o nome da banda e o nome da música, de forma a introduzir, por fim, o videoclipe. Em stop motion, a vocalista Kathleen Hanna move-se no ecrã sob um efeito de halftone, a simular uma impressão num papel.



Figura 56. Apresentação do nome da banda e da música no videoclipe.

O instrumental antes da letra da música iniciar é acompanhado por diversas imagens de bandas do movimento, que aparecem no ecrã em um corte seco, de forma a casar com as batidas fortes da música. Os movimentos do videoclipe muito simulam as próprias batidas fortes da música, seja com movimentos rápidos e irregulares, cortes secos, ou sobreposição de camadas.

Visualmente, a sobreposição de camadas, os elementos irregulares e o não apego à perfeição foram escolhas feitas com a intenção de dialogar com a estética dos fanzines e do caráter do-it-yourself, que imprimia a urgência, a resistência e a subversividade do movimento.

Marcus (2010) descreve o do-it-yourself, ou DIY, como criar algo do nada, utilizando lixo, música e arte a partir do que estivesse disponível à mão. Segundo a autora, o DIY era uma filosofia e um modo de vida que questionava o consumismo e transformava a arte e a cultura em forças vitais com as quais se lutava, criava e vivia.

Os elementos gráficos recortados, os rabiscos e a tipografia reproduzem a estética dos fanzines. Aliado a isto, os movimentos adicionados a estes objetos, como o stop motion, simulam o ato manual da colagem e tornam-se elementos ativos na narrativa, ao mesmo tempo em que se juntam ao próprio ritmo da música.

Para o refrão de Rebel Girl, foram pensados três estilos diferentes de apresentação. Por ser um momento que engloba uma grande energia da música, seja em termos de ritmo ou de emoção, os refrões tiveram por papel principal destacar a letra da música, com cortes abruptos e sem perder a energia.



Figura 57. Os refrões do videoclipe.

A parte final do videoclipe é a única que apresenta vídeos, e não apenas fotografias. Toda a construção do videoclipe até este ponto, com fotografias, cortes secos e ritmados com a música, mensagens e tipografias animadas, serviram, de certa forma, como uma preparação para o apogeu e finalização do vídeo.

A ideia era adicionar elementos visuais diferentes daqueles que já haviam sido apresentados ao longo da narrativa, e trazer coisas novas, de forma a inovar e a deixar uma impressão mais impactante na despedida final do vídeo.

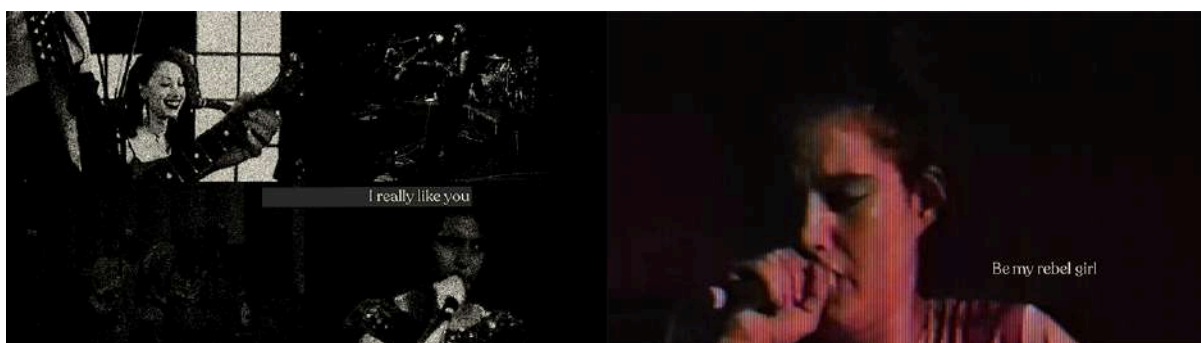


Figura 58. Inserção de vídeos no videoclipe.

Considero como a parte final do vídeo o momento a partir da minutagem 2:30, logo após o terceiro e último refrão. Este trecho foi montado para ser intencionalmente mais frenético, com maior troca de imagens e cortes mais rápidos. Este foi um meio encontrado para que o espectador terminasse de assistir ao videoclipe e ficasse com uma sensação de inquietude e uma impressão de urgência. Na tentativa de alcançar tais resultados, alguns dos recursos utilizados foram:

Transições rápidas entre as cores normais e as cores invertidas de uma imagem, a acompanhar as batidas rápidas da bateria.



Figura 59. Imagem a cores normais e invertidas no videoclipe.

Montagem com quatro vídeos diferentes das bandas Bikini Kill, The Linda Lindas, Big Joanie e Skinny Girl Diet. Nesta composição, os vídeos trocam de lugar no ecrã ao mesmo tempo em que cedem espaço para um vídeo da vocalista do Bikini Kill Kathleen Hanna.

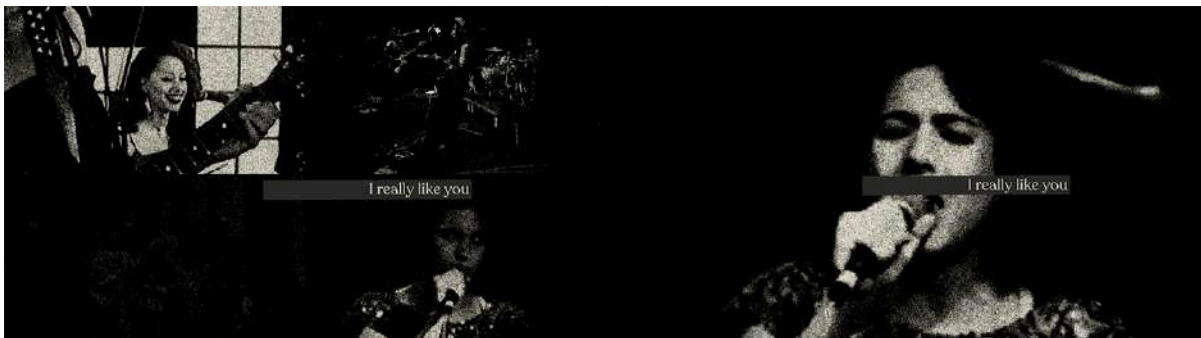


Figura 60. Cortes rápidos nos vídeos do videoclipe.

Por fim, o videoclipe encerra com um vídeo da própria Hanna em um concerto, a cantar exatamente a mesma parte final da música. Neste momento, a velocidade da canção começa a perder força e diminui drasticamente, trazendo uma calma para o videoclipe. À medida que o instrumental da música finaliza em um zoom out, a câmara da filmagem afasta-se de Kathleen Hanna para mostrar todo o palco. Com o efeito de fade out aplicado na edição, a imagem some.



Figura 61. Vídeo do Bikini Kill utilizado no videoclipe.

Estes segundos finais, por mais que tenham perdido a energia crescente que estava a ser construída, traz consigo um sentimento de nostalgia e emoção, pois mostra a banda Bikini Kill, dona da música-tema deste projeto, a finalizar o videoclipe, numa sincronização entre o vídeo e a canção. O fato de ser uma filmagem antiga e ainda sob o efeito de CRT, assinala e evoca uma memória de um tempo e um mundo que já não existe mais.

Ao longo deste capítulo, tive oportunidade de entender os efeitos de certos elementos, e o modo como provocam sentimentos e sensações no público, seja utilizando o motion graphics, fotografias, vídeos, elementos gráficos, diferentes estilos de tipografias ou mesmo as escolhas feitas para a montagem.

Particularmente, após a finalização do videoclipe, pude perceber alguns trechos do produto final que mais me ocasionaram algum tipo de emoção, e que imagino que possam também causar algum efeito semelhante a quem for assistir. Em suma, considero alguns momentos como os grandes pontos emocionais do videoclipe. São eles:

A introdução do vídeo e as primeiras imagens, ou seja, os exatos 23 segundos iniciais. Penso que este seja um momento que pode evocar um sentimento de emoção, por poder ser visto como um chamado à revolução, e de curiosidade pelo que está por vir, muito pela exibição das frases aos poucos e as pequenas pausas entre as mesmas. As batidas rápidas acompanhadas pela troca de imagens também ajudam a prender a atenção do espectador.



Figura 62. Cenas iniciais do videoclipe.

Outro ponto importante que pode trazer um sentimento de representatividade feminina e reconhecimento são as partes instrumentais que exibem as frases retiradas do manifesto do Riot Grrrl. As palavras ali escritas ajudam as mulheres a perceber o seu lugar no mundo e a validar a sua luta dentro de todo um sistema que as oprime.

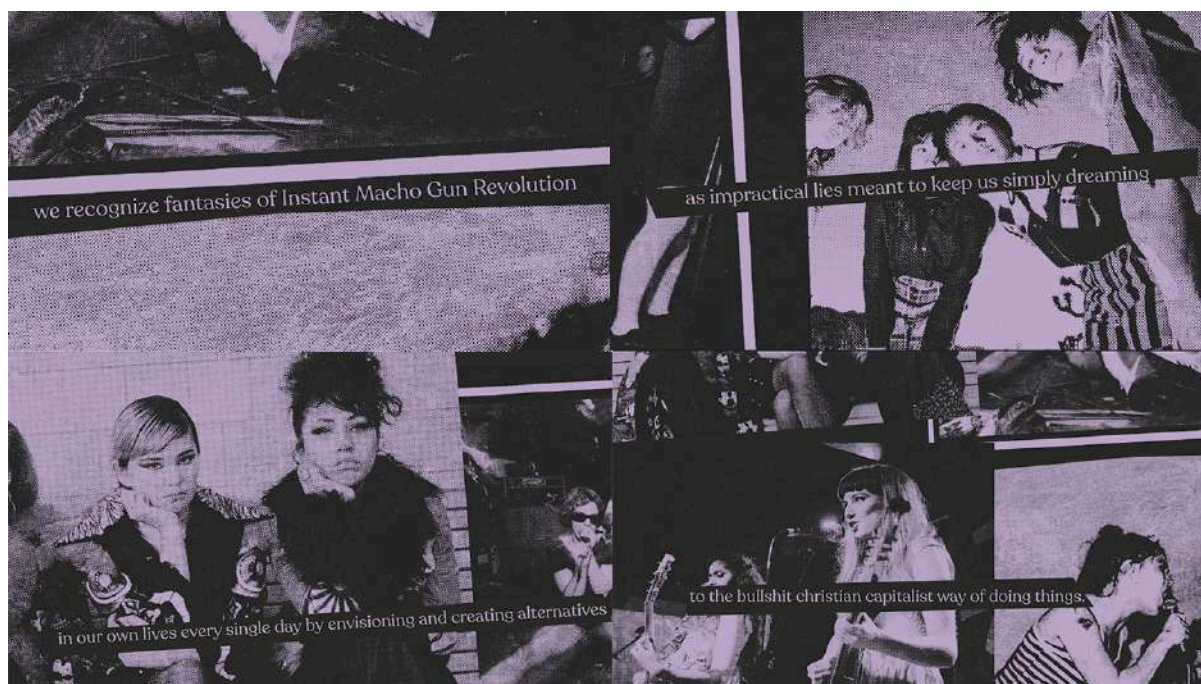


Figura 63. Trecho do instrumental do videoclipe.

Por fim, a parte final também se apresenta como um ponto emocional do videoclipe. É um dos momentos de maior frenesi e maior transição entre imagens e vídeos. Tal método de montagem, com muita informação e cortes rápidos, ajuda a prender a atenção do espectador e a finalizar de um modo a deixar uma impressão de inquietação, mesmo que nos últimos segundos, com a filmagem do concerto do Bikini Kill e a sincronização do mesmo com a música, haja uma queda na velocidade do ritmo.



Figura 64. Encerramento do videoclipe.

Em suma, a etapa de pós-produção foi de extrema importância para se perceber o apelo emocional pois foi durante o seu percurso que pude refinar a montagem e perceber se a proposta estética e narrativa fazia sentido e seguia uma lógica.

Durante os ajustes feitos, foi perceptível como um mero segundo de dessincronização, ou de um elemento que permanece por mais tempo do que deveria no ecrã, pode comprometer o ritmo do videoclipe e prejudicar a imersão do espectador no projeto.

Além disso, a edição das imagens com os efeitos analógicos remetem à memórias antigas e ajudam a construir o universo da narrativa. O motion graphics, por sua vez, e principalmente na manipulação dos elementos como rabiscos e papéis, foi responsável por remeter às práticas do movimento, que produzia seus projetos de forma manual, ou como chamavam, o do-it-yourself.

Desde o início do projeto, o grande desejo era que o videoclipe traduzisse um pouco do que foi o Riot Grrrl, como uma espécie de memorial do movimento. Ao longo do caminho, verifiquei como este trajeto, desde a pesquisa teórica até a concepção prática, transportava consigo algo que eu não estava à espera: os sentimentos e emoções que o audiovisual pode proporcionar. Portanto, identificar o fator emocional neste trabalho foi um item muito importante, pois permitiu-me compreender como cada uma das escolhas que fazemos numa criação pode impactar de modos diferentes as pessoas que estão do outro lado do ecrã.

Considerações Finais

A grande questão propulsora deste trabalho, que resultou na criação do videoclipe, era a vontade particular de ampliar a voz e a visibilidade do movimento Riot Grrrl, que existiu, e ainda existe, sempre a resistir dentro do espaço misógino do punk rock.

Não só dentro do universo do punk, o Riot Grrrl também nunca teve destaque em grandes programas televisivos, revistas, jornais ou qualquer outro meio comunicacional. Os seus vestígios na história podem ser pincelados de forma escassa pela internet, ou então encontram-se guardados por aquelas que um dia participaram do movimento, seja como vozes ativas (com suas bandas, seus fanzines ou suas reuniões) ou mesmo como fãs.

Foi durante a pesquisa para este trabalho que me apercebi de como era profunda a invisibilidade do Riot Grrrl. Não há muitos registos de vídeos, fotográficos ou reportagens com as bandas ou personagens importantes do movimento. Por outro lado, ainda há um público, ou um nicho, de jovens raparigas que estão a descobrir e a consumir as músicas do género, como mencionado nos casos do filme da Netflix *Moxie* (2021), dos acampamentos de rock ou mesmo no caso da banda *The Linda Lindas*.

O motion graphics, por sua vez, é um interesse pessoal e profissional de longa data. A partir do estudo e aprofundamento realizado neste projeto, pude perceber que a técnica está além da mera animação: ela também traduz sentimentos, desperta sensações e passa uma mensagem através do movimento. Já a escolha do videoclipe como formato para o trabalho partiu de um interesse pessoal meu.

Com os três principais pilares definidos (tema, técnica e formato), o projeto entrou num caminho de pesquisa, conceção e uma compreensão intelectual expandida acerca das relações entre os três.

Durante o percurso de desenvolvimento deste projeto, penso que a maior dificuldade foram os momentos de bloqueio criativo e de escrita. Estes momentos foram superados com o tempo e a constante pesquisa e o consumo de vídeos, músicas ou qualquer outro meio que pudesse ajudar no desenvolvimento de novas ideias.

Não tive nenhuma adversidade em relação ao texto ou às técnicas e ferramentas utilizadas para a construção do videoclipe. Sempre que uma ideia de motion graphics me surgia, o YouTube e seus tutoriais eram de grande ajuda para a materialização do

pensamento. Já sobre o texto, constantemente recorria às anotações que fazia nas reuniões com o orientador Luís Monteiro para me direcionar a um caminho coerente.

A divisão do tempo entre o trabalho escrito e o trabalho prático aconteceu, de certa forma, em simultâneo. Ao longo de um determinado período de algumas semanas, o meu foco era a escrita, alternado depois com a componente prática. Este câmbio entre ambos me permitiu criar dois trabalhos que dialogaram entre si ao longo do percurso, sempre trocando informações e influenciando um ao outro.

Ao longo da pesquisa, também pude perceber como a escolha por retratar o Riot Grrrl foi assertiva, pois o movimento tem uma personalidade extremamente imagética, seja com seus fanzines, sua estética do-it-yourself ou mesmo como se mostravam ao mundo, através das gravações em VHS ou fotografias analógicas.

Já sobre este trabalho teórico, além de apresentar todo o processo de conceção do videoclipe, também assume as seguintes preocupações: sustentar com teorias as escolhas feitas para a construção do vídeo; contribuir para a compreensão das referências culturais ali presentes e, por fim, fundamentar e disseminar as técnicas de animação desenvolvidas.

Em síntese, espero que este trabalho consiga cumprir com as ideias iniciais de retratar o Riot Grrrl, defendendo uma maior visibilidade ao movimento (seja em relação ao que ele foi ou ao que representa na atualidade), homenagear as mulheres que dele fizeram e fazem parte, além de mobilizar o espectador em termos sensoriais, emocionais e de identificação com a causa proposta.

Uma das dificuldades encontradas ao longo da pesquisa teórica, foi reunir uma bibliografia acerca da técnica do motion graphics. Percebi que a investigação da área ainda não é tão explorada, principalmente nos campos académicos (são raros os artigos sobre o tema).

Diante desta problemática, como resultado futuro, espero que este trabalho sirva como fonte de pesquisa para as áreas aqui apresentadas, como o motion graphics, o videoclipe, o Riot Grrrl, entre outros, e que a linha de pensamento e o estudo aqui desenvolvidos sejam utilizados para a análise do processo de criação de um videoclipe a partir da técnica do motion graphics.

Em termos pessoais e profissionais, com a concepção deste projeto pude expandir os meus horizontes acerca das utilidades do motion graphics. Agora, percebo como também posso gerar emoções e sentimentos através da linguagem dos motion graphics.

Este trabalho também foi de grande aprendizagem e expansão de conhecimento acerca das possibilidades de movimentos dentro do programa Adobe After Effects. Desta forma, pretendo seguir atuando nesta área (seja aperfeiçoando minhas habilidades em outros cursos ou mesmo aplicando o motion graphics nas tarefas do meu trabalho), como já venho fazendo desde o ano de 2017, quando tive o meu primeiro contato com a animação.

Bibliografia

Baumgardner, J., & Richards, A. (2000). *Manifesta: Young Women, Feminism, and the Future*. Picador.

Beare, P., & Crook, I. (2016). *Motion graphics: Principles and Practices from the Ground Up*. Fairchild Books.

Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphics: From Avant-Garde to Industry in The United States*. Wildside Press.

Bürger, P. (1993). *Teoria da vanguarda*. Veja.

Coelho, L. (2003). As Relações entre Canção, Imagem e Narrativa nos Videoclipes. Anais do XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Belo Horizonte/MG. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.

Darms, L. (2013). *The Riot Grrrl Collection*. Feminist Press.

Deleuze, G. (1985). *A imagem-tempo: Cinema 2*. Editora Brasiliense.

Downes, J. (2007). The Legacy and Contemporary Landscape of DIY Feminist Cultural Activism. Em Kathe, N. (Ed.), *Riot Grrrl: Revolution Girl Style Now!* (p. 12-51). Black Dog Publishing.

Gonçalves, M. (2022). O Vídeo Como Tecnologia e Meio de Expressão Artística. *Vista - Revista De Cultura Visual*, (10), e022010. <https://doi.org/10.21814/vista.4057>

Guerra, P., & Quintela, P. (2020). *Punk, Fanzines and DIY Cultures in a Global World*. Springer International Publishing.

Hanna, K. (2024). *Rebel Girl: My Life as a Feminist Punk*. Ecco.

Hook, B. (2019). *Teoria feminista: da margem ao centro*. Perspectiva.

Kaplan, A. (1987). *Rocking around the clock: Music television, postmodernism*. Routledge.

Krasner, J. (2013). *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Elsevier.

Lessa, W., & Freire, I. (2016). Balizamento Conceitual do Motion Graphic Design. *Anais do Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*, Belo Horizonte/MG. Blucher Design Proceedings.

Machado, A. (2000). *A televisão levada a sério*. Editora SENAC São Paulo.

Malinowska, A. (2020). *Waves of Feminism*. The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication, April, Wiley Online Library.1-7. <https://doi.org/10.1002/9781119429128.iegmc096>

Marcus, S., & McKay, J. (ed) (2010). *Girls to the Front: The True Story of the Riot Grrrl*. Harper Collins.

Matos, E. (2014). *A arte de compor música para o cinema*. Senac Distrito Federal.

Mohajan, H. (2022). *Four Waves of Feminism: A Blessing for Global Humanity*. Published in: *Studies in Social Science & Humanities* , Vol. 1, No. 2 (26 August 2022): <https://mpr.ub.uni-muenchen.de/114328/>

Ribeiro, T. (2009). *Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história*. Orientador: Prof. Dr. Heitor Capuzzo Filho. 2009. Dissertação (Mestrado) – Curso de Mestrado em Artes, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais.

Savage, J. (2012). A Punk Aesthetic. Em Kugelberg, J., Savage, J., Gibson, W., (Ed.), *Punk: An aesthetic* (p. 146-149). Rizzoli International Publications.

Shaw, A., & Shaw, D. (ed) (2020). *Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design*. Routledge, Taylor & Francis Group.

Soares, T. (2013). *A Estética do Videoclipe*. Editora da UFPB.

Souza, L., & Vargas, H. (2013). A Linguagem Motion Graphics nos Videoclipes Brasileiros. *Revista GEMInIS* (ano 4 - n. 1), p. 176 – 197.

Vargas, H., & Souza, L. (2011). *A colagem como processo criativo: da arte moderna ao motion graphics nos produtos midiáticos audiovisuais*. *Revista Comunicação Midiática*, (v. 6, n. 3), p. 51-70.

Velho, J. (2008). *Motion graphics: Linguagem e tecnologia – Anotações para uma metodologia de análise* (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-graduação em Design, Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil.

Vernallis, C. (2004). *Experiencing music video: Aesthetics and cultural context*. Columbia University Press.

Vernallis, C. (2013). *Unruly Media: YouTube, Music Video, and the New Digital*. Oxford University Press.

Wicke, P. (1995). *Rock music: Culture, aesthetics and sociology*. Cambridge University.

Woolman, M. (2004). *Motion design: Moving Graphics for Television, Music Video, Cinema, and Digital Interfaces*. RotoVision SA.