



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**COMUNICAÇÃO COM HABILITAÇÃO EM PRODUÇÃO CULTURAL**

**FELIPE TEIXEIRA VAQUEIRO**

**SAGA DIAMANTINA, ATO 1: EPISÓDIO PILOTO**

Salvador

2023

**FELIPE TEIXEIRA VAQUEIRO**

**SAGA DIAMANTINA, ATO 1: EPISÓDIO PILOTO**

Memorial descritivo do Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Produção Cultural.

Orientadora: Profa. Dra. Regina Gomes

Salvador

2023

## AGRADECIMENTOS

Sempre temi e ansiei pelo Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Hoje, próximo a conclusão do ciclo da graduação, só tenho a agradecer a todas as pessoas que passaram pela minha vida e contribuíram para que eu conseguisse realizar o trabalho final - o que só foi possível graças às ajudas, colaborações, amparo e fé das pessoas que me cercam e me cercaram ao longo do processo.

A Leôncio, grande inspirador de todo esse trabalho, agradeço pela amizade e confiança em me permitir ficar imerso em suas histórias. Nada disso seria possível sem sua contribuição e acolhimento com o projeto.

A meu pai Ricardo e minha mãe Livia por todo apoio incondicional na minha caminhada profissional, como também existencial. Obrigado por acreditar na minha capacidade de realização, por me acolher nos meus momentos difíceis e por me fazer conhecer o amor de perto.

A meu irmão Lucas, agradeço por ser quem você é, por me inspirar e mostrar que é possível tirar ideias do papel. Aprendi muito com você, mesmo de longe, observando suas conquistas e enxergando em mim mesmo, também, a capacidade criativa e realizadora que sempre enxerguei em ti.

A minha orientadora Regina Gomes, os meus sinceros agradecimentos por toda a parceria e troca. Não me imagino realizando esse trabalho com outra pessoa. Obrigado por conseguir manter o equilíbrio necessário entre a cobrança e a compreensão diante dos obstáculos que surgem durante a produção de um trabalho.

Ao professor Adriano Sampaio, agradeço pela fé e confiança em mim ao longo de todo esse tempo na faculdade. Você me fez acreditar em mim mesmo, nos meus sonhos e ideias. Além disso, tenho muita gratidão por toda experiência vivida no meu período como estagiário da Agenda Arte e Cultura, da qual Adriano é o professor responsável. Um grande abraço para todos “agenders”.

A Tais Bichara e Carol Morena, amigas e grandes referências na produção audiovisual e cultural, obrigado por acreditar na “Saga Diamantina” desde sempre, por me ajudar a entender e escrever melhor sobre toda essa ideia. Espero que possamos realizar novos projetos juntos, mais vezes.

A Paula Holanda, agradeço pela inspiração acadêmica e por me mostrar nela um caminho para a música. Assistir a defesa de seu trabalho de conclusão, anos atrás, me inspirou a percorrer um caminho que fizesse amplo sentido para mim, e revelou o amor que compartilhamos pelo “faça-você-mesmo”.

Aos meus colegas e ex-colegas de banda, Tangolo Mangos - Jontonho, Deno, Peu, Neca e Brian - o meu mais profundo sentimento de parceria e amizade. Obrigado por acreditarem na potência dessa música, por me auxiliarem em diferentes processos ao longo do caminho e por estarem juntos nesse sonho complicado que é a subsistência e sobrevivência através do fazer artístico autoral. Espero, um dia, lançar junto com vocês esse projeto em sua versão completa.

A meus amigos do Bacharelado Interdisciplinar (que cursaram tantas matérias comigo que parecia até que eram da FACOM), Gabi Ricci e Estevam, agradeço por toda parceria e cumplicidade ao longo da graduação. Encontrar vocês - e várias outras amizades que fui fazendo ao longo do caminho - pelo campus fazia eu me sentir menos só no mundo. Gostaria de agradecer, também, a todas as pessoas que passaram por meu caminho universitário e contribuíram, de uma forma ou de outra, para meu desenvolvimento enquanto estudante, profissional e humano. A lista é grande e sei que, mesmo sem citar a todos, fizemos conexões profundas que ainda vão render diversos frutos. Eu amei dividir esses dias com vocês, amigues. Vocês sabem quem são, e eu amo vocês.

A Caio Araújo, também conhecido como Rei Lacoste, obrigado por toda assistência e consultorias técnicas sobre roteiro e outras demandas audiovisuais.

Ao meu time de produção audiovisual Tota, Peu Anias e Ray, os meus mais profundos agradecimentos. As últimas semanas sem o auxílio de vocês seriam catastróficas. Obrigado por acreditar no meu trabalho e no projeto. Agradeço também a Julia Lyra, Samuca e Clarinha SFX pelas contribuições pontuais ao longo do processo de animação e confecção de cenários, bem como a Airi, Lu Calmon e Raís pelos equipamentos emprestados.

A Rafaella Paternostro, o meu mais sincero e profundo agradecimento pelo constante auxílio ao longo do processo de revisão deste documento, bem como a Gabriel da Hora e Moquequinha - que nos despertaram muitas risadas durante os encontros realizados para revisar a versão final do texto.

A Iago de Ogum, agradeço por estabelecer a ponte de contato entre Leôncio e eu. Sua ajuda foi de extrema importância para a viabilização de todo projeto. Espero um dia conhecer o sítio arqueológico da Serra das Paridas com você.

Ao grupo australiano King Gizzard and the Lizard Wizard, que tanto acompanhou meus fones ao longo de toda a jornada, obrigado por me recordar que discos podem sim contar histórias, por me fazer lembrar e acessar a potência expressiva que é gerar uma narrativa através de um punhado de canções.

A Eiichiro Oda, obrigado por presentear a minha geração com a maior epopéia da atualidade que é a obra One Piece. Para além de verdadeiras lições acerca de como estruturar uma história e elementos narrativos, seu trabalho me tocou e me sensibilizou de maneira transformadora. Meus dias teriam sido mais difíceis sem a companhia do bando do pirata que estica. Vamos em frente!

## **EPÍGRAFE**

"Você pode estar sozinha agora... mas um dia  
você definitivamente encontrará companheiros.  
Ninguém vem a esse mundo para ficar sozinho"

Jaguar D. Saul (Eiichiro Oda)

## RESUMO

O presente trabalho consiste na produção do episódio-piloto, de 3 minutos e 47 segundos, “Saga Diamantina, Ato 1” referente ao álbum visual “Saga Diamantina”, da banda independente soteropolitana Tangolo Mangos. O produto constitui uma narrativa híbrida em vários aspectos (som/imagem, fabulação/realidade, animação/live action). O garimpo de diamantes na Bahia ocupa lugar central na narrativa, que também é atravessada por temas como existencialismo, natureza e misticismo.

**Palavras-chave:** álbum visual; videoclipe; indústria fonográfica; banda independente; Chapada Diamantina; mídias híbridas.

## **ABSTRACT**

The present work consists of the production of the pilot-episode (approximately 3 and a half minutes) “Saga Diamantina, Act 1” referring to the visual album “Saga Diamantina”, by the independent band Tangolo Mangos from Salvador. The product constitutes a hybrid narrative in several aspects (sound/image, fiction/reality, animation/live action). Diamond mining in Bahia occupies a central place in the narrative, which is also crossed by themes such as existentialism, nature and mysticism.

**Keywords:** visual album; music video; recording industry; indie band; Chapada Diamantina; hybrid media.



## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	11
1. INTRODUÇÃO .....	13
2. REVISÃO DE LITERATURA .....	17
2.1 Conceituando o <i>álbum visual</i> .....	17
2.2 Considerações acerca do <i>álbum musical</i> .....	19
2.3 <i>Videoclipe</i> e o seu parentesco direto com o <i>álbum visual</i> .....	22
2.4 O <i>filme musical</i> : diferenças e semelhanças com o <i>álbum visual</i> .....	25
2.5 <i>Episódio piloto</i> como amostra prática de conteúdo serializado .....	26
2.6 Breve apanhado acerca da Chapada Diamantina e do garimpo de diamantes .....	28
2.7 Considerações finais .....	31
3. MEMORIAL DESCRITIVO .....	33
3.1 Primeiros passos .....	33
3.2 Processos de roteirização e criação de storyboard .....	34
3.3 Reencontros com Leôncio .....	35
3.4 Produção musical: processos de arranjo, gravação e mixagem .....	37
3.5 Produção audiovisual: direção de arte, linguagens gráficas e escolhas estéticas do filme .....	38
3.6 Do YouTube a inteligência artificial: uso de imagens externas .....	40
3.7 Produção audiovisual: processo de edição e montagem .....	41
3.8 Considerações sobre aspecto financeiro e <i>modus operandi</i> faça-você-mesmo.....	41

<b>3.9 Notas finais: prognóstico e futuro do produto .....</b>	<b>42</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>44</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>52</b>

## APRESENTAÇÃO

Sou Felipe Teixeira Vaqueiro, natural de Salvador, tenho 25 anos e dei início no curso de Comunicação Social com habilitação em Produção Cultural em 2016.1 na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (FACOM – UFBA). Sou músico e também desenvolvo trabalhos no campo audiovisual.

A escolha por esse curso se deu por eu enxergar nele uma ponte entre o fazer artístico e o mercadológico. Em algum grau, esse pensamento fazia sentido na época do vestibular. Eu não imaginaria o quanto minha visão de mundo e de humanidade se alteraria tanto ao ingressar no curso de comunicação. Sobretudo, as chamadas “disciplinas reflexivas” - que equivalem aos códigos COM101, COM102, COM103, COM104, COM105 e COM106 - explodiram minha cabeça, acho que fui pego desprevenido, provavelmente por não dimensionar anteriormente a grandiosidade dessa área do conhecimento. A semiótica, em particular, me abriu as portas acerca de várias percepções sobre o mundo, sobre pessoas e sobre o próprio ato de pensar, significar e comunicar. Entrei no curso com muitas dúvidas, e agora sinto que saio com tantas outras novas perguntas, mas também com um punhado de respostas para perguntas que eu sequer pensava em fazer - o que acredito ser algo normal.

Escrever esse texto de apresentação me deu um frio na barriga maior do que o esperado, talvez por representar o fechamento de um ciclo e conseqüente abertura de um novo. Acho que aproveitei a FACOM. Integrei a Agenda Arte e Cultura como estagiário, conheci muitas pessoas, frequentei assiduamente a varandinha, me apresentei com a banda que eu integro - o grupo Tangolo Mangos - no festival FacomSom e tive contato com profissionais incríveis. Me arrependo de não ter me arriscado em outras instâncias, bem como de não ter me dedicado a certos compromissos da maneira que eu julgo mais coerente, mas tenho em mim a certeza de que eu fiz o melhor que eu podia, pelo menos naquele momento, com as ferramentas e afetos dispostos da maneira em que estavam. Me arrependo de ser passivo com algumas questões, como a normalização de certos padrões hegemônicos que eu considero agressivos ou hostis na relação entre alguns professores e alunos.

Fazendo coro a diversos colegas, a FACOM carece de práticas mercadológicas dentro do programa curricular de Produção Cultural, mas isso não significa que matérias presentes na grade não possibilitaram e fomentaram muitas dessas práticas. Às vezes é necessário se agarrar às oportunidades. A minha caminhada pela FACOM foi marcada pelo meu hábito insistente de relacionar demandas da faculdade com algum projeto da minha carreira artística pessoal e profissional com música. Na verdade, os trabalhos em que tive melhor desempenho estão ligados a essa prática pessoal de “matar dois coelhos com uma cajadada só”. A partir de atividades e proposições vindas das disciplinas universitárias, realizei o financiamento coletivo do primeiro EP do Tangolo Mangos, produzi o primeiro clipe da banda, desenvolvi um protótipo de planejamento de marketing para o grupo... e a lista não para por aí. Eu não poderia deixar passar a oportunidade de cruzar novamente esses dois mundos, pela última vez, no último trabalho da graduação. Apesar de seguir a mesma lógica de cruzamento dos meus mundos acadêmicos e profissionais-artísticos, esse trabalho, certamente, foi o mais desafiador. Aprendi muito no processo e espero conseguir transmitir um pouco do que foi absorvido no processo por meio deste documento.

## 1. INTRODUÇÃO

O Trabalho de Conclusão de Curso aqui apresentado consiste na produção do episódio-piloto do futuro álbum visual “Saga Diamantina” da banda soteropolitana Tangolo Mangos<sup>1</sup>, intitulado “Saga Diamantina - Ato I”. O episódio se configura como uma narrativa híbrida em diversos aspectos- som/imagem, fabulação/realidade, animação/live action.

O álbum “Saga Diamantina” surge e se norteia a partir de histórias e crônicas de vida contadas pelo guia de trilha e ex-garimpeiro Leôncio do Remanso (comunidade quilombola nas proximidades de Lençóis-BA), que eu e outros membros da banda conhecemos na Chapada Diamantina, em 2017. Desse encontro surgiram canções e temas instrumentais inspirados nos relatos de Leôncio e na própria região da Chapada, seus elementos naturais e culturais. O episódio-piloto, “Saga Diamantina - Ato I” apresenta a primeira parte dessa história e universo audiovisual, além de estabelecer pilares técnicos e estratégicos para a realização da versão completa do projeto num futuro próximo.

A vontade e inspiração de realizar esse trabalho nasceu em 2017. Neste ano, em abril, visitei pela primeira vez o Vale do Pati, na Chapada Diamantina, onde conheci, interagi e convivi com diversos guias de trilha, oriundos de diferentes localidades da Chapada. Lá, numa noite de música e pinga, conheci Leôncio, uma figura muito carismática. Ex-garimpeiro, contador de histórias e conhecedor nato da região, compartilhou com todos ali presentes (alguns amigos e amigas do meu grupo, alguns guias, outros turistas e trilheiros) suas histórias. Na ocasião, duas anedotas me impactaram profundamente: a história de como achou o seu primeiro diamante, ainda na adolescência, e de seus encontros com onças. Depois de alguns dias, voltei para casa extremamente envolto na ideia de musicalizar aqueles contos que eu ouvi. Ainda na Chapada desenvolvi um motivo melódico. Após alguns meses, surgiu a letra, junto com o entendimento de que aquela narrativa não caberia em uma só faixa e que, se fosse possível, eu gostaria de atribuir uma dimensão visual para aquilo tudo. Este processo durou alguns anos, e em cada um deles eu adicionava algum elemento àquele caldo, até que ficou claro que esse trabalho tinha o objetivo de ser o primeiro álbum visual da banda que faço parte, o grupo Tangolo Mangos. A música que eu havia escrito inicialmente se tornou o

---

<sup>1</sup> Os Tangolo Mangos são uma banda soteropolitana formada em 2017 que se identifica com diferentes gêneros musicais, destacando-se o rock clássico, canção popular e música regional nordestina, além de uma estética sonora ligada à psicodelia.

pontapé para criação de um pequeno universo audiovisual e se configurou como primeiro “ato” do que viria a ser esse álbum, batizado, pelo menos a título protótipo, de “Saga Diamantina”. Atualmente, a banda e eu temos 9 faixas ou “atos” compostos, com aproximadamente 25 minutos de duração.

A possibilidade de apresentar um produto como Trabalho de Conclusão de Curso na minha graduação em Comunicação Social com habilitação em Produção Cultural caiu como uma luva no desejo de dar vida a esse projeto. Inicialmente, tinha intenção de realizar o álbum visual completo durante o trabalho, mas, ao longo de conversas com minha orientadora Regina Gomes e reflexões junto aos parceiros de banda, percebi que era inviável produzi-lo neste contexto de tempo escasso e falta de recursos financeiros para realização do filme e disco, ao menos no padrão de qualidade técnica e esmero que sentimos que o projeto merece.

A partir desse confronto entre o desejo de trabalhar na “Saga Diamantina” e o questionamento da viabilidade de realizar o projeto em sua completude, surgiu a ideia de reduzir o produto a uma escala mais palpável e alcançável, que se adequasse às limitações financeiras e temporais impostas pela conjuntura do trabalho. Com isso, nasceu a ideia de realizar o piloto “Saga Diamantina - Ato I”, abertura do disco, que conta com a primeira música composta para o projeto. Além de apresentar o teor estético e narrativo do álbum vindouro, bem como introduzir o protagonista da história, o produto foi categorizado como “episódio piloto” por minha orientadora e eu por ele se relacionar fortemente com essa ideia de ser um protótipo audiovisual inicial de uma produção que tem intenção de ser produzida de maneira serializada e financiada. Meu objetivo é, num futuro próximo, utilizar a produção deste trabalho como artifício para obtenção de financiamento (seja em escala privada ou ligada ao setor público) para realização do álbum visual em sua completude, de modo que esse “episódio piloto” sirva como prova material da capacidade de realizar o projeto e também como amostra da estética e temática envolta no disco.

Recorrentemente, o universo do cinema e audiovisual é associado a orçamentos e custos de produção mais elevados quando comparados com outras linguagens - como a música (COLLETTI, 2016; BACKSTAGE, 2019). Desse modo, a viabilização de um álbum visual está intimamente ligada à obtenção de recurso financeiro, um grande desafio para o cenário dos artistas independentes. Ao mesmo tempo, já habituados a não dispor do capital necessário para realização de obras nos moldes técnicos perpetuados pela indústria cultural, o cenário da

música independente tem uma relação estreita com o “faça-você-mesmo” e a cultura maker, e também com a realização de parcerias, permutas e colaborações com outros artistas, técnicos e produtores (SANTOS, 2017). É neste universo de improviso, gambiarra e “mão na massa” que a banda Tangolo Mangos - e muitos outros grupos do Brasil - têm explorado suas produções e lançamentos até então. Dito isso, o trabalho aqui apresentado foi realizado nesses moldes de produção independente de baixo custo e equipe muito reduzida, com o objetivo de ser uma amostra do projeto completo ao possível financiador, elevando chances de sucesso na obtenção do recurso para realização do álbum visual.

O garimpo de diamantes na Bahia ocupa lugar central nas histórias e, conseqüentemente, nas letras e no roteiro do álbum visual, que também são atravessadas por temas como existencialismo, natureza e misticismo. O “Ato I”, em específico, introduz o protagonista Leôncio, abordando a história, citada acima, do primeiro diamante encontrado pelo garimpeiro na sua juventude, introduzindo ao espectador aspectos sociais, culturais e naturais da Chapada Diamantina.

Durante o planejamento e realização do trabalho, pude me reencontrar com Leôncio, dessa vez em Lençóis, onde ele vive e trabalha. Fui para lá em duas ocasiões, julho e dezembro de 2022. Certamente, estes encontros foram fundamentais e de grande importância. Para além da aprovação e opiniões de Leôncio em relação à música e ao storyboard, dividimos momentos que estão marcados para sempre no meu coração. Voltei desses encontros inspirado e fermentando muitas ideias para o álbum visual em si, para além do piloto a que esse trabalho de conclusão se relaciona. Desde então, mantemos contato pelo WhatsApp, trocamos informações e elucidamos dúvidas e questões que surgem no processo de desenvolvimento do filme.

Por se tratar de uma obra conceitual e tematizada na história de um povo de um lugar (neste caso, garimpeiros da Chapada Diamantina), é necessária uma atenção especial na criação da narrativa e seus elementos, bem como nas iconografias e discursos apresentados. Considerando que este projeto, que tem como tema central as histórias de um ex-garimpeiro do quilombo do Remanso (próximo à Lençóis, Bahia), está sendo capitaneado por um homem de classe média alta, socialmente lido como branco, da maior cidade e capital do estado da Bahia, é imprescindível ter muita cautela, cuidado e atenção. Ainda que atrelado ao alcance de difusão de uma banda independente de médio porte, o produto em questão trará uma

narrativa e tentará representar histórias, crônicas, saberes e aspectos socioculturais da comunidade da Chapada. É substancial que essa narrativa seja a mais autêntica e fiel possível, não só no sentido de ser verossímil na perspectiva histórica, mas também no cuidado para que ela não esteja impregnada com estigmas, exotização e preconceitos reproduzidos socialmente - principalmente considerando o contraste entre quem executa o projeto e de quem a narrativa retrata.

Considerando os aspectos artísticos e conceituais empregados na produção do piloto, é importante mencionar a íntima ligação que a própria banda Tangolo Mangos possui com o audiovisual, na qual, muito além de um mero recurso publicitário para circulação de sua música, a visualidade opera como importante linguagem do arcabouço poético do grupo. O álbum visual aprofunda essa relação já existente entre “música X vídeo” no trabalho do grupo, agora de maneira mais completa, coesa e que se propõe a ser justamente um híbrido entre música e filme, no qual é impossível dissociar um do outro sem que haja significativa perda de sentidos, devido à maneira imbricada e inter-relacionada na qual as duas linguagens se comportam.

A construção do projeto pode ser caracterizada como sendo de caráter híbrido em vários aspectos: som X imagem, fabulação X realidade, animação X live action. É válido destacar a relação afetiva da banda com a Chapada Diamantina, muito visitada e respeitada pelos membros, e com o próprio Leôncio, conhecido numa dessas viagens ao local. Conversas com Leôncio foram gravadas a fim de transportar para o álbum visual o sentimento que o grupo teve ao ouvir as histórias do ex-garimpeiro, com sua própria voz, trejeitos e palavras.



## 2. REVISÃO DE LITERATURA

Este capítulo apresenta conceitos e temáticas relevantes para a realização do produto, investigando o objeto de pesquisa através de uma revisão de literatura acerca dos temas e gerando reflexões consequentes dessa investigação. O conteúdo do capítulo pode ser sintetizado em três categorias, sendo a primeira ligada ao conceito de “álbum visual” (e todas as mídias que o formam e antecedem), a segunda ao “episódio piloto”, e, por fim, a terceira relacionada ao tema abordado na narrativa do produto apresentado neste trabalho de conclusão, isto é, a Chapada Diamantina e a exploração de minérios que marca sua história recente.

### 2.1 Conceituando o *álbum visual*

O *álbum visual* é um produto que consiste num álbum musical de áudio, em geral gravado em estúdio, que possui, associado e intrínseco a ele, um filme ou narrativa visual, geralmente seguindo um conceito em comum (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016). Esse tipo de mídia já foi utilizado pela gigante da música pop Beyoncé em seu álbum homônimo (*Beyoncé*, de 2013), como também por artistas independentes brasileiros em ascensão, como foi o caso de *Oyá Tempo* (2017), da cantora Luiza Lian, *Bluesman* (2018), do rapper baiano Baco Exu do Blues e *Nebulosa Baby* (2021), do compositor Giovani Cidreira. O álbum visual é impactante por desenvolver uma linguagem muito única, que, além de recente e pouco utilizada, expande e funde as noções de disco e videoclipe num outro produto híbrido com novas possibilidades estéticas e mercadológicas (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016).

O disco visual pode ter diferentes formas, podendo ser um filme, seriado integralmente ligado ao áudio, bem como um vídeo ou filme que complemente o disco com duração maior ou menor e com elementos sonoros que não estejam no disco inicialmente (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016), a exemplo do citado *Bluesman*, no qual algumas canções do disco são adicionadas como trilha sonora de um curta-metragem lançado conjuntamente com o álbum. Pode ainda não ser um único filme, mas fragmentos que se complementam, formando um conjunto de episódios ou capítulos - como numa série televisiva - divididos a partir de parâmetros temáticos, conceituais ou baseado nos títulos das faixas do próprio repertório (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016). Os caminhos para a criação de um produto deste tipo são diversos e amplos, e permitem uma experimentação sinestésica em que áudio e vídeo se

aliam de maneira ímpar - mais do que apenas um adereço visual da música, o álbum visual é essencialmente calcado na complementaridade entre os dois universos (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016).

O termo álbum visual foi usado pela primeira vez em 2010, pelo grupo de rock experimental *Animal Collective*, com seu disco *ODDSAC* (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016). Entretanto, a popularização do verbete se deu a partir do disco *Beyoncé* (2013) (HARRISON, 2014; VOGLER, 2016), com 14 faixas de áudio e 18 faixas audiovisuais (com créditos e faixa bônus), disponibilizadas exclusivamente na loja do iTunes e, posteriormente, no YouTube. Porém, trabalhos anteriores ao uso desse termo também podem vir a ser classificados como álbuns visuais, desde que contemplem certos aspectos.

Segundo os estudos da pesquisadora australiana Cara Harrison:

Um álbum visual é um produto audiovisual que tem uma ligação direta com a música do álbum correspondente daquele mesmo artista. Sua duração de álbum é maior que a duração de 3-5 minutos padrão de um videoclipe, e estão presentes fortes relações visuais e textuais para formar continuidade ao longo do álbum inteiro (HARRISON, 2014, p. 16, tradução nossa<sup>2</sup>).

Assim como o videoclipe, o álbum visual permite diferentes formas de construção, dando liberdade para apresentar a música contida no álbum de áudio correlato de diversas maneiras: é possível adicionar, repetir, omitir, remixar ou alterar a ordem de faixas do álbum em áudio na versão em vídeo; utilizar as faixas em tempo integral de vídeo ou selecionar momentos específicos da narrativa para que a música seja ativada; pode apresentar um vídeo que faça referência direta e literal às faixas e suas letras bem como pode trazer um visual que, inicialmente, não tenha nenhuma ligação com o conteúdo semântico da música (HARRISON, 2014). Com elementos do cinema e do gênero videoclipe e do próprio álbum de áudio, os álbuns visuais poderiam ser considerados, a partir do conceito de Dick Higgins, obras intermídia, pois se desenvolvem a partir da intersecção entre dois meios ou mais meios (HIGGINS, 1966). Segundo Harrison, “o álbum visual, assim como o videoclipe, promove

---

<sup>2</sup> “ A visual album is an audio-visual product that has a direct relationship with the music from a corresponding audio album by the same artist(s). Its album length is more than the standard music video length of 3-5 minutes, and strong visual and textual relations are present to form continuity throughout the whole album.”

um álbum de áudio, e assim como o filme, pode expressar narrativas e ser um longa-metragem” (HARRISON, 2014, p. 2, tradução nossa<sup>3</sup>).

Como já mencionado, a grande indústria fonográfica não foi a única que experimentou esse formato. Artistas sem filiação a grandes gravadoras também realizaram álbuns visuais - inclusive no Brasil. Os discos e obras audiovisuais *Oyá Tempo* (2017)<sup>4</sup>, da cantora paulista Luiza Lian, e *Bluesman* (2018)<sup>5</sup>, do rapper baiano Baco Exu do Blues, são alguns exemplos notáveis da produção nacional. O álbum de Luiza, lançado pelo Selo Risco, contava com 7 faixas e um filme média-metragem de 24 minutos de duração. Já o disco de Baco conta com 9 faixas, com participações de artistas convidados e uma temática ligada a questões raciais e à gêneros musicais de origem negra, em especial, o blues, presente em samples do disco. O conteúdo audiovisual do álbum é um curta-metragem de 8 minutos de duração, que traz algumas músicas do disco em seu áudio, mas contém uma história própria. O curta recebeu o prêmio Grand Prix do Cannes Lions em 2019, na categoria “Entertainment for Music”. Mais recentemente, o baiano Giovani Cidreira lançou o álbum visual *Nebulosa Baby* (2021)<sup>6</sup>, que além de apresentar um disco de 13 faixas e um curta-metragem de 13 minutos (de autoria do próprio Giovani e do diretor Edvaldo Raw), ainda adiciona uma outra camada de sentido ao contexto transmidiático do álbum visual através de uma mini websérie documental de 4 episódios - cada um nomeado com um título de faixa do disco - que conta a história do álbum e do artista. Todas as três mídias foram lançadas de maneira concomitante e integrada.

O álbum visual se localiza em certo ponto interseccional entre o álbum de áudio, o videoclipe e o filme cinematográfico. Para compreensão e definição desse produto, faz-se necessário apresentar e discutir os conceitos prévios que o embasam.

## 2.2 Considerações acerca do *álbum musical*

O *álbum musical* ou *álbum de áudio*, na maioria das vezes chamado apenas de *álbum*, é um dos principais produtos da indústria fonográfica e um dos mais difundidos formatos de se produzir, armazenar, compilar, circular e consumir música desde sua popularização na década

<sup>3</sup> “[...] like a music video, the visual album promotes an audio album, and like a film it may express narrative and be of long length.”

<sup>4</sup> *Oyá Tempo* está disponível em: <https://youtu.be/CqXM3uwkIF8>

<sup>5</sup> O filme de *Bluesman* pode ser conferido em: <https://youtu.be/-xFz8zZo-Dw>

<sup>6</sup> O álbum visual *Nebulosa Baby* está disponível em: <https://youtu.be/YPUA6Esvijw>

de 1950 (SÁ, 2009). Ao menos, quando nos limitamos a pensar no consumo de música apenas pela seara sonora e não visual.

Surgido no início do século XX, o álbum consiste numa coleção de gravações de determinado artista, distribuído comercialmente. Inicialmente, as faixas do álbum eram inseridas em um ou mais discos de 78 rotações ou discos de goma-laca (mais tarde substituídos pelo disco de vinil), numa embalagem que se assemelhava a um álbum de fotos (MARSHALL, 2019). O formato do disco de vinil do álbum ficou conhecido como LP, sigla em inglês para *long play*, e se tornou um padrão na indústria por conseguir inserir mais de 20 minutos de áudio em cada lado do disco. Outros formatos surgiram com o disco de vinil, como o EP, sigla para *extended play* (cada lado do disco disponibiliza duas ou três faixas), e o *single* ou compacto, que continha apenas uma faixa em cada lado do disco - estes, no entanto, não teriam duração suficiente para serem considerados álbuns. Fora o vinil, outras mídias físicas como a fita cassete (a partir da década de 70) e o CD (a partir do fim da década de 90) se somaram ao LP como suportes para o álbum (TAINTOR 2004; GAYOSO 2021)

Apesar do álbum ser maior em relação a tempo e quantidade de faixas quando comparado ao single e EP, não há uma formalização exata acerca da duração mínima de um álbum, e a quantidade de faixas pode ser variada (podendo conter, por exemplo, poucas faixas com longas durações), mas não há uma regra. A parada oficial de discos australiana, ARIA (sigla para Australian Recording Industry Association), define<sup>7</sup> um álbum como um lançamento com seis ou mais faixas, ou que tenha duração maior que 25 minutos (ARIA, 2022). Segundo o serviço de streaming Apple Music, no entanto, um lançamento é classificado<sup>8</sup> como um álbum se tiver sete faixas ou mais (ARIA, 2022). As definições da Apple Music para EP consistem num produto que tenha de uma a três faixas (se uma delas tiver pelo menos 10 minutos de duração) e tempo total de 30 minutos ou menos, ou que tenha entre 4 e 6 faixas com duração total de 30 minutos ou menos (APPLE, 2019). É no mínimo curioso que a mesma obra com 6 faixas e 30 minutos seria considerada um álbum pela ARIA e um EP pela Apple Music, revelando que a fronteira entre os dois formatos é difusa. Existe ainda o termo mini-álbum, atualmente muito utilizado pela indústria do k-pop, que está posicionado nesta divisa nebulosa entre álbum e EP/single (ALMEIDA, 2023). Apesar de costumeiramente ser

---

<sup>7</sup>A partir do “Code of Practice for ARIA Charts”, da ARIA, disponível nas referências.

<sup>8</sup>A partir do “iTunes Store Music Style Guide 2.1.5”, da Apple, disponível nas referências.

curto e com uma faixa somente, o single, por outro lado, é definido como um lançamento que tenha de uma a três faixas e tempo total de menos de 10 minutos, pela Apple Music (2019).

De maneira geral, os álbuns têm uma carga de relevância e impacto na carreira artística maior que os singles e EPs (DINES, 2017). No entanto, os últimos permitem ao artista lançar um produto com menos custo, pressão e simbolismo presentes no álbum, além de conseguir trazer mais faixas que um single (DINES, 2017). Ademais, o álbum pode ser uma simples compilação de faixas sem quaisquer ligações de sentido entre si, como também pode se configurar numa obra conceitual, com certa idealização envolvendo todos os elementos do disco, um espírito geral que rege a dimensão conceitual e temática do todo (COSTA, 2018) - e é neste território que o álbum visual costuma se encontrar.

Com o advento e popularização<sup>9</sup> da internet e do computador, tanto a produção quanto o consumo musical passou a ser mediado digitalmente (ARAÚJO, 2011). Os álbuns (bem como outros produtos da indústria fonográfica) passaram a ser disponibilizados na rede para venda ou distribuição gratuita. Embora ainda sejam comercializados, formatos como o CD e o vinil hoje não são mais as principais formas de se consumir álbuns e música, de maneira geral. Atualmente, os serviços de streaming são a principal fonte de consumo musical (ORTEGA, 2022). No entanto, é possível afirmar que os álbuns já não são necessariamente o principal produto de promoção de um artista.

Atualmente, a estratégia de lançar mais *singles* para gerar conteúdo novo e constante tem sido adotada por artistas do grande mercado (KOTECHA, 2018). Segundo o produtor Savan Kotecha<sup>10</sup> (2018), ligado a hits como *What Makes You Beautiful*, do One Direction, e *Can't Feel My Face*, de The Weeknd, “tem tudo a ver com acrescentar conteúdo” (KOTECHA, 2018, tradução nossa<sup>11</sup>). Além dos *singles* e EPs serem mais rápidos - e mais baratos - de serem produzidos, os mesmos também são obras menores em duração, que são consumidas mais rapidamente, diferentemente dos longos álbuns (*ibidem*). Apesar de revelar uma perigosa cultura do consumo rápido e constante, que assola diferentes setores do consumo, a estratégia de lançar *singles* e EPs é muito conveniente por ter um custo e tempo de produção

---

<sup>9</sup> Ainda que, quando comparado ao contexto do século XX, tenha ocorrido um nítido aumento do acesso a equipamentos e conteúdos didáticos referentes à produção musical digital ao longo dos anos 2000 (se intensificando nos anos 2010), a democratização dos meios de produção musical ainda se encontra longe de se efetivar.

<sup>10</sup> Em entrevista cedida ao site da revista Rolling Stone, disponível nas referências.

<sup>11</sup> “It’s all about throwing out content”.

menor (DINES, 2017), resultando na adoção da prática também por artistas da música independente.

### **2.3 Videoclipe e o seu parentesco direto com o álbum visual**

O álbum visual é um híbrido de diferentes mídias, entretanto, o videoclipe se encontra em uma posição de relevância no imaginário coletivo que merece ser destacada. Extremamente popular, é uma das principais maneiras de se consumir música, sendo o gênero audiovisual mais difundido quando se pensa em integração entre música e imagem (CORRÊA, 2006). É muitíssimo improvável que a existência e considerável notoriedade do álbum visual fosse atingida sem o advento e popularização do seu antecessor, o videoclipe. Em algum grau, o álbum visual é uma extrapolação do clipe, a lógica de criação narrativa e simbólica do mesmo aplicada não a uma música apenas, mas sim a um álbum completo. Não é incomum observar consumidores de música se referindo ao álbum visual como “conjunto de clipes de um álbum” ou “um álbum com clipe para todas as músicas”, pensamento que, apesar de não ser totalmente errado, é superficial e redutor, conforme discussão trazida ao longo fundamentação teórica. Entretanto, se torna válido para a discussão trazer a percepção do consumidor-médio de música, pois ela denuncia as similitudes e heranças do álbum visual em relação ao videoclipe apesar de ignorar suas diferenças.

A indústria fonográfica já lida com produtos que integram música e vídeo há algum tempo. Certamente, o videoclipe é o exemplo de maior sucesso e notoriedade dentro desse contexto (CORRÊA, 2006). O termo só começou a ser utilizado, de fato, na década de 1980, apesar de vídeos promocionais de artistas com suas músicas ao fundo já serem uma prática usada desde antes dos anos 60 (CORRÊA, 2006). No entanto, é a partir da década de 80 que o videoclipe passa a se configurar como gênero audiovisual e importante ferramenta de divulgação de discos de artistas (CORRÊA, 2006). Laura Josani Andrade Corrêa traz:

O videoclipe surge para vender um pacote completo: música e imagem do artista. Como ferramenta de apelo mercadológico, o videoclipe também influencia comportamentos e dita moda. Atualmente, esta noção de videoclipe como justaposição de imagens, ao modo de uma bricolagem, quase não se sustenta. Hoje, os clipes podem apresentar construções narrativas, lineares ou não. Na composição do clipe, as imagens se relacionam em maior ou menor intensidade com a letra. A dimensão imagética é criada nesta tensão entre o sonoro e as possíveis traduções em forma de imagem que cada música suscita. No videoclipe, nem sempre o que é dito na música é visto na imagem, a tradução intersemiótica não é uma obrigação nem uma tradução fiel da música (CORRÊA, 2006, p.2).

O videoclipe era um produto desenvolvido, principalmente, para a televisão. O grande destaque era o canal MTV (Music Television) surgido nos EUA em 1981 (chegando no Brasil em 1990), dedicado quase exclusivamente à exibição de videoclipes (CORRÊA, 2006). No entanto, a partir do fim dos anos 2000, com a popularização de plataformas de vídeo na internet como o YouTube e Vimeo, o videoclipe começa a ocupar o espaço digital. Atualmente, os videoclipes ainda são relevantes ferramentas promocionais de lançamentos de artistas, no entanto são pensados e divulgados levando em consideração o contexto da internet (HU, 2019). Se o *standard* para os videoclipes na década de 80 e 90 era a MTV, nos anos 2010 é o YouTube quem exerce esse papel (SÁ, 2016).

É necessário, ainda, levar em conta os aspectos do consumo digital. Diferentemente da televisão, no qual se assistia a uma série de videoclipes pertencentes a uma programação predefinida pelo canal, as plataformas de vídeo digitais permitem escolha e alta interatividade (SÁ, 2016). Não só é possível escolher qual vídeo se quer ver, como também há a possibilidade de comentar e responder comentários de outros usuários, criar e descobrir listas de reprodução, compartilhar e classificar o vídeo (através de likes/deslikes, estrelas, dentre outros). Além disso, a aba de “vídeos relacionados”, presente em grande parte dessas plataformas, sugere vídeos relacionados àquele, de modo com que o usuário possa potencialmente ver mais vídeos daquele artista, gênero ou segmento musical. Talvez por esses motivos, a postagem de videoclipes no YouTube tenha se tornado o atual padrão da indústria fonográfica. O conceito de “videoclipe Pós-MTV”, desenvolvido por Simone Pereira de Sá (2016), é imensamente útil para compreender as particularidades que esse contexto evoca no consumo de música:

Por videoclipe “Pós-MTV” me refiro a um conjunto heterogêneo de produções que circula preferencialmente na plataforma do Youtube, espalhando-se por outros ambientes; e que abrange um conjunto de fragmentos audiovisuais de origens heterogêneas que vão do vídeo do show postado por um fã, passando pela infinidade de paródias, tributos e homenagens e chegando até os vídeos “profissionais” que divulgam as novas músicas dos cantores com carreiras (mais ou menos) estabelecidas (SÁ, 2016, p. 61).

No contexto pós-MTV, o consumo de videoclipes se dá em meio a uma enorme gama de material relacionado a ele, seja direta ou indiretamente, e de maneira extremamente personalizada, se opondo aos moldes tradicionais da TV (SÁ, 2016) - a qualquer momento é possível escolher o que assistir, os vídeos recomendados são customizados para cada usuário

baseado em seu histórico de interesses e é possível comentar e interagir diretamente com usuários e produtores do conteúdo. Ademais, o consumo de videoclipe na era pós-MTV se tornou uma experiência extremamente heterogênea (*ibidem*). Conforme Jeder Janotti Jr. e João André Alcantara (2018), “os videoclipes atuais acionam escutas conexas, ou seja, um conjunto de heterogeneidades que integram música, audiovisual, entrevistas, participação em filmes e novelas, dentre outros materiais, pressupondo tessituras de intrigas (narrações) que podem até ter o videoclipe como elemento basilar, mas que não se esgotam nele.”

Além das idiosincrasias mencionadas, é possível destacar algumas características da conjuntura contemporânea dos videoclipes. Em matéria para a Forbes em 2019, a jornalista Cherie Hu traça previsões assertivas acerca da produção e consumo de videoclipes da atualidade ao entrevistar diversas lideranças do mercado fonográfico e audiovisual. Não só aponta para a tendência da predominância do visual em relação ao áudio<sup>12</sup> e do uso de *livestreams* para publicar ou divulgar o produto (funcionalidade que se tornou fenômeno durante a pandemia de COVID-19 em 2020), como traz a afirmação, aparentemente contraditória, de que “eles ficarão mais curtos – e mais longos” (HU, 2019). A frase expressa duas grandes tendências do mercado fonográfico, dois extremos opostos de um espectro cada vez mais polarizado de extensão, preço e período de atenção. A publicação de Cherie Hu acrescenta:

Por um lado, muita gente da indústria ainda argumenta, com base em seus dólares, que o formato curto reina supremo: a Geffen Records reforçou sua parceria com o Snapchat, novas hashtags e desafios de dança pipocam continuamente no TikTok, Dubsplash e Triller, e o Instagram Stories tornou-se um canal obrigatório para as campanhas de marketing musical e de envolvimento de fãs nos últimos anos. No entanto, muitos músicos também vêm tomando coragem para se tornarem mais cinematográficos em suas atividades visuais, e não menos – e, ironicamente, costumam usar ferramentas de mídia de formato curto para ajudar a executar seus objetivos de formato longo. Por exemplo, mesmo que você ouvisse o projeto de estreia de Tierra Whack, “Whack World”, no Spotify 30 vezes seguidas, não conseguiria entender a verdadeira estética e o contexto por trás de suas letras ou sua produção, ou como as músicas podem estar relacionadas umas às outras, a não ser que assistisse no YouTube a seu vídeo de 15 minutos referente ao álbum. Porém, usuários que não queiram assistir aos 15 minutos de conteúdo até o fim também podem consumir os visuais peça por peça no perfil da rapper no Instagram, onde ela postou 15 vídeos distintos de um minuto, um para cada música do álbum (HU, 2019).

---

<sup>12</sup> O primeiro parágrafo da matéria de Hu traz a seguinte citação de Lyor Cohen, diretor global de música do YouTube: “O ramo da música, que costumava ser um ramo de áudio, virou um ramo de audiovisual. Agora, acho que vai se tornar um ramo visual de áudio.”



É justamente neste contexto, de uso de mídias de formato curto aliado a formato longo, que o álbum-visual se localiza.

Certamente, o videoclipe é um gênero amplo com muitas possibilidades de experimentação estética e alterações do seu formato. Após mega produções como *Thriller* (1982), de Michael Jackson, que apresentava um vídeo consideravelmente maior que a canção, com falas, figurinos e efeitos especiais flertando com o cinema, alguns artistas resolveram extrapolar as fronteiras entre videoclipe e filme. *The Wall* (1982), filme do Pink Floyd, já trazia muitos dos elementos presentes no chamado álbum visual, que serão detalhados na seção seguinte.

#### **2.4 O filme musical: diferenças e semelhanças com o álbum visual**

O filme musical representa uma interseção entre cinema/audiovisual e música, inclusive se consolidando como importante gênero cinematográfico, com diversas obras de sucesso - tanto a nível de influência na cultura pop como em bilheterias (SOUZA, 2005). O gênero abre muitas discussões no campo audiovisual, como sua origem (possivelmente uma derivação de óperas e peças teatrais musicais) e suas fronteiras e limites. No entanto, nessa análise irei me ater a um tipo específico de filme musical que considero relevante para a história do álbum visual. Essa classe que destaco e enfatizo consiste numa manifestação específica do gênero, que são os filmes musicais de artistas e bandas pop, em especial, aqueles ligados aos álbuns dos artistas.

Apesar da linha difusa entre “trilha sonora para o filme” e “filme para acompanhar a música” - isto é, uma relação vertical e hierárquica entre esfera do áudio e do vídeo - é possível observar alguns desses produtos como proto-álbuns visuais. Exemplos como *The Wall* (1982), do Pink Floyd, ou *A Hard Day's Night* (1964, lançado no Brasil sob o título de *Os Reis do Ié-Ié-Ié*), dos Beatles, ilustram bem essa questão. Apesar de não utilizar a denominação “álbum visual”, esses filmes dispõem de muitos elementos presentes no formato de mídia mais recente. Esses filmes musicais são produtos audiovisuais ligados a álbuns de artistas (compartilhando o mesmo nome), potencializam o alcance, difusão e circulação do disco e dispõem de uma relação de sentidos que atravessam o auditivo e o visual (capas, identidade visual, conceito, as próprias músicas), parâmetros que também parecem definir o álbum visual contemporâneo (SOUZA, 2005; HARRISON, 2014). Os Beatles - com *A Hard*

*Day's Night, Help!* (1965), *Magical Mystery Tour* (1967) e *Yellow Submarine* (1968) - utilizaram dessa estratégia algumas vezes e, embora alguns desses discos sejam tratados como “trilhas sonoras oficiais dos filmes” (até porque na época sequer existia a denominação “álbum visual” da maneira que conhecemos), é possível enxergar um claro embrião do tipo de mídia dissecado neste trabalho.

O citado *The Wall*, inclusive, dá um grande passo conceitual e experimental em relação a seus antecessores. Se lançado atualmente, o filme do grupo britânico Pink Floyd seria muito provavelmente tratado como “álbum visual”, devido a sua integração íntima com o álbum de mesmo nome e também pela maneira com que o mesmo é construído. A obra inclui cenas com cenários conceituais e personagens baseados nas ideias questionadoras do disco, deixando de lado a fórmula “artista atuando em narrativa cinematográfica leve + artista faz *playback* fingindo tocar a canção naquele momento + narrativa com artista-ator é retomada”. Ali, o protagonismo não está nos artistas-atores-personagens, mas na coalizão entre sua música e a narrativa visual roteirizada através da mesma.

No Brasil, *Roberto Carlos em Ritmo de Aventura* (1967), do cantor pop da Jovem Guarda e iê-iê-iê Roberto Carlos, expressa uma relação semelhante entre a mídia audiovisual cinematográfica e o álbum em disco de vinil. Assim como no caso dos Beatles, o disco e filme foram estrategicamente lançados em períodos próximos (GALOPIM, 2020), gerando uma relação simbólica clara entre álbum e filme e impulsionando as vendas - o consumo de uma mídia incentiva o da outra e vice-versa.

### **2.5 Episódio piloto como amostra prática de conteúdo serializado**

O conceito de *episódio piloto* é trazido e destacado nesta seção por carregar consigo e em seu significado algo extremamente relevante para esse trabalho. Um *episódio piloto* - também chamado de *piloto* ou *piloto de TV* - é o primeiro episódio de uma série de televisão, geralmente criado como uma amostra para testar o conceito da série e obter o interesse dos executivos da rede de televisão e dos espectadores (PEARLMAN, 2022; DE PINA, 2020). O termo se originou na indústria criativa dos Estados Unidos (*pilot, pilot episode*) em meados do século XX e foi difundido internacionalmente. Segundo o dicionário *Online Etymology Dictionary*, o uso da expressão “piloto” (*pilot*) como “utilização como protótipo” data de 1928 (apud DE PINA, 2020). O episódio piloto geralmente apresenta os personagens

principais e estabelece a premissa do seriado em questão (DE PINA, 2020). Funciona como uma espécie de protótipo da série, exibido para um público limitado para testar a receptividade do público com a ideias, podendo também ser usado para vender a história (PEARLMAN, 2022; DE PINA, 2020). Muitas vezes, o episódio piloto sequer é lançado de maneira oficial. Uma matéria da revista estadunidense *Backstage* (2020) afirma:

Um piloto de TV é um episódio independente usado para testar as chances de sucesso de uma série. O termo "piloto" refere-se ao fato de que este episódio guia tudo, desde o tom até os personagens principais e a história geral. Também é uma ferramenta de marketing - os pilotos vendem o programa para executivos e redes de televisão (PEARLMAN, 2022, tradução nossa<sup>13</sup>).

O piloto cumpre um papel indispensável na indústria televisiva e do *streaming* de vídeo, inclusive do ponto de vista econômico, uma vez que esse produto carrega um peso muito grande na tomada de decisão acerca da viabilização financeira e produção de uma série (DE PINA, 2019). O desempenho do piloto - e a consequente especulação de performance de audiência que ele causa - se torna o parâmetro central de decisão dos executivos responsáveis por estúdios, produtoras, empresas e redes de TV e entretenimento sobre investir ou não num projeto (DE PINA, 2019). Inclusive, séries podem ter seus pilotos aprovados e produções lançadas e mesmo assim serem canceladas ou descontinuadas, após baixo desempenho e repercussão com o público (PEARLMAN, 2022; DE PINA, 2020). O jornalista Luiz Bragança de Pina (2020) sintetiza:

Do ponto de vista dos produtores, essa avaliação antes de chegar ao público esboça o potencial da série de fazer sucesso assim que for lançada. As projeções a curto, médio e longo prazo constroem metas de audiência que deverão ser cumpridas e caso não sejam, os produtores podem intervir como achar melhor (DE PINA, 2020).

Ainda que meu trabalho não se trate de uma série televisiva, o uso do termo *episódio piloto* foi escolhido neste trabalho por se tratar de um produto que representa uma “amostra”, uma porção, de um produto maior (no caso, o álbum visual). Dessa forma, é possível concluir que a configuração desse produto (*Saga Diamantina - Ato I*) como episódio piloto de um trabalho maior que se pretende financiar e realizar no futuro (*Saga Diamantina*, o álbum visual completo) é certa e assertiva. A versão piloto intenciona demonstrar o espírito, clima e potencial criativo da versão completa para possíveis patrocinadores, colaboradores e

---

<sup>13</sup> “A TV pilot is a standalone episode used to test a series’ chance of success. The term “pilot” refers to the fact that this episode guides everything, from tone to main characters to overarching story. It’s also a marketing tool—pilots sell the show to executives and networks.”

investidores, além de funcionar também como uma comprovação da competência técnica e capacidade de entrega dos produtores do piloto.

## **2.6 Breve apanhado acerca da Chapada Diamantina e do garimpo de diamantes**

A Chapada Diamantina é um elemento fundante na criação, composição e desenvolvimento da narrativa musical e audiovisual inserida no produto. Além de compor seu cenário, a obra foi inspirada em relatos e vivências situados neste ambiente, tendo como foco e ponto de partida as histórias de um ex-garimpeiro chamado Leôncio do Remanso (comunidade quilombola próxima à Lençóis, Bahia). Dito isso, não é o objetivo desta seção se aprofundar na vasta literatura acerca da Chapada Diamantina, mas sim de traçar um breve resumo de aspectos de sua geografia e história que são valiosos para a compreensão da narrativa apresentada e construída neste trabalho.

A Chapada Diamantina é uma região de serras localizada na porção central do estado da Bahia. Considerando a classificação de territórios identitários do estado da Bahia<sup>14</sup> (demarcados por critérios ambientais, econômicos e culturais), o Território Chapada Diamantina engloba 24 municípios e ocupa uma área de 32.407,36 km<sup>2</sup>, com uma densidade demográfica de 11,48 hab/km<sup>2</sup> (BAHIA, 2022). Conforme dados do Censo Demográfico 2010 (IBGE, 2010), a população da Chapada Diamantina totalizava 372.242 habitantes, o que corresponde a 2,65% do total da população da Bahia (apud BAHIA, 2022). Desde 17 de setembro de 1985, com a emissão do decreto nº 91.655, parte da região se tornou uma unidade de conservação, adquirindo categoria de parque (BRASIL, 2022). O Parque Nacional da Chapada Diamantina tem área de 152.141,87 hectares (1521,41 km<sup>2</sup>)<sup>15</sup>, tendo como bioma predominante a caatinga (BRASIL, 2022). Atualmente, o turismo ecológico consiste na principal atividade econômica dos municípios circundados e inseridos no parque, famoso e renomado por suas belezas naturais, de modo que 54,9% do PIB do Território de Identidade é proveniente de comércios e serviços, segundo dados da pesquisa da Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia (SEI), de 2019.

---

<sup>14</sup> Informações contidas no portal virtual da Secretaria de Cultura da Bahia, na seção “Divisão Territorial da Bahia”, disponível nas referências.

<sup>15</sup> Dados coletados no portal virtual do Governo do Brasil, informações retiradas na seção “Parna da Chapada da Diamantina”, disponível nas referências.

A ocupação humana recente da região da Chapada Diamantina pode ser dividida em três períodos: o aurífero (do início do século XVIII a XIX), o diamantífero (grande pico no final do século XIX, indo também até o XX) e o turístico (de meados do século XX até hoje) (CATHARINO, 1986). É necessário enfatizar que o adjetivo *recente* não foi utilizado sem motivos: a ocupação humana no local na verdade é extremamente antiga, vide os achados arqueológicos e pinturas rupestres em diversos pontos da Chapada que datam de pelo menos 8 mil anos (ETCHAVERNE, 2023). Na realidade, sequer é necessário voltar tanto no tempo, dado que a região era ocupada desde o século XVI por grupos étnicos indígenas como os Payayá, que, devido ao colonialismo e políticas de extermínio, foram perseguidos, escravizados e mortos a mando da Coroa Portuguesa, culminando na diáspora indígena pelo resto do território do país (SANTOS, 2020).

Do ponto de vista social e histórico, a estratificação da sociedade lavrista pode ser dividida em três períodos: inicialmente, o do predomínio da garimpagem por pessoas escravizadas; em seguida o do trabalho livre quase exclusivamente manual e rudimentar, e por fim o iniciado com a introdução de máquinas, da exploração e extração empresariais (CATHARINO, 1986). Entretanto, como apontado por José Martins Catharino (1986), este último, do extrativismo corporativo, não eliminou o segundo, do garimpo tradicional, por inteiro, “assim como a grande indústria capitalista não acabou inteiramente com o artesanato” (CATHARINO, 1986, p.49). Leôncio, garimpeiro que inspirou a história e protagonista do produto apresentado, trabalhou com o garimpo nos anos 1990, justamente neste momento mais recente em que máquinas já haviam sido introduzidas, coexistindo junto a processos manuais e artesanais.

A exploração de diamantes e garimpo foi por muito tempo o motor econômico principal da região (CATHARINO, 1986). O termo garimpo é derivado regressivo de garimpeiro, que significa, segundo o Novo Dicionário da Língua Portuguesa de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, “aquele que anda à cata de metais e pedras preciosas”, “aquele que trabalha nas lavras diamantinas” (apud CATHARINO, 1986, p.129).

Sobre a particularidade do garimpo no Brasil, Catharino afirma:

O sistema tradicional rudimentar de garimpagem que ocorre no território brasileiro é devido, principalmente, à natureza das terras diamantíferas do país, cujas jazidas são extremamente dispersas. Na Chapada e no Brasil, de modo geral, o que mais caracteriza o garimpo de diamante e congêneres é o cascalho, subaquático ou terrestre, este na superfície, em maior ou menor profundidade, encoberto ou não por

outra matéria, nos vales, nas encostas e nos altos serranos (CATHARINO, 1986, p.133 e 134).

Se o diamante não se encontra em kimberlito<sup>16</sup> (como em jazidas na África do Sul), e sim em terras de aluvião, a exploração é insegura, incerta, dispersa e mais trabalhosa (CATHARINO, 1986, p. 134). Essa particularidade confere à garimpagem um teor de mistério e misticismo que foram muito abraçados para a construção da obra.

Mesmo com a existência do Código de Mineração Brasileiro e do Estatuto do Garimpeiro, lei sancionada em 2008 (BRASIL, 2008), destinada a disciplinar os direitos e deveres assegurados aos garimpeiros e regularizar a prática do garimpo no país, o garimpo ilegal é um sério problema no Brasil contemporâneo - tema de muita relevância, ainda que a Chapada Diamantina não esteja no foco das questões atuais. Em 2021, segundo relatório do projeto de monitoração ambiental MapBiomias, as áreas de garimpo no Brasil dobraram em apenas uma década (MAPBIOMAS, 2022). Com base no estudo, a Amazônia concentrava 91,6% da área garimpada no território nacional.

Nos últimos anos, a crise humanitária sofrida pelo povo yanomami, na Amazônia, escancarou para o mundo tragédias advindas da prática extrativista e ilegal empregada na região. De acordo com o relatório “Yanomami sob Ataque”, lançado em 2022 pelo órgão Hutukara Associação Yanomami, cerca de 273 comunidades são afetadas e mais da metade dos 27 mil habitantes do território sofrem com os problemas causados pela atividade econômica ilegal (HUTUKARA, 2022). O documento aponta que o garimpo ilegal trouxe consigo violência sexual, estupro de crianças e adolescentes, crime organizado, aliciamento de jovens indígenas, assassinatos e graves problemas de saúde, como malária e desnutrição infantil, para dentro das aldeias.

É fundamental destacar que o garimpo ilegal não faz uso apenas dos aparatos manuais tradicionais (a exemplo da peneira e a bateia), mas também utilizam máquinas e outras técnicas mais invasivas, causando danos extremamente mais agressivos ao ambiente (RODRIGUES, 2023). Francilene dos Santos Rodrigues, professora e pesquisadora da

---

<sup>16</sup> Rocha ígnea portadora do diamante, conhecida por transportar o diamante do manto para a crosta terrestre. Por se tratarem de grandes e volumosas rochas maciças, a mineração de kimberlito é menos penosa, mais garantida e mais lucrativa que o garimpo de aluvião, garantindo altas quantidades de diamante sem a necessidade de circular e garimpar por uma grande área.

Universidade Federal de Roraima que estuda o tema desde a década de 90, afirma em entrevista para UOL<sup>17</sup>:

O garimpo legal é aquele que passa pelos processos e procedimentos de acordo com o Código de Mineração Brasileiro. Inclusive tem uma dicotomia de legislação porque ela fala de garimpagem como uma atividade com equipamentos rudimentares e individual. O que acontece é que atualmente no Brasil isso é muito raro. Pouquíssimas pessoas fazem assim. Atualmente é um processo de mecanização, com retroescavadeira e outras máquinas, em áreas ilegais. (RODRIGUES, 2023)

Além do uso de maquinário pesado, recursos como a utilização do mercúrio, substância empregada para encontrar ouro, também são extremamente danosos e acarreta na contaminação da água, de peixes e, por consequência, da população humana da região afetada (FIOCRUZ, 2020) - como foi o caso do povo Munduruku que vive em aldeias do Médio Tapajós, no Pará, em que pesquisa realizada pela Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) junto ao WWF-Brasil em 2020 revelou que 200 indígenas testaram positivo para contaminação por mercúrio (FIOCRUZ, 2020). O garimpo que vem sendo praticado e denunciado no Brasil é nocivo, predatório e insustentável. Gera uma série de prejuízos sociais, ambientais e de saúde para grande parte das populações nos entornos das jazidas, enquanto poucos indivíduos lucram com essas extrações minerais.

## **2.7 Considerações finais**

O produto apresentado no trabalho é um híbrido de linguagens. Embora a versão piloto tenha uma duração de tempo similar a de um videoclipe, ela aponta numa outra direção, isto é, a direção do álbum visual. O entrelaçamento entre álbum musical, videoclipe e cinema resulta não apenas numa nova mídia, mas, em outro modo de consumir música, a partir da inserção de uma narrativa sonoro-imagética pensada para provocar experiências sensíveis e simbióticas entre as duas esferas sensoriais envolvidas no processo - a audição e a visão. A popularização desta mídia não significa que as outras formas de se consumir música serão extintas ou negligenciadas, ela na verdade carrega consigo a grande potência de criação de narrativas transmidiáticas e expansão do espectro de possibilidades expressivas e mercadológicas de artistas que trabalham a partir dessas linguagens.

---

<sup>17</sup> Entrevista “Mulheres, imigrantes e WhatsApp: o garimpo se transformou; quando é ilegal?” coletada do site da UOL, disponível nas referências.

O efeito de sentido do piloto em questão busca conduzir o espectador para uma viagem ao garimpo na Chapada Diamantina, se fazendo valer de uma série de símbolos e significados que se relacionam com esse lugar e com essa prática. Prevejo que muitos destes virão a passar despercebidos pelo grande público, mas tenho um entendimento de que foi possível elencar e incluir signos que carregam essa identidade ao longo da obra. Creio que mesmo um ouvinte leigo, sem conhecimentos sobre garimpo, Chapada ou interior da Bahia, consegue se relacionar e absorver aspectos substanciais da narrativa. E, de fato, a minha intenção com essa obra nunca foi de executar com precisão um retrato documental de grande acurácia histórica - mas sim de contagiar o ouvinte-espectador com sensações similares às que eu senti ao ouvir as histórias de Leôncio pela primeira vez.



### 3. MEMORIAL DESCRITIVO

O processo de desenvolvimento do produto aqui apresentado, “Saga Diamantina - Ato I”, se inicia, formalmente, no primeiro semestre de 2022, período no qual cursei a primeira das duas etapas da disciplina referente ao Trabalho de Conclusão de Curso, o componente COM117 (seguido pelo componente final, COM118). Sua conclusão se deu em junho de 2023.

#### 3.1 Primeiros passos

Comecei formalmente a jornada de produção desse trabalho no primeiro semestre de 2022. Em março, eu e minha orientadora Regina demos início aos nossos encontros periódicos. Nesse momento inicial eu ainda mirava produzir um álbum visual completo, objetivo que, ao longo de algumas conversas, se mostrava inviável. A executabilidade de um álbum visual completo, sem financiamento, equipe e equipamentos adequados era extremamente baixa. Dessa maneira, Regina e eu concluímos que era necessário adaptar e reduzir o projeto a uma escala viável, nascendo assim a ideia de realizar um "episódio piloto" com a primeira parte (intitulado de Ato 1) do que viria a ser o álbum visual completo.

Em paralelo, fui instruído a traçar um cronograma e plano de execução do projeto, bem como me debruçar sobre a literatura e outras referências que circundam o tema. Como eu já tinha grande interesse na seara dos álbuns visuais, já havia coletado uma série de referências acerca do tema. Minha orientadora complementou minha seleção com artigos, teses e matérias de revistas especializadas, além de me instigar a me aprofundar nos temas “videoclipe” e “filmes musicais”, mídias oriundas do século XX que se relacionam intimamente com o produto contemporâneo em questão. Neste momento inicial, também investiguei produções cinematográficas ligadas à Chapada Diamantina, como os filmes *Diamante Bruto* (1977), de Orlando Senna, *A Lenda do Pai Inácio* (1987), de Pola Ribeiro, e o curta-metragem *Chica* (2018), de Andréa Guanais, além de imagens históricas da região. O livro *Garimpo Garimpeiro Garimpagem* (1986), livro extremamente completo e detalhado de José Martins Catharino acerca do tema, se tornou meu escudeiro fiel para leituras e consultas sobre o tema da Chapada, bem como *Jagunços e Heróis* (1963), romance de Walfrido Moraes.

Achei relevante desenvolver um documento em estilo moodboard<sup>18</sup> para registro de ideias e coleta de referências artísticas para auxiliar na criação do projeto. Como referências visuais que orientam a estética do trabalho, aponto Jefferson Costa (quadrinista, ilustrador), Marcelo D'Saete (quadrinista, ilustrador e professor), J. Borges (xilografurista, artista visual, cordelista e poeta), Samurai Jack, desenho do animador Genndy Tartakovsky (Cartoon Network) e a abertura da novela Cordel Encantado (Rede Globo). Quanto à esfera musical, a sonoridade da faixa (e do futuro disco) é fortemente influenciada pela: linguagem do violão de Baden Powell; musicalidade sertaneja dos trabalhos do Quinteto Armorial; possibilidade de criação de discos conceituais e universos sonoros-narrativos sob uma perspectiva contemporânea bebida do grupo australiano King Gizzard and The Lizard Wizard; estilo cancionero trovador de Xangai e Elomar e suas referências da música nordestina, medieval e ibérica. O disco segue e funciona como uma só “grande música”.

A música, bem como as outras que estarão presentes no álbum, utiliza um padrão de afinação conhecido como “Drop D”<sup>19</sup>. A coesão sonora se dará, de certo modo, pelas transições sutis entre faixas e no uso da afinação citada que perdura ao longo do álbum - a título de exemplificação, o fundo musical que acontece durante os créditos do filme já é a transição e a introdução da próxima faixa do disco, o que virá a ser o Ato II da Saga Diamantina.

### **3.2 Processos de roteirização e criação de storyboard**

Além da coleta e imersão dentro do universo das referências artísticas e acadêmicas acerca dos temas centrais do produto, duas demandas tinham grande urgência neste primeiro momento do trabalho: o desenvolvimento de um roteiro e o contato com Leôncio.

Devo confessar que a escrita do roteiro não seguiu os moldes ortodoxos do cinema. Apesar de ter escrito um argumento em texto, me sentia muito bloqueado com a escrita para moldes audiovisuais, ao mesmo tempo em que eu já conseguia visualizar mentalmente diversos enquadramentos e caminhos possíveis para aquele universo imagético. Por isso, optei por

---

<sup>18</sup> Mural de referências visuais que norteiam o projeto. O documento está disponível em anexo.

<sup>19</sup> Afinação de violão que utiliza o bordão (corda mais grave) num tom mais grave que o padrão, invertendo o Mi (E) para Ré (D), técnica muito utilizada por Baden Powell e outros violonistas.

desenvolver e desenhar um *storyboard*<sup>20</sup>, o que se provou ser uma escolha interessante. Por se tratar de um produto que tem íntima relação com a música, gerei um storyboard em vídeo com a demo da música ao fundo - assim, o material tornou-se um documento de referência que conseguiu informar sobre a narrativa, listar planos e testar a conexão do visual com o musical ao mesmo tempo, para qualquer um que assistisse. Esse material foi essencial durante as parcerias que realizei no projeto, pois era efetivo em introduzir ao espectador o assunto, personagens e energia do filme.

### 3.3 Reencontros com Leôncio

Uma das tarefas mais árduas do início do trabalho foi entrar em contato com Leôncio. O acesso à internet é limitado na maior parte da Chapada Diamantina e, além disso, o fato de Leôncio trabalhar como guia o faz estar em constante deslocamento, na maior parte das vezes em trilhas remotas, sem qualquer sinal telefônico. Os números que eu consegui pela internet não eram atualizados, então procurei pessoas e locais em Lençóis que pudessem me dar alguma pista do ocorrido. Consegui um telefone com a equipe do restaurante Quilombola, famoso restaurante regional da cidade, descobrindo no processo que uma irmã de Leôncio trabalhava por lá. Ainda assim, não obtive sucesso no contato - talvez pelas dificuldades e impedimentos técnicos citados acima.

Depois de muita pesquisa, encontrei o contato de Iago de Ogum, que também é guia e conhecido de Leôncio. Foi com os esforços de Iago que consegui, de fato, contatar Leôncio. Com intermédio dele, conseguimos nos falar pelo telefone e salvar os contatos um do outro. Depois disso, marcamos de nos encontrar em Lençóis, a fim de conversar melhor sobre o projeto, o que aconteceu em julho de 2022. Não nos víamos desde o dia em que nos conhecemos, em 2017, então foi um reencontro muito inspirador. Ali nos alinhamos com o projeto, estreitamos nosso laço e pensamos nos próximos passos. Nesses quatro dias em que estive na cidade, realizei entrevistas de áudio com Leôncio com objetivo de registrar as suas histórias e sanar qualquer dúvida que eu tivesse sobre aquelas narrativas. O material acabou sendo muito útil, tanto para mostrar suas anedotas em primeira mão aos membros da banda que não o conheceram no passado, como também no lugar de artifício estético, visto que

---

<sup>20</sup> Série de ilustrações (ou outras composições gráficas) sequenciadas que representam o enredo de uma obra audiovisual, com o intuito de pré-visualizar o filme ou animação em questão. Uma versão em vídeo do storyboard deste trabalho está disponível nos anexos.

utilizei trechos da gravação durante a versão final da música e do vídeo. A narração de Leôncio traz uma carga muito particular e única ao fonograma, com potencial de convidar o ouvinte para dentro da história.

O planejamento inicial previa a produção do piloto para o segundo semestre de 2022. No entanto, após o primeiro mês de trabalho, me vi numa situação pessoal um pouco desafiadora, então achei mais prudente trancar a disciplina em prol da minha saúde mental. Em paralelo, também havia sido contratado para um serviço que, embora só durasse alguns meses, exigia dedicação de muitas horas semanais.

Porém, ainda que tivesse trancado a disciplina no segundo semestre de 2022, consegui me organizar para me deslocar até Lençóis mais uma vez, visando captar imagens de Leôncio e do cenário da Chapada Diamantina. Em dezembro, eu e meu grande amigo (e parceiro de banda) João Antônio Dourado, que já havia conhecido Leôncio, mas não o via desde 2017, quando houve o primeiro contato. Nos encontramos com Leôncio e realizamos diversos registros. Utilizamos duas câmeras - uma Canon DSLR, operada por mim, e uma Sony HandyCam, operada por João. Ficamos pouco menos de uma semana em Lençóis. As locações para as filmagens foram escolhidas previamente com a ajuda de Leôncio. Optamos por gravar cenas em Lençóis (na entrada do Parque Municipal da Muritiba) e Vale do Pati (na região dos Gerais do Vieira, próximo ao Vale do Capão). Para além das imagens, tivemos dias valiosos de muito contato com a natureza e de trocas com Leôncio. Foram dias de muita conversa e parceria que me encorajaram a seguir com esse trabalho.

Em março de 2023, retomei as orientações com a professora Regina. Nossa primeira demanda foi realizar uma adequação ao cronograma de trabalho que eu havia esboçado no ano anterior. Planejei atividades e metas semanais distribuídas entre as semanas dos meses de março a junho. Como já havia realizado captações de imagens na Chapada Diamantina (diversos takes com Leôncio e paisagens diversas) em dezembro, restava realizar as cenas de animação, a gravação da música e a edição completa do material. Me organizei para lidar, inicialmente, com as duas primeiras demandas em paralelo: animação e gravação da faixa.

### 3.4 Produção musical: processos de arranjo, gravação e mixagem

Em relação à captação e produção de áudio, é relevante destacar a aproximação da banda Tangolo Mangos com a prática da “auto-gravação”, isto é, os membros do grupo já administram e gerem as próprias gravações desde a produção de seu primeiro trabalho (o EP Mangas a Caminho da Feira nº1, de 2019) através de técnicas e equipamentos de gravação caseira. Com a popularização das estações de trabalho de áudio (softwares conhecidos como DAWs), das interfaces de áudio (placas de áudio que convertem sinal analógico em digital) e do computador em si, a gravação caseira não só se popularizou como atingiu níveis de resultado profissional a partir desses avanços tecnológicos (FREITAS, 2017) - a exemplo de diversos artistas, do pop ao rap, que utilizam desse método para realizar suas gravações. Dito isso, entre abril e maio de 2023, a banda e eu realizamos as gravações da música tema do trabalho em ambientes caseiros, usando o artifício da gravação de sobreposições multipista<sup>21</sup> em uma placa de áudio de dois canais. Dessa forma, foi possível baratear o custo de produção da faixa, quando comparado com os preços dos estúdios profissionais tradicionais, e, ao mesmo tempo, obter um resultado sonoro com qualidade técnica satisfatória e sem muitas perdas ou ruídos.

A mixagem da música ficou por conta de João Denovaro, baixista da banda, com assistência, revisão e engenharia de captação de áudio minha. Meu processo criativo de criação de arranjo muitas vezes anda lado a lado com o processo de gravação de diferentes instrumentos, testando possibilidades e sobrepondo camadas mesmo sem ter uma noção plena do que será tocado antes da sessão de gravação começar. Precisava de uma guia/base para destrinchar e investigar melhor quais elementos a canção pediria. Assim, iniciei o processo de gravação com a base da música, no caso, violão de nylon, violão de 12 cordas e vozes, entre o final de abril e início de maio. Em seguida, duas semanas depois, gravei bandolim, baixo, bongô, atabaque, flautas, viola de arco, chocalho, caixa, triângulo e escaleta. Depois, João Antônio gravou chimbau de bateria e João Denovaro começou a mixagem. Realizei o trabalho de assistente e revisor da mixagem, que foi capitaneada por Denovaro.

Durante o processo de *mix*, inclui os samples com trechos da entrevista que havia feito com Leôncio em julho de 2022, posicionando-os em momentos instrumentais. Eu e Denovaro

---

<sup>21</sup> Em que músicos tocam separadamente, mas são unidos através de software.

utilizamos o software Ableton Live para os processos de gravação, edição e mixagem. A mixagem e gravações foram realizadas no *home studio* improvisado da banda, montado num quarto alugado. Ao longo do processo, amizades e conhecidos do meio musical ouviram a faixa e deram suas considerações técnicas e opiniões, como foi o caso de Matheus Aragão, músico e amigo da orientadora Regina, que nos proveu de uma devolutiva muito assertiva sobre aspectos técnicos da mixagem que poderiam ser melhorados e alguns caminhos para executar esses ajustes. Apesar de satisfatório, acredito que o resultado final do fonograma pode vir a ter qualidade mais *hi-fi* e cristalina, e ser otimizado para melhor reprodução em diferentes dispositivos de som. Com mais tempo para produção e dispendo de estúdio tratado, equipamento adequado e de profissionais experientes de mixagem e masterização, acredito que esse resultado será alcançado.

### **3.5 Produção audiovisual: direção de arte, linguagens gráficas e escolhas estéticas do filme**

O primeiro passo quanto às tarefas voltadas à animação era finalizar o storyboard, adicionando e alterando alguns frames que estavam incertos. Uma vez com isso pronto, listei num documento todos os planos de gravação necessários, separando-os em três categorias: a) animação de papel da onça; b) animação stop motion da cena em Marimbus e c) animação de papel de Leôncio e o encontro com o diamante. A categoria (b) revelou a necessidade e demanda de um cenário para servir de base e um modelo/boneco para ser animado. Já as categorias (a) e (c) seguiram outro princípio menos tradicional - ao invés de utilizar stop motion, optei por utilizar ilustrações presas a palitos, gravados num *chroma key*, a fim de evitar mais custos e otimizar o tempo de produção. No caso, especificamente, de uma das cenas da onça, algumas ilustrações também foram feitas com objetivo de gerar animações de frame a frame, adicionando mais dinâmica.

A produção dos materiais se deu de forma concomitante. Enquanto minhas amigas Rayana França (artista visual) e Tota Fernandes (produtora audiovisual e cinegrafista) focaram no stop-motion, meu amigo Pedro Anias (artista visual) dedicou-se às ilustrações que serviram de base para as animações de papel. Eu coordenei ambos os processos, ora participando mais ativamente da construção do cenário, ora mais focado em desenvolver os desenhos junto a Pedro, respondendo suas dúvidas quanto a preferências e possibilidades que a produção das artes gerava. Nosso principal local de realização desses materiais foi em um quarto disponível

no apartamento de Rayana - uma espécie de “quartel general” das animações. Alguns poucos encontros para tratar das ilustrações com Pedro também aconteceram no home studio improvisado da banda.

O cenário da parte de stop motion deveria representar o pantanal de Marimbus, área alagada localizada próximo a Lençóis e ao quilombo do Remanso, onde Leôncio nasceu e se criou. Foi utilizado isopor com cobertura de papel machê, tinta guache e acrílica, além de papéis coloridos e arames para confecção da vegetação. Ao final do processo, utilizamos gel de cabelo para texturizar a superfície da maquete e trazer a sensação visual de presença de água, uma vez que a maquete era um rio. Rayana construiu o pescador figurante que estrela a cena utilizando biscuit, retalho de tecido, tinta e arame (além de um chapéu de palha em miniatura, vendido em lojas de variedades), já para seu barco utilizou papel paraná, cola quente e tintas diversas. Uma vez que modelo e cenografia estavam finalizados, Tota e eu animamos cerca de 8 segundos de vídeo. Usamos uma tela azul ao fundo para aplicação de chroma key na pós-produção. Vale destacar o uso de um software chamado Dragon Frame, programa especializado em animação stop motion. Ele permite conexão com câmera via cabo USB, de modo que é possível ver o processo com a tela do computador, além de permitir uma série de edições e recursos que facilitam o trabalho do profissional de animação.

Tínhamos intenção de gravar a imagem de um anzol descendo para o fundo do rio, como uma espécie de plano detalhe nessa cena que envolve um pescador. No entanto, optamos por executá-lo mais tarde, durante as gravações das “animações de papel”, que também utilizariam chroma key. Também optamos por confeccionar um anzol em escala real (diferentemente do anzol da vara de pescar do boneco usado na gravação) e gravá-lo como live action, e não em stop motion. Esse recurso - de apresentar um elemento numa estética X e realizar um close revelando o mesmo elemento numa estilística Y - é muito utilizado em desenhos animados, o considereei uma boa solução.

Pedro desenhou cerca de 30 ilustrações, seguindo uma estética monocromática. Desenvolvemos as artes de Leôncio, do jagunço, de dois garimpeiros figurantes, elementos cenográficos (árvores, animais, pedras, ferramentas) e da onça. Nosso processo consistiu em criar rascunhos a lápis, discutir sobre ele e, em seguida, fazer o definitivo com marcador permanente. Uma vez com as ilustrações, realizei uma digitalização, editei posição, tamanho e contraste utilizando o Photoshop, formatei para A4 e imprimi os desenhos em couchê fosco

de gramatura 300. As ilustrações (já impressas e padronizadas pós-edição digital) foram recortadas seguindo o contorno de cada desenho e, uma vez sem os excessos de papel, nelas foram acoplados palitos de churrasco para possibilitar uma movimentação orgânica leve. Todos desenhos, transformados nesses “bonecos de papel com palito”, foram gravados utilizando ao fundo uma tela verde para chroma key, se movimentando conforme indicações do roteiro e storyboard. Nessa mesma sessão de gravação dos papéis em tela verde, gravamos os takes do anzol, citados acima.

Houve uma outra cena baseada na ilustração de Pedro que não envolveu utilizar ilustrações como “modelos de papel animados”. A cena em questão é a corrida da onça, localizada no início da obra. Visto que sentia que precisava de organicidade de movimento e dinamismo, optei por instruir Pedro a desenhar alguns quadros da onça, com intenção de gerar uma animação quadro a quadro. O processo deu certo e teve um resultado satisfatório, com um total de 7 frames, possibilitando o *loop* da onça em movimento, correndo.

### **3.6 Do YouTube a inteligência artificial: uso de imagens externas**

Ainda que eu tenha coletado muito material próprio juntamente com João Antônio, o piloto faz uso extenso de imagens de arquivo externas. Alguns trechos do filme fazem uso de flashes contendo outros materiais que se relacionam, direta ou indiretamente, com o contexto da narrativa. A ideia foi causar um efeito dinâmico, com trocas de imagem seguindo o ritmo da música, ao mesmo tempo em que cada frame apresentado tem alguma relação conceitual com a temática da obra. Essa forma de pensar a montagem das imagens de arquivo, bem como na mistura das mesmas com material autoral, foi muito absorvida do gênero do videoclipe.

Utilizei recursos de inteligência artificial (IA) para manipulação e criação de vídeos e imagens. O software em questão foi a plataforma Runway, um site que disponibiliza uma série de ferramentas criativas baseadas em IA. Fiz uso das ferramentas “Video-To-Video” e “Text-to-Video”. A primeira consiste em carregar um vídeo próprio e, a partir de comandos de texto, estilizar o vídeo para a estética citada. O segundo é inteiramente baseado em comandos (chamados de prompts) de texto, numa tentativa de reproduzir em vídeo a descrição dada pelo usuário. Os resultados gerados através da manipulação dos programas costumam ser um tanto quanto curiosos. No entanto, devido ao aspecto aleatório dos



materiais gerados via IA, houve uma alta variabilidade de resultados de vídeo, muitas vezes sem a consistência estética almejada. Trabalhei com muitos testes, sob uma lógica de tentativa e erro, até obter resultados que julguei interessantes. Utilizei o Runway para criar e estilizar vários dos planos de fundo apresentados no vídeo (gerados do “zero” ou criados a partir de uma imagem base), bem como gerar as cenas que se passam debaixo da água e algumas transições experimentais.

### **3.7 Produção audiovisual: processo de edição e montagem**

A edição e montagem do visual foi desafiadora, principalmente considerando o tempo de execução. Já tinha experiência relativamente íntima e extensa com o software Adobe Premiere Pro, então pude realizar esses processos utilizando meu próprio computador, que já continha o programa citado. Fiz uso do Adobe Photoshop para edição e digitalização de ilustrações, bem como para os letterings de introdução e de créditos. Durante o processo, percebi uma necessidade de expandir meus conhecimentos para outros softwares mais robustos, a exemplo do Adobe After Effects, pois são programas que lidam melhor com animação de múltiplas camadas. No entanto, não tive tempo nem os requisitos indicados no computador para utilizar outro software, então segui no próprio Premiere - lidando com travamentos e ocasionais crashes que o programa tem ao processar alguns trechos do filme. Esse problema técnico me atravessou, principalmente, na edição de efeitos especiais e colorimetria.

### **3.8 Considerações sobre aspecto financeiro e *modus operandi* faça-você-mesmo**

Ponto chave para realização de praticamente qualquer obra audiovisual, o aspecto financeiro é de grande relevância para a viabilização do projeto. É necessário enfatizar o contexto da música independente brasileira, mercado formado majoritariamente por trabalhadores autônomos que têm suas rendas baseadas na realização de shows e eventos. Além da variância e inconstância nos ganhos dos profissionais do setor, é importante salientar que se tratam de valores, em sua maioria, baixos quando comparados com outros mercados. Ou seja, de certo modo, os trabalhadores da música trabalham por subsistência, sem margem alta de lucro, tornando muito complicado poupar e acumular recursos para investimento em produções audiovisuais. Em paralelo, o meio independente é permeado por redes e relações de parcerias, bem como pelo improvisado e espírito do “faça-você-mesmo”, adaptando e

transformando ideias economicamente inviáveis em estratégias possíveis. É neste contexto de baixo custo que a produção se insere. Meu trabalho foi marcado, principalmente, por permutas e parcerias com amizades do meio artístico e audiovisual (tanto para serviços como equipamentos), bem como por uso de técnicas de baixo orçamento. Também contei com o apoio financeiro dos meus pais para compra de materiais de papelaria, impressão em gráfica e custos logísticos de viajar à Chapada Diamantina.

Considero pertinente acrescentar que a perspectiva do “faça-você-mesmo” presente no *modus operandi* da banda também se expande para a seara audiovisual. Desde seu início, o grupo produz de maneira experimental o seu material visual - videoclipes, materiais para redes sociais, encartes, identidade visual, capas, merchandising, etc - demonstrando não só aproximação com algumas técnicas do audiovisual, mas também a perspectiva de ter o campo visual como importante esfera expressiva e poética, quase tão relevante quanto sua própria música. Tanto eu quanto outros membros da banda já haviam realizado captações de imagem e aplicado técnicas como sobreposição, edição/montagem através do Premiere, elaboração de storyboard e roteiro, animação de keyframe, animação em stop motion e uso de chroma key. Esse contato e intimidade que tive com certos recursos praticados ao longo da história da banda influenciou bastante as escolhas de direção de arte e estética da produção, de forma que optei por caminhos que eu julguei esteticamente interessantes ao mesmo tempo que financeira e tecnicamente viáveis.

A título de uma autocrítica, sinto que o resultado final do vídeo poderia ter sido um pouco mais refinado. Ainda que coeso, considero que o produto piloto revela uma falta de especialização em algumas frentes do audiovisual (motion graphics, animação via keyframe, coloring, dentre outros) por parte da equipe de produção do vídeo - o que é, de certa forma, uma realidade visto que tenho uma relação experimental e amadora com muitas das ferramentas envolvidas nesses processos.

### **3.9 Notas finais: prognóstico e futuro do produto**

O futuro desse projeto, em sua versão completa, ainda é incerto e depende de uma série de condições de produção e, principalmente, recursos técnicos e econômicos. No entanto, é muito seguro afirmar que a versão *piloto* apresentada neste trabalho é um sopro de esperança e amostra sólida do potencial do álbum. A minha intenção, juntamente à banda Tangolo

Mangos, é de submeter o projeto a editais, curadorias e entidades privadas que financiem iniciativas artísticas e audiovisuais, ainda neste ano de 2023.

O álbum visual é um produto híbrido que expande as perspectivas estéticas e simbólicas do álbum tradicional, a partir da potencial abertura trazida pela divisão do protagonismo do áudio com a esfera visual, gerando terreno fértil em experimentações e possibilidades que certamente possibilita à banda se aventurar criativamente sobre uma ótica expressiva inédita. Quanto aos efeitos na carreira, o produto pode ser frutífero na projeção do grupo em escala nacional. Projetos transmidiáticos como esse, mundialmente popularizados pela gigante da música Beyoncé, já tiveram papel importante na trajetória de artistas independentes brasileiros em ascensão, como os casos de “Nebulosa Baby” de Giovani Cidreira, “Oyá Tempo” de Luiza Lian e o premiado “Bluesman” de Baco Exu do Blues, já citados neste trabalho, inclusive. É importante destacar, também, o potencial mercadológico e artístico que a circulação de um espetáculo ligado ao álbum visual pode alcançar, considerando o caso da banda Tangolo Mangos, implicando em novas maneiras de circulação e difusão da produção cultural do conjunto. Atualmente, o grupo realiza eventos em casas de show no estilo *pub* ou em festivais de música independente. A elaboração de uma versão ao vivo do álbum visual “Saga Diamantina” possibilitaria um apelo para realizar espetáculos em teatros e auditórios, abrindo um segmento de mercado pouco explorado pelo grupo, além de viabilizar apresentações mistas que integrem projeção de vídeo e música ao vivo simultaneamente - resultando na expansão de possibilidades performáticas e mercadológicas em termos de circulação e apresentação.

Sobretudo, desejo muito realizar a versão completa do projeto e contar mais crônicas e causos de Leôncio, bem como de outras figuras, contextos e elementos da Chapada Diamantina. O processo de produção e elaboração desse Trabalho de Conclusão de Curso não só estreitou meus laços afetivos com esse lugar, como me estimulou a seguir buscando as intersecções possíveis dentro das linguagens artísticas, audiovisuais e narrativas. Pretendo seguir em busca das muitas formas resultantes da sobreposição de códigos visuais e sonoros.

## REFERÊNCIAS

91,6% DA ÁREA GARIMPADA NO BRASIL FICAM NO BIOMA AMAZÔNIA.

**MapBiomias**, c2022. Disponível em:

<https://mapbiomas.org/916-da-area-garimpada-no-brasil-ficam-no-bioma-amazonia>. Acesso em: 13 maio 2023.

A hard day's night. Direção: Richard Lester. Produção de Walter Shenson. Reino Unido: United Artists, 1964.

ALMEIDA, Saori. Glossário de K-Pop: guia básico de expressões para fãs iniciantes. **Jovem Nerd**, 15 jul. 2023. Disponível em:

<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/glossario-de-k-pop-guia-terminos-expressoes-tudo-sobre>. Acesso em: 01 ago. 2023.

APPLE. **iTunes Store Music Style Guide 2.1.5**. c2019. Disponível em:

<https://help.apple.com/itc/musicstyleguide/en.lproj/static.html>. Acesso em: 04 jul. 2022.

ARAÚJO, Valterlei Borges de. **Novos modelos de produção musical e consumo**: Um estudo sobre as mudanças ocorridas com o advento das plataformas digitais. Dissertação (Mestrado em Ciência da Arte)- Instituto de Arte e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2011.

ARIA. **Code of Practice for ARIA Charts**. c2022. Disponível em:

<https://www.aria.com.au/aria-charts-code-of-practice>. Acesso em: 04 jul. 2022.

BACO EXU DO BLUES. Bluesman. São Paulo: Selo EAEO Records, 2018. 30:26 min.

BAHIA (Estado). Secretaria de Cultura da Bahia **Divisão Territorial da Bahia**. Salvador: SECULT, c2022. Disponível em:

<http://www.cultura.ba.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=314>. Acesso em: 10 mar. 2023.

BAHIA. Secretaria de Cultura da Bahia. **Divisão Territorial da Bahia - Chapada Diamantina**. Salvador: SECULT, c2022. Disponível em: [http://www.cultura.ba.gov.br/arquivos/File/01\\_divisao\\_territorial\\_2/03\\_chapada.pdf](http://www.cultura.ba.gov.br/arquivos/File/01_divisao_territorial_2/03_chapada.pdf). Acesso em: 10 mar. 2023.

BAHIA. Superintendência de Estudos Econômicos e Sociais da Bahia. **Território de Identidade Chapada da Diamantina**. Salvador: SEI, c2022. Disponível em: [https://www.sei.ba.gov.br/images/informacoes\\_por/territorio/indicadores/pdf/chapadadiamantina.pdf](https://www.sei.ba.gov.br/images/informacoes_por/territorio/indicadores/pdf/chapadadiamantina.pdf). Acesso em: 10 mar. 2023.

BEYONCÉ. Beyoncé. Nova Iorque: Kings Landing Studios, 2013. 78:06 min.

BRANDÃO, Monique. De Discos para o Digital: A História Única dos Formatos de Música. **Landr Blog**, 6 dez. 2022. Disponível em: <https://blog.landr.com/pt-br/historia-dos-formatos-de-musica/>. Acesso em: 01 ago. 2023.

BRASIL. Instituto Chico Mendes de Conservação da Biodiversidade. **Parna da Chapada da Diamantina**. Brasília: ICMBio, c2022. Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br/assuntos/biodiversidade/unidade-de-conservacao/unidades-de-biomas/caatinga/lista-de-ucs/parna-da-chapada-da-diamantina>. Acesso em: 10 mar. 2023.

BRASIL. Lei n. 11.685, de 2 de junho de 2008. Institui o Estatuto do Garimpeiro e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2008.

CATHARINO, José Martins. **Garimpo-Garimpeiro-Garimpagem, Chapada Diamantina, Bahia**. Rio de Janeiro, Philoblibion/Banco Econômico, 1986, 270 p.

COLLETTI, Justin. How long is this gonna take? The time and cost of recording a full-length album. **Sonicscoop**, 21 maio 2016. Disponível em: <https://sonicscoop.com/how-long-is-this-gonna-take-the-time-and-cost-of-recording-a-full-length-album/>. Acesso em: 01 jun. 2023.

CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. In: VIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 8., 2006, Cuiabá. **Anais eletrônicos** [...]Intercom- Sociedade Brasileira de Estudos em

Comunicação, 2007, 15 p. Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2007/resumos/r0058-1.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2022.

COSTA, Luiza. Álbuns Conceituais no Pop: Uma Análise de ANTI e Lemonade. In: CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 2018, São Paulo. **Anais eletrônicos** [...] São Paulo: Escola Superior de Propaganda e Marketing, 2019, 13 p. Disponível em:

[https://www.researchgate.net/profile/Luiza-Costa-5/publication/332785886\\_Albuns\\_Conceituais\\_no\\_Pop\\_Uma\\_Analise\\_de\\_ANTI\\_e\\_Lemonade/links/5cc9a42b4585156cd7bffd8/Albuns-Conceituais-no-Pop-Uma-Analise-de-ANTI-e-Lemonade.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Luiza-Costa-5/publication/332785886_Albuns_Conceituais_no_Pop_Uma_Analise_de_ANTI_e_Lemonade/links/5cc9a42b4585156cd7bffd8/Albuns-Conceituais-no-Pop-Uma-Analise-de-ANTI-e-Lemonade.pdf). Acesso em: 01 jun. 2023.

DANTAS, Jorge Eduardo. Garimpo ilegal: quais são os impactos e prejuízos deste crime?. **Greenpeace**, 7 mar. 2023. Disponível em:

<https://www.greenpeace.org/brasil/blog/garimpo-ilegal-quais-sao-os-impactos-e-prejuizos-des-te-crime>. Acesso em: 30 mai. 2023.

DINES, David. Dicas Tratore: quando fazer um EP ou álbum?. **Tratore**, 16 jan. 2017. Disponível em:

<https://tratore.wordpress.com/2017/01/16/dicas-tratore-quando-fazer-um-ep-ou-album/>. Acesso em: 01 mai. 2023.

ESTUDO ANALISA A CONTAMINAÇÃO POR MERCÚRIO ENTRE O POVO INDÍGENA MUNDURUKU. **Portal Fiocruz**, 26 nov. 2020. Disponível em:

<https://portal.fiocruz.br/noticia/estudo-analisa-contaminacao-por-mercurio-entre-o-povo-indigena-munduruku>. Acesso em: 30 mai. 2023.

ETCHAVERNE, Carlos Alberto. **Complexo arqueológico Serra das Paridas**. Serra das Paridas, c2023. Disponível em: <https://www.serradasparidas.com.br/about-1>. Acesso em: 13 maio 2023.

FREITAS, Carlos Felipe Santos. **O home studio e o novo mercado musical**. Trabalho de Conclusão do Curso (Especialização em Sociologia da Educação e da Cultura) - Faculdade UnYLeYa. Aracaju, 2017.

GALOPIM, Nuno. Roberto Carlos “Em Ritmo de Aventura” (1967). **Giradiscos**, 26 jun.

2020. Disponível em:

<https://giradiscos.me/2020/06/26/uma-aventura-em-disco-e-filme-no-brasil-pop-anterior-ao-topicalismo/>. Acesso em: 01 mai. 2023.

GANEM, Roseli Senna Ganem; VIANA, Maurício Boratto. **História Ambiental do Parque Nacional da Chapada Diamantina/BA**. Brasília: Consultoria Legislativa da Câmara dos Deputados, 2006.

GAYOSO, Cissa. Conheça a história do disco de vinil, responsável por moldar a indústria da música. **PlayBPM**, 20 abr. 2021. Disponível em:

<https://playbpm.com.br/noticias/conheca-historia-do-disco-de-vinil/>. Acesso em: 10 mar. 2023.

GIOVANI CIDREIRA. *Nebulosa Baby*. São Paulo: Selo RISCO, 2021. 40:50 min.

HARRISON, Cara. **The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé**. 2014. Dissertação (Mestrado) - Artes Visuais, Lunds Universitet, Lund, 2014., quantidade de p. Disponível em:

<https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4446946>. Acesso em: 25 jun. 2022.

HIGGINS, Dick. **The Something Else Newsletter**. Something Else Press. vol. I. Nova Iorque, 1966, p. 1-4. Disponível em:

[http://www.ubu.com/papers/higgins\\_intermedia.html#top](http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html#top). Acesso em: 04 jul. 2022.

HOW MUCH IT COSTS TO MAKE AN INDIE MOVIE. **Backstage**, 13 set. 2019.

Disponível em:

<https://www.backstage.com/magazine/article/difference-shooting-low-budget-indie-studio-film-71725/>. Acesso em: 01 mai. 2023.

HU, Cherie. Como o mercado de videoclipes vai se transformar em 2019. **Forbes**, 01 fev.

2019. Disponível em:

<https://forbes.com.br/principal/2019/02/como-o-mercado-de-videoclipes-vai-se-transformar-em-2019/>. Acesso em: 06 jul. 2022.

HUTUKARA ASSOCIAÇÃO YANOMAMI. **Yanomami sob ataque: garimpo ilegal na Terra Indígena Yanomami e propostas para combatê-lo**. Boa Vista: Hutukara Associação Yanomami, abr. 2022. Disponível em:

<https://acervo.socioambiental.org/acervo/documentos/yanomami-sob-ataque-garimpo-ilegal-na-terra-indigena-yanomami-e-propostas-para>. Acesso em: 10 jun. 2023

IAZZETTA, Fernando. **Técnica como meio, processo como fim**. In: VOLPE, Maria Alice. **Teoria, Crítica e Música na Atualidade**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Música, Programa de Pós-graduação em Música, p. 225-230, 2012. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/ufrj\\_2012.pdf](http://www2.eca.usp.br/prof/iazzetta/papers/ufrj_2012.pdf). Acesso em: 04 jul. 2022.

JANOTTI JUNIOR, Jeder. **O videoclipe na era pós-televisiva: questões de gênero e categorias musicais nas obras de Daniel Peixoto e Johnny Hooker** / Jeder Janotti Junior, João André Alcantara. Curitiba: Appris, 2018, 69 p.

KOTECHA, Savan. Why Your Favorite Artist Is Releasing More Singles Than Ever. [Entrevista concedida a] Elias Leight. **Rolling Stone**, 07 mai. 2018. Disponível em: <https://www.rollingstone.com/music/music-features/why-your-favorite-artist-is-releasing-more-singles-than-ever-629130>. Acesso em: 04 jul. 2022.

KIMBERLITO. **Instituto de Geociências da USP (IGC)**, c2023. Disponível em: <https://didatico.igc.usp.br/rochas/igneas/kimberlito/>. Acesso em: 25 mai. 2023.

LUIZA LIAN. *Oyá tempo*. Buenos Aires: ZZK records, 2017. 25:48 min.

MORAES, Walfrido. **Jagunços e Heróis: a Civilização do Diamante nas Lavras da Bahia**. 1. ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1963. 212 p.

NEWSTEAD, Al. The long and short of it: What is an album in 2018? **Triple J**, 12 jul. 2018. Disponível em:



<https://www.abc.net.au/triplej/news/musicnews/what-is-an-album-in-2018/9958448>. Acesso em: 04 jul. 2019.

OLIVEIRA, Gabriel Soares de. **Episódio piloto a família perfeita: processo criativo e animação**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Artes Visuais) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, p. 15. 2022

ORTEGA, Rodrigo. Streaming pago se consolida como principal forma de consumo de música no mundo em 2022. **G1**, 17 nov. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2022/11/17/streaming-pago-se-consolida-como-principal-forma-de-consumo-de-musica-no-mundo-em-2022.ghtml>. Acesso em: 20 fev. 2023.

PARQUE NACIONAL DA CHAPADA DIAMANTINA. **InfoChapada**, c2023. Disponível em: <http://www.infochapada.com.br/pt/parquechapadadiamantina/>. Acesso em: 4 mar. 2023.

PEARLMAN, Joseph. From Pilot Episode to TV Show. **Backstage**, 15 ago. 2022. Disponível em: <https://www.backstage.com/magazine/article/what-happens-during-the-pilot-to-tv-show-process-69256/#section0>. Acesso em: 20 mai. 2023.

Pilot. In: Online Etymology Dictionary, c2001. Disponível em: <https://www.etymonline.com/search?q=episodio-piloto>. Acesso em: 13 maio 2023.

PINA, Luiz Bragança de. Episódio-piloto: o que é e como se classifica. **Tempo Para Criar**, 24 mar. 2020. Disponível em: <https://www.tempoparacriar.com/episodio-piloto-o-que-e-e-como-se-classifica/>. Acesso em: 30 mar. 2023.

ROBERTO CARLOS. Roberto Carlos em ritmo de aventura. Nova Iorque: CBS, 1967. 34:42 min.

RODRIGUES, Abilene. Expedição da Nissan viaja no tempo: volta há 8 mil anos, na Serra das Paridas. **Revista Sobre Rodas**, [S. l.], 25 abr. 2018. Disponível em:

<https://revistasobrerodas.com.br/expedicao-da-nissan-viaja-no-tempo-volta-ha-8-mil-anos-na-serra-das-paridas>. Acesso em: 6 jul. 2022.

RODRIGUES, Francilene dos Santos. Mulheres, imigrantes e WhatsApp: o garimpo se transformou; quando é ilegal? [Entrevista concedida a] Heloísa Barrense. **UOL**, 03 fev. 2023. Disponível em:

<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2023/02/03/o-que-e-garimpo.htm#:~:text=Quando%20um%20garimpo%20%C3%A9%20legal%3F&text=A%20legisla%C3%A7%C3%A3o%20brasileira%20permite%20a,o%20prazo%20de%20cinco%20anos>. Acesso em: 3 jun. 2023.

SÁ, Simone Pereira de. Somos todos fãs e haters? Cultura pop, afetos e performance de gosto nos sites das redes sociais. **Revista Eco-Pós**, UFRJ, v. 19, n. 3, p. 61, 2016. disponível em: [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/download/5421/3995](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/download/5421/3995). Acesso em: 30 mai. 2023.

SÁ, Simone Pereira de (2009). **O CD morreu? Viva o vinil!**. In: PERPETUO, Irineu Franco; SILVERA, Sergio Amadeu da (orgs.). **O futuro da música depois da morte do CD**. São Paulo: Momento Editorial, 49-73.

SANTOS, Danúbia Gois de. **Um olhar sobre a cultura do faça você mesmo e os selos musicais independentes na era digital**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda)- Departamento de Ciências Administrativas, Contábeis, Econômicas e da Comunicação, Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Ijuí, 2017.

SANTOS, Solon Natalício Araújo dos. **Etnogênese Payayá: pesquisa e ensino na Chapada Diamantina**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Inclusão e Diversidade na Educação)- Centro de Ciências da Saúde, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Santo Antônio de Jesus, 2020.

SILVA, Luan de Carvalho da. Os índios na história da Bahia. **Revista Eletrônica Discente História.com**, Cachoeira, v. 6, n. 11, p. 125-130, 2019. Disponível em:

<https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/historiacom/article/download/426/717>. Acesso em: 30 mai. 2023.

SOUZA, Christine Veras de. **O show deve continuar**: o gênero musical no cinema. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais)- Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2005.

TAINTOR, Callie. Chronology: Technology and the Music Industry. **Frontline**, 27 maio 2004. Disponível em: <https://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/shows/music/inside/cron.html>. Acesso em: 01 mai. 2023.

THE BEATLES. Magical Mystery Tour. Londres: EMI, 1967. 36:35 min.

THE BEATLES. Yellow Submarine. Londres: EMI, 1969. 39:16 min.

THE HISTORY OF RECORDED MUSIC. **WayBack Machine**, 10 abr. 2001. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120622000808/http://www.soc.duke.edu/~s142tm01/history.html>. Acesso em: 01 jun. 2023.  
<https://marshall.com/live-for-music/moving-on-up/eps-lps-albums-and-mixtapes>

EP'S, LP'S, ALBUMS AND MIXTAPES. **Marshall**, 08 out. 2019. Disponível em: <https://marshall.com/live-for-music/moving-on-up/eps-lps-albums-and-mixtapes>. Acesso em: 01 jun. 2023.

THE Wall. Direção: Alan Parker. Produção de Bob Ezrin, David Gilmour, James Guthrie e Roger Waters. Reino Unido: Harvest Records, 1982.

VOGLER, Dalton. See The Music: The Evolution of Visual Albums. **Cuepoint**, 29 jul. 2016. Disponível em: <https://medium.com/cuepoint/the-history-and-evolution-of-visual-albums-77592e14304>  
Acesso em: 04 jul. 2022.

## ANEXOS

### **ANEXO A- MOODBOARD DA SAGA DIAMANTINA, ATO 1: EPISÓDIO-PILOTO**

<https://drive.google.com/file/d/1QbPIM7M3rhpJQcTxYQKW62Tm2FZKoaJy/view?usp=sharing>

### **ANEXO B- STORYBOARD DA SAGA DIAMANTINA, ATO 1: EPISÓDIO-PILOTO**

<https://youtu.be/2sGeERs1WSY>