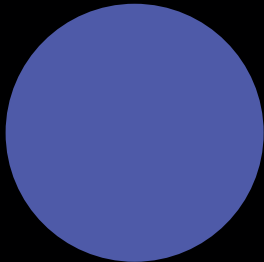
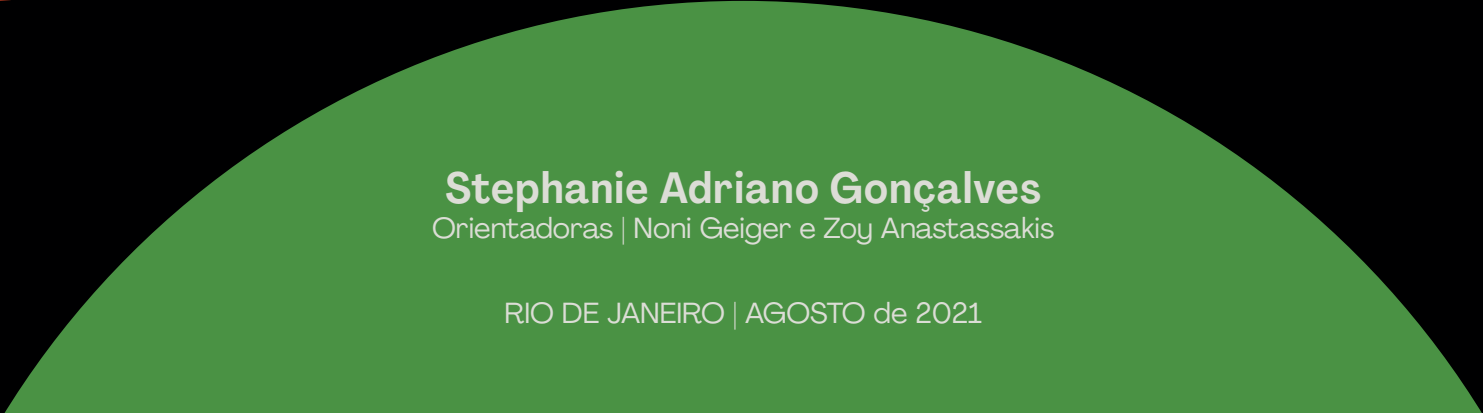


UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
Escola Superior de Desenho Industrial



BANZO

Música, narrativa, afrofuturismo e visualidade.



Stephanie Adriano Gonçalves

Orientadoras | Noni Geiger e Zoy Anastassakis

RIO DE JANEIRO | AGOSTO de 2021



*Esse trabalho é dedicado a **Alessandra**, minha **irmã**, a primeira da família a entrar na universidade, e a pessoa que me apresentou à ESDI e ao que é ser designer. Leka, você é minha inspiração e estará sempre no meu coração.*

*Dedico também a minha **mãe, Sandra** e os meus **irmãos Anderson e Alexandre**, juntos somos fortes.*

Agradecimentos

*Ao meu companheiro e melhor amigo **Luis Felipe**, por todo o apoio e carinho.*

*Às orientadoras **Zoy Anastassakis** e **Noni Geiger** por todas as ideias e referências.*

*Aos professores **Marcos Martins, Ricardo Arthur** e **Ilana Paterman** pelas contribuições.*

*E a **todos os meus amigos** que de alguma maneira contribuíram com esse projeto.*

Minha eterna gratidão a vocês.



RESUMO

GONCALVES, Stephanie. **Banzo: Música, narrativa, afrofuturismo e visualidade.** 2021
Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Desenho Industrial) - Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

Banzo é um produto musical autoral, materializado em um EP visual composto por 4 faixas à capela. O visual das faixas se complementam tendo como elemento de união uma narrativa que propõe o encontro de duas personagens. Duas mulheres, negras, que se parecem fisicamente, têm a mesma idade, e poderiam ser a mesma pessoa, só que estão em épocas diferentes. As letras das composições são o que uma fala pra outra nesse encontro. O projeto, que se inspira e se baseia no movimento afrofuturista, consiste em um videoclipe de uma das faixas musicais, styleframe + storyboard das outras 3 faixas.

Palavras-chave: Música, Afrofuturismo, Animação, Ilustração, comunicação visual.

SUMÁRIO

1. Introdução	5	4. Desenvolvimento	40
1.1. Objetivos	7	4.1. Camada Narrativa	41
1.2. Justificativa	8	4.1.1 O enredo	42
1.3. Etapas de projeto	10	4.2. Camada Musical	43
2. Pesquisa	11	4.2.1 Referências	43
2.1. Sinestesia	12	4.2.2 Processo criativo	47
2.2. Música, diáspora e emancipação	13	4.2.3 Gravação e produção	50
2.3. A música brasileira é afro-brasileira	17	4.3 Camada visual	53
2.4. Afrofuturismo e criação de histórias alternativas	19	4.3.1 Referências	54
2.4.1. O que é afrofuturismo	20	4.3.2 Processo criativo	59
2.4.2. Imagens de um afrofuturo	21	5. O produto	68
3. Formulando a proposta	26	5.1 Identidade Visual	69
3.1. Ideias iniciais	27	5.2 Detalhamento do produto	73
3.2. De volta a sinestesia/ Filtrando as ideias	31	6. Conclusão e caminhos futuros	93
3.3. A proposta final	37	7. Referências bibliográficas	95
3.4. Definições projetuais	39		
3.5. Planejamento	39		

*“Intuição
São seus ancestrais
soprando nos seus ouvidos
segredos de sobrevivência.”*

Ryane Leão.

1. INTRODUÇÃO

- 1.1. objetivos
- 1.2. Justificativa
- 1.3. Etapas de projeto

1 INTRODUÇÃO

Banzo

é saudade, paixão, melancolia, tristeza profunda que adoece de forma tão intensa, que às vezes mata. Um sentimento que acometia negros escravizados levados de suas terras. Essas são algumas das definições encontradas para essa palavra segundo o “Novo Dicionário Banto do Brasil” (LOPES, 2003: 39). E também foi a palavra escolhida para dar nome a este projeto que carrega em si um pouco de cada uma dessas definições.

Aqui, escrevo no contexto do recorte no qual me encontro, de uma mulher, negra e artista multidisciplinar. Neste projeto, também reúno muitos dos meus interesses, notadamente música, visualidade, negritude e afrofuturismo. O processo se estendeu para além de uma tarefa acadêmica, foi terapêutico, visto que até chegar a uma proposta que materializasse a minha motivação e sentimentos relacionados a esses temas precisei, além de imergir em todos esses assuntos, olhar pra dentro. Falar em negritude está inteiramente ligado com as questões centrais da população negra, como diáspora africana, racismo, e todos os outros assuntos relacionados a isso, como preterimento, solidão e silenciamento. Revirar esses assuntos me- xeu comigo e trouxe à tona meu banzo.

A concepção deste trabalho foi dividida em dois momentos. O primeiro deles foi a pesquisa (com o intuito de entender melhor os universos de interesse) com referências e reflexões que inspiraram o segundo momento, de materializar todos os sentimentos e referências em um produto utilizando métodos de design. A necessidade de fazer escolhas impediu o aprofundamento em todas as fontes com a qual pude ter contato, portanto o que será apresentado aqui é um recorte voltado principalmente pras questões que abordo em “Banzo”, que são: música autoral / experimental, representatividade negra, afrofuturismo e expressão artística como forma de emancipação.

O ponto de partida foi meu interesse em unir música e design. O design é meu campo de formação e a música uma paixão. Pode-se afirmar, sem grandes controvérsias, que ambos têm grande importância cultural na história da humanidade, tendo também grande influência na construção social dos indivíduos. Além do entretenimento, a expressão sonora pode ser utilizada como ferramenta política, social, educativa, terapêutica, sendo um elemento que promove e fomenta o desenvolvimento humano nos mais variados níveis de profundidade, além de alimentar o imaginário coletivo. Desde os tempos mais primitivos, a música é presente em rituais festivos, religiosos e de cura. O som pode ser cura tanto para quem produz quanto para quem ouve. Inicialmente, meu foco foi entender as relações tanto na criação de uma música quanto na audição e, também, compreender como estimular a sinestesia poderia ser uma ferramenta importante para essas conexões.

Em seguida, eu procurei entender a influência negra na música, em especial, na brasileira. A música pode ser percebida e estruturada de diversas maneiras e isso tem ligação direta com o contexto sociocultural. Nas músicas de origem ou influência africana, existem alguns conceitos intrínsecos que caracterizam bem a forma como são estruturadas.

Ainda em fase de pesquisa me deparei com um conceito que foi determinante para os “*insights*” que me levaram à proposta final: o afrofuturismo, que pode ser definido como um movimento estético, cultural, social, artístico e filosófico, que pensa no futuro a partir da afrocentricidade, de forma que as pretas e os pretos sejam agentes dos seus próprios interesses. A ideia é que nós, pessoas negras, já vivemos em uma distopia há muito tempo, e, portanto, pensar em um futuro não é pensar em apocalipse mas, sim, pensar em novos imaginários possíveis de existência, para o presente, o passado e o futuro.

A maneira que escolhi para unir tudo que foi dito até então, foi a criação de EP¹ visual autoral composto por 4 faixas cantadas à capela, em que as diversas atmosferas visuais das faixas musicais se complementam, tendo como elemento de união uma narrativa que leva em conta uma estética e conceitos afrofuturistas.

O que será apresentado como resultado deste processo de projeto são: o videoclipe de uma das faixas musicais, e os *styleframes + storyboards* das outras 3 faixas e o projeto gráfico do álbum.

1 Sigla para o termo “*Extended play*”. É um conjunto de gravação em disco de vinil, formato digital ou CD que é longa demais para ser considerada um single e muito curta para ser classificada como um álbum musical.

1.1 OBJETIVOS

GERAL

Fazer uso de elementos de projeto de design para contar histórias sob uma perspectiva da diáspora e afrofuturismo através da música.

ESPECÍFICOS

1. Destacar características estéticas e antropológicas da música afro-brasileira;
2. Explorar conceitos de afrofuturismo, visual e narrativamente;
3. Utilizar o design de comunicação e de audiovisual para criar experiências musicais;
4. Utilizar a música como meio para o desenvolvimento humano.

1.2 JUSTIFICATIVA

Logo no início do livro “Ensinando a Transgredir”, a autora, professora e teórica feminista Bell Hooks (1994) descreve a experiência de - excluídas as dificuldades estruturais inerentes ao sistema educacional segregado à época - frequentar uma escola onde os professores, e os assuntos abordados por eles, não deixavam de fora personagens e histórias da negritude naquele país. A jornalista Ida B. Wells, cuja luta contra o linchamento foi reconhecida internacionalmente, viu sua participação no movimento sufragista enfrentar resistência da maioria de mulheres brancas que o formulavam, resultando na não inclusão das mulheres negras no direito ao voto (DAVIS, 1981, p. 143). “*Ain’t I a woman?*”, se perguntava Sojourner Truth, em discurso em 1851, em Ohio, já à época destacando as diferenças de vivência de mulheres brancas e negras, negligenciadas em sua opinião no discurso do movimento pelos direitos das mulheres em cuja convenção discursava (National Park Service). Tais diferenças também são explicitadas séculos depois, no Brasil, pela filósofa Sueli Carneiro, que discorre sobre a falta de sentido que parte do discurso feminista apresenta no que se refere às mulheres (brancas, em sua visão), e a necessidade de incluir a particular posição das mulheres negras em meio a tal importante movimento (CARNEIRO, 2011).

Tal breve resgate de reflexões feitas por mulheres diferentes, em épocas diferentes e contextos diferentes, mas tendo em comum o fato de serem mulheres negras, suscita a importância - e complexidade - da representatividade negra em todos os debates, frequentemente permeados pelo silenciamento da branquitude. Diante de tal importância, o presente trabalho visa articular, de forma prática, essas questões levantadas por estas - e outras e outros - intelectuais de uma maneira que inclua a importância da oralidade, musicalidade e estética vinculadas ao conceito de afrofuturismo, ou seja, o reconhecimento de tal apagamento somado à demanda por construções de novos futuros possíveis.

Conceição Evaristo também apresenta a questão que atravessa gerações de pretos e pretas e articula uma das questões buscadas por este trabalho, ou seja, a dificuldade de existência e criação para além do trágico e significativo evento da diáspora, associada ao desejo de expressão que permita novos futuros.



Figura 1. Sojourner Truth

Vozes-mulheres

Conceição Evaristo

*“A voz de minha bisavó
ecoou criança
nos porões do navio.
ecoou lamentos
de uma infância perdida.*

*A voz de minha avó
ecoou obediência
aos brancos-donos de tudo.*

*A voz de minha mãe
ecoou baixinho revolta
no fundo das cozinhas alheias
debaixo das trouxas
roupagens sujas dos brancos
pelo caminho empoeirado
rumo à favela.*

*A minha voz ainda
ecoa versos perplexos
com rimas de sangue
e
fome.*

*A voz de minha filha
recolhe todas as nossas vozes
recolhe em si
as vozes mudas caladas
engasgadas nas gargantas.
A voz de minha filha
recolhe em si
a fala e o ato.
O ontem – o hoje – o agora.
Na voz de minha filha
se fará ouvir a ressonância
o eco da vida-liberdade.”*

1.3 ETAPAS DE PROJETO

Esse trabalho se iniciou oficialmente em meados de 2019, já estamos em 2021. O processo teve muitas fases e foi repleto de idas e vindas. Não foi linear. Mas não vejo isso como um ponto negativo, ainda por se tratar de um projeto cheio de motivações pessoais, de uma jovem tomando consciência do mundo, e atravessado por uma pandemia histórica. O descanso das ideias (ou fase de incubação) foi importante. As etapas do projeto também estruturam esse relatório. Em resumo, foram as seguintes:



*“Quando falamos tagarelando....
E escrevemos mal ortografado.
Quando cantamos desafinado...
E dançamos descompassado.
Quando pintamos borrados...
E desenhamos enviesado.
Não é porque estamos errando...
É porque não somos colonizados!”*

Antonio Bispo.

2. PESQUISA

- 2.1. Sinestesia
- 2.2. Música, diáspora e emancipação
- 2.3. A música brasileira é afrobrasileira
- 2.4. Afrofuturismo e criação de histórias alternativas

2.1

SINESTESIA

Uma condição neurológica ou uma figura de linguagem, a sinestesia é a chave para contemplarmos a relação entre o design e a música. Em seu trabalho de conclusão de curso pela Unesp, Pedro Veneziano cita Baron-Cohen e Harrison, faz essa observação para diferenciar a sinestesia - percepção neurológica da mistura de diferentes sentidos - da pseudo-sinestesia, esta por sua vez uma mescla ou troca intencional de sentidos com o objetivo poético ou artístico (VENEZIANO, 2015, p. 16). Entre exemplos que se utilizam da sinestesia em sua construção, além do próprio trabalho de Veneziano, estão o projeto “Sonora”, da artista visual e engenheira de som Luisa Puterman (2016), bem como o “Intonarumori”, do estúdio Pianofuzz, de Londrina (PR) (2015), citado no trabalho de Veneziano e que contém inclusive um gráfico que apresenta uma metodologia de utilização da sinestesia em um projeto (VENEZIANO, 2015, p. 17).

Inicialmente, neste trabalho, a intenção era explorar por meio de algum dispositivo - uma instalação física ou virtual - que explorasse mais a fundo a pseudo-sinestesia na criação musical e visual, tendo-a, portanto, como “protagonista” no projeto. No entanto, com o amadurecimento da idéia, a pseudo-sinestesia (ou simplesmente sinestesia, simplificando seu entendimento) passou a ser elemento de construção do projeto que mescla uma narrativa audiovisual - no sentido morfológico, onde

imagem e som contribuem igualmente para a história que é contada -, e deixa de ser protagonista para contribuir na criação de ritmos, ambientação e harmonia entre os elementos presentes no produto final.

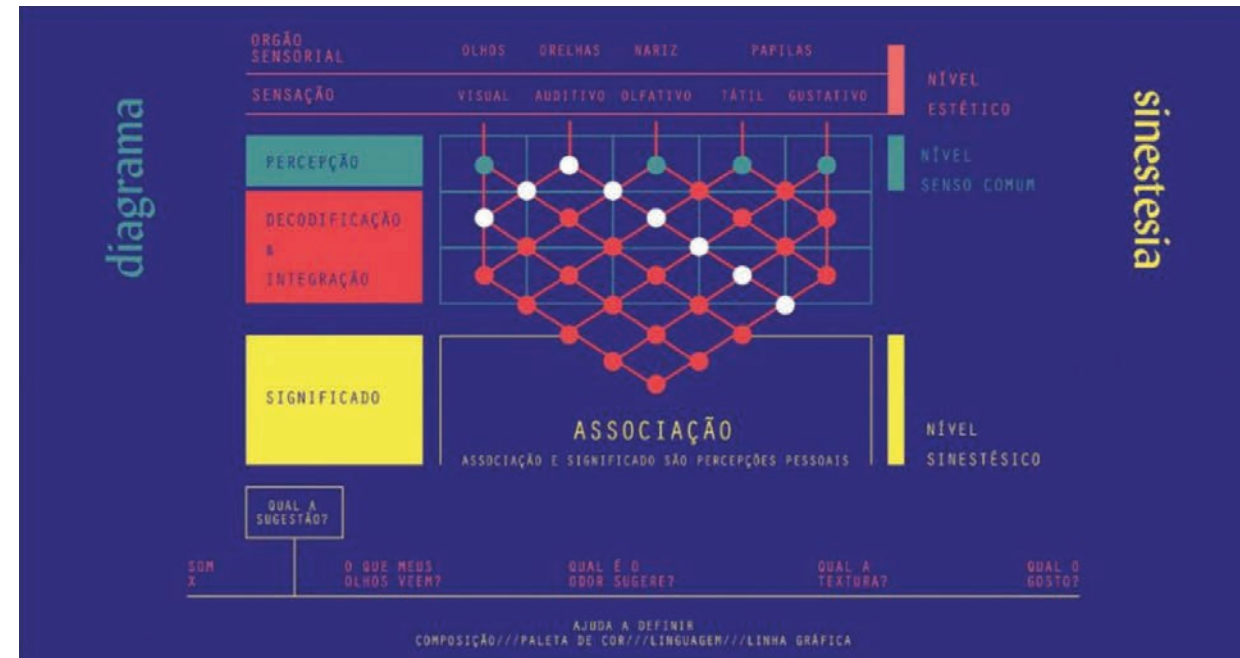


Figura 2. criado por Estúdio Piano-fuzz, retirado do projeto de conclusão “Mútuo” 2015, Pedro Veneziano.

2.2

MÚSICA, DIÁSPORA E EMANCIPAÇÃO

Ao iniciar as pesquisas deste trabalho, meu ponto de partida foi entender como uma música se estrutura e as possíveis relações que poderiam ser feitas com a construção de imagens. A pesquisa buscou o entendimento de um contexto geral da música, focada especialmente nas músicas de origem/influência negra, foco maior de meu interesse.

O estudo de música pode se dividir em muitas modalidades, tendo foco no fenômeno som em si (vibração, acústica e etc); no estudo das estruturas sonoras; na performance musical; na cognição na música; na teoria musical; e na antropologia musical. A etnomusicologia (antropologia musical) nos revela que a mesma pode ser percebida de formas completamente distintas a depender do contexto sociocultural.

Ou seja, cada cultura tem seus próprios processos na criação musical e isso reflete no modo como as músicas são estruturadas e interpretadas. O musicólogo Jean-Jacques Nattiez, citando o linguista Roman Jakobson, exemplifica bem a diferença dos significados da música em diferentes culturas ao narrar um encontro musical entre um indígena e um europeu de onde se explicitam as diferenças na percepção de cada em relação a um som: *“O indígena e o europeu ouvem o mesmo som, mas ele tem um valor totalmente diferente para cada um, porque as concepções derivam de dois sistemas musicais inteiramente diferentes; o som em música funciona como elemento de um sistema”* (Nattiez, 1976).



Figura 3. Fotogravura de dois garotos Ndonga brincando com seus arcos de boca, 1930. Angola, África.

É consenso de que toda música, independente do estilo, ou origem tem elementos construtivos, sendo eles, ritmo, melodia, harmonia, timbre e também, parâmetros formadores do som, como, duração, altura, intensidade, densidade, textura (SEKEFF, 2020, p 43)

Nas músicas de origem africana (levando em consideração a pluralidade dos países e nações), existem alguns conceitos intrínsecos que caracterizam a forma como as músicas são estruturadas. Nas próximas linhas, busquei resumir as estruturas sonoras que são consideradas marcantes e que perduram ao longo do tempo na música afro-brasileira. As descrições são parafraseadas a partir do trabalho de Tiago de Oliveira Pinto, em que ele discorre sobre estruturas sonoras e concepção estética na música afro-brasileira (OLIVEIRA, 2009) e são descritas aqui pois foram mantidas como parâmetro na composição das músicas que estão presentes no EP, buscando integrar em última instância a composição musical afro-brasileira com a estética afrofuturista.

PULSAÇÃO MÍNIMA (OU PULSAÇÃO ELEMENTAR)

São as unidades menores (ou mínimas) de tempo e que preenchem a sequência musical. No samba costuma-se ter um ciclo repetido consecutivamente de pulsos elementares.

Exemplo: Pulsação elementar no samba

(16) pulsação elementar

MARCAÇÃO (BEAT & OFF-BEAT)

É a batida fundamental e regular, que caracteriza o sobe e desce rítmico, podendo ser chamada também de “pergunta” e “resposta”.

(16) pulsação elementar
 x . . . x . . . x . . . x . . . marcação

ORALIDADES DO RITMO

Existem em particular para as fórmulas rítmicas uma série de frases ou sequências de sílabas articuladas na fala, que ajudam a memorizar e também a ensinar os padrões rítmicos.

LINHA RÍTMICA OU RITMO GUIA (TIME-LINE PATTERN)

Termo introduzido por Joseph K. Nketia em 1970 as time-lines são fórmulas que compõem-se de um determinado número de pulsos elementares sonorizados e mudos. Podendo-se perceber qual ciclo formal serve de base a peça.

Exemplo: Algumas linhas rítmicas (time-lines) africanas comparadas.

x . x x .
 x x . x . x x .
 x . x x . x . x . x x .
 x . x . x x . x . x . x . x x .
 x . x . x . x x . x . x . x . x x .

FLUTUAÇÃO DE MOTIVOS RÍTMICOS

Transição ininterrupta e quase imperceptível entre células musicais.

Exemplo: Flutuação de células rítmicas transitando de um para outro

x x . x ⇒ x . x x ⇒ x . x . x .

SEQUÊNCIAS DE MOVIMENTOS ORGANIZADOS

Quando se trata de música de origem africana, temos que levar em consideração que raramente ela será entendida apenas como um fenômeno acústico. Todos os movimentos corporais influenciam e fazem parte da sua execução.

O pandeiro é um exemplo de execução de sequência de movimentos organizados. Pulsões mínimas ressoam no ciclo de 16 unidades, e são preenchidas cada qual com outro tipo de batida.

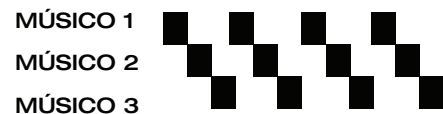
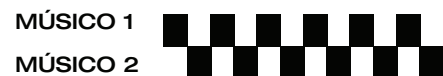
REGRAS DO CONJUNTO

Como são distribuídas as tarefas musicais dentro do conjunto?

Há sempre quem faça a marcação de um padrão constante, enquanto há outros produzindo variações e improvisações (geralmente os mais experientes). As regras do conjunto também se estendem na relação entre os músicos e os que dançam, pois a dança / movimento corporal que vai produzir estímulos visuais, que por sua vez, estimulam a música, retornando a estímulos sonoros e assim fechando um círculo de ações recíprocas do fazer musical

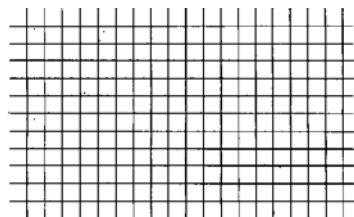
CRUZAMENTOS (DE LINHAS SONORAS E DE RITMOS)

Quando a combinação de ritmos distintos, frases ou motivos musicais é realizada de tal forma, que suas acentuações não coincidem, resultando em novas configurações rítmicas. **Exemplo:** Diferentes padrões de interlocking sonoro e de movimento (Kubik, 1984)

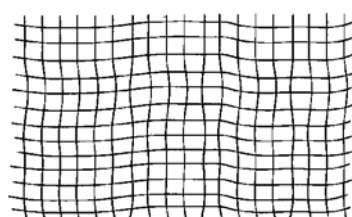


REDE FLEXÍVEL DA TRAMA MUSICAL

Os fenômenos musicais africanos e afro-brasileiros citados até então, estão dentro de uma rede pré-definida de relações, compostas de fios imaginários que cruzam e que mantêm coeso o acontecimento musical. rede caracterizada por uma flexibilidade, e que está presente onde a música é tocada em conjunto.



1. Rede rija (imaginária)



2. Rede flexível (real)



Figura 4. Frames do vídeo "Foli (there is no movement without rhythm)" "Não há movimento sem ritmo" by Thomas Roebbers and Floris Leeuwenberg
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IVPLuBy9CY>



Figura 5. Nana Vasconcelos em
Collection petites planètes • volume 16
• por Vicent Moon

O antropólogo Luis Ferreira Makl, em artigo sobre “Artes musicais na diáspora africana: improvisação, chamada-e-resposta e tempo espiralar” (2011), discorre sobre a influência do contexto antropológico nas produções musicais de origem africana. Um dos conceitos apresentados por ele é o de colonialidade, proposto por Aníbal Quijano (2000), sociólogo peruano, que pode ser interpretado como uma ferida colonial causada pela ruptura e desapropriação dos povos africanos de suas culturas (apud Makl, 2011: 56).

...As práticas culturais na diáspora africana, incluindo a música e a religião, são de fundamental importância nos processos de resistência, de construção de identidades como têm apontado alguns autores e, sobretudo, de construção de culturas vitais. Diferentes autores coincidem em que práticas musicais negras se desenvolveram baseadas principalmente nos alicerces da música instrumental - frequentemente de percussão -, o canto - corais e solistas -, e da dança. No entanto, o estudo das músicas negras deverá explicar e compreender fatos, fenômenos, metáforas, ignorados e invisibilizados como consequência da colonialidade (MAKL, 2011: 56).

O autor completa comentando os estereótipos sobre como, na educação formal de música, são feitos poucos esforços para difusão de conhecimentos sobre sonoridades, instrumentos e músicos - instrumentistas, compositores e improvisadores - que ressoam a música de origem africana, principalmente se colocarmos na balança a música erudita. Tudo isso resultado de um racismo estrutural que está presente na nossa sociedade - Brasil - desde a colonização.

A reflexão proposta no texto de Makl diz respeito basicamente à deslegitimação da música negra, culturalmente mais afeita ao improviso e a uma estrutura espiralar, por parte dos estudos acadêmicos sobre o tema. O autor, citando o trabalho de Gilroy onde ele entrevista a escritora afro-norte-americana Toni Morrison (GILROY, 2001, p. 164) credita tal fato ao colonialismo acadêmico, conceito que ele define e referencia em seu texto, e analisa estilos como o jazz, conga afro-cubana, o candombe uruguaio, o samba, entre outros, e percebe neles: “todas as estratégias da arte estão presentes na música negra: complexidade e disciplina; passar pela improvisação para parecer espontânea, fácil e tranquila; usar objetos à mão, as coisas disponíveis; não deixar ver as emendas e costuras.” (apud MAKL, 2011: 61).

Ou seja, tais ritmos apresentam preciosidades em termos de método, execução, interpretação e evolução das músicas, ainda que não estejam apresentados nos termos formais e cartesianos habituais à arte branca, europeia e ocidental. Tal conhecimento, devido à forte característica cultural da diáspora africana, é comumente transmitido através de rituais, com forte aspecto da oralidade, o que não o torna menos valioso. Interpreto que a música negra se ressignifica com as vivências, e é um ato de emancipação individual e coletiva.

Este foi, portanto, o percurso da pesquisa que fundamenta um dos pilares deste projeto (música) e sua conexão com as questões levantadas a seguir e presente no produto apresentado ao final deste relatório.

2.3.

A MÚSICA BRASILEIRA É AFROBRASILEIRA

O movimento da diáspora africana deixou um enorme legado no que se trata de música. No Brasil, são muitos os ritmos que surgiram a partir disto. Com o intuito de ampliar a minha bibliografia sobre o assunto, fiz o exercício de mapear quais são esses ritmos brasileiros com influências africanas, tracei uma linha do tempo, e, trazendo para o campo da imagem, também criei mood boards para cada um. Também levantei as seguintes perguntas:

1. Quais são as principais características sonoras, estéticas e culturais?
2. Se originou e popularizou em qual região do país?
3. Existe algum subgênero desse ritmo?
4. Em quais contextos sociais ele está inserido?
5. Quais os principais nomes desse ritmo?
6. Qual é o status desse ritmo nos dias atuais?
7. Qual o impacto global desse ritmo?



Além dos ritmos aqui citados, existem também descendentes destes como por exemplo, o partido alto, Axé, pagode, pagodão baiano, entre outros.



Figura 6. Moodboards criados durante a pesquisa



Figura 7. Cenas do documentário “Partido Alto”, dirigido por Leon Hirszman (1976).

Uma boa representação de tudo isso é o Partido Alto. “Um bom partideiro só chora versando”, diz Candeia, um dos maiores mestres do partido alto. Esse ritmo tem raízes na Batucada Baiana e é uma variação que deu origem ao samba. O improviso é a essência desse ritmo que é feito para ser cantado.

Em roda, instrumentos de percussão tradicionais do samba, palma e coro (voz) são sua base. A estrutura é sempre em duas ou quatro estrofes e um refrão “tema” que vai se repetido, conforme a música vai acontecendo, estrofes improvisadas vão sendo encaixadas antes e depois do refrão pelos participantes da roda.

No documentário “Partido Alto”, dirigido por Leon Hirszman (1976), partideiros como Manacéa, Candeia, Tatinho da Mangueira, Casquinha, Paulinho da Viola, entre outros, conversam sobre o que entendem desse ritmo: para eles, o Partido Alto é comunicação imediata, “é uma coisa que se fala pouco e se diz muita coisa”, é uma versão mais lenta do samba, com encaixe gostoso e tem grande semelhança com o Repente Nordestino também, por conta da improvisação, “improvisação que vai nascendo não só sobre o tema, refrão, mas também sobre o ambiente, sobre um clima que vai se criando aos poucos...”. De alguma maneira, além do fator antropológico, associo esses tipos de criação à pseudo-sinestesia.

2.4

AFROFUTURISMO E CRIAÇÃO DE HISTÓRIAS ALTERNATIVAS

Dada a motivação do projeto descrito neste relatório ser a articulação musical e visual de narrativas afro-brasileiras, foram buscadas portanto referências que contribuíssem com a construção estética da proposta do Banzo. Neste contexto, foquei em compreender e absorver referências ligadas ao afrofuturismo, às quais descrevo a seguir.

Em um painel do TEDx realizado em 2019 em Mauá, o escritor Fábio Kabral propõe um exercício de imaginação que nos ajuda a conceber melhor o termo “afrofuturismo”:

Imagina uma grande metrópole habitada por pessoas pretas dos mais diversos tipos. Essa metrópole também é uma cidade de altíssima tecnologia, com carros voadores, celulares holográficos, arranha céus e mais o que você puder imaginar. Toda essa tecnologia é movida por energia eletromagnética dos espíritos ancestrais. Neste lugar, o avanço tecnológico anda lado a lado com a preservação da natureza, então há grande diversidade de plantas, enormes parques florestais e raízes crescendo por entre os prédios. A cosmologia Iorubá, representada na figura dos orixás, é a realidade deste mundo. Conseguiu imaginar? (KABRAL, 2019).

Parafraseando a cientista social Nataly Nery, você visualiza pessoas negras existindo no futuro? Como elas existem? De todos os males que o racismo estrutural é capaz de fazer, um deles é destruir a capacidade que pessoas negras têm de sonhar. E como pensar em futuro sem imaginar, criar mitos e novas utopias? (NERY, 2018).

Pensar em futuro é questão de sobrevivência, e o afrofuturismo vem como resposta a essa necessidade de criação de imaginários positivos.

Figura 8. Capa do livro “A Cientista Guerreira do Facão Furioso”, Editora Malê (2019)



2.4.1

O QUE É AFROFUTURISMO

Afrofuturismo é pensar em futuro a partir da afrocentricidade, de forma que as pretas e os pretos sejam agentes dos seus próprios interesses, reverberando assim em forma de movimento estético, cultural, social, artístico e filosófico.

O movimento surgiu nos EUA, e pode ser datado ao menos a partir da década de 1950, com o lançamento do livro *"Invisible Man"* (Homem Invisível), de Ralph Ellison, uma referência recorrente no debate afrofuturista (ROCHA, 2021, p. 68).

Já em 1993, o jornalista e crítico cultural Mark Dery deu nome ao conceito de afrofuturismo. Dery, um homem branco, entrevistou alguns autores afro americanos como Samuel R. Delany - escritor -, Tricia Rose - professora da Universidade de Brown - e o crítico musical Greg Tate. Essa entrevista resultou no texto *"Black to the future"*, no qual ele questiona a ausência de negros escrevendo ficção científica e cunha o termo afrofuturismo (ROCHA, 2021, p. 28-29).

Segundo Kênia Freitas, comunicadora e curadora da mostra "Afrofuturismo: cinema e música em uma diáspora intergaláctica" (2015), "para as populações negras que sobreviveram à escravidão, ao colonialismo europeu e ao processo de globalização, o apocalipse já aconteceu (e segue sendo experienciado

há séculos)" (apud KABRAL, 2019 in LIMA et. al, 2019, p. 109). Sendo assim, narrativas distópicas já fazem parte da vida de pessoas pretas, e pensar à frente passa a ser experimentar nossas narrativas de passado, presente e futuro sem a sombra do racismo, como aponta o livro acima citado.

Pode-se, portanto, afirmar que o afrofuturismo é um materializador de sonhos, e sonhar pode ser uma grande ferramenta de transformação. Só com o sonho é possível pensar em qualquer mudança que almejamos. Criar e reviver nossos mitos é uma maneira de ressignificar nossa história apagada, desfazer estereótipos e decidir nosso futuro. Em uma perspectiva afrocêntrica, mitos não são ilusões, são a nossa verdade, sendo contada da nossa maneira.

O tema é amplo e profundo, e o conteúdo presente neste relatório é apenas uma fatia. Muitas são as definições possíveis para o afrofuturismo, e todas as suas camadas, para um aprofundamento do tema recomendo a consulta das referências bibliográficas deste trabalho. No tópico a seguir, comentarei algumas referências importantes para a construção deste projeto, com um recorte voltado para **obras musicais multidisciplinares**, um dos focos do presente relatório.

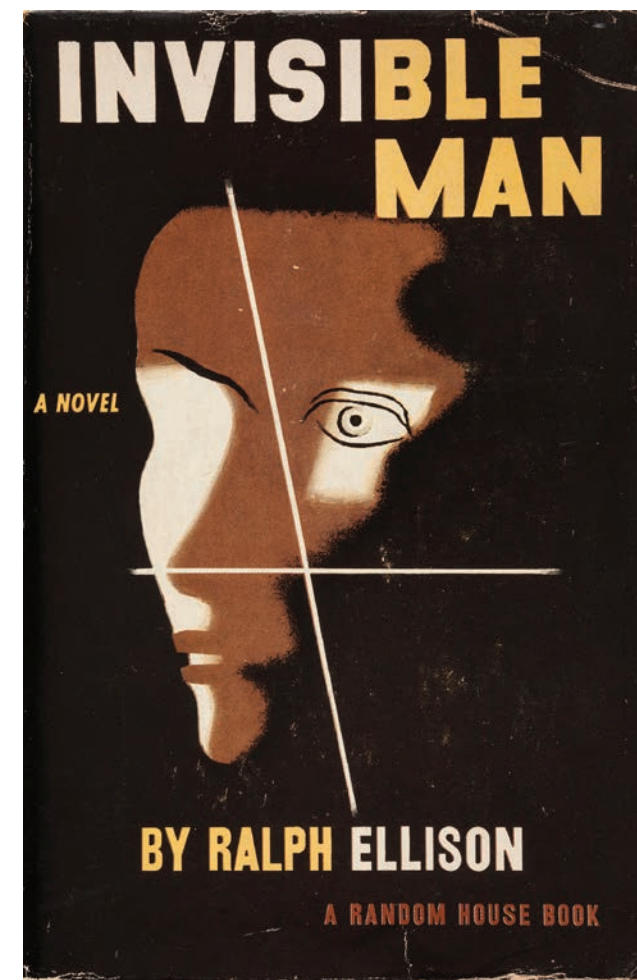


Figura 9. Capa do livro *Invisible Man* (Homem Invisível), de Ralph Ellison.

2.4.2

IMAGENS DE UM AFRO FUTURO

É impossível falar de afrofuturismo sem falar do músico multidisciplinar de jazz **Sun Ra**, pseudônimo do norte americano Herman Poole Blount. Em todos os registros que encontrei sobre o assunto, o nome dele vem como pioneiro do movimento, ainda na década de 1960. Sun Ra fez músicas experimentais, performances teatrais e produções audiovisuais, tudo permeado por elementos cósmicos e de mitologia egípcia, tanto esteticamente quanto em seu discurso.

Uma de suas produções cinematográficas é o filme *"Space is the place"*, em português *"Espaço é o lugar"* (1974). O argumento do filme reforça a ideia que Sun Ra tem em relação às questões raciais, e defende que pessoas negras deveriam deixar a Terra - lugar inóspito, repleto de violência e opressão por conta do racismo - e colonizar outros planetas.

Eu não sou real, eu sou assim como vocês. Vocês não existem nessa sociedade. Se vocês existissem, seu povo não estaria buscando direitos iguais. Vocês não são reais. Se vocês fossem, vocês teriam um status entre as nações do mundo. Então nós somos todos (ambos) mitos. Eu não venho até vocês como uma realidade, eu venho a vocês como o mito. Porque isso que pessoas pretas são: mitos (Sun Ra, 1974).

A missão de Sun Ra ao longo do filme é vencer uma disputa onde o que está em cheque é o destino das pessoas negras. Seu objetivo é conseguir levá-los para habitar um novo lugar, e sua ferramenta mais poderosa é a música. Música que é marcada por elementos bem característicos nas produções musicais pretas, como a ideia de tempo espiralar, polirritmia e uma atmosfera fluida, constante, crescente.

Figura 9. Capa do álbum "Crystal Spears" de Sun Ra



Figura 10. Cena do filme *"Space is the place"*, 1974



Ainda em uma interseção entre música e audiovisual, temos **“Black Is King”**, de 2020, filme musical e álbum visual, escrito, dirigido e produzido pela artista multidisciplinar norte americana **Beyoncé** Knowles Carter, e co-dirigido por Kwasi Fordjour e mais outros diretores responsáveis por trazer as diferentes representações da África: os ganeses Emmanuel Adjei e Blitz Bazawule e os nigerianos Jenn Nkiru e Ibra Ake.

“Black is King” é uma releitura *live action* de “O Rei Leão”, sob uma perspectiva afrocentrada e contemporânea. O filme traz o discurso afrofuturista tanto na sua produção — pois a ficha técnica é composta quase que por completo por nomes de pessoas pretas africanas — quanto narrativamente e esteticamente.

A diversidade é um ponto importante em obras afrofuturistas, pois mostrar que pessoas pretas são plurais é uma forma de quebrar estereótipos e pensamentos generalistas. Em uma análise das referências encontradas em *“Black is King”*, Ana Beatriz Almeida — mestre em História e Estética da arte pelo MAC-USP, doutoranda pela King’s College (UK), e curadora da Bienal de Glasgow de 2020 — discorre que a obra se inicia

introduzindo o espectador a Áfricas diferentes: o deserto com seus povos nômades – com referência direta aos tamashekis e massais; a bacia do Sudão (ou o sul da África), caracterizada pelas savanas; e a África ocidental, tropical, com rios e cachoeiras, terra dos ewe, yorubas e fantes. Ainda que seja impossível dar conta de toda vastidão de culturas do continente, as primeiras imagens da obra deixam nítida a mensagem de que não existe apenas uma África (ALMEIDA, 2020).

A direção de arte de *“Black is King”* é caracterizada pela mistura de ancestralidade e tecnologia, ao mesmo tempo que traz elementos tradicionais da cultura africana, como, por exemplo, a alusão a rituais religiosos, povos tradicionais, animal print, penteados esculturais e pinturas corporais. Também traz elementos que fazem alusão a um futuro — ou passado — místico e tecnológico.



Figura 12. Cenas do filme
“Black is King”
Beyoncé

Falando de Brasil, temos mais algumas referências: **“Bluesman”** (curta musical, vencedor Grand Prix — na categoria “Entertainment for Music” do Cannes Lions) do rapper baiano **Baco Exú do Blues** — pseudônimo de Diogo Álvaro Ferreira Moncorvo. O curta se inicia com duas falas que, ao meu ver, definem o conceito da obra:

1. *“Eu sou o primeiro ritmo a formar pretos ricos
O primeiro ritmo que tornou pretos livres
Anel no dedo em cada um dos cinco
Vento na minha cara, eu me sinto vivo
A partir de agora considero tudo blues
O samba é blues, o rock é blues, o jazz é blues
O funk é blues, o soul é blues, eu sou Exu do Blues
Tudo que quando era preto era do demônio
E depois virou branco e foi aceito, eu vou chamar de blues
É isso, entenda
Jesus é blues.”*

2. *“A prata é um metal com poder de reflexão muito elevado. Do latim argentum, significa brilhante. Nossa pele é de prata. Ela reflete luz. Um brilho tão intenso que eu lhe pergunto: ‘por que o ouro é tão querido, e a prata subvalorizada?’ Alguns vão dizer que é porque a prata é encontrada com mais facilidade. Reflita.*

O Brasil tem uma população de negros maior que a de brancos. Temos menos valor por ser maioria? A ironia da maioria virar minoria. A prata é um metal puro. Eu realmente não entendo essa necessidade da procura do ouro.”

Ambos os textos fazem paralelos entre nós negros e a estrutura social na qual estamos inseridos. O ponto central da narrativa do curta é um jovem negro que caminha - apressado em alguns momentos - passando por vários lugares, situações, sensações, e emoções onde interage com outras pessoas pretas. Todas essas pessoas pretas que aparecem ao longo do caminho, aparecem de forma muito bonita, expressando liberdade, e uma realidade diferente das que estamos acostumadas a ver. São imagens extremamente positivas que estimulam a quebra de estereótipos criados.



Figura 13. Cenas do curta “Bluesman”
Baco Exu do Blues





Trata-se, portanto, de um conceito vivo e em pleno debate hoje em dia, com diversas contribuições, acadêmicas ou não, como, por exemplo, na literatura, as obras da escritora afro-americana Octavia Butler, e, no cinema, o famoso filme “Pantera Negra” (2018). Vislumbrar um futuro que supere um passado oprimido não é exclusividade das populações negras em diáspora, mas oferece perspectivas para outras populações oprimidas, como os indígenas, por exemplo. É possível entrar em contato com um debate contemporâneo que aplique os princípios do afrofuturismo para pensar a questão indígena, cunhando termos como o amazofuturismo, por exemplo, o que demonstra a relevância do debate em diferentes meios atualmente (DUTRA, 2020).

O afrofuturismo é, portanto, mais um pilar do presente projeto pois conta com um histórico de fundamentação teórica e uma série de exemplos práticos que articulam estética, música e possíveis narrativas, e são referências para a construção da proposta à qual se refere o presente relatório.

Figura 14.
amazofuturismo, por
João Queiroz



3. FORMULANDO A PROPOSTA

- 3.1. Ideias iniciais
- 3.2. De volta a sinestesia/ Filtrando as ideias
- 3.3. A proposta final
- 3.4. Definições projetuais
- 3.5. Planejamento

3.1.

IDEIAS INICIAIS

São muitos os projetos que poderiam surgir da união das temáticas de interesse e objetivos comentados até aqui. Ao longo do processo, antes de chegar na proposta final, foram cogitadas uma série de possíveis propostas e/ou critérios norteadores para desenvolvimento, com significativas dificuldades na decisão e filtragem de quais delas seriam factíveis, levando em conta o contexto da pandemia de coronavírus que atravessou o processo, e, também, as minhas limitações técnicas e de tempo. Ao todo foram 8 propostas (algumas com sub propostas) de projeto com níveis diferentes de acabamento ou solidez, e que serão descritas a seguir:

PROPOSTA 1:

Explorar a interseccionalidade entre os sentidos e emoções humanas através da música com auxílio de recursos da sinestesia e do design. A intenção é investigar como potencializar a expressão sonora desde a concepção de uma música, até a forma como ela é exposta, além da experiência de quem ouve, se utilizando, para tal, de ferramentas sensoriais.

A ideia é que o processo de desenvolvimento deste trabalho, em si, seja um produto final complementar, uma vez que ele é composto por todas as camadas a seguir:

Camada narrativa/ Quais histórias vou contar?;

Camada rítmica/ Quais são os ritmos que me interessam e conversam com a narrativa proposta ?;

Camada sonora/ Como tirar sonoridades de instrumentos e objetos? Como será feita a captação e a produção desse som?;

Camada estética/ Qual estética conversa com as narrativas? Como o design pode ser meio / representação?;

Camada expositiva/ Como tudo isso vai se traduzir em algo visível, tátil, sensitivo? Quais meios irei usar para materializar o trabalho?

PROPOSTA 2:

Narrar musicalmente e visualmente a história de 5 mulheres negras que impactaram a sociedade, explorando as 5 camadas já elencadas anteriormente.

As possíveis personagens seriam: Marielle Franco, Dandara, Anastácia, Ruth de Souza, Clementina de Jesus, Ivone Lara, Tereza de Benguela.

Após a escolha das personagens, 5 composições musicais que contam suas histórias seriam criadas, junto delas uma representação visual para cada composição.

PROPOSTA 3:

Investigar como potencializar a criação sonora individual e coletiva, valorizando as particularidades de cada indivíduo através do improviso e se utilizando para tal de conceitos das artes musicais de origem africana, além de ferramentas que ativem a sensibilidade criativa e a sintonização com o coletivo.

A construção musical coletiva emerge da individualidade de cada um, e como expressar no coletivo emoções, angústias e discursos que, ao mesmo tempo que são pessoais, também são emoções compartilhadas?

Como construir narrativas coletivamente? Apesar da criação musical muitas vezes ser um processo catártico e intuitivo, existem uma série de técnicas que a permeiam, este projeto almeja, de forma didática, difundir algumas dessas técnicas.

Partindo desse conceito de compartilhamento a partir da afirmação individual, para isso criei uma divisão em quatro eixos: **Interação**/ a ideia é produzir um material que não seja passivo e que possa ser ressignificado com cada usuário.

Jornada/ é o caminho, é a interação que tem começo, meio e fim, proporcionado algum tipo de experiência.

Didática/ é transmissão de conhecimento. De maneira democrática almejo que esse projeto tenha uma linguagem de fácil entendimento e que passe conhecimentos de maneiras alternativas.

Desfecho/ é o resultado que a jornada vai propor, podendo ser diferente de acordo com o caminho que o usuário percorrer.

PROPOSTA 4:

“Um material mágico” Um *kit* físico (jogo, talvez) que auxilie compositores “em busca de inspiração” a se aquecerem para a criação / composição (ou qualquer pessoa interessada em fortalecer o seu conhecimento musical). O material poderia ser um deck de cartas + alguns outros elementos. Esse *kit* conteria dinâmicas / jogos de aquecimento, improvisação que estimulem a criação musical, podendo ser utilizado tanto em grupo quanto individualmente.

O recorte de conteúdo são conceitos dos ritmos de influência africana, como polirritmia, contratempos, circularidade, fluidez, e isso irá se refletir na estética e nas dinâmicas propostas.

A ideia é que esse material possa trazer uma mistura de sentidos na hora da criação musical, estimulando práticas não tradicionais e óbvias, como, por exemplo, a composição musical através de imagens, ou por meio de movimentos.

PROPOSTA 5:

Instrumentos não convencionais e percussão corporal. Dentro dessa temática surgiu mais de uma ideia, sendo elas:

Série de vídeos /nos quais eu exploraria o uso de objetos como instrumentos não convencionais. Para cada instrumento criado seria um vídeo e uma composição musical e estética. A temática conteúdo, assim como todas as outras propostas desse projeto tem como foco trazer a música ancestral de influência africana.

Criação de uma oficina / experiência que propusesse a construção de instrumentos não convencionais a partir de objetos cotidianos, tendo ao fim práticas que explorem as diferentes formas de tocar os instrumentos criados, como por exemplo a utilização de partes do corpo que não sejam as mãos para tocar.

Um Guia / catálogo de instrumentos não convencionais criados ao redor do mundo. Além do guia esse material iria propor práticas como por exemplo tirar som de objetos. Todo o conteúdo criado pelo público seria reunido em uma plataforma, criando assim, uma rede de integração entre os interessados pelo assunto.

PROPOSTA 6:

Curadoria. Transmitir o “sentir” da música. O que faz a música mexer com a gente? Essa proposta tem foco em gerar uma experiência sensitiva, surgiram as seguintes ideias:

- **Um curta sensorial** que fale da música de diáspora africana e seus elementos, com colagens sonoras e visuais, misturando linguagem de animação com vídeos.
- **Conceito de festival de música.** A ideia do festival é explorar o uso de instalações artísticas que estimulem a brincadeira, colaboração e a interação do ouvinte com a música que ouve. Todo o conteúdo do festival é voltado para os ritmos musicais brasileiros.

PROPOSTA 7:

Espaço virtual de experiência sonora.

Com base em um dos conceitos mais característicos da música de origem africana, nessa proposta trabalharia a polirritmia.

Cinco composições musicais seriam criadas. Narrativamente, elas falariam do povo preto em diáspora, e conceitualmente a criação de cada uma será estimulada por um dos 5 sentidos: audição, olfato, paladar, visão e tato.

Inicialmente, as composições seriam constituídas apenas por letra e voz, essas composições conformariam uma base. Cada composição teria uma representação visual em forma de elemento/ pictograma, o ouvinte poderia interagir com a música, sobrepondo e modificando com outros elementos. esses elementos seriam outros tipos de sons que customizam a composição, transformando as canções em únicas para cada ouvinte. No fim, além de ter uma canção customizada, o ouvinte também teria um padrão gráfico criado a partir da junção das representações visuais de cada elemento.

Alguns projetos similares, referência para este:

- Aplicativo / álbum “*Biophilia*” - Björk.
- Projeto *Discotable* - Erick Passos, Nina Paim.
- Vem Cantar - Erica Zambrano.

Esse espaço interativo seria em um site ou aplicativo, e seria dividido em três espaços:

Informativo/ Conteúdo textual com explicação de conceitos e referências.

Painel de bases/ Espaço de contemplação das composições musicais (as bases) na sua forma crua.

Painel de sobreposições/ Espaço onde o ouvinte pode fazer intervenções nas bases musicais.

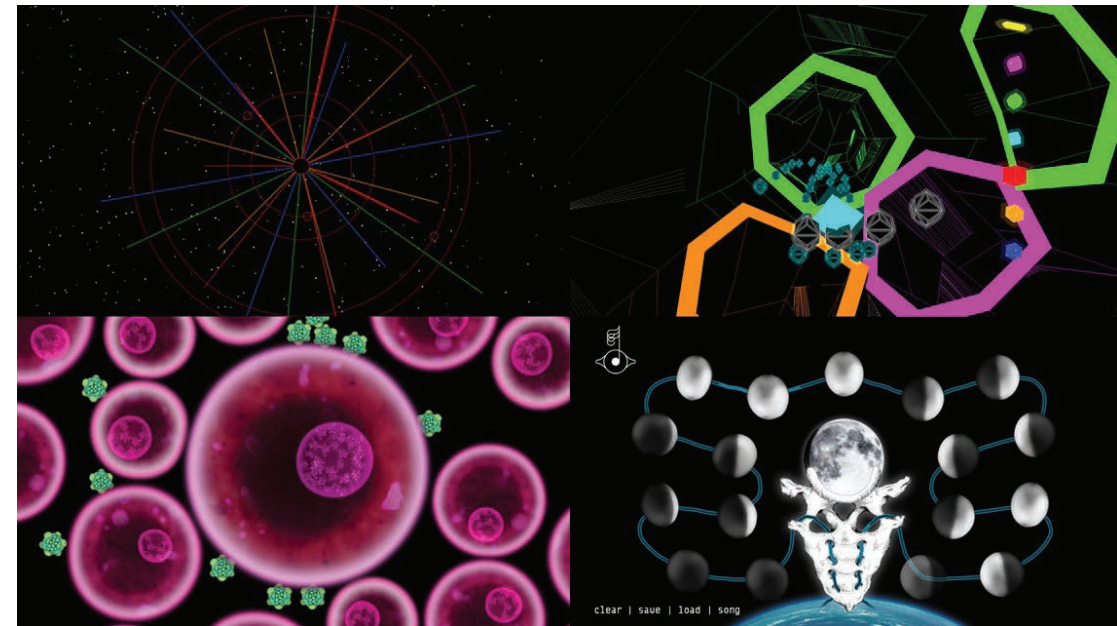


Figura 15. Aplicativo *Biophilia*, Björk.

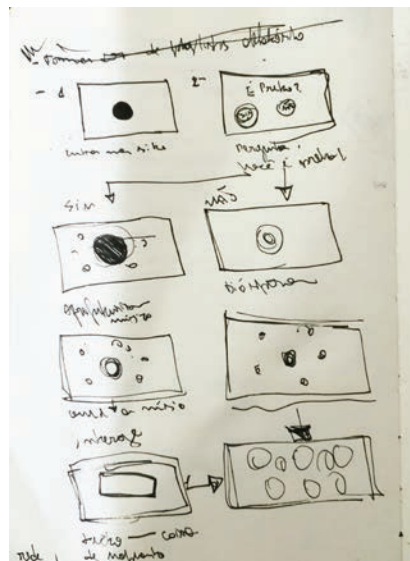


Figura 16. Esboço wireframe da plataforma que seria desenvolvida.

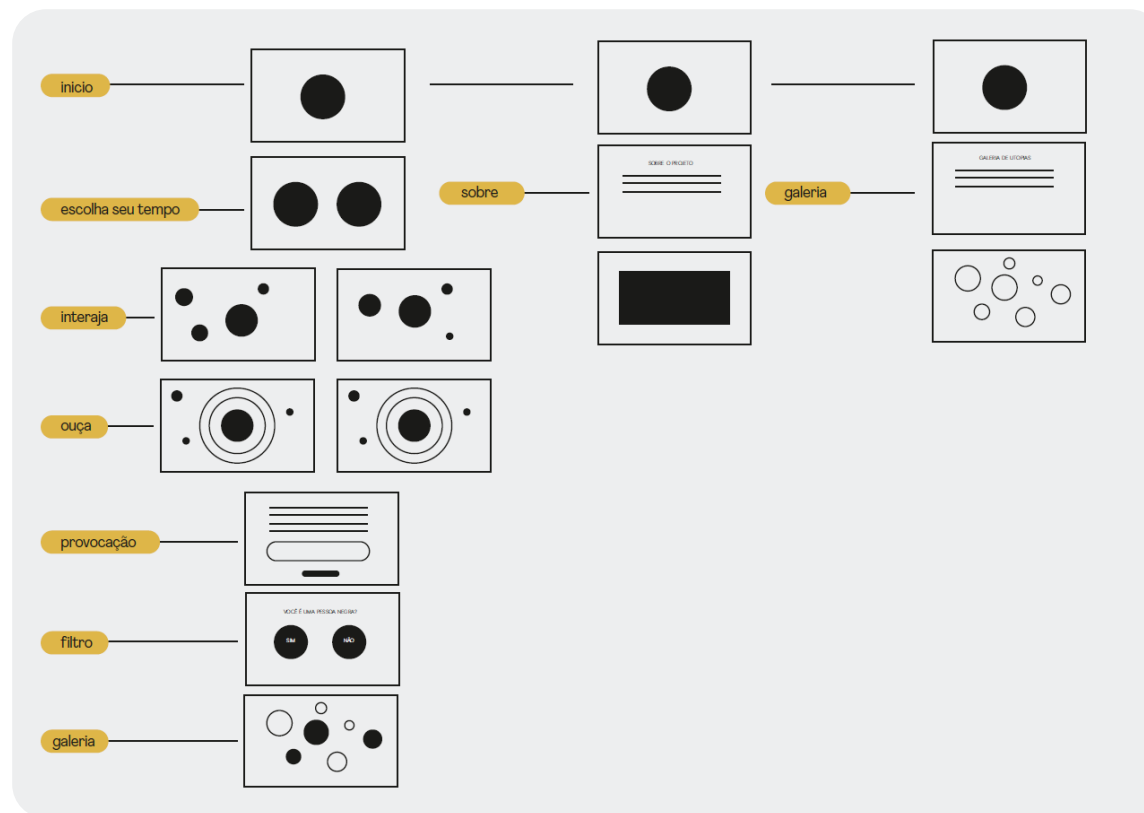


Figura 17. Wireframe da plataforma que seria desenvolvida.

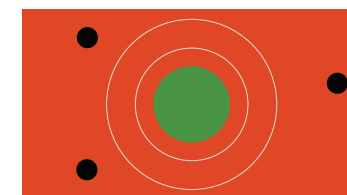
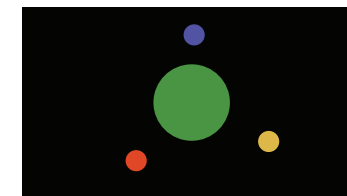


Figura 18. Layouts preliminares da plataforma que seria desenvolvida.

A proposta de número 7 — antes da proposta final, que será descrita nos próximos tópicos — foi a que eu mais estava satisfeita em desenvolver. Porém, no meio do caminho meus processos estavam me levando à uma outra direção, que tendia para a ilustração, criação de personagens e animação, a ideia era juntar essa nova inclinação com a proposta que já seria desenvolvida. Entretanto, me dei conta de que o projeto estava ficando maior do que o que seria viável de fazer no momento, então decidi descartar a ideia da plataforma interativa.

3.2 DE VOLTA A SINESTESIA/ FILTRANDO AS IDEIAS

Levando em consideração tudo que foi dito no tópico anterior, na fase antes da proposta de número 7, resolvi fazer um exercício de filtragem que consistia em associações sinestésicas, que descrevo a seguir:

Preparei um ambiente confortável;

1. Coloquei a *playlist*² do processo criativo;
2. Em um papel grande, dispus em colunas os tradicionais 5 sentidos (olfato, paladar, visão, tato audição);
3. Em seguida, fui associando assuntos ou palavras relacionadas aos meus temas de interesse (diáspora africana, afrofuturismo) e sensações físicas; Assim, obtive uma lista de temas associados aos sentidos, e consegui visualizar o que estava sentido e pensado sobre o tema.

Nas páginas a a seguir, apresento o refinamento do brais-
form + mais os moodboards que foram criados no processo.



Figura 19. Registro do *brainstorm*.

2 Ao longo do processo criei algumas *playlists* de músicas, com o intuito de estimular o processo criativo

AUDIÇÃO

calmante
incomodo
invasivo
dança
justiça
ofensa
sabedoria
provocação
contação de história
música
lendas
poliritimo
tiro - som de bala
“o que te causa arrepio?”
“o que te gera interesse?”
pode ser confuso
escuta
senso de direção



OLFATO

lembraça

memória

sonho

ansia / enjou

arrepio

feitiço / magia

busca longe

travesia / trajetos

detalhe

plantas / ervas / incensos

místico

atração

beleza

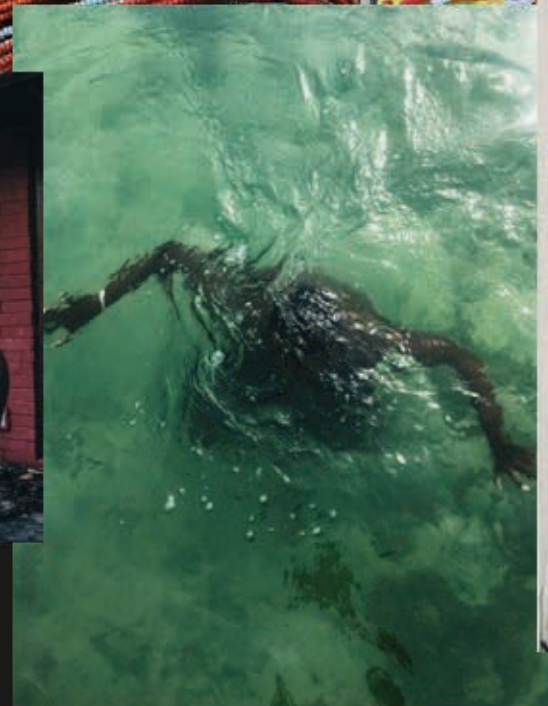
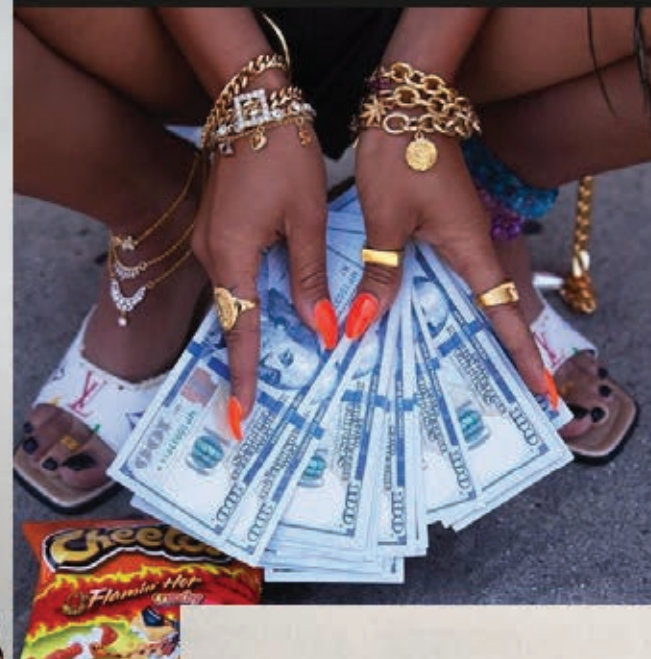
banzo

desperta o desejo



VISÃO

contemplação
pensar a frente
auto estima
injustiça
justiça
falta de visão
ornamento
preconceito
embranquecimento da história
“comer com os olhos”
grafismos / padrões
realidade
visões diferentes
sair de si
afrofuturo



TATO

toque
afeto
cabelo
família
dança
trança
transa
escultura
agressão
rasgar
tambor / batuque
queda
festa / celebração
“é um segurando o outro”
sensação térmica
textura
criação em todos os sentidos



PALADAR

comer / ingerir

desaforo

degustar

gostoso / guloso

fome de tudo

axé / à se

todos juntos pra comer

ficar cheio

“é o que eu permito entrar”

“é o que eu descubro”

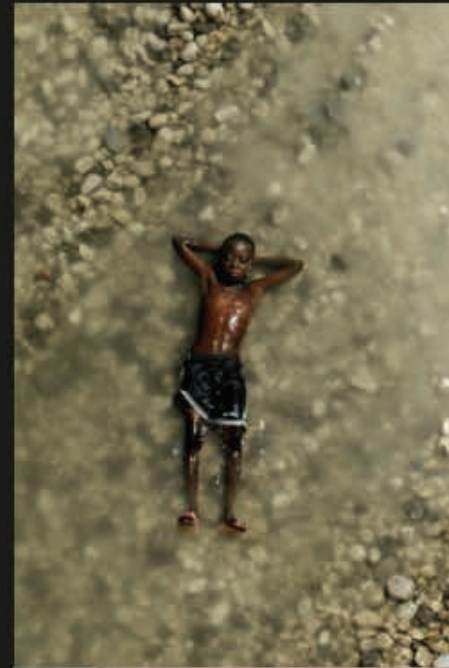
“o que você xoloca pra dentro?”

tambor / batuque

comida de uma panela só

improviso

descoberta



No fim, como eu queria falar de música e visualidade eu acabei selecionando apenas dois dos sentidos para trabalhar, a visão e a audição. Partindo disso, tirei alguns conceitos de cada um desses sentidos, da audição, contar histórias, oralidade; da visão, e fui pra um sentido mais figurado, “o pensar à frente”, “ser visonário”. E, desses conceitos, eu volto para o ponto de partida, associando a audição a diáspora e a visão ao afrofuturismo. Minha principal questão norteadora passou a ser, então, a junção entre esses desses conceitos ou as relações de dualidade entre eles.

Diáspora, afrofuturismo, passado, futuro

3.3.

A PROPOSTA FINAL

Banzo é um produto musical autoral, materializado em um *EP* visual composto por 4 faixas à capela. O visual de cada uma das faixas se complementam, formando assim um curta audiovisual, que tem como elemento de união uma narrativa afrofuturista que propõe um encontro de duas personagens. Duas mulheres, negras, que se parecem fisicamente, têm a mesma idade, e poderiam ser a mesma pessoa, só que estão em épocas diferentes. As letras das composições são o que uma fala pra outra nesse encontro.

O que será entregue neste trabalho de conclusão de curso, será uma versão piloto do projeto. Desenvolvi prioritariamente, o conceito, as linguagens e recursos gráficos que desejo utilizar e vou apresenta-los em um videoclipe de uma das músicas do *EP*. O videoclipe é em formato

de animação e utiliza técnicas mistas, como por exemplo, rotoescopia e colagem e a música escolhida para ser desenvolvida é a primeira música da narrativa do *EP*, ou seja, o início da história.

Além disso, também apresento uma proposta de desenvolvimento visual das outras três músicas do *EP* através de *styleframes* e *storyboards*.

O videoclipe pode ser encarado como uma espécie de curta-metragem e representa os princípios norteadores do projeto, que são a intercalação de música e imagem com referências afrofuturistas, portanto dão a dimensão do todo. Finalizado, o projeto pode ser apreciado tanto em sua parte sonora quanto visual quanto narrativa, oferecendo ao espectador experiências lúdicas ao lidar com questões caras ao povo negro.

PÚBLICO

O público do projeto é amplo: toda e qualquer pessoa que goste de música e esteja aberta para ampliar a visão sobre questões antirracistas.

A PARTIR DOS SENTIDOS

audição

olfato

paladar

tato

visão

contar histórias

pensar a frente

passado

futuro

DUPLA CONSCIÊNCIA

distopia

DIÁSPORA

AFROFUTURISMO

novas perspectivas

raízes

EMANCIPAÇÃO

utopia

3.4.

DEFINIÇÕES PROJETUAIS

Na fase de pesquisa, registrei o que achava mais interessante em cada referência, e também pude identificar quais características gostaria de incorporar ao meu projeto, sendo elas:

SINESTESIA COMO PARTE DO PROCESSO CRIATIVO

utilizar a sinestesia como uma ferramenta para expandir o leque de ideias nos processos criativos.

MISTURA DE LINGUAGENS / MULTI- DISCIPLINARIDADE

Não limitar a expressão visual/musical em uma única linguagem.

UNIDADE VISUAL

Mesmo utilizando múltiplas linguagens visuais, encontrar elementos que gerem coerência gráfica.

INSTIGAR A QUEBRA DE ESTEREÓ- TIPOS E GERAR REFLEXÕES

Gerar reflexões acerca de pautas existentes que assombram pessoas negras.

3.5.

PLANEJAMENTO

O desenvolvimento do projeto foi dividido em 3 camadas (narrativa, musical e visual), camadas porque são partes distintas que se sobrepõem. Todas essas camadas tinham a mesma estrutura, composta por: pesquisa, geração de ideias e criação. A princípio, existia uma hierarquia de prioridades nas camadas, mas ao longo do processo algumas etapas foram feitas paralelamente.

NARRATIVA

- Pesquisa
- *Brainstorm*
- Definir *storytelling* das personagens

MUSICAL

- Pesquisa de similares
- Composição musical
- Definir arranjos
- Gravação
- Edição

VISUAL

- Análises de referências
- Criação
- Esboços
- Identidade visual
- ilustrações
- *layouts*
- gravação de vídeos
- rotoscopia
- animação/ edição

4. DESENVOLVIMENTO

4.1. Camada Narrativa

4.2. Camada Musical

4.3 Camada visual

4.1.

CAMADA NARRATIVA

Orí, em Iorubá, significa cabeça, do ponto de vista espiritual, seria a parte superior, onde ficam os guias e onde se trabalha o consciente e o inconsciente. O encontro que Banzo propõe acontece no inconsciente.

Ori significa a iniciação a um novo estágio da vida, a uma nova vida, a um novo encontro. Ele se estabelece enquanto rito e só por aqueles que sabem fazer com que uma cabeça se articule consigo mesma e se complete com o seu passado, com o seu presente, com o seu futuro, com a sua origem e com o seu momento ali (NASCIMENTO, 1989).

O pensador, historiador, militante na luta pelos direitos civis e outras coisas mais, William Edward Burghardt, “W. E. B.” Du Bois, ou só Du Bois, traz em seu trabalho reflexões sobre questões raciais no contexto dos Estados Unidos pós abolição, levantando alguns conceitos para melhor se entender o racismo e suas consequências. Dentre esses conceitos, existe o da “dupla consciência” em que ele afirma que ser negro é:

uma sensação peculiar, essa consciência dual, essa experiência de sempre enxergar a si mesmo pelos olhos dos outros, de medir a própria alma pela régua de um mundo que se diverte ao encará-lo com desprezo e pena. O indivíduo sente sua dualidade — é um norte-americano e um negro; duas almas, dois pensamentos, duas lutas inconciliáveis; dois ideais em disputa em um corpo escuro, que dispõe apenas de sua força obstinada para não se partir ao meio (apud ALMEIDA, 2021).

Banzo é a consciência dual que coexiste no mesmo ser. Para iniciar a criação da narrativa personagens de Banzo, eu utilizei a mim mesma como inspiração, tomando partido das minhas características, dos meus desejos pessoais, informações reais e informações fictícias. Para sistematizar o escopo da história, respondi às perguntas: Quem? O que? Onde? Quando? Por que? E como?

QUEM Mulher negra 1,60 - 25 anos Pele retinta, cabelo crespo. Personalidade corajosa sonhadora	O QUE Um encontro de épocas distintas.	ONDE Angola, Brasil e em uma viagem para outras dimensões.
QUANDO Nos anos de: 1645, 2020, 2045	POR QUE Angústia, melancolia, saudade, banzo	COMO Conversa, troca de experiência e música.

4.1.1

O ENREDO

Em 13 de março de 2020 foi quando eu, Stephanie (Tetiiz), completei 25 anos, e também foi o ano em que Niara nasceu. Niara é um nome de origem indígena que significa *“Aquele que tem grandes propósitos”* e também é o nome das nossas personagens.

Em 2020, ocorreu um colapso metafísico e linhas do tempo se misturaram, o passado, o futuro, o presente, era tudo acontecendo ao mesmo tempo e assim ocorreu o encontro da Niara, de 1645, com a Niara, de 2045. Ambas com 25 anos de idade. A Niara do passado é uma mulher que veio de Angola para o Brasil, foi escravizada, mas fugiu e agora vive em um quilombo. A Niara do futuro é uma jovem, que viajou o mundo, conhece sua árvore genealógica, suas origens. No mundo que a Niara do futuro vive não existe racismo, ela até já ouviu falar, mas acredita que no mundo que ela vive isso não acontece, apesar de sentir um aperto enorme no peito e uma melancolia que não tem muita explicação. Niara sente falta de algo. Niara sente Banzo.

O encontro das personagens acontece, e ao compartilharem suas experiências, elas percebem que mesmo sendo de épocas e lugares diferentes, elas têm os mesmos questionamentos, sentimentos e angústias.

4.2.

CAMADA MUSICAL

Para compor as músicas de Banzo eu optei por utilizar apenas a minha voz, por ser uma maneira mais autônoma e acessível de fazer a produção. Mesmo tendo consciência dos parâmetros necessários para criação de uma música e das características que eu desejava colocar (citadas no tópico 2.2 deste trabalho), o meu processo de composição musical sempre foi muito intuitivo. Geralmente eu começo cantarolando melodias, depois vou adicionando palavras, criando frases, e a canção vai ganhando forma.

4.2.1

REFERÊNCIAS

Ao longo deste trabalho, procurei a todo momento me rodear de referências musicais, tanto para ter base referencial quanto para estímulo sensorial, e a criação de playlists foi uma ótima aliada no processo criativo.

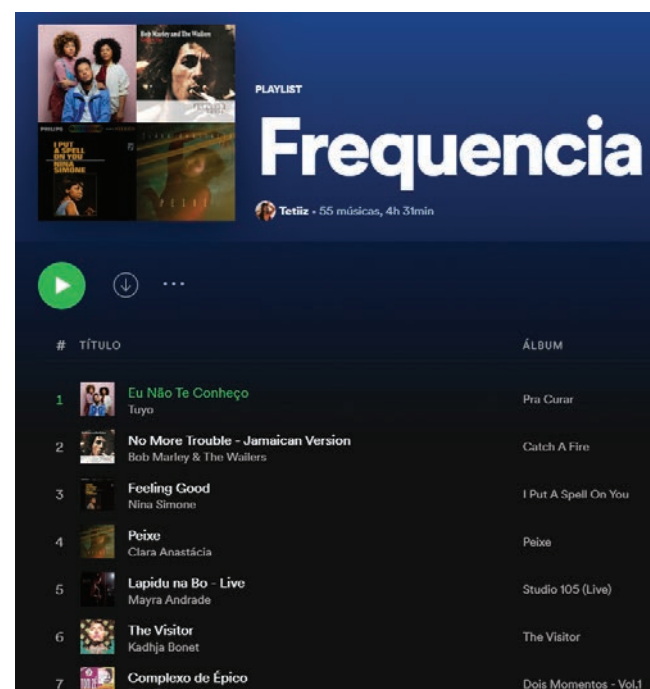
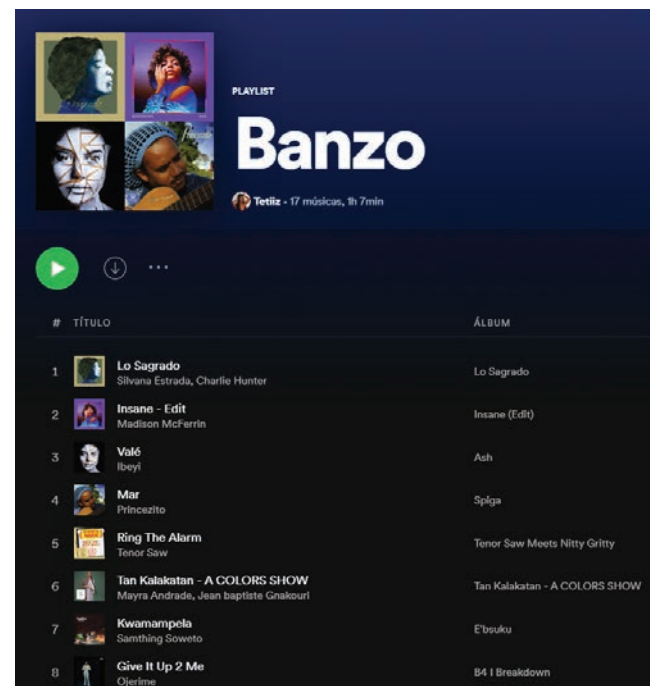


Figura 20. Playlist Criadas no processo criativo

Como dito anteriormente, meu interesse é em música feita por pessoas pretas, não só do Brasil mas do mundo inteiro: samba, jazz, soul, MPB, reggae, entre outros ritmos. Dentre as referências musicais que passei, vou destacar apenas algumas, contemporâneas que considero terem me influenciado de maneira mais direta, tanto musicalmente quanto na estética visual que produção delas carregam.

LUEDJI LUNA

Bom mesmo é estar debaixo d'água (2020) é o segundo álbum (é também um álbum visual) da cantora e compositora baiana, Luedji Luna. Neste álbum as músicas misturam jazz com ritmos africanos. As letras das músicas trazem conforto, mas também falam de questões que assolam a população negra como a diáspora, tristeza e solidão.



Figura 21. Capa do Álbum *Bom mesmo é estar debaixo d'água* - Luedji Luna 2020

“Eu não tenho chão
Nem um teto que me queira
Nem parentes que me saibam
Nem família que me seja ah ah
Tenho apenas uns amigos
Mas talvez só tenha um
Não tenho um amor que me ame
Um homem que aconchegue e guarde
Nem uma mulher eu tenho
Não tenho dinheiro no banco
Nem guardado nalgum canto
Quase que não tenho nada
E quase tudo que tenho
Levo guardado dentro
Alguns sonhos guarnecidos
Um ventre de parir três filhos
E um passaporte vencido”

Chororo - Luedji Luna (2020)

MADISON MCFERRIN

Madson McFerrin é uma cantora e compositora norte americana. Em suas músicas, a artista mistura ritmos como *jazz*, soul e música eletrônica, além disso uma característica marcante no seu trabalho - herdada do seu pai, o também cantor e compositor Bobby McFerrin - são as composições e performances feitas à capela.



Figura 22. Frames da performance de Madison MaFerrin na plataforma Audiotree. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VPC2KxKHfdU&t=326s>

COLORSXSTUDIOS

Colors é uma plataforma de música que exhibe artistas do mundo inteiro, a maioria dos artistas exibidos na plataforma são pessoas negras ou racializadas. Como o próprio nome revela, as cores (em inglês, *colors*) tem presença forte na estética dos shows apresentados pela plataforma. Geralmente os vídeos são em um palco minimalista, bem iluminado, com uma cor tema de fundo, deixando a performance musical em primeiro plano, sem distrações cênicas.

Descobri inúmeros artistas através da plataforma Colors, dentre eles a cantora cabo-verdiana Mayra Andrade, que em sua performance apresentou uma canção intitulada “Tan Kalakatan” (do compositor Princezito). Essa música chamou minha atenção, além da musicalidade pelo o idioma em que ela é cantada, o Crioulo cabo-verdiano.

Outro artista que conheci através da plataforma foi o “FACE SOUL”, o trago como destaque porque suas músicas são feitas à capela, utilizado apenas alguns recursos eletrônicos como sintetizadores para a sobreposição das camadas de voz.



Figura 23. Frame da performance de Mayra Andrade no ColorxStudios. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nIrtasaAO1A>



Figura 24. Frame da performance de FACE SOUL no ColorxStudios. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i7Ck3vHqOWM>

Além das referências musicais aqui citadas, muitas outras influenciaram esse trabalho, e elas são múltiplas indo das composições do sambista brasileiro Nelson Cavaquinho, até o duo franco-Cubano Ibeyi que tem composições minimalistas em inglês e ioruba, onde a voz é o principal instrumento. Apesar deste trabalho ser um trabalho de design, me arrisco a afirmar que para a formação de conceitos bem resolvidos é preciso levar em consideração não só estímulos visuais, mas também todo o contexto que envolve o objeto de criação. No meu caso, por se tratar de um produto musical, me pareceu relevante descrever neste relatório as minhas referências nesse âmbito.

4.2.2

PROCESSO CRIATIVO

Como dito anteriormente, o processo criativo das composições de Banzo foi bastante intuitivo. Utilizei estímulos externos através da visão, coletando referências visuais que ampliassem meu imaginário sobre os temas que gostaria de abordar, e também estimulei a audição, ouvindo inúmeras músicas com as características que desejava incluir nas minhas composições.

Meu ponto de partida, foi o *brainstorm* (descrito anteriormente) que realizei para definir o conceito da proposta deste trabalho. Retirei dele, possíveis temas para as canções.

Escolhi compor 4 músicas para representar o que gostaria de apresentar no *EP*, quais vou apresentar a seguir suas letras. Mais a frente deste relatório, às apresentarei novamente, mas ao lado de suas representações visuais. Os nomes das canções são:

1. Saber
2. Mar
3. Provocar
4. Crescer

A primeira música, chamada “*Saber*”, trás questionamentos que passam pela narrativa das duas personagens, com a repetição das frases “Como é que vou saber” e “Te vejo em mim”. O intuito é explicitar a ideia de dupla consciência.³

SABER

Como é que vou saber
Se o que sinto sou eu
Se o que faço criei
Se o que vejo sou eu

Como é que vou saber
Se o que eu vejo é meu
Se o que faço sou eu
Se o que sinto criei

Como é que vou saber
Se o que eu faço é meu
Se o que vejo criei
Se o que sinto sou eu

É saudade enorme que nem sei de que
Aperto, sabe?
parece que falta um pedaço de você
Eu fui capturada
e desde então eu sei que são duas de mim.

Que vejo em várias
de minhas várias feridas
E cada marca
tem um quê que se perdeu por aí
Mas te vejo nas alegrias também
Eu vejo eu num futuro onde
Eu sou eu e mais ninguém

Eu posso sonhar
E não falar só de dor
Eu e tu sorrindo,
vale mais do que todo esse banzo.

A faixa de número dois, “*Mar*”, representa a história contada pela personagem do passado, tal qual ela fala do seu processo de diáspora e sua travessia do continente africano para as Américas, que foi através do mar.

MAR

Quando passei no mar
Não pude nem falar
Tive que me calar

Mas foi só ali
Não passa da dali
Nunca vou aceitar

No mar, passei
No mar, nadei
No mar, perdi
No mar, pulei

Maltratado, castigado, revoltado
Não pude aceitar

³ Conceito criado pelo intelectual W. E. B. Du Bois, descrito no tópico 4.1 deste trabalho.

Na canção “*Provocar*”, o foco é no futuro, nela a personagem fala como se sente segura e empoderada no mundo em que vive, onde o racismo não existe mais.

PROVOCAR

Quero, e posso provocar com os olhos
Espero, que esse meu jardim aflore

Eu plantei, cuidei e agora posso vestir
Vou comer e beber e tenho pra onde ir

E posso demorar,
chegando como sou
Vou me tranquilizar,
pois tenho muito amor
pra você, e pra mim também,
vou viver,
cultivando o nosso bem í

E por último apresento a canção “*Crescer*”, que é um ponto de união entre as duas personagens. A música fala de raízes e orgulho das origens. Se existe um elemento estético que representa essas duas palavras para a população negra, é o cabelo. Para a maioria das mulheres negras (e me coloco pessoalmente como exemplo) o cabelo começa sendo um fardo negativo, por conta do padrão estético eurocêntrico imposto na sociedade racista na qual vivemos, mas ao mesmo tempo que é um fardo, o cabelo também é um símbolo de afirmação de identidade e uma plataforma de expressão.

CRESCER

Eu trancei com você,
Trancei pra poder, crescer
Então me vejo.
Eu trancei com você,
pra fazer crescer
Um bem em você e em mim

Então cruza, passa, a rasteira
Cê caiu mas não vai parar
Me enrolei mas não fiz besteira
Tô sabendo que vou chegar

Meu cabelo armou pra ficar mais seguro
Não me fala mas não, gosto do que possuo
Meu cabelo falou que chamaram de duro
Nao me fala mas não gosto do que possuo

4.2.3.

GRAVAÇÃO E PRODUÇÃO

As gravações das músicas foram feitas de forma totalmente caseira e independente, e apesar de já ter tido algum contato com gravação e produção musical eu quase sempre estava apenas cantando e não pensando na parte técnica que uma gravação exige. Aproveitei o momento (do trabalho de conclusão de curso) para iniciar algo que já tinha desejo de fazer como artista: ter mais autonomia nas minhas criações musicais e iniciar estudos de produção musical.

Inicialmente idealizei que as músicas deste projeto seriam à capela, com uma estética crua, em que a mensagem da letra fosse passada de forma simples e direta, quase que falada, com apenas uma camada de voz. Fiz diversos experimentos de gravação e a cada tentativa eu tomei mais consciência do processo, notando inconsistências e percebendo elementos que almejava adicionar. Comecei as músicas com apenas uma faixa de voz, mas ao longo do processo fui adicionando outras camadas de voz, até formar uma ambiência satisfatória.



Figura 25. Captura de tela do aplicativo Garage band com as com projetos teste da gravação das faixas de Banzo

Fazer captação de voz (ainda de forma caseira) para música é um desafio complexo. Alguns profissionais da área recomendam que a captação seja feita em um lugar isolado, sem ecos e de pouca reverberação, já outros dizem que é interessante transmitir na música a reverberação real do ambiente. Nesta escolha não existe certo ou errado, trata-se de o que se quer transmitir. Em gravações caseiras a escolha do local reflete diretamente no resultado estético que a música apresenta. Escolhi como ambiente de gravação o banheiro, pois por conta dos azulejos e isolamento sonoro ele trás a estética sonora que desejava para as músicas. Uma estética com muita reverberação natural e eco, trazendo assim uma atmosfera espacial que conversa com o visual afrofuturista que iria explorar.

Para fazer as gravações e edição das músicas utilizei o aplicativo “Garageband” para *Ipad*. Este aplicativo é utilizado por diversos artistas para a criação de versões demos de músicas e em alguns casos até trabalhos mais completos como álbuns. A interface do aplicativo é intuitiva e permite que pessoas com poucos conhecimentos técnicos sobre produção musical consigam fazê-las de forma autônoma.

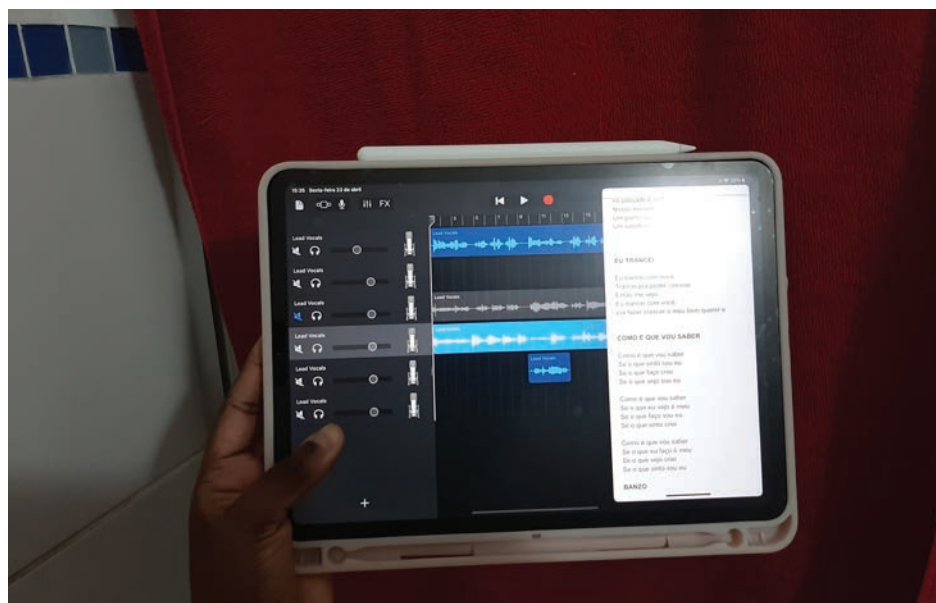


Figura 26. Foto de um dos dias de gravação no banheiro

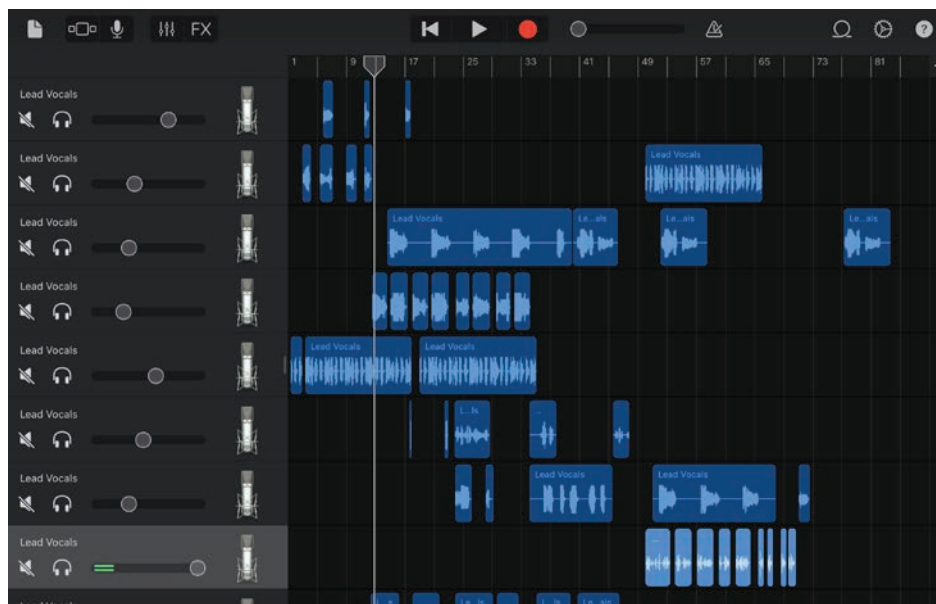


Figura 27. Captura de tela do projeto da música “Saber” no aplicativo Garageband

Vale ressaltar que o resultado das gravações das músicas desse projeto são versões demo de um material que pode ser melhor trabalhado futuramente.

Além das músicas, a estética sonora do projeto propõe uma imersão sensorial, adicionando elementos sonoros que estimulem a imaginação de quem esteja ouvindo, através de sons ambientes correspondentes a narrativa do momento. Por exemplo, na música “Mar”, o som real de ondas do mar, sopros e etc. Para adicionar os elementos sonoros extras, utilizei o banco sons gratuito *Free-Sound*⁴. Nele é possível encontrar os mais diversos tipos de sons para compor a sonoplastia de peças musicais e audiovisuais.

⁴ Disponível em: <https://freesound.org>

4.3.

CAMADA VISUAL

Esta seção relata a parte visual do projeto, desde o momento em que a proposta final foi definida. Inicialmente essa etapa teria seu ponto de partida apenas após concluídas as fases narrativa e musical acima descritas. Entretanto, na prática da execução do projeto todas essas etapas de criação tiveram fases e construções entrelaçadas e/ou paralelas, constituindo-se dessa forma ao longo de todo o processo.

Desde o primeiro momento deste projeto coletei referências visuais para o auxílio da construção visual de Banzo.

Como já relatado no presente trabalho, a proposta inicial era de uma plataforma digital onde seria desenvolvido um trabalho de design de interface, interação e experiência do usuário. Durante o percurso, revisei minhas motivações e avaliações de possibilidades e decidi inclinar-me para um caminho de projeto de expressão artística que contasse com princípios de design na sua projeção. Assim, a proposta final constitui-se de um álbum musical e visual, no qual exploraria a linguagem de animação, com inspiração estética visual no afrofuturismo.

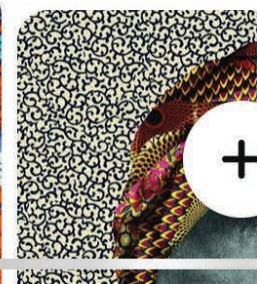
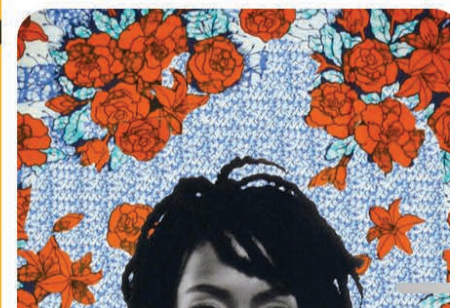
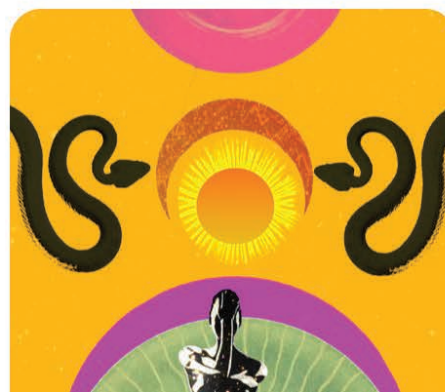


Figura 28. captura de tela de parte do mood board criado ao longo trabalho via Pinterest

4.3.1

REFERÊNCIAS

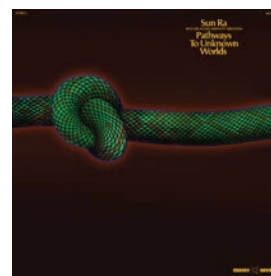
Definido o conceito do trabalho, refinei minhas pesquisa de referências visuais para o recorte mais específico no contexto do afrofuturismo, animação e música.

No artigo “Afrofuturismo e a coragem de abraçar o caos” (REGINA, 2019), publicado no site especializado em música “Monkeybuzz”, a autora organiza 12 discos musicais que fazem parte do movimento afrofuturista e traça um paralelo da história de cada um com a jornada do herói. O que gostaria de ressaltar aqui é a estética apresentada nas capas destes discos. Selecionei algumas das capas dos discos citados no artigo, e outras não citadas, mas também de artistas negros que de alguma maneira conversam com a linguagem afrofuturista.

Pude perceber que as produções visuais feitas nesse sentido têm muito em comum. Por se tratar de uma linguagem afrofuturista, ficcional, que retrata momentos e situações idealizadas ou ocorridas há muito tempo, a utilização de ilustração e colagem é recorrente, pois possibilita que a criação de conceitos através da imagem tenha poucas limitações.



Aquemini, Outkast



Pathways to unknown worlds, Sun Ra



Atomic-bomb, William Onyeabor



The Heliocentric Worlds, Sun Ra



Why black man dey suffer, Fela Kuti



Mothership connection, Parliament



Ptah the el daoud, Alice Coltrane



Danger, The Lijadu Sisters



Planet Rock- The album, Afrika Bambaataa



Disco Devil, Lee Perry e outros artistas



Funkadelic, Maggot Brain



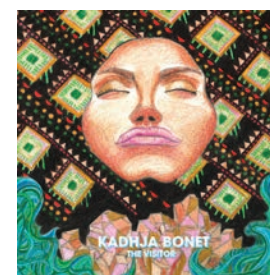
Goela Abaixo, Liniker e os Caramelows



Canto da revolução, Doralyce



New Amerykah Part two, Erykah Badu



The visitor, Kadhja Bonet



O futuro não demor, Baiana System

Figura 29. Capas de discos

Outra referência que gostaria de destacar é a obra da artista visual **Lina Iris Viktor**. Em um artigo do New York Times, chamado “Afrofuturism: The Next Generation” o autor descreve as pinturas da artista como “autorretratos majestosos com um toque futurista”. Em seus trabalhos, Lina utiliza cores escuras, saturadas, tintas metálicas e quase sempre tem como destaque a figura da mulher negra.



Figura 30.
Algumas obras
de Lina Iris Viktor

Ainda no campo das artes visuais, ressalto mais três artistas, da contemporaneidade, que descobri durante a pesquisa. Essas artistas têm a representação gráfica de pessoas negras como ponto comum em seus trabalhos:

Delphine Desane, retrata mulheres negras com olhares profundos.



Figura 31. Acrílica sobre linho, Delphine Desane, 2020

Cassi Namoda, explora cenas íntimas e da vida cotidiana sob o espectro do pós-colonialismo.



Figura 32. Acrílica sobre tela, Cassi Namoda, 2020

Tiffany Alfonseca, faz obras com cores vibrantes que capturam a multiplicidade de experiências nas comunidades negra e afro-latina.



Figura 33. Acrílica sobre tela, Tiffany Alfonseca, 2020

Na interseção entre música e animação, analisei alguns videoclipes que continham as linguagens semelhantes às que eu gostaria de apresentar. A seguir, vou apresentar duas das referências que mais achei interessante, tanto pelas técnicas utilizadas quanto pela narrativa.

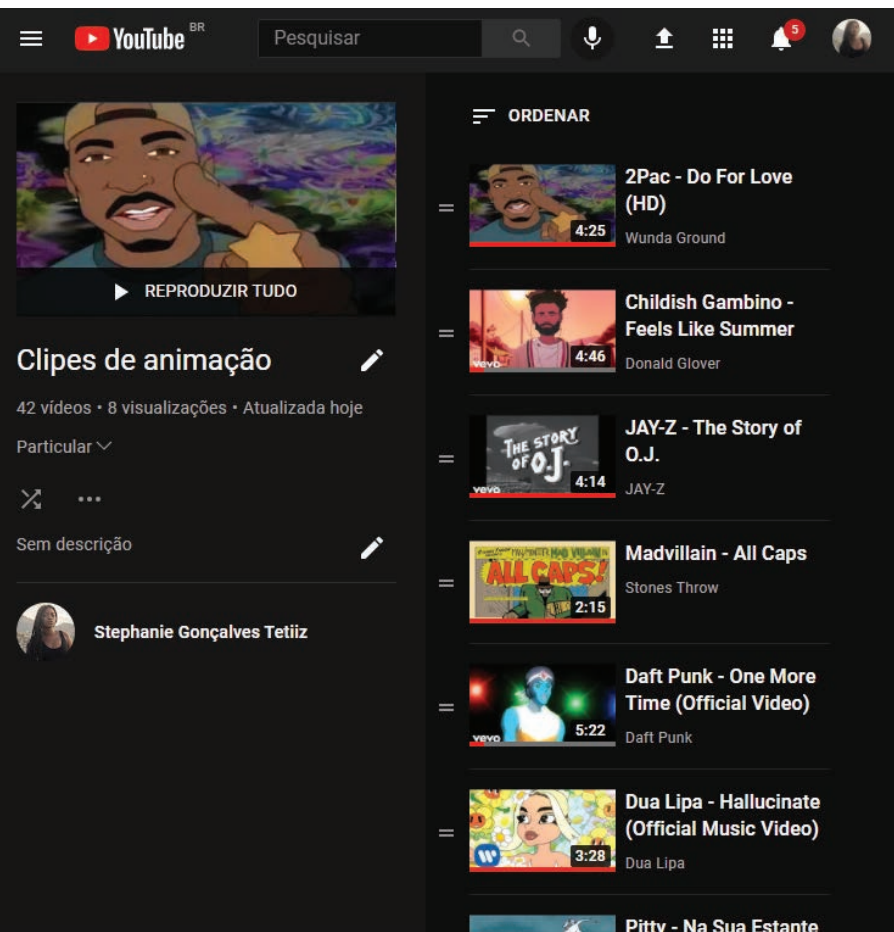


Figura 34.
Captura de tela
da playlist criada
com referências
de clipes de
animação.

Notei que muitos artistas do **Hip Hop** tem clipes em animação. Por conta da narrativa e contexto, destaco o clipe **“All Caps”** (Dirigido e animado por James Reitano, TFU Studios 2004), da dupla **Madvillain**.

Madvillain é uma dupla norte-americana de Hip Hop formada pelos Mcs e produtores, Madlib e MF DOOM. O trabalho de MF DOOM fazia bastante referência a histórias em quadrinhos dos anos 60.(STONES THROW, 2021) e neste clipe essa estética é explorada.



[Figura 35.
Frames do Video
clipe “All Caps”,
Madvillain

O outro trabalho de animação que irei descrever aqui, se trata de uma obra nacional e contemporânea. E a coloco em destaque tanto pelas técnicas utilizadas quanto pela proximidade com o que gostaria de fazer no meu projeto: o clipe **“Pro Mundo Ouvir”** (2020) da cantora e compositora **Duda Beat**. A direção e animação é assinada pela diretora de arte Maria Ilka Azêdo e foram utilizadas as seguintes técnicas:

- Animação tradicional quadro a quadro / 1.575 desenhos ao total
- Animação digital 2D e 3D (After Effects e Cinema 4D)
- Composição digital (After Effects)
- Rotoscopia

Figura 36.
Frames do Vídeo
clipe “Pro Mundo
ouvir”, Duda Beat



4.3.2

PROCESSO CRIATIVO

O processo criativo da parte visual de Banzo começou com alguns esboços ainda na fase da criação de narrativa. Na tentativa de auxiliar na criação do *storytelling* fiz um exercício de imaginar como as personagens poderiam ser fisicamente, então selecionei algumas imagens, e dessas imagens, fiz seleção de algumas cores e elementos. Eu gostaria que, ao mesmo tempo que elas tivessem características físicas similares às minhas, também tivessem outros elementos que pudessem explicitar que elas são de épocas distintas.

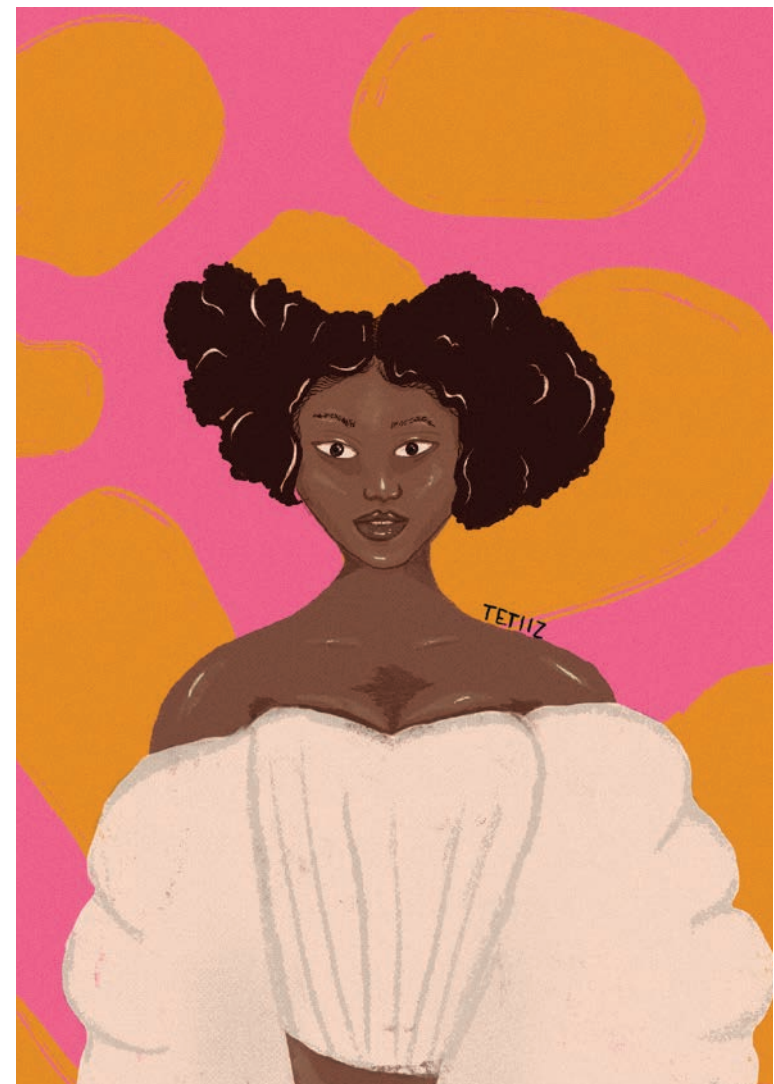


Figura 37. Mood boards criados para as personagens de Banzo



Antes de definir de fato como as personagens seriam ilustradas, fiz algumas ilustrações experimentais com intuito de testar quais traços, cores e texturas seriam interessantes de serem aplicadas.

Figura 38. Ilustrações autorais criadas na fase experimental



Evoluindo o estudo para parte de anatomia e composição, experimentei ilustrar as personagens em poses distintas, tendo algumas imagens buscadas na *internet* como referência. Nesta mesma fase também testei ilustrar os figurinos e possíveis penteados das personagens.



Figura 39. Estudos de anatomia e composição das personagens

VISTAS FINAIS DO ESTUDO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Figura 40. Vistas da
personagem do ano
de 1645

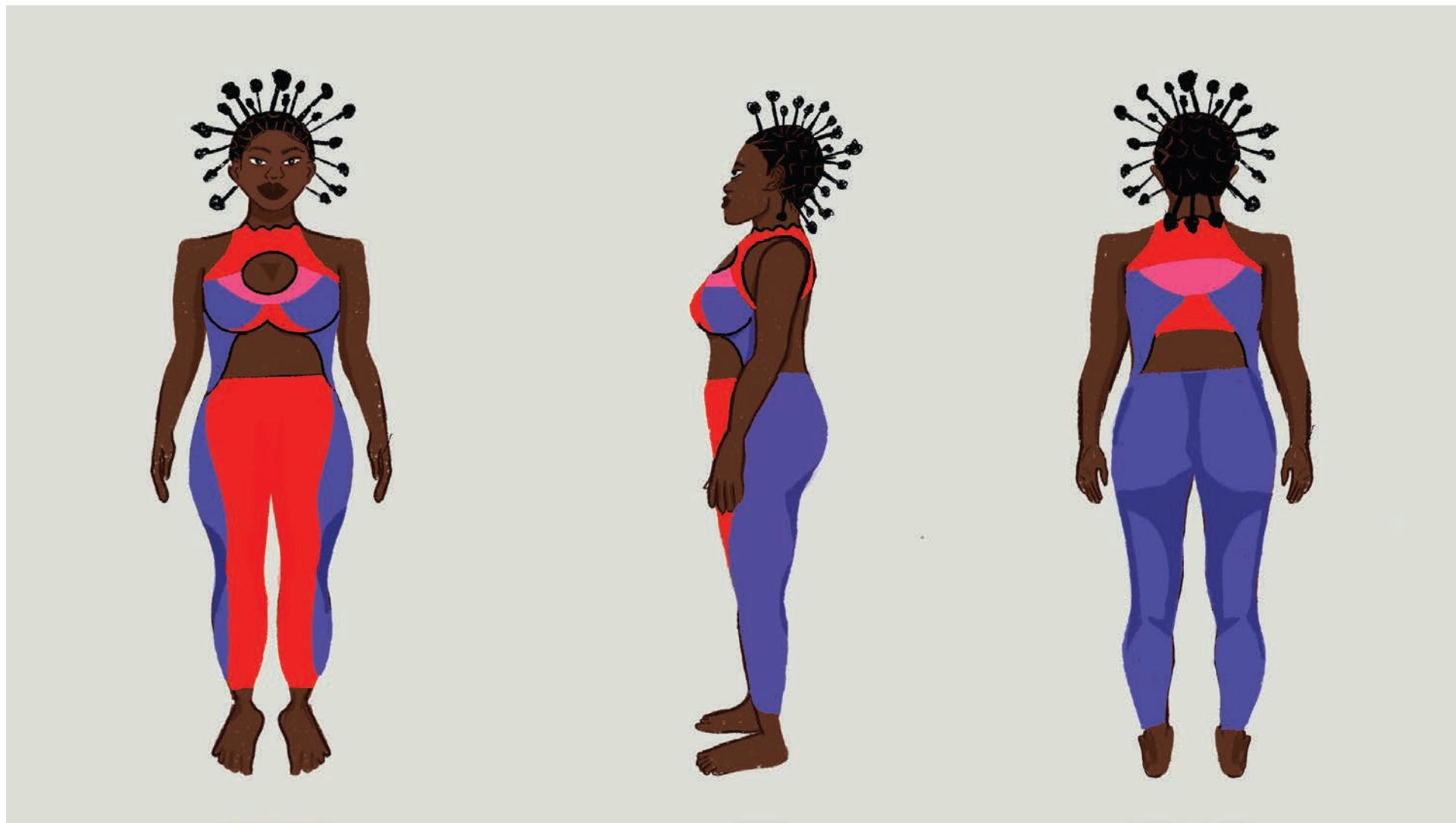
VISTAS FINAIS DO ESTUDO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Figura 41. Vistas da
personagem do ano
de 2045

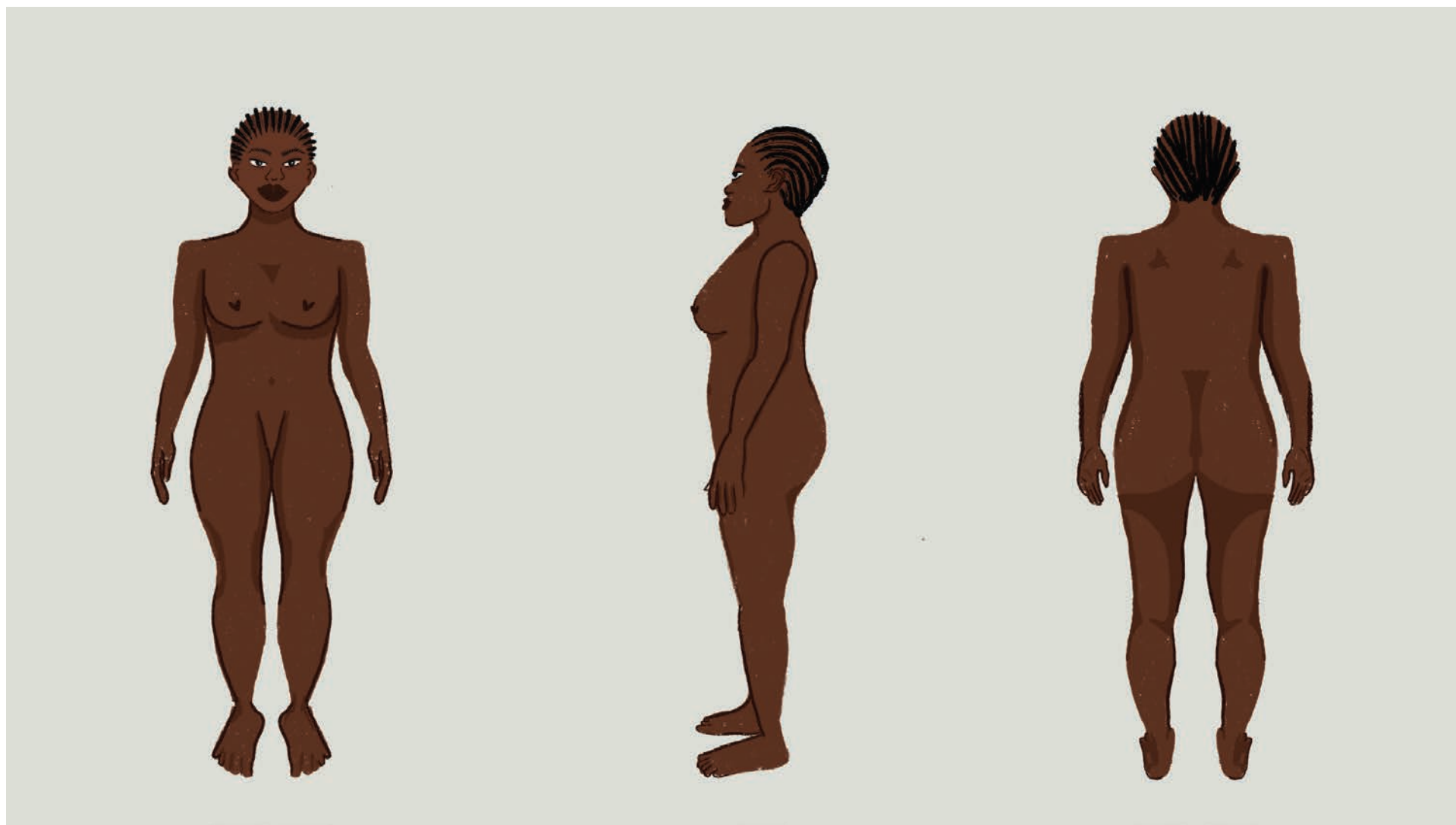
VISTAS FINAIS DO ESTUDO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Figura 42. Vista
da fusão das
personagens

Fazer diversos estudos de ilustrações até chegar em um resultado satisfatório foi enriquecedor e evidenciou mais algumas definições projetuais para este trabalho: ritmo, simetria e repetição. Esses conceitos poderão ser percebidos nos layouts finais, mostrados na próxima seção deste relatório.

ESCOLHAS TÉCNICAS E PROCESSO DE ANIMAÇÃO.

O processo de desenvolvimento das animações foi semelhante ao processo das gravação das músicas, porque apesar de eu já ter tido contato com animação, me faltavam alguns conhecimentos técnicos para a execução. Logo, aprendi experimentando. As etapas não foram lineares, e tiveram muitas idas e vindas. Precisei fazer a animação diversas vezes até chegar em um resultado satisfatório.

Comecei criando composições visuais para cada uma das 4 músicas do *EP*. Ouvi as músicas inúmeras vezes, e fiz o possível para não ser literal ao criar as cenas.

Em seguida, partindo das ilustrações, fiz *storyboards/styleframes*, com o intuito de visualizar desdobramentos para os layouts das músicas.

Meu objetivo na criação gráfica do projeto era de evidenciar a **relação de passado e futuro**, e para isso combinei as técnicas de ilustração e colagem digital.

Para colagens, eu utilizei fotografias históricas que estão em domínio público.

Entre as imagens escolhidas estão as de Alberto Henschel, fotógrafo alemão, radicado no Brasil (1827-1882). Henschel foi um dos pioneiros em presários da fotografia no Brasil durante o século XIX. Segundo sua biografia no site do Instituto Moreira Salles, entre suas produções estão incluídas fotografias de paisagens, fotografias em estúdio e imagens etnográficas, tendo como destaque a série de retratos de africanos e afrodescendentes, tal qual selecionei algumas destas para incluir neste trabalho.

Encontrar esses registros fotográficos, tão antigos, mas ao mesmo tempo tão nítidos, reais e conservados, foi muito intrigante. Minha intenção ao escolher os retratos de Alberto Henschel era de homenagear todas as pessoas negras que foram vítimas de um dos maiores crimes da história: a escravidão e a diáspora forçada.



Figura 43. Conjunto de algumas fotografias etnográficas de Alberto Henschel

Assim como na criação dos layouts, na execução da animação também misturei técnicas.

Para a animação das personagens, apliquei a técnica de rotosopia. Decidi usar este recurso porque após fazer as ilustrações iniciais das personagens, tive dificuldade de traduzi-las para movimento. Então decidi eu mesma ser o referencial para os movimentos das personagens.

A rotosopia é uma estilo de animação feito quadro a quadro. É necessário primeiramente ter um vídeo como base, e em seguida selecionar os quadros que se deseja ilustrar. Idealmente, uma animação é composta por um número entre 10 e 24 quadros por segundo, mas é possível aumentar ou reduzir proporcionalmente esse número. A técnica é antiga, e remonta ao início do século XX, quando os irmãos Max e David Fleischer, que trabalhavam com ilustrações e tiras de jornais, inventaram o roto-scópio: uma espécie de projetor primitivo baseado na ampliação sequencial de fotos individuais (apud BAIRRAO et al, 2006, p. 5).

Fiz as capturas de imagens de forma caseira utilizando a camera de um *Ipad*, e a rotosopia através de ilustração digital utilizando o aplicativo *Procreate*. O interessante deste processo foi ter meu próprio movimento e corpo como referencial. Desenhar inúmeras vezes cada parte do meu rosto, me fez perceber detalhes que nunca havia reparado em mim mesma. Foi um autoconhecimento interessante.

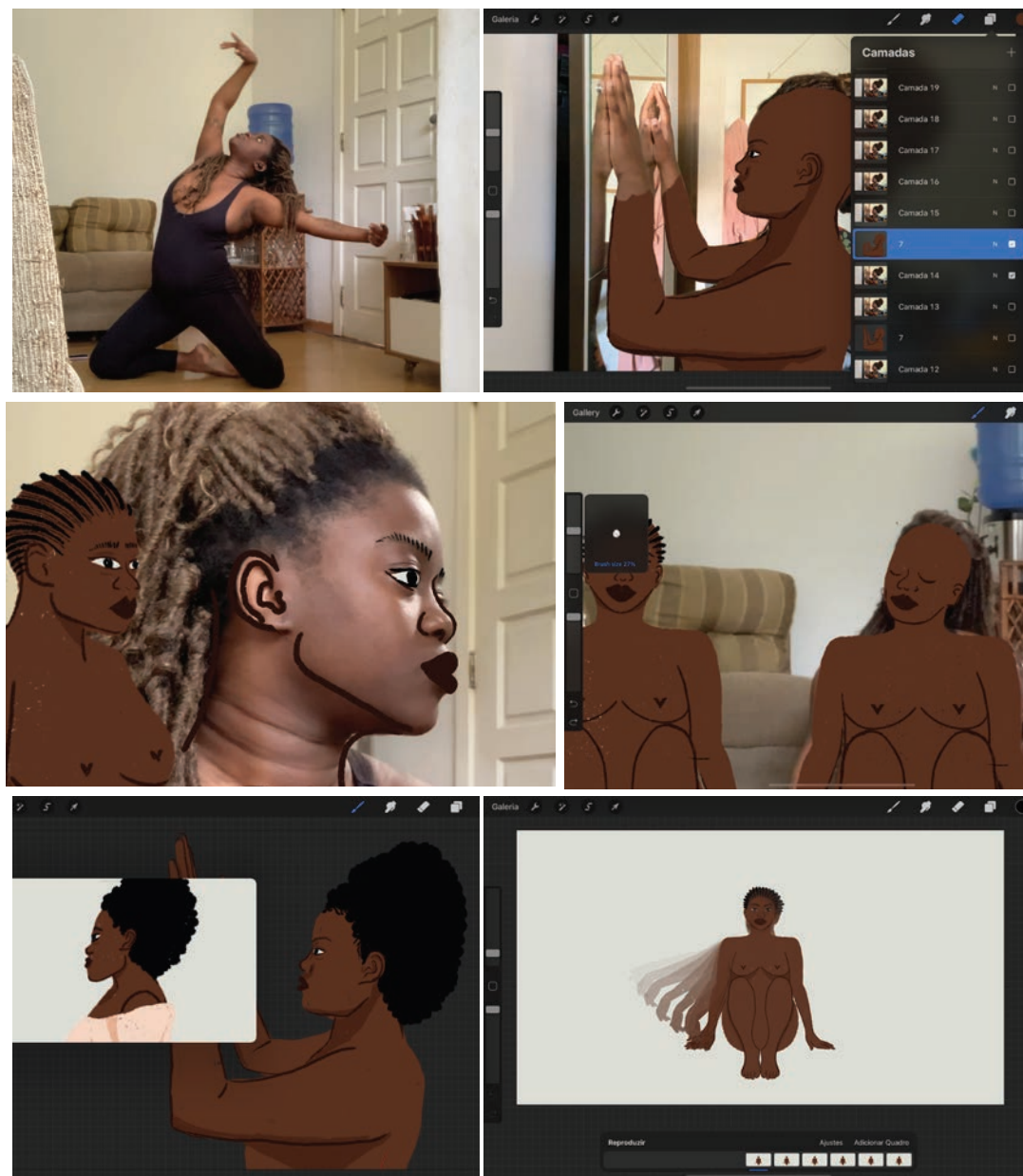


Figura 44. Capturas de tela do processo de rotosopia

A montagem dos layouts foi feita também com o aplicativo *Procreate*, no qual é possível dividir as ilustrações em camadas. Finalizada essa etapa, exportei as ilustrações no formato PSD - compatível com o software *Adobe Photoshop* - e em seguida as importei para o *After Effects*, onde produzi as composições digitais de animação. A montagem final foi através do software *Adobe Premiere*. Lá eu coloquei a trilha sonora junto da animação.

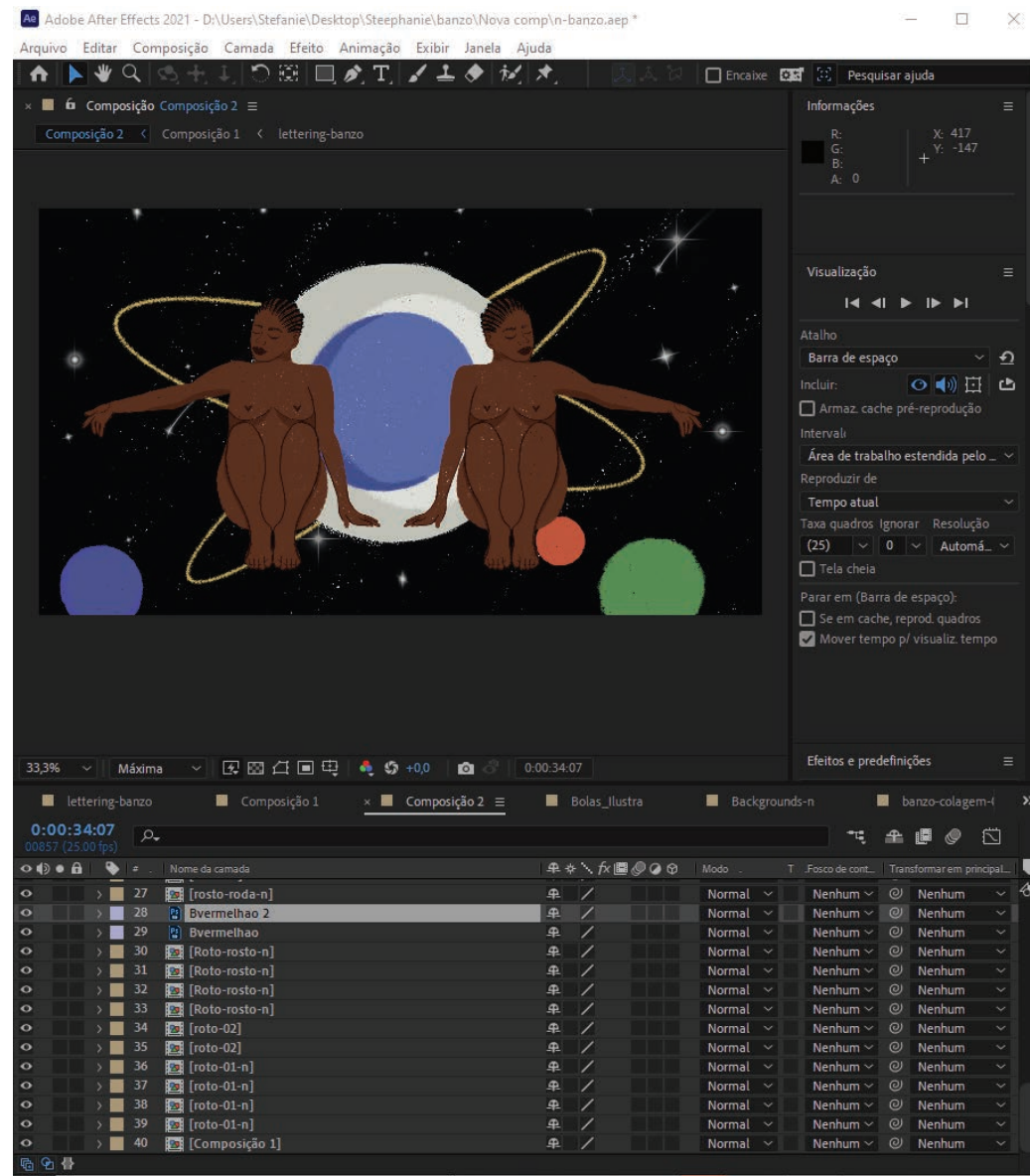
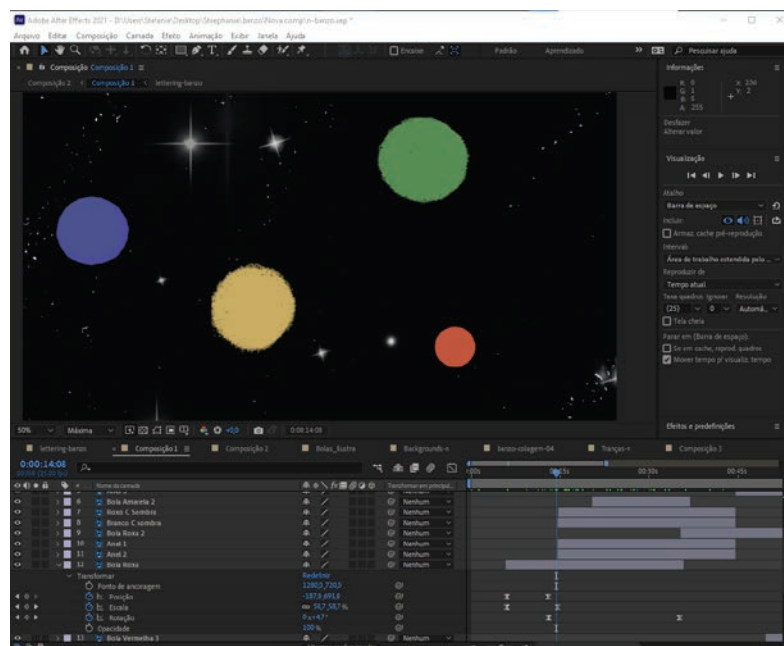


Figura 45. Capturas de tela do projeto no After Effects



5. O PRODUTO

5.1. Identidade Visual

5.2. Detalhamento do produto

5.1.

IDENTIDADE VISUAL**LOGO**

Todo o conceito de Banzo é voltado para a relação de passado, futuro e presente. Na criação da identidade visual, não seria diferente. Criei uma assinatura tipográfica, fazendo uma mistura de duas tipografias. As fontes escolhidas para o logotipo, foram a “Agrandir” (desenhada por Alex Slobzheninov e disponibilizada através da Pangram Pangram Foundry) e a fonte “Eiko” (desenhada por Caio Kondo e também disponibilizada através da Pangram Pangram Foundry). A primeira fonte, “Agrandir” é uma tipografia sem serifa e remete a algo mais atual e contemporâneo, já a segunda, a “Eiko”, por ser uma fonte serifada, remete a algo mais clássico. Com o intuito de equilibrar os pesos, fiz algumas adaptações nas curvas e pontos dessas tipografia, tendo como resultado a seguinte assinatura:

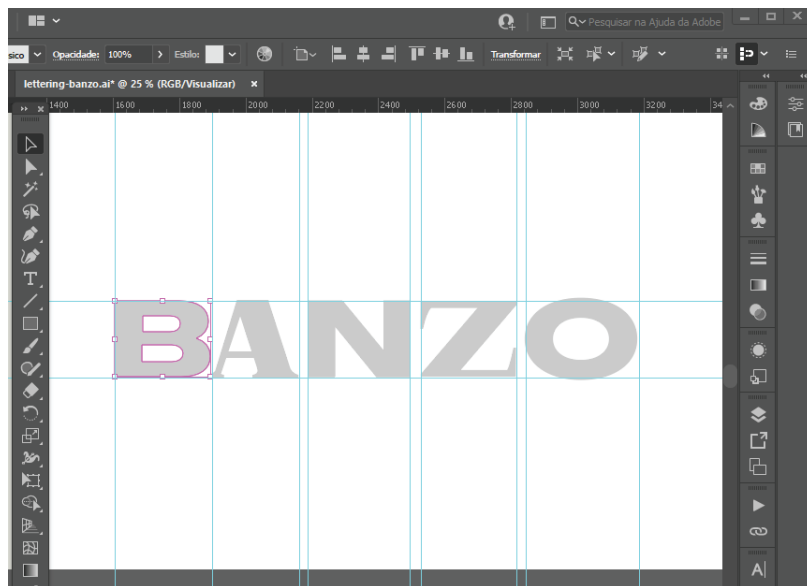


Figura 46. Captura de tela do projeto no Illustrator

Logotipo em versão positiva



Logotipo em versão negativa



TIPOGRAFIA

Para os demais textos do projeto gráfico, a tipografia utilizada é a já apresentada, “Agrandir” em seus diversos pesos.

Agrandir	
	Tinght
	Text Bold
	<i>Thin Italic</i>
	Regular
	Grand Light
	Grand Heavy

PALETA DE CORES

A paleta de cores de Banzo, foi criada com base nas referências visuais já apresentadas neste relatório.





BANZO

5.2.

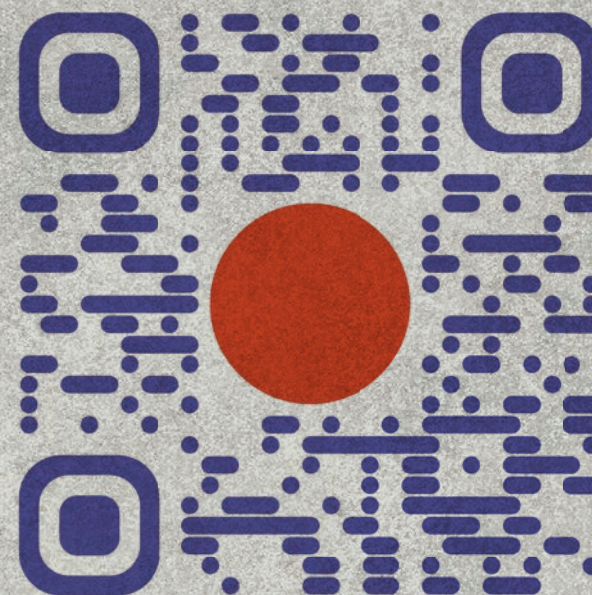
**DETALHAMENTO
DO PRODUTO****O EP**

Atualmente a música é quase que unanimemente consumida de forma digital, através de plataformas como, *Spotify*, *Deezer*, *Bandcamp* entre outras. Banzo se tratar de um produto digital, a forma que encontrei para representar o *EP* fisicamente, foi por um *QR CODE*, tal qual possa ser impresso e colocado sobre qualquer superfície. O ouvinte pode aproximar a câmera do celular e acessar diretamente o conteúdo do *EP*.

Acesse o *QR CODE* ao lado para assistir o videoclipe da música “Saber”, resultado deste projeto.*

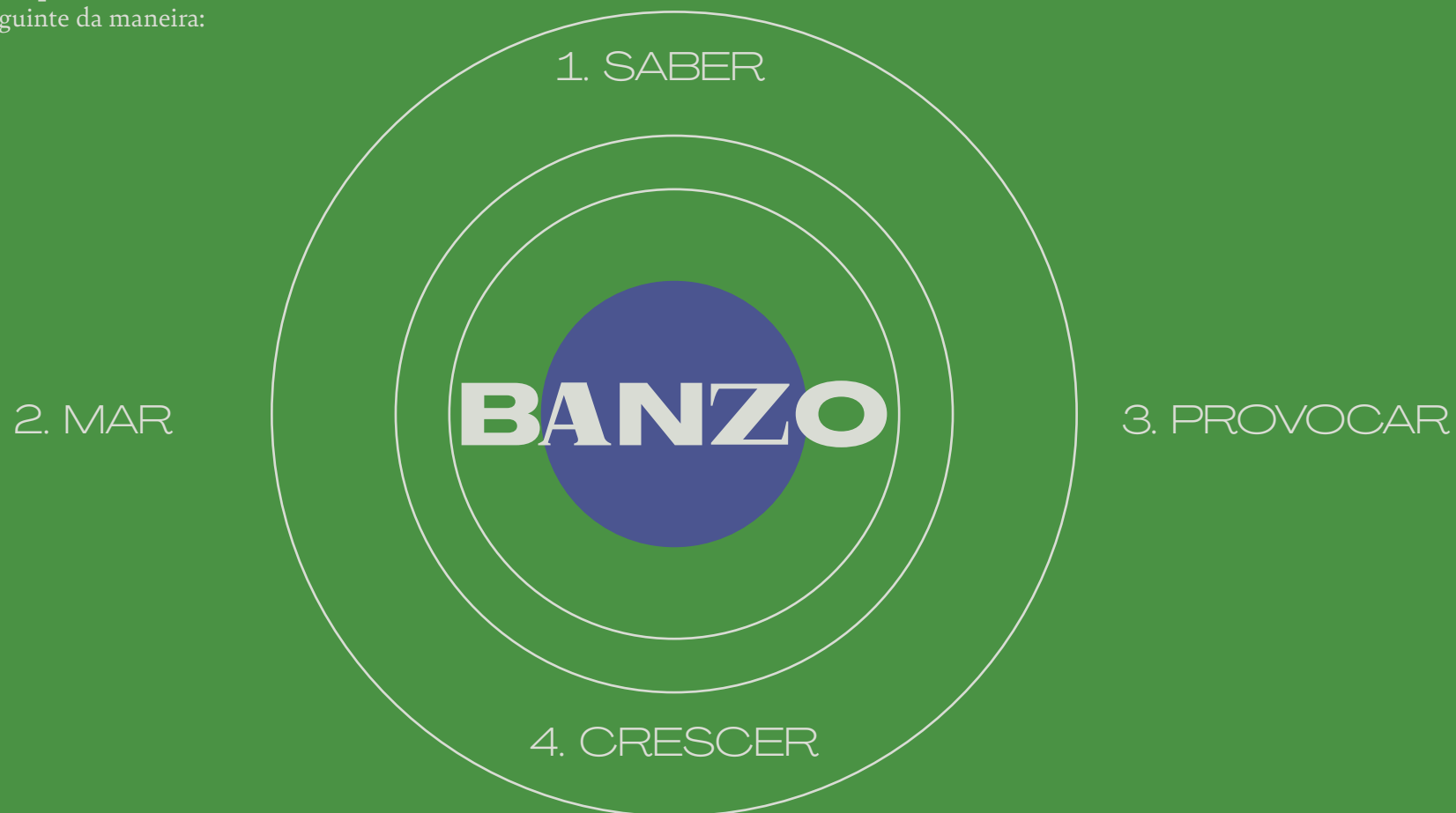
Ou acesse pelo o link:

<https://www.youtube.com/watch?v=AFbnj0Y56IQ>



AS MÚSICAS

As músicas, já apresentadas neste relatório, podem ser ouvidas em versão demo, [clikando aqui](#).* As músicas se dividem da seguinte da maneira:





Frame do Videoclipe da música Saber

SABER

Como é que vou saber
Se o que sinto sou eu
Se o que faço criei
Se o que vejo sou eu

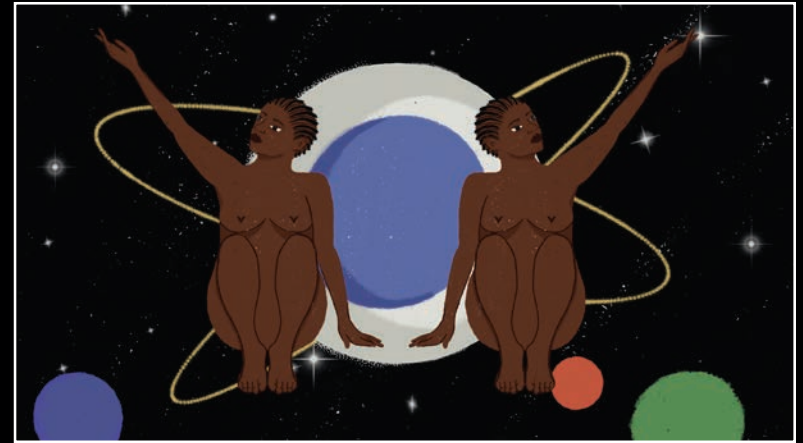
Como é que vou saber
Se o que eu vejo é meu
Se o que faço sou eu
Se o que sinto criei

Como é que vou saber
Se o que eu faço é meu
Se o que vejo criei
Se o que sinto sou eu

É saudade enorme que nem sei de que
Aperto, sabe?
parece que falta um pedaço de você
Eu fui capturada
e desde então
eu sei que são duas de mim.

Que vejo em várias
de minhas várias feridas
E cada marca
tem um quê que se perdeu por aí
Mas te vejo nas alegrias também
Eu vejo eu num futuro onde
Eu sou eu e mais ninguém

Eu posso sonhar
E não falar só de dor
Eu e tu sorrindo,
vale mais do que todo esse banzo.



Proposta de Storyboard/
Style frame para a música
"Saber"







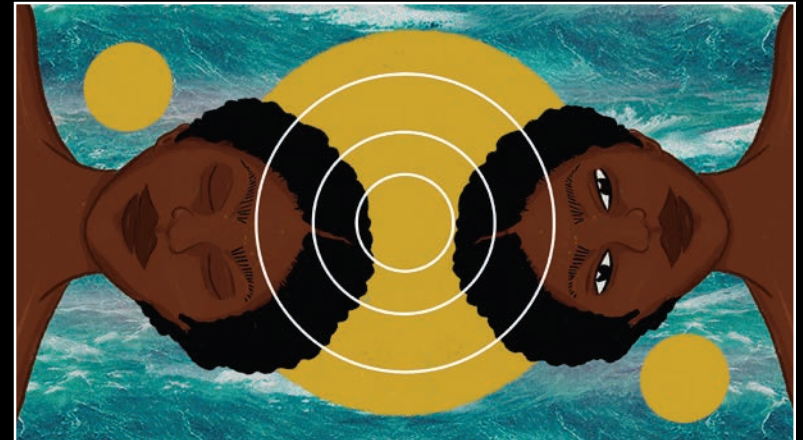
MAR

Quando passei no mar
Não pude nem falar
Tive que me calar

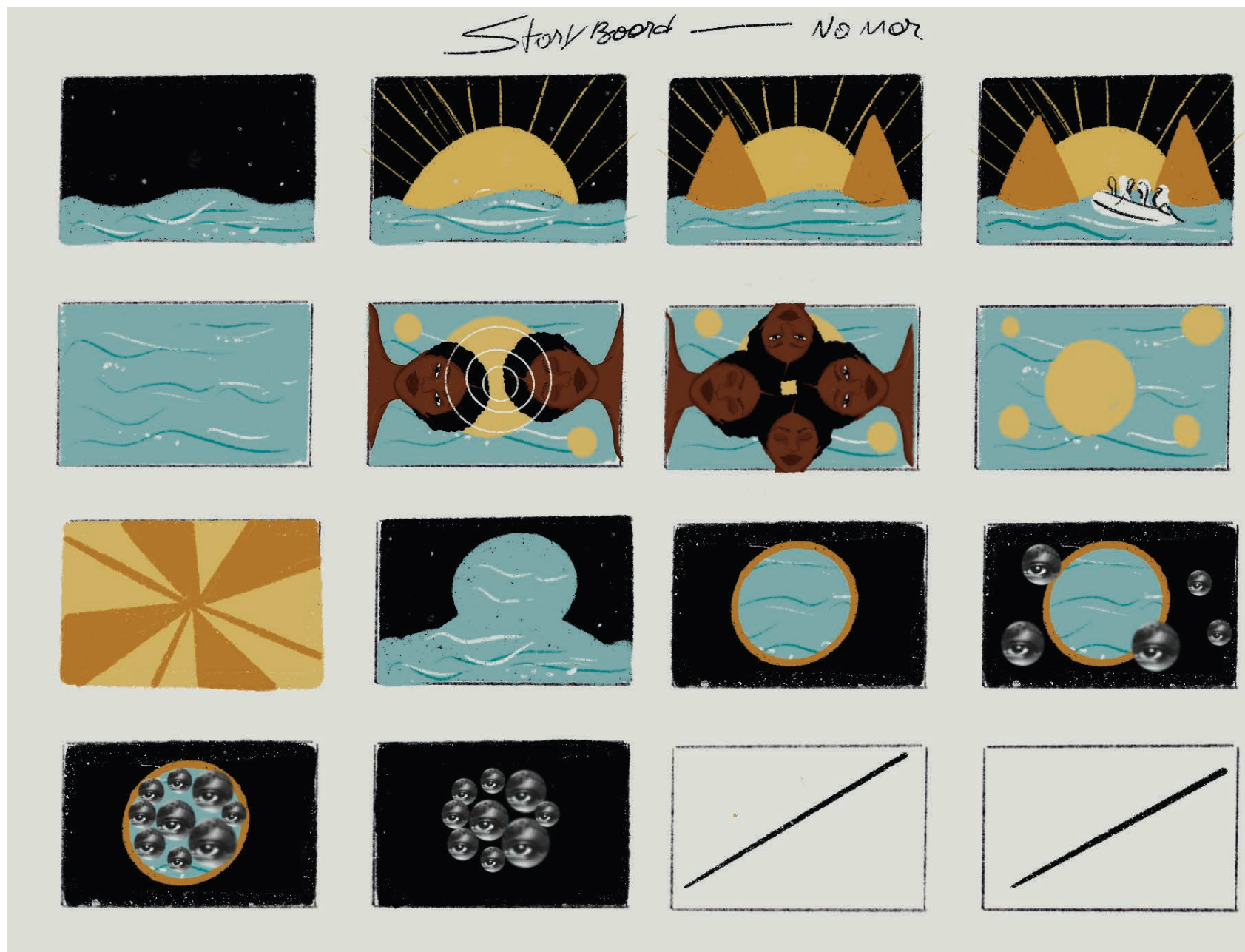
Mas foi só ali
Não passa da dali
Nunca vou aceitar

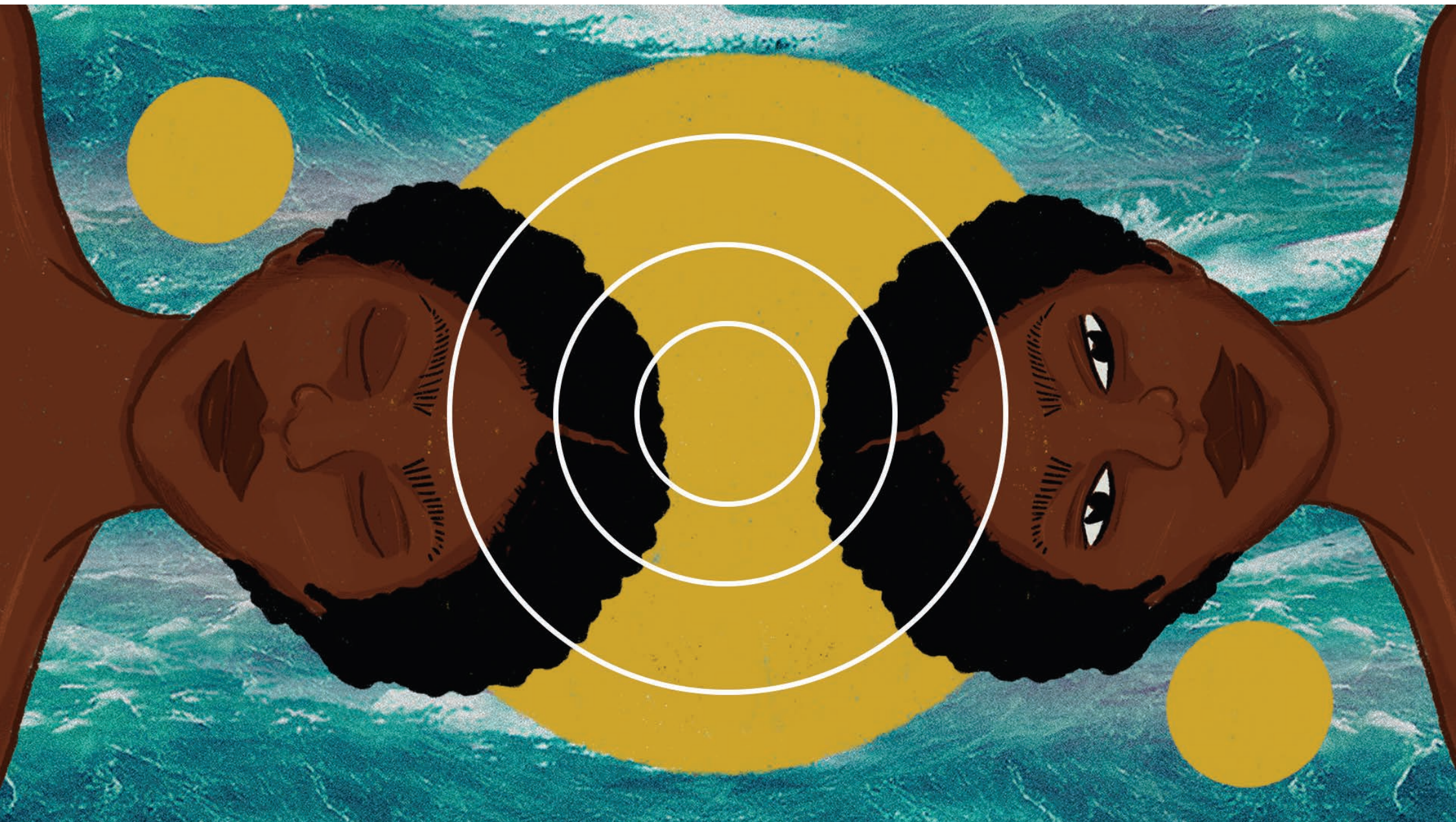
No mar, passei
No mar, nadei
No mar, perdi
No mar, pulei

Maltratado, castigado, revoltado
Não pude aceitar



Proposta de Storyboard/
Style frame para a música
"Mar"









PROVOCAR

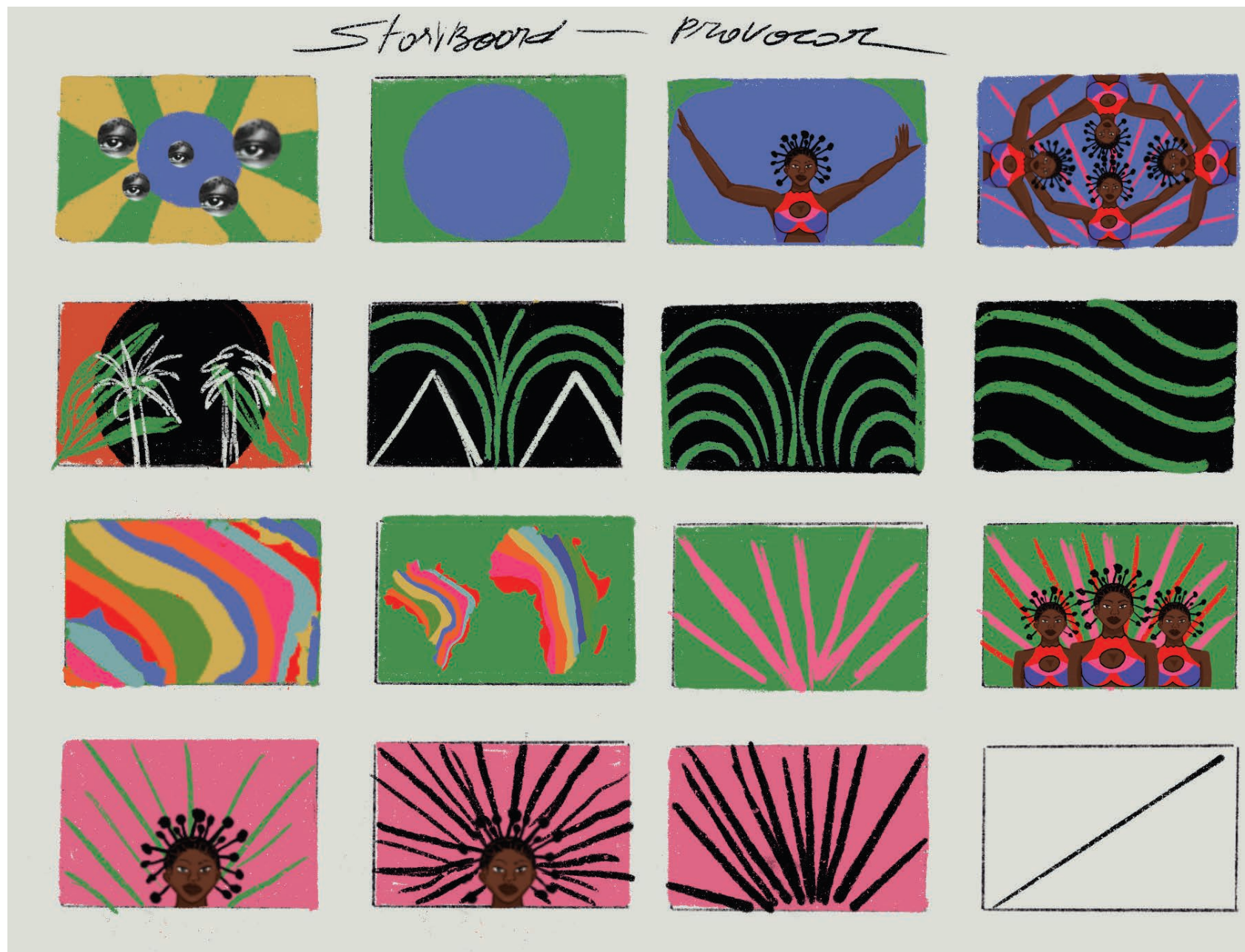
Quero, e posso provocar com os olhos
Espero, que esse meu jardim aflore

Eu plantei, cuidei e agora posso vestir
Vou comer e beber e tenho pra onde ir

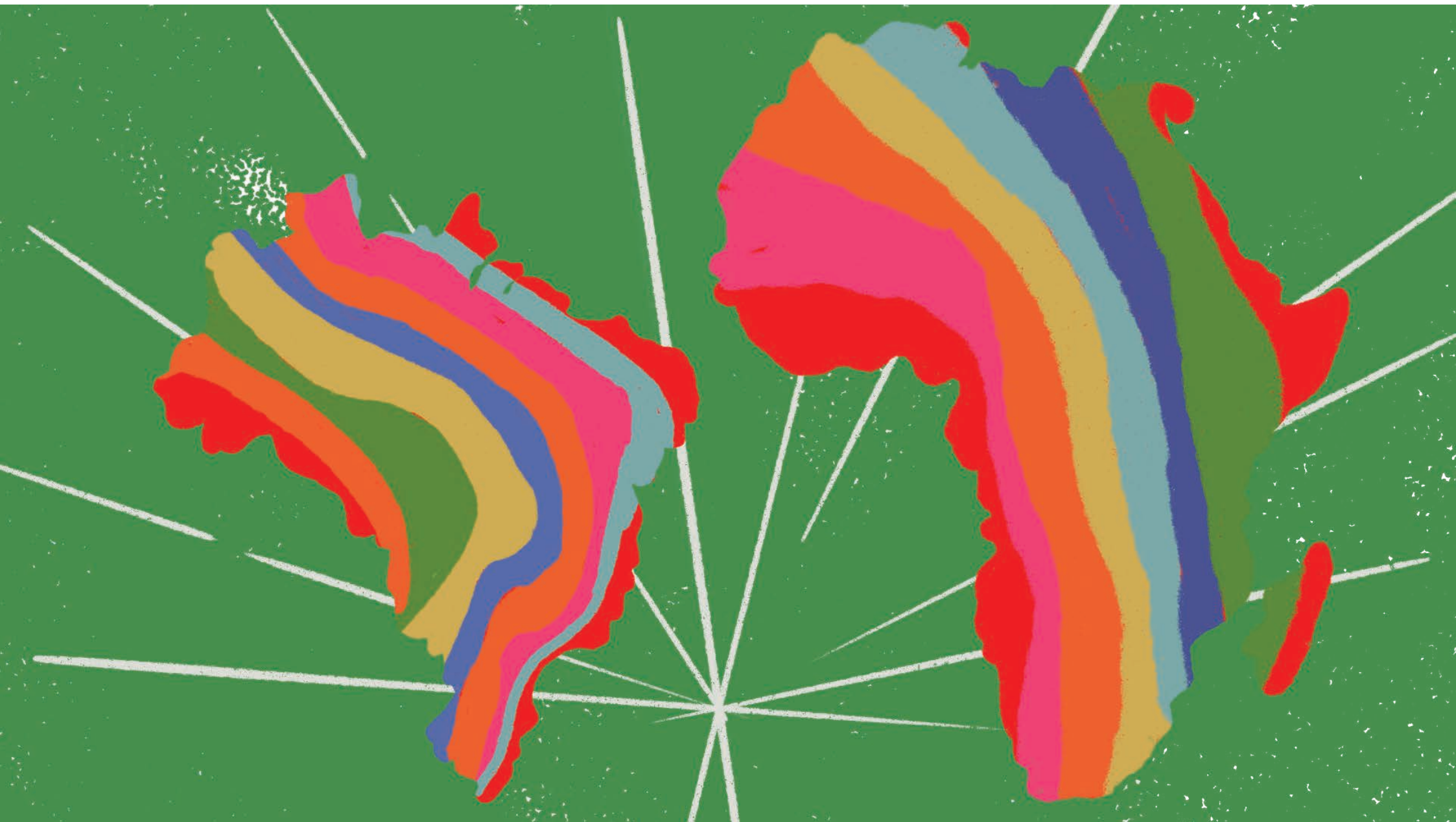
E posso demorar,
chegando como sou
Vou me tranquilizar,
pois tenho muito amor
pra você, e pra mim também,
vou viver,
cultivando o nosso bem í



Proposta de Storyboard/
Style frame para a música
"Provocar"







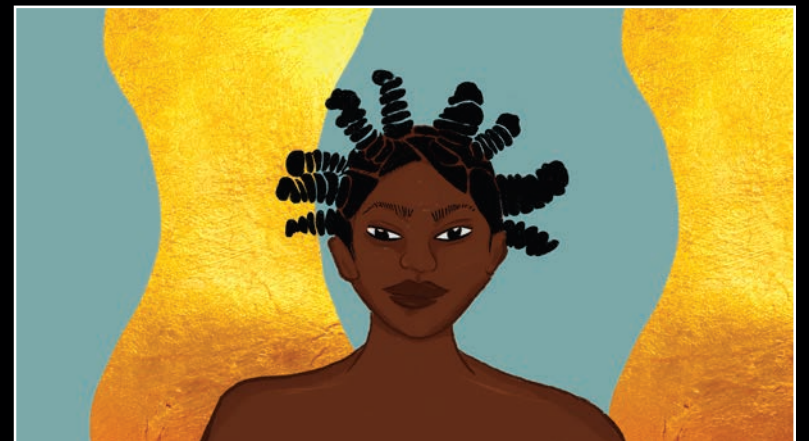


CRESCER

Eu trancei com você,
Trancei pra poder, crescer
Então me vejo.
Eu trancei com você,
pra fazer crescer
Um bem em você e em mim

Então cruza, passa, a rasteira
Cê caiu mas não vai parar
Me enrolei mas não fiz besteira
Tô sabendo que vou chegar

Meu cabelo armou pra ficar mais seguro
Não me fala mas não, gosto do que possuo
Meu cabelo falou que chamaram de duro
Nao me fala mas não gosto do que possuo



Proposta de Storyboard/
Style frame para a música
"Crescer"





A large, solid pink circle is positioned in the center of the slide, partially overlapping the text.

6. CONCLUSÃO E CAMINHOS FUTUROS

6. **CONCLUSÃO E CAMINHOS FUTUROS**

A realização desse projeto foi a maneira que encontrei de me aprofundar em alguns dos meus assuntos de interesse e também um pontapé inicial de uma nova fase. Foram muitas as dificuldades apresentadas ao longo do caminho, conciliar estudos com trabalho, pandemia, isolamento social, saúde mental abalada e emoções à flor da pele. Mesmo assim, poder fazer um trabalho autoral e me expressar de maneira totalmente autônoma foi, terapêutico e uma enorme realização pessoal.

Aqui tive a oportunidade de relacionar muitos dos conhecimentos adquiridos nos meus 6 anos de ESDI com minhas experiências e percepções de mundo. Administrar projetos, criar conceitos e traduzi-los em realidade é um aprendizado que irei levar para o resto da minha vida profissional.

Banzo é um projeto no qual tenho desejo de dar continuidade e expandi-lo. Vale ressaltar que o que foi apresentado neste relatório é uma versão piloto de um produto com potencial para ser maior. Entre os apontamentos que podem transformar este projeto em um produto mais completo, estão o desenvolvimento da gravação dos fonogramas das músicas do EP de forma profissional, em um estúdio e acompanhada de um produtor. Além disso, o desenvolvimento das animações das três músicas adicionais do EP será realizado a partir do storyboard aqui apresentado. Para viabilizar tal continuidade do projeto com a qualidade profissional que aspiro, pode-se apontar também como caminho futuro um projeto para captação de recursos que visem cobrir as etapas adicionais de produção apontadas aqui como também a divulgação do produto final de maneira planejada e coordenada.



7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

7.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AFROFUTURISMO: A Necessidade de Novas Utopias | Nátaly Neri | TEDxPetrópolis, 2018. 1 vídeo (16'09"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=D1y9yZRpis>. Acesso Janeiro de 2020

ALBERTO HENSCHER. Instituto Moreira Salles. Disponível em: <<https://ims.com.br/titular-colecao/alberto-henschel/>>. Acesso em junho de 2021.

ALMEIDA, Ana Beatriz. Black is King: Uma análise decolonial. SP-ARTE. 4, agosto, 2020. Disponível em: <<https://www.sp-arte.com/editorial/black-is-king-uma-analise-decolonial/>>

ALMEIDA, Silvio. A teoria do véu e a dupla consciência em W. E. B. Du Bois. Jacobin Brasil. 23 de março de 2021. Disponível em: <<https://jacobin.com.br/2021/02/a-teoria-do-veu-e-a-dupla-consciencia-em-w-e-b-du-bois/>>

BLUESMAN, Baco Exu do Blues. Direção: Douglas Ratzlaff Bernardt. 2018, 8', Sonoro, Cor. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-xFz8zZo-Dw>

BLACK IS KING. Direção Beyoncé Knowles-Carter, Kwasi Fordjour, Emmanuel Adjei, Blitz Bazawule, Ibra Ake, Jenn Nkiru, Jake Nava, Pierre Debusschere, Dikayl Rimmasch. USA: Disney+ Walt Disney Studios Motion Pictures, 2020, 85', Sonoro, Cor

BAIRRÃO, J. F. M. H.; TOLEDO, G. M.; ANDRADE, W. M. O desenho animado como ferramenta de auxílio à pesquisa: a aplicação da rotoscopia em estudos de movimentos corporais. In: SIMPÓSIO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 2006, Ribeirão Preto. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/148733271934842755911498226610676861839.pdf>

CARNEIRO, Sueli. Enegrecer o Feminismo: A Situação da Mulher Negra na América Latina a partir de uma perspectiva de gênero. Portal Geledés. 06 de março de 2011. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/enegrecer-o-feminismo-situacao-da-mulher-negra-na-america-latina-a-partir-de-uma-perspectiva-de-genero/?gclid=CjwKCAjw64eJBhAGEiwABr9o2FFa9Y2YdjPVS7a-s1YNhW6qZuQuoDjGldJb6UFRFWFn77LaCxN1hho-CyCgQAvD_BwE>

COLLECTION petites planètes | volume 16 | Naná Vasconcelos. Direção: Vincent Moon. Produção: Vincent Moon e Naná Vasconcelos. Recife: 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=c74M2eowmS8>. Acesso em Novembro de 2019

DAVIS, Angela. **Mulheres, Raça e Classe**. Tradução: Heci Regina Candiani. São Paulo: Boitempo, 2016.

DUTRA, Mari. Amazofuturismo imagina um futuro indígena e cyberpunk. Hypheness. 11 de março de 2020. Disponível em: <<https://www.hypheness.com.br/2020/03/amazofuturismo-imagina-um-futuro-indigena-e-cyberpunk/>>

EVARISTO, Conceição. Vozes-Mulheres. Literafro. 25 de novembro de 2019. Disponível em: <<http://www.letras.ufmg.br/literafro/autoras/24-textos-das-autoras/923-conceicao-evaristo-vozes-mulheres>>

FERLA, Ruth. Afrofuturism: The Next Generation. The New York Times. 12 de dezembro de 2016. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2016/12/12/fashion/afrofuturism-the-next-generation.html>>

GARCIA, Cecilia. Projeto Sonora cria viagens de aprendizado e imaginação por meio do som. Portal Aprendiz. 19, abril, 2018. Disponível em: <<https://portal.aprendiz.uol.com.br/2018/04/19/projeto-sonora-cria-viagens-de-aprendizado-e-imaginacao-por-meio-do-som/>>

GILROY, Paul. O Atlântico negro. São Paulo: Ed. 34, 2001

Hooks, Bell. **Ensinando a transgredir: A educação como prática da liberdade**. Tradução: Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019. KABRAL, Fábio. AFROFUTURISMO: ensaio sobre

narrativas, definições, mitologia e heroísmo. In: LIMA et. al (Org.). *Ensaio Sobre Racismos: Pensamento de Fronteira*. São José do Rio Preto: Balão Editorial, 2019.

LOPES, Nei. *Novo Dicionário Banto do Brasil*. Rio de Janeiro: Pallas, 2006

MAKL, Luis Ferreira. Artes musicais na diáspora africana: improvisação, chamada-e-resposta e tempo espiralar. **Literatura e Música**, Florianópolis, n. 11, p. 55-70, jan./jun. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2176-8552.2011n11p55>. Acesso em: 22 Ago. 2021.

ORÍ. Direção: Raquel Geber. Roteiro Maria Beatriz Nascimento. 1989, 82', Sonoro, Cor. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XJYct4MGuYk>

O QUE é afrofuturismo? | Fabio Kabral | TEDxMauá, 2019. 1 vídeo (16'48"). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RmiYQfhlsUE&t=150s>. Acesso em Outubro de 2019

PARTIDO ALTO. Direção: Leon Hirszman. Rio de Janeiro, 1976, 22', Sonoro, Cor

REGINA, Thaís. Afrofuturismo e a coragem de abraçar o caos. Monkeybuzz. 15 de agosto de 2019. Disponível em: <https://monkeybuzz.com.br/materias/afro-futurismo-e-a-coragem-de-abracar-o-caos/>

ROCHA, P. G. M. **O som Afrofuturista: elaboração da ficção sônica Impactitos por Disco Duro**. 2021. 221 f. Dissertação (Mestrado em Música) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

SPACE IS THE PLACE, Sun Ra. Direção John Coney. USA. 1974, 85', Sonoro, Cor

SOJOURNER TRUTH: Ain't I a Woman?. National Park Service. Disponível em: <https://www.nps.gov/articles/sojourner-truth.htm>. Acesso em julho de 2021.

VENEZIANO, Pedro. **Mutuo**. Universidade Estadual Paulista. Orientadora: Prof^a Dr^a Fernanda Henriques. 2015. Disponível em: Mutuo by Pedro Veneziano - issuu - Acesso em: Outubro de 2019.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Sojourner Truth

Figura 2. criando por Estúdio Pianofuzz, retirado do projeto de conclusão “Mútuo” 2015, Pedro Veneziano.

Figura 3. Fotogravura de dois garotos Ngangela brincando com seus arcos de boca, 1930. Angola, África.

Figura 4. Frames do vídeo “Foli (there is no movement without rhythm)” (“Não há movimento sem ritmo”), de Thomas Roebers e Floris Leeuwenberg Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IVPLluBy9CY>

Figura 5. Naná Vasconcelos em “Collection petites planètes •volume 16”, por Vincent Moon (2011).

Figura 6. Moodboards criados durante a pesquisa.

Figura 7. Cenas do documentário “Partido Alto”, dirigido por Leon Hirszman (1976).

Figura 8. Capa do livro “A Cientista Guerreira do Facão Furioso”, Editora Malê (2019).

Figura 9. Capa do livro “Invisible Man” (Homem Invisível), de Ralph Ellison.

Figura 10. Capa do álbum “Crystal Spears” de Sun Ra.

Figura 11. Cena do filme “Space is the place”, 1974.

Figura 12. Cenas do filme “Black is King”, de Beyoncé.

Figura 13. Cenas do curta “Bluesman”, de Baco Exu do Blues.

Figura 14. amazofuturismo, por João Queiroz.

Figura 15. Aplicativo Biophilia, Björk.

Figura 16. Esboço wireframe da plataforma que seria desenvolvida.

Figura 17. Wireframe da plataforma que seria desenvolvida.

Figura 18. Layouts preliminares da plataforma que seria desenvolvida.

Figura 19. Registro do brainstorm.

Figura 20. Playlist Criadas no processo criativo, disponível em

Figura 21. Capa do Álbum Bom mesmo é estar debaixo d’água - Luedji Luna 2020

Figura 22. Frame da performance de Madison MaFerrin na plataforma Audiotree. 2019. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=VPC2KxKHfdU&t=326s>

Figura 23. Frames da performance de Mayra Andrade no ColorxStudios. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nTrtasaAO1A>

Figura 24. Frames da performance de FACESOUL no ColorxStudios. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=i7Ck3vHqQWM>

Figura 25. Captura de tela do aplicativo Garage band com as faixas de Banzo

Figura 26. Foto de um dos dias de gravação no banheiro

Figura 27. Captura de tela do projeto da música “Saber” no aplicativo Garageband

Figura 28. captura de tela de parte do mood board criado ao longo trabalho via Pinterest

Figura 29. Capas de discos

Figura 30. Algumas obras de Lina Iris Viktor

Figura 31. Acrílica sobre linho, Delphine Desane, 2020

Figura 32. Acrílica sobre tela, Cas Namoda, 2020

Figura 33. Acrílica sobre tela, Tiffane Alfonseca, 2020

Figura 34. Captura de tela da playlist criada com referências de clipes de animação.

Figura 35. Frames do Vídeo clipe “All Caps”, Madvillain

Figura 36. Frames do Vídeo clipe “Pro Mundo ouvir”, Duda Beat

Figura 37. Mood boards criados para as personagens de Banzo

Figura 38. Ilustrações autorais criadas na fase experimental

Figura 39. Estudos de anatomia e composição das personagens

Figura 40. Vistas da personagem do ano de 1645

Figura 41. Vistas da personagem do ano de 2045

Figura 42. Vista da fusão das personagens

Figura 43. Conjunto de algumas fotografias etnográficas de Alberto Henschel

Figura 44. Capturas de tela do processo de rotoscopia

Figura 45. Capturas de tela do projeto no After Effects

Figura 46. Captura de tela do projeto no Illustrator

NOTA

Olá! Fico feliz com o seu interesse no projeto. Caso você esteja lendo esse relatório no futuro e algum link do resultado não esteja disponível, fique a vontade para entrar em contato através do email tetiiz@icloud.com ou telefone +55 21 973896494.

Stephanie Gonçalves
Designer gráfico
@tetiiz

