

**CONTRA:**  
**Construindo a Identidade Visual  
de Um Álbum Musical**

Augusto Zanatta Demo

Universidade Federal de Santa Catarina  
Design - Projeto de Conclusão de Curso  
Matrícula - 14102668



Gostaria de agradecer primariamente a meus pais que me ofereceram toda forma de apoio, e asseguraram que eu tivesse condições de completar minha graduação.

Agradeço também à todos os professores que se dedicaram ao meu ensino e minha formação como designer e acadêmico.

Agradeço à comunidade da UFSC pelas atividades desenvolvidas, pela manutenção do ambiente universitário de maneira educacional, cultural e social e pelas oportunidades de aprendizado oferecidas.

Por fim agradeço a todos meus amigos e colegas, que durante o período de graduação me proporcionaram novas experiências, novos olhares e uma troca imensa de conhecimento e carinho.

A todos, o meu mais sincero obrigado!



# Índice

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. Introdução</b>                           | <b>7</b>  |
| 1.1 Objetivos                                  | 8         |
| 1.1.1 Gerais                                   | 8         |
| 1.1.2 Específicos                              | 8         |
| 1.2 Justificativa                              | 9         |
| 1.3 Delimitação do projeto                     | 9         |
| <br>   |           |
| <b>2. Metodologia Projetual</b>                | <b>11</b> |
| 2.1 Design Thinking                            | 11        |
| <br>   |           |
| <b>3. Contexto Histórico</b>                   | <b>15</b> |
| <b>4. Fundamentação Teórica</b>                | <b>19</b> |
| 4.1 Composição                                 | 19        |
| 4.1.1 Equilíbrio                               | 21        |
| 4.1.2 Alinhamento                              | 22        |
| 4.1.3 Proximidade                              | 23        |
| 4.1.4 Ritmo                                    | 24        |
| 4.1.5 Contraste                                | 27        |
| 4.1.6 Unidade                                  | 30        |
| 4.3 Análise de Métodos de Artistas             | 31        |
| 4.3.1 Storm Thorgerson                         | 31        |
| 4.3.2 Stanley Donwood                          | 35        |
| 4.3.3 Junção dos métodos                       | 37        |
| <br>   |           |
| <b>5. Desenvolvimento da identidade visual</b> | <b>39</b> |
| 5.1 Pré-produção                               | 39        |
| 5.1.1 Briefing                                 | 39        |
| 5.1.2 Mapa conceitual                          | 40        |
| 5.1.3 Esboços iniciais                         | 42        |
| 5.2 Produção                                   | 44        |
| 5.2.1 Elementos estruturais                    | 44        |
| 5.2.2 Peças desenvolvidas                      | 48        |
| 5.3 Pós-produção                               | 54        |
| <br>   |           |
| <b>6. Conclusão</b>                            | <b>55</b> |
| <b>7. Lista de Figuras</b>                     | <b>57</b> |
| <b>8. Bibliografia</b>                         | <b>59</b> |



## 1. Introdução

*“Vilém Flusser, o filósofo e comentarista no design, dedicou um ensaio inteiro a uma explicação simples da etimologia da palavra. “Design’ é derivado do latim signum, significa “Signo” e compartilha da mesma raiz antiga. Assim, etimologicamente, design significa ‘designar’ ”. Flusser elabora em cima de outras palavras, usadas no mesmo contexto, como tecnologia”. A palavra grega techne significa arte e está relacionada com tekton, um carpinteiro. A ideia básica aqui é que a madeira é um material disforme ao qual o artista, o técnico, dá forma, fazendo com que o formulário apareça em primeiro lugar. Nesta conta, as palavras “design”, “máquina” “Tecnologia” e “arte” estão intimamente relacionadas, sendo impensáveis sem os outros. Mas a cultura burguesa moderna do século XIX fez uma distinção nítida entre artes e tecnologia. Como resultado, a cultura foi dividida em dois ramos: um científico, quantificável e “duro”, o outro estético, avaliativo e “suave”. Essa separação tornou-se irreversível no final do século XIX e, no final, a palavra “design” veio a formar uma ponte entre os dois. Na leitura de Flusser no final do século XX, design indica o local onde arte e tecnologia se juntam para produzir novas formas de cultura, e assim o papel que o design desempenha é crucial para a vitalidade das artes.”*

*(Coles, 2005)*

Essa análise de Alex Coles sobre o texto de Flusser, resume de maneira simplificada a relação entre design e arte. Essa relação é um ponto chave na elaboração desse projeto que diz respeito a criação de uma identidade visual para o álbum Contra, do artista demonóid.

As capas de álbuns e seus encartes são formas de expressão artísticas, porém elas surgem da necessidade de comunicar de forma visual conceitos e ideias que foram primariamente desenvolvidos de maneira sonora. De certa maneira essas criações passam por um processo de design, esse projeto é um esforço para mostrar como o design pode ser abordado no meio de criação artística.

É válido ressaltar que toda criação da obra (composições, arranjos, gravação, masterização, ilustrações, identidade e divulgação) foram feitos por mim. Enquanto acadêmico é necessário fazer o exercício de separar o músico do designer, de maneira que seja possível analisar o processo de criação visual de maneira isolada.

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Gerais**

- Desenvolvimento de uma identidade visual para um álbum de música autoral próprio.

### **1.1.2 Específicos**

- Entender a relevância das artes de capa no cenário musical e processos de criação das mesmas, e através do Design Thinking adaptar esses processos para utilização no projeto.
- Abordar uma fundamentação teórica de composição visual para ser aplicado no projeto.
- Projetar uma identidade visual capaz de refletir as ideias e conceitos abordados no álbum.
- Desenvolver peças gráficas com intuito de comercialização e distribuição das mesmas como forma de divulgação da obra.



## **1.2 Justificativa**

O impacto da arte no design é algo amplamente discutido na nossa área, ambos estão ligados à questões políticas, sociais, culturais e são primordialmente áreas da comunicação e expressão humana.

Mas com o passar do tempo o design tem se mostrado uma ferramenta multifacetada capaz de atuar em diversas áreas, e de se adaptar às necessidades de um projeto.

Um dos desafios do projeto é mostrar como o design, uma forma de criação metódica, pode ajudar e melhorar no processo de criação de uma peça artística.

Além disso o projeto aborda questões de autonomia na produção musical. Com os adventos tecnológicos e os novos meios de consumo e reprodução musical, hoje temos a possibilidade de compor, gravar, produzir e até de publicar música próprias sem a necessidade de se submeter à vontade gravadoras ou selos.

## **1.3 Delimitação do projeto**

O intuito deste trabalho é criar uma base sólida de conhecimentos relacionados à produção e criação de artes de capas de álbuns e suas respectivas identidades.

O produto final é a criação da identidade visual para o álbum, junto com material de suporte necessário.



## 2. Metodologia Projetual

### 2.1 Design Thinking

Este projeto se utiliza do método de Design Thinking, pois ele é um processo prático e criativo para a solução de problemas. Esse método oferece uma abordagem sistemática e organizada para um projeto com muita liberdade criativa.

*“O Design é um processo iterativo, e o design thinking, o modo como o design é pensado, está presente em cada etapa da jornada que começa com o briefing do cliente e termina com o trabalho pronto. Várias são as soluções possíveis para um determinado briefing, e elas podem se diferenciar, umas das outras em termos de criatividade, viabilidade e orçamento.” (Ambrose; e Harris 2010)*

Design Thinking é um tema abordado por diversos autores alguns citam processos de quatro, sete ou até onze fases, porém mais comumente se abordam cinco fases: empatizar, definir, idealizar, prototipar e testar. Essa diferença de número de fases mostra como o Design Thinking é altamente maleável.

Segundo Carissa Carter, diretora de educação e aprendizado da escola de design de Stanford, não existe tal coisa como “O método de Design Thinking”, e que essa ferramenta é uma linha de pensamento que sugere um ponto de partida. Em um artigo que escreveu para o Medium, Carter diz que é interessante que cada Designer seja capaz de fazer o “design do seu método de design”.

*“Essa meta-habilidade consiste em reconhecer um projeto como um problema de design e depois decidir sobre as pessoas, ferramentas, técnicas e processos a serem usados para lidar com ele.” (Carter, 2016)*

Considerando que muitas vezes o processo de criação de artes de capas é um processo mais artístico do que de design, é interessante buscar referências de outros artistas e seus métodos, e o Design Thinking é uma maneira que permite a adaptação desse pensamento artístico para um processo de design.

Levando isso em conta, juntamente com o cunho acadêmico que esse projeto também carrega, o processo de criação foi dividido em cinco etapas.

- Contextualização

Para entender melhor as necessidades do projeto é necessário realizar um estudo do histórico do objeto de estudo, buscando compreender a importância da arte de capa ao longo da história e no contexto musical atual.

- Fundamentação e pesquisa

Pesquisa para fundamentação teórica englobando composição visual e princípios de design juntamente com análise de artes de capa e encartes para entender como esses conceitos se aplicam num produto similar ao objeto de estudo. Além disso foram estudados métodos de criação de outros artistas experientes na área, que servirão de base para o projeto.

- Pré-produção

Fazendo um paralelo com os métodos mais comuns de design thinking, esse é o momento em que englobaria as fases de empatia, definição e idealização. Nesse momento é onde o briefing é definido e onde o designer é responsável por entender ao máximo as ideias e necessidades do cliente.

- Produção

Uma vez que a base do projeto está bem fundamentada surgem os esboços iniciais, as melhores ideias são testadas. Nesse momento são definidas tipografia, paleta de cores, e a capa. Com base nisso a identidade é aplicada nas peças restantes, encartes, posters, etc.

- Pós-produção

Momento de revisão de erros, ajustes finos e finalmente divulgação da obra.



### 3. Contexto Histórico

Quando surgiram os discos de 78rpm ou discos de goma-laca (predecessores dos discos de vinil), os mesmos eram comercializados de uma maneira mais rudimentar e menos glamourosa como são hoje. No início os discos vinham apenas com um encarte de papel ou plástico, nos EUA e Inglaterra esse encarte era conhecido como “sleeve”, na tradução literal do português se chamaria manga e tinha a função de proteger o disco de possíveis arranhões que pudessem interferir na reprodução do áudio. Depois de um tempo, dada a fragilidade da “manga”, os discos começaram a vir acompanhados de uma capa protetora de couro ou material parecido.



Figura 1 - Disco de Goma-Laca

Em meados do século 30 Alex Steinweiss, diretor de arte da Columbia Records percebeu que cada álbum poderia ser mais bem promovido se tivesse uma capa atraente, que refletisse o conteúdo da música que continha, e convenceu o presidente da empresa, Edward Wallerstein, a testar a ideia. As vendas dos álbuns com as capas de Steinweiss eram significativamente maiores que as dos concorrentes e logo todas gravadoras começaram a emplacar álbuns com capas personalizadas.



Figura 2 - Capa do álbum The King Cole Trio de Nat King Cole



A primeira capa de álbum a obter um grande nível de atenção foi The King Cole Trio de Nat King Cole, um álbum histórico sendo o primeiro a atingir o topo da Billboard.

A partir daí as artes das capas começaram a exercer um impacto muito grande na compra de discos, sendo elas muitas vezes a maneira de atrair o público ao disco.

Visando o interesse de estimular o consumidor desses discos, os encartes começaram a se tornar cada vez mais interativos, um bom exemplo são as edições iniciais do álbum "The Velvet Underground And Nico". Desenvolvidas pelo artista visual Andy Warhol, a capa continha um adesivo de uma casca de banana que quando descolado revela uma imagem de uma banana sem casca por trás.

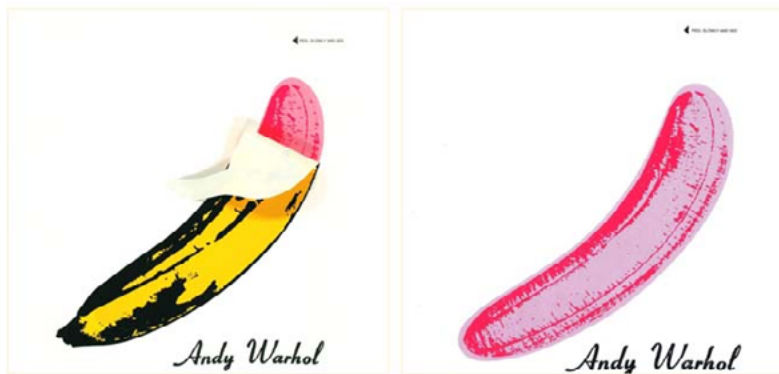


Figura 3 - Capa "descascável" de Velvet Underground And Nico

Com o passar dos anos e com advento de novas tecnologias os formatos dos discos, e suas respectivas capas, foram se alterando. Hoje em dia os meios físicos de reprodução musical estão em declínio devido à digitalização dessas gravações. Apesar disso a importância e o impacto das artes de capa não diminuiu, mesmo online os álbuns ainda vem acompanhados de uma imagem.

Isso ocorreu porque as capas deixaram de ser meramente ilustrativas e começaram a ser elaboradas de maneira a expressar a ideia do álbum, criando uma relação muito próxima com a música contida na obra.

Não só isso, as capas começaram a desenvolver um apelo por si só, muitas delas sendo incorporadas em outros produtos como camisetas, posters, quadros, e chegando até utensílios domésticos como canecas, roupas de cama, dentre outros. Em alguns casos ultrapassando até o valor do artista ou do álbum do qual surgiram.

Hoje em dia mais do que nunca os artistas exploram o potencial das capas, elas ajudam a difundir a ideia e o conceito do álbum, juntamente com clipes e outros materiais visuais que compõem a identidade do álbum. O desenvolvimento dessa identidade e a divulgação do material formam pilares fundamentais para o branding do artista.

## 4. Fundamentação Teórica

*Não muito tempo atrás, os designers eram generalistas ecléticos. Eles estudaram arte, ciência e religião a fim de compreender o funcionamento básico da natureza, e depois aplicaram o que eles aprenderam para resolver os problemas do dia-a-dia. Com o tempo, a quantidade e a complexidade de conhecimento acumulado levaram à especialização entre designers e a amplitude do conhecimento foi cada vez mais dando espaço à busca de profundidade de conhecimento.*  
(Lidwell, Holden, Butler, 2003)

Para a elaboração desse projeto foi realizada uma pesquisa sobre os princípios de composição visual.

Dada a proposta do projeto faz-se necessária a análise de princípios e elementos de design dentro do contexto das capas de álbum.

Além do aspecto técnico é pertinente ao trabalho entender como conceitos e ideias que são explorados nas músicas de um álbum podem ser transmitidos de maneira visual.

### 4.1 Composição

A composição é um campo de estudo muito abrangente no design e em outras artes visuais, e diz respeito à organização e utilização de elementos que compõem um peça visual.

A composição de uma imagem se distingue de seu tema, o que é representado, seja um momento de uma história, uma pessoa ou um lugar. Muitos temas, por exemplo, São Jorge e o Dragão, são frequentemente retratados na arte, mas usando uma grande variedade de composições, embora as duas figuras sejam tipicamente as únicas coisas presentes na obra.

Anos de pesquisa em diversos campos permitiram aos designers entender e definir alguns princípios básicos que ajudam a descrever a prática de criação visual. A utilização desses princípios aumenta de maneira considerável as chances de um design ser bem sucedido. No entanto, vale parafrasear William Lidwell numa de suas conclusões:

*“Os melhores designers, por vezes, desconsideram os princípios do design. Quando eles fazem isso entretanto, geralmente há algum mérito compensatório obtido ao custo da violação. A menos que você esteja certo de fazer o mesmo, é melhor seguir os princípios.”*  
(Lidwell, Holden, Butler, 2003)

Em outras palavras é preciso conhecer as regras para saber quebrá-las.

Ao pesquisar sobre princípios de design gráfico pode-se deparar com uma quantidade que varia de quatro a seis tópicos dependendo do autor. Para este trabalho foram escolhidos seis princípios de estudo:

#### 4.1.1 Equilíbrio

Trata-se sobre a distribuição dos elementos visuais de uma obra e o espaço que eles ocupam. O equilíbrio pode ser obtido de maneira simétrica ou assimétrica, porém é mais dificultoso de se atingir no último caso. Uma composição equilibrada reforça a ideia de estabilidade, harmonia enquanto uma composição desequilibrada reforça ideia de dinamismo, movimento ou até mesmo caos.



Figura 4 - Capa de The Next Day de David Bowie

*Ex: A composição fica equilibrada devido ao seu elemento mais chamativo, o quadrado branco centralizado.*

### 4.1.2 Alinhamento

O alinhamento se refere sobre a colocação de elementos de forma que as bordas se alinhem à linhas ou colunas comuns, ou seus corpos ao longo de um ponto em comum.



Figura 5 - Capa de Kind Of Blue de Miles Davis

*Ex: É possível reparar no alinhamento entre Miles Davis e Kind Of Blue, e esse por sua vez também alinhado com os nomes dos músicos participantes.*

### 4.1.3 Proximidade

A proximidade consiste em organizar elementos relacionados de maneira que eles fiquem juntos ajuda a organizar melhor e otimizar o consumo da informação, já que as pessoas percebem elementos próximos uns dos outros como relacionados.

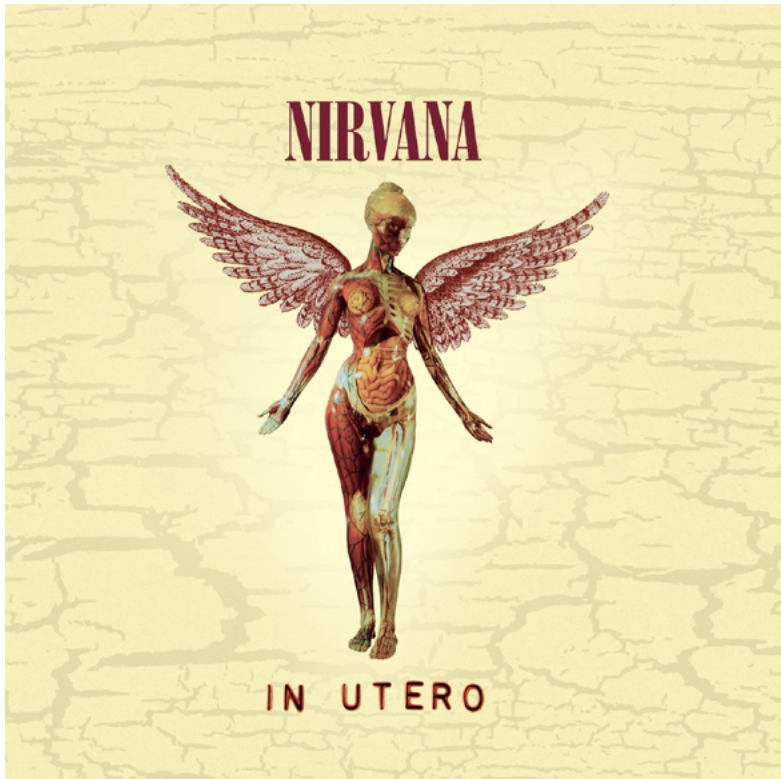


Figura 6 - Capa de In Utero do Nirvana

*Ex: Nesse caso Nirvana e In Utero foram colocados um distante do outro, dessa maneira criando uma distinção melhor entre a banda e o álbum.*

#### 4.1.4 Ritmo

O ritmo pode ser descrito como movimento temporizado através do espaço; um caminho fácil e conectado ao longo do qual o olho segue um arranjo regular de elementos. A presença do ritmo cria previsibilidade e ordem em uma composição. O ritmo pode ser mostrado de diversos modos.

#### *Repetição*

Envolve o uso de padronização para alcançar o movimento cronometrado e uma “batida” visual. Essa repetição pode ser uma clara repetição de um elemento em uma composição, ou pode ser um tipo mais sutil, com elementos muito parecidos porém não idênticos.

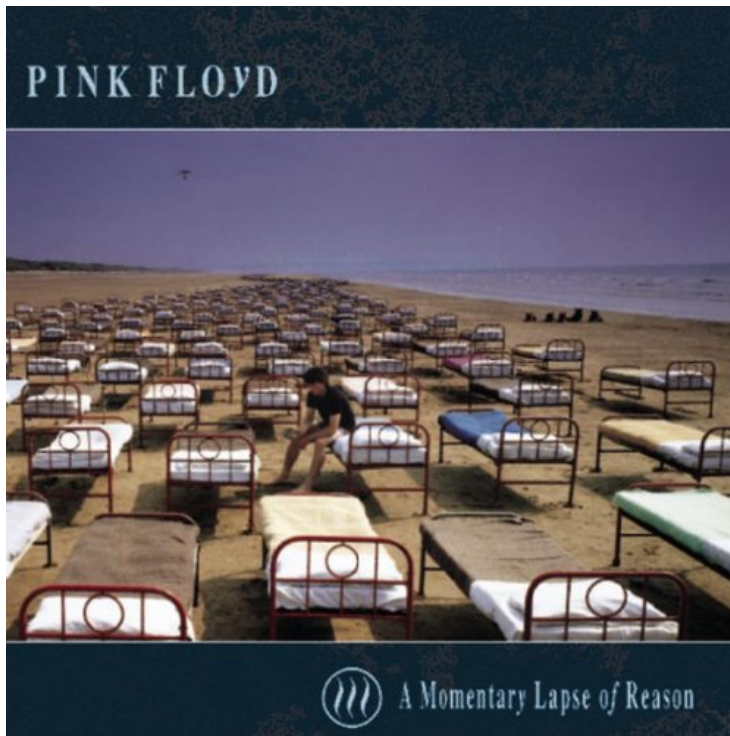


Figura 7 - Capa de A Momentary Lapse Of Reason do Pink Floyd



### ***Alternância***

É uma instância específica de padronização na qual duas ou mais sequências de um elemento são apresentadas de maneira intercalada ou em turnos.



Figura 8 - Capa de Alvvays do Alvvays

### **Gradação**

Emprega uma série de elementos padronizados para relacionar uns aos outros através de uma progressão regular de etapas. Isso pode ser uma gradação de forma, cor ou tamanho. Algumas gradações de forma podem, de fato, criar uma sequência de eventos, não muito diferente de uma série de imagens em uma história em quadrinhos.

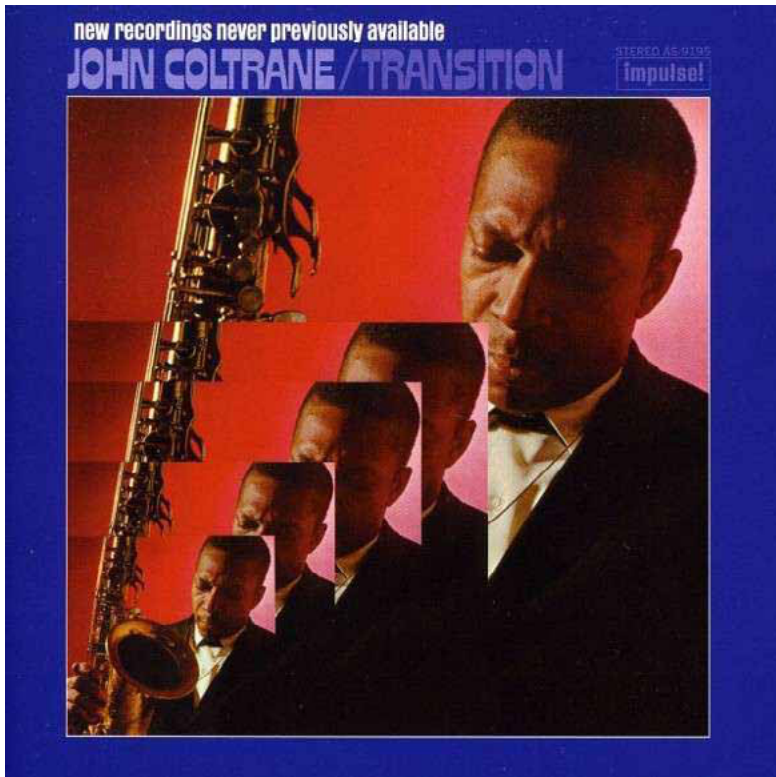


Figura 9 - Capa de Transition De John Coltrane

#### 4.1.5 Contraste

O contraste é essencial para dar destaque a um certo elemento e/ou criar uma hierarquia na ordem de percepção dos elementos de uma composição visual. Contraste pode ser obtido através de:

##### *Cor*

Pode ser obtido contraste entre cores análogas, ou na diferença de saturação, matiz ou valor.



Figura 10 - Capa de Saturation III do Brockhampton

*Forma*

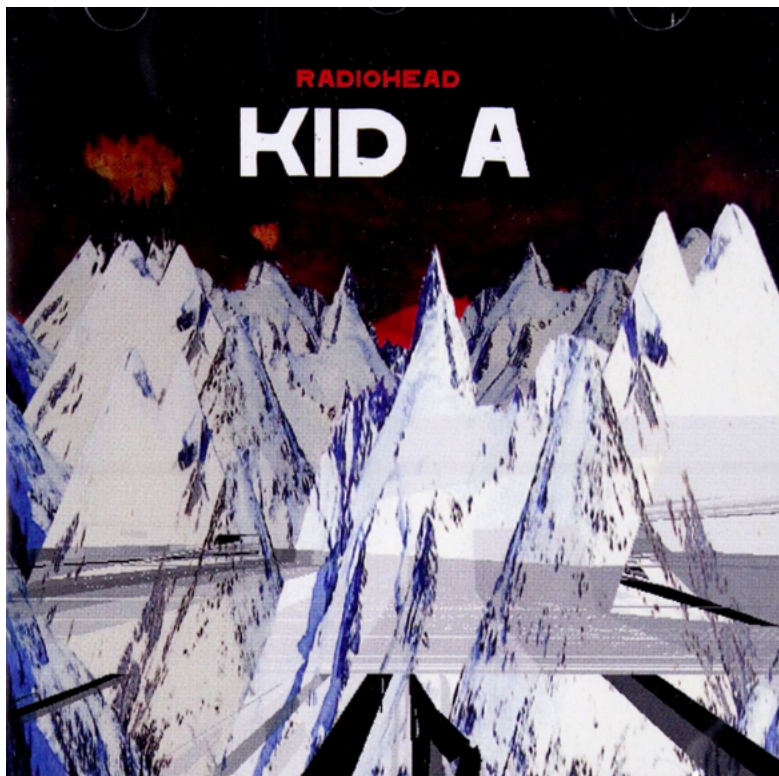


Figura 11 - Capa de Kid A do Radiohead

*Ex: Contraste entre as formas “orgânicas” das montanhas em contraste com o efeito de “glitch”*

## Tamanho



Figura 12 - Capa de Ah Um de Charles Mingus

*Ex: O Título do álbum e nome de Charles Mingus aparecem consideravelmente maiores que a listagem das músicas, criando assim uma hierarquia na apresentação das informações.*

#### 4.1.6 Unidade

Unidade é o princípio que engloba os outros princípios e elementos do design. Refere-se à coerência do todo, a sensação de que todas as partes estão trabalhando juntas para alcançar um resultado comum, uma harmonia de todas as partes.

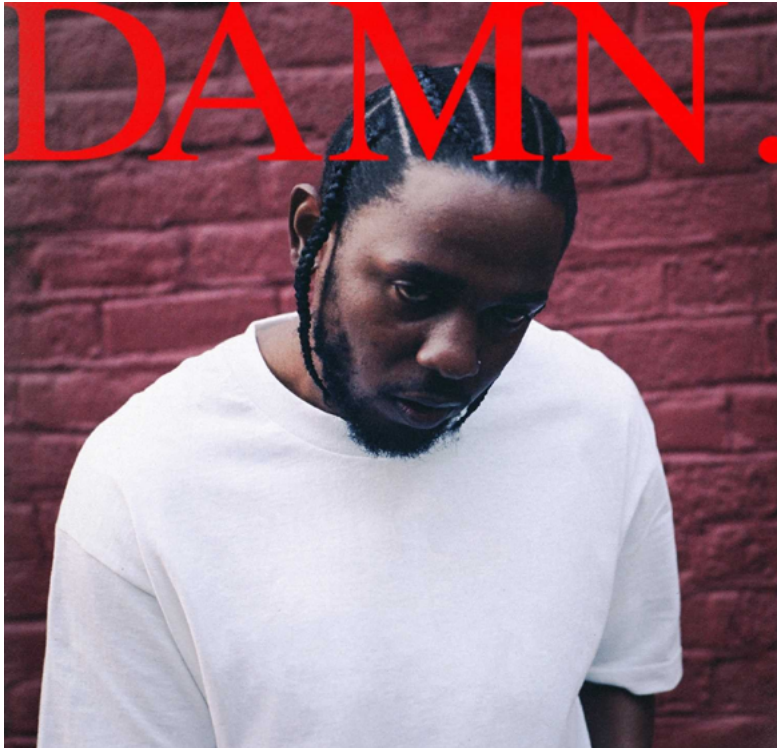


Figura 13 - Capa de DAMN. de Kendrick Lamar

*Ex: Apesar de simples a estética de Damn. é muito bem elaborada, sendo um dos álbuns mais impactantes de Kendrick Lamar. A linguagem se estende até o nome das músicas, todas em caixa com um ponto final, FEEL. HUMBLE. DNA., um perfeito exemplo de harmonia entre os conceitos musicais e visuais do álbum.*

## **4.3 Análise de Métodos de Artistas**

### **4.3.1 Storm Thorgerson**

Storm Elvin Thorgerson (28 de fevereiro de 1944 - 18 de abril de 2013) foi um designer gráfico inglês e diretor de videoclipes, mais conhecido por seu trabalho para artistas como Pink Floyd, Led Zeppelin, Black Sabbath, Scorpions, Peter Gabriel, Muse, dentre outros grandes nomes.

Em 1968, junto com Aubrey Powell, ele fundou o grupo de arte gráfica Hipgnosis, onde projetaram muitas capas de singles e álbuns famosas, com Peter Christopherson juntando-se a eles para suas comissões posteriores. Em 1983, após a dissolução da Hipgnosis, Thorgerson e Powell formaram a Greenback Films, produzindo videoclipes. No entanto Thorgerson continuou elaborando capas para álbuns até sua morte em 2013.

Talvez os designs mais famosos de Thorgerson sejam os do Pink Floyd. Seu design para o Dark Side Of The Moon é considerada uma das maiores capas de álbuns de todos os tempos. Projetado por Thorgerson e Hipgnosis, a obra de arte para a capa foi desenhada por George Hardie, um designer da NTA Studios.



Figura 14 - Capa de Dark Side Of The Moon do Pink Floyd

Muitos dos designs de Thorgerson são notáveis por seus elementos surreais. Ele frequentemente coloca objetos fora de seus contextos tradicionais, especialmente com vastos espaços ao redor deles, para dar a eles uma aparência estranha enquanto sua beleza se destaca.

Para citar Thorgerson: "Eu gosto de fotografia porque é um meio de realidade, diferente do desenho que é irreal. Eu gosto de mexer com a realidade ... para dobrá-la. Alguns dos meus trabalhos me fazem questionar se isso é real ou não."





Figura 15 - Capa de Absolution Do Muse

Storm se utiliza de um método de criação bem tradicional do design, dividindo-o em etapas de criação, sendo elas:

***Briefing***

Num primeiro momento o designer escuta as músicas, lê as letras e fala com a banda para entrar no assunto.

### ***Esboços***

Depois de (ou durante) alguns encontros ou conversas com a banda, o designer chega mais próximo o possível de capturar a ideia principal da imagem. Esse é um momento muito criativo no processo envolvendo brainstorming, mapas conceituais. As melhores ideias são se tornam em ilustrações.

### ***Testes***

Uma vez que um esboço é selecionada dá-se início à fase de testes, onde são feitos protótipos para garantir que a ideia funcione.

### ***Photoshoot***

Esse é o momento de coleta de imagens, seja por meio de um ensaio fotográfico ou reprodução gráfica.

### ***Edição***

Esse é o momento de possíveis ajustes, ou a seleção da fotografia adequada, dependendo da especificidade do projeto.

### ***Entrega do Produto***

Uma vez que a imagem foi selecionada ela é levada para os últimos tratamentos digitais, assim que pronta ocorre a entrega para o cliente.

O processo de Storm está voltado para a criação da capa, onde o resto da identidade visual do encarte é feito a partir da mesma.

### 4.3.2 Stanley Donwood

Stanley Donwood (nascido em 29 de outubro de 1968) é o pseudônimo do artista e escritor inglês Dan Rickwood. Ele é mais conhecido por seu trabalho com a banda inglesa de rock alternativo Radiohead, tendo criado todas as suas artes de capa, muitas vezes em colaboração com o vocalista do Radiohead, Thom Yorke. Ele também cria trabalhos de arte para os álbuns solo de Yorke e para a banda do mesmo, Atoms for Peace.

Além disso Stanley também é poeta, escritor e artista visual, tendo lançado livros e exposto trabalhos pela Europa e América do Norte. Também é responsável pela criação da identidade visual das últimas 15 edições do festival de música de Glastonbury.



Figura 16 - Capa de A Moon Shaped Pool do Radiohead

O processo criativo de Stanley Donwood é muito mais solto que o de Thorgerson, no entanto a interação com a banda é muito mais íntima. Stanley acompanha o Radiohead em todas gravações dos álbuns, ele está presente enquanto as músicas são criadas e discutidas o que o deixa muito mais imerso na realidade do álbum.



Figura 17 - Capa de In Rainbows do Radiohead

Além disso Stanley tem uma relação de longa data com Thom Yorke, Líder do Radiohead, que participa muito do processo de criação. Numa entrevista para a revista DIY Donwood comenta que ele “conta com a capacidade do Thom de estragar todo seu trabalho” e que muitas vezes

“o processo é uma batalha entre ele e Thom para ver qual ideia acaba ganhando e se torna a arte final”.

Essa tática é muito interessante segundo ele pois a arte vai ganhando novas ideias e detalhes, é um processo muito espontâneo de passe e repasse onde ambos os artistas discutem suas ideias e aprimoram a obra juntos.

### **4.3.3 Junção dos métodos**

Considerando as características do projeto os dois métodos podem somar ao processo de criação.

A organização por etapas de Thorgerson será repartida entre os momentos de pré-produção e produção. Assim estabelecendo uma estrutura “clássica” do projeto de design.

No entanto a parte de pré-produção ocorrerá simultaneamente com a gravação do álbum, assim como no processo de Donwood onde os conceitos musicais e visuais se misturam, crescem e se desenvolvem juntos.



## **5. Desenvolvimento da identidade visual**

### **5.1 Pré-produção**

A parte de pré-produção é destinada à análise e compreensão das necessidades e objetivos do projeto. A partir daí são elaborados mapa conceitual e painel de referências visuais criando uma base para iniciar os primeiros esboços. Essa fase inicial é crucial para a identificação de conceitos e a geração de ideias.

#### **5.1.1 Briefing**

Contra é o primeiro lançamento de demonóid, sendo um álbum de Indie Rock que experimenta com elementos de Bossa, Jazz e Folk. Uma das características do artista é justamente essa mistura de gêneros e a exploração sonora, sempre se adaptando de acordo com a proposta de seu trabalho.

O objetivo principal desse projeto é o desenvolvimento de uma identidade visual capaz de refletir os conceitos e características da obra. Considerando os meios de reprodução digitais disponíveis as artes visuais devem ser criadas a partir, ou adaptadas, a esse formato.

Por se tratar de um artista iniciante e independente o custo de produção e fabricação de material físico é limitado, sendo a publicação por meio de cds e vinis inviável financeiramente no momento.

Contudo existe a necessidade de tornar o projeto rentável de alguma maneira, portanto a criação de material gráfico inclui posters e encartes que possam ser comercializados para angariar fundos para futuras produções do artista, e eventualmente ajudando na divulgação do álbum Contra.

Portanto faz-se necessário a criação de:

- Capa para o álbum
- Capa para os singles
- Encarte
- Posters
- Imagem de perfil do artista e de capa para o Soundcloud

### **5.1.2 Mapa conceitual**

O tema central de Contra é o conflito, e como lidar com ele através da música. O álbum é composto por quatro faixas, em todas elas o protagonista se encontra numa situação adversa seja consigo mesmo ou com o mundo ao seu redor. Apesar disso as músicas tem um lado sonoro agradável e reconfortante mostrando uma rota de escape em meio ao caos. Abaixo segue o texto introdutório ao álbum.

“Contra simboliza o constante estado de conflito. Sensações extremas de um corpo e uma mente rebeldes, cujo o dono perdeu o controle. Mas manter o equilíbrio é uma tarefa árdua quando os trilhos são tortos. É impossível permanecer são perante à loucura do mundo, ou melhor, à loucura que fizemos do mundo.

Contra é uma ode aos loucos que sofrem calados, que batalham a si próprios todos os dias, é um refúgio para os atormentados e um abraço para os solitários.

Contra si e contra todos, nos encontramos aqui.”



De alguma maneira o artista considera que a obra mostra a música como um lugar de escape da realidade para aqueles que constantemente se encontram lutando contra seus demônios e problemas. Esse é o ponto de partida para a criação do mapa conceitual.

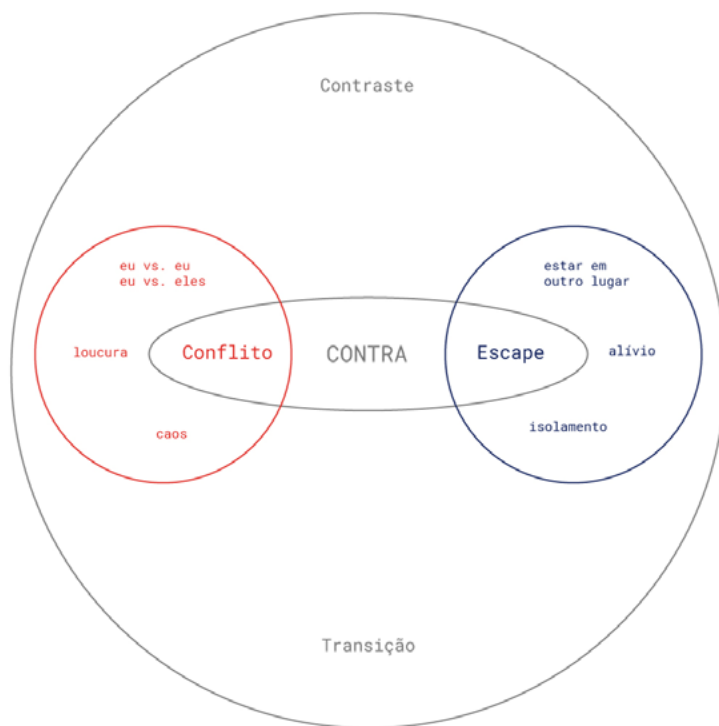


Figura 18 - Mapa Conceitual

Nesse mapa conceitual são abordados dois contextos um maior e mais abrangente e um menor e mais específico. No contexto menor, Contra é sintetizado em dois conceitos: Conflito e Escape. Após juntar as principais temáticas das músicas, as mesmas foram distribuídas entre os dois conceitos, expandindo seu alcance.

De um lado da esfera tem-se o Conflito, vindo de uma sociedade caótica, onde o indivíduo questiona sua sanidade mental em decorrência de uma dificuldade de se relacionar com os outros e consigo mesmo. No outro lado, o Escape, um mundo alternativo onde pode-se obter o alívio e conforto de se reencontrar consigo mesmo.

O escape e o conflito coexistem na nossa realidade, e na nossa mente, temos então um Contraste. Apesar disso diariamente viajamos de um lado da esfera para o outro, temos então uma Transição. Juntos, transição e contraste formam o contexto maior.

### **5.1.3 Esboços iniciais**

Os primeiros esboços foram desenvolvidos através de sketches e experimentações feitos no meio manual. A ideia principal foi trazer elementos da figura humana, principalmente rostos, misturados com elementos abstratos, com muitas distorções e repetições. Essa mistura simboliza a relação de contraste entre os conceitos.



Figura 19 - Esboço

As figuras humanas representam nossas difíceis interações sociais enquanto as formas abstratas mostram a presença de um ambiente paralelo à nossa realidade. As distorções e repetições trazem a sensação de transição e mudança, de maneira gradual e orgânica.



Figura 20 - Esboço

Nos esboços iniciais também foram testadas diversas cores e materiais, prevalecendo muito marcadores vermelhos e canetas esferográficas azuis. Por meio destes materiais diferentes entre si obteve-se um contraste nas texturas e cores.



Figura 21 - Esboço

Essas experimentações abriram caminho para a definição das cores e do estilo.

## 5.2 Produção

Uma vez que a parte de pré-produção permite a geração de ideias, a parte de produção é onde as melhores são escolhidas e desenvolvidas nos produtos.

### 5.2.1 Elementos estruturais

Os elementos estruturais são aqueles que definem a identidade e dão coerência ao todo.

## ***Paleta***

A criação da paleta foi desenvolvida pensando no contraste entre conflito, representado pelo vermelho, e escape, representado pelo azul, por se tratar de uma dualidade apenas duas cores foram selecionadas. A escolha dessas cores foi influenciada pelos materiais usados nos esboços.



Figura 22 - Paleta de cores

A criação da paleta foi desenvolvida pensando no contraste entre conflito, representado pelo vermelho, e escape, representado pelo azul, por se tratar de uma dualidade apenas duas cores foram selecionadas. A escolha dessas cores foi influenciada pelos materiais usados nos esboços.

Embora tratado como espaço vazio, o branco também merece ser citado, uma vez que muitas das composições do projeto se utilizam de áreas de respiro. Esse respiro ajuda a passar a ideia de contraste, também reforçando a ideia de escape e alívio.

## *Estilo*

O estilo das ilustrações de Contra é uma mesclagem de desenho manual com o digital. Novamente um contraste, dessa vez simbolizando um choque entre dois mundos, um real e outro fantasioso. A maior parte das ilustrações foi inicialmente feita em mídia física, com exceções de algumas formas abstratas que foram desenvolvidas no Illustrator e depois adaptadas para o papel.

Uma vez que as ilustrações tomaram sua forma, as mesmas foram fotografadas e digitalizadas. Através do recurso de traçado de imagem do Illustrator, essas imagens foram vetorizadas por questões de praticidade e reprodutibilidade. A capacidade de redimensionamento de vetores sem a perda de qualidade é fundamental para reprodução dessas imagens em diversos formatos. Essa versatilidade é muito bem-vinda uma vez que as peças desenvolvidas têm uma grande variação de tamanho.



Figura 23 - Close up de umas das ilustrações

## *Tipografia*

Em vista de uma carga intensa de informação contida nas imagens, a escolha tipográfica seguiu uma linha mais clara e simples, capaz de trazer um equilíbrio em meio a ilustrações caóticas. Optou-se pela monoespaçada, Roboto Mono.

A linha de famílias Roboto segue uma estética moderna, com muitos aspectos geométricos ao mesmo tempo que possui algumas linhas e curvas orgânicas preservando um ritmo de leitura mais agradável.

A imagem mostra dois pares de letras em uma fonte sans-serif monoespaçada. O primeiro par, 'Aa', é em azul escuro; a letra maiúscula 'A' tem uma base larga e uma haste vertical, enquanto a minúscula 'a' é arredondada na base. O segundo par, 'Ii', é em vermelho; a maiúscula 'I' é uma barra horizontal com uma haste vertical centralizada, e a minúscula 'i' é uma barra horizontal com uma haste vertical centralizada e um ponto no topo.

Figura 24 - Exemplos das letras da tipografia Roboto Mono Regular

A sua versão monoespaçada, como o nome sugere, espaça as letras de maneira uniforme, adquirindo uma estética de máquina de escrever. Apesar disso, a Roboto Mono, não apresenta serifa (com exceção dos caracteres i e l), o que traz um ar moderno para um estilo tradicional, tornando ela uma ótima escolha pois vai de encontro com a ideia de contraste que se manifesta em diversos outros elementos do projeto.

## 5.2.2 Peças desenvolvidas

### Capa do álbum

A capa é a parte mais icônica da identidade visual de um álbum. Ela é a maior responsável por instigar e transmitir visualmente as ideias por trás da obra. Para atingir isso a imagem tem que ser capaz de sintetizar o álbum como um todo.



Figura 25 - Capa de Contra do artista demonóid

A capa de Contra é uma ilustração baseada na figura do artista juntamente com símbolos e abstrações. A composição centralizada gira em torno de um círculo que atua como um portal para um outro ambiente. A imagem do rosto do artista se mistura com a do círculo colocando-o neste outro ambiente. Outro elemento interessante é outra



representação do artista, dessa vez a figura de corpo inteiro, se transformando numa figura abstrata simbolizando uma transição do mundo físico para um mundo imaginário.

Esse mundo imaginário se refere a o refúgio proveniente da imersão na música, no entanto mesmo sem estar imersos por completo no som, a música é capaz de nos impactar. Por isto existem alguns elementos na composição como setas e ondas que representam a sonoridade. Além disso simbolizam a existência paralela da realidade e o refúgio sonoro.

Além da ilustração a capa conta com o título da obra e o nome do artista dispostos de maneira perpendicular um ao outro, no canto esquerdo superior. O título todo em caixa alta ocupa uma posição de destaque na horizontal, enquanto o nome do artista segue abaixo , na posição horizontal.

### ***Capa dos singles***

A ideia para a capa de cada single foi evidenciar o pertencimento de todos no contexto do álbum ao invés de aprofundar o conceito de cada música sozinha. Para isso foi feita uma grande ilustração misturando abstrações, rostos e cenários, assim como nos primeiros esboços. Após isso a ilustração foi expandida e separada em pedaços, esses pedaços foram rearranjados juntamente com algumas boas ideias dos esboços, formando novas composições.



Figura 26 - Ilustração de "base"

Essas pequenas composições, quatro no total, foram dispostas de maneira centralizada na capa, fazendo referência a própria capa do álbum. Título e nome do artista também seguem a mesma lógica da obra principal, embora ocupando canto diferentes em cada peça.



Figura 27 - Capas dos Singles

### **Zine de encarte e pôster**

Apesar de não haver intenção de serem produzidas cópias físicas, encartes foram desenvolvidos com o intuito de serem comercializados. O encarte é uma folha de 26cm de largura por 39cm de altura, dobrada em seis pedaços formando um quadrado de 13cm x 13cm (formato tradicional de encartes de Cd).

De um lado constam as letras das músicas para consulta, juntamente de um texto conceitual do álbum e a capa do álbum que fica à frente do encarte enquanto o mesmo estiver dobrado de maneira correta.



Figura 28 - Encarte

O outro lado, por sua vez, é um poster com uma imagem que junta todas as ilustrações dos singles numa só. Nesse lado também há um QR Code que leva à página do Soundcloud do artista, dessa maneira o comprador do encarte pode ter um fácil acesso ao conteúdo das músicas.

Uma versão em A3 do pôster sem o verso com as letras foi desenvolvida, ela também acompanha o QR Code.



Figura 29 - Pôster

### ***Imagens de perfil e capa***

A imagem de perfil para o soundcloud é uma ilustração vetorizada a partir de uma foto do artista, enquanto a capa é um recorte da ilustração maior feita para o pôster.



Figura 30 - Imagem de perfil no Soundcloud

## **5.3 Pós-produção**

Após concluída a elaboração de identidade, as peças estão sendo publicadas aos poucos, conforme a divulgação dos singles. As versões dos pôsteres já estão sendo comercializadas, a página do artista já foi atualizada no Soundcloud com as imagens desenvolvidas. Dois singles já foram lançados na página, os outros dois ainda estão em fase de masterização, e assim que concluídos também serão divulgados. Uma vez que todas músicas estiverem prontas o álbum será lançado por inteiro e os encartes postos à venda.

## 6. Conclusão

Esse projeto foi um grande desafio para mim, nele tive que encarar as dificuldades de se produzir e gravar um álbum num ambiente pouco preparado para a tarefa, além de desenvolver e documentar todo o processo de criação visual. A elaboração e execução, em curto período de tempo, se provaram extremamente exaustivas e demandaram um grande esforço físico e mental.

No entanto, é muito gratificante a autonomia que foi possível adquirir no processo, estar tão envolvido no projeto me ajudou a construir um álbum de maneira muito coesa e sintética. Esse projeto também me permitiu uma auto-avaliação enquanto artista e enquanto designer e me fez entender meu papel dentro de cada área.

Além disso reforço a ideia de que arte e design caminham de mão dadas, e sua relação é fundamental num projeto como esse. Também concluo que o design é uma ferramenta aberta e adaptável e não deve ser tratado como uma fórmula imutável e nem infalível. O design é, mais do que tudo, humano, e por isso está sujeito à falha, mas também mostra sua capacidade de se reinventar e adaptar, mantendo-se uma ferramenta atual e necessária.





## **7.Lista de Figuras**

|  |           |
|--|-----------|
| Figura 1 - Disco de Goma-Laca  | <b>15</b> |
| Figura 2 - Capa do álbum The King Cole Trio<br>de Nat King Cole      | <b>16</b> |
| Figura 3 - Capa “descascável” de<br>Velvet Underground And Nico      | <b>17</b> |
| Figura 4 - Capa de The Next Day de David Bowie                       | <b>21</b> |
| Figura 5 - Capa de Kind Of Blue de Miles Davis                       | <b>22</b> |
| Figura 6 - Capa de In Utero do Nirvana                               | <b>23</b> |
| Figura 7 - Capa de A Momentary Lapse<br>Of Reason do Pink Floyd      | <b>24</b> |
| Figura 8 - Capa de Alvways do Alvways                                | <b>25</b> |
| Figura 9 - Capa de Transition De John Coltrane                       | <b>26</b> |
| Figura 10 - Capa de Saturation III<br>do Brockhampton                | <b>27</b> |
| Figura 11 - Capa de Kid A do Radiohead                               | <b>28</b> |
| Figura 12 - Capa de Ah Um de Charles Mingus                          | <b>29</b> |
| Figura 13 - Capa de DAMN. de Kendrick Lamar                          | <b>30</b> |
| Figura 14 - Capa de Dark Side Of The Moon do<br>Pink Floyd           | <b>32</b> |
| Figura 15 - Capa de Absolution Do Muse                               | <b>33</b> |
| Figura 16 - Capa de A Moon Shaped Pool do<br>Radiohead               | <b>35</b> |
| Figura 17 - Capa de In Rainbows do Radiohead                         | <b>36</b> |
| Figura 18 - Mapa Conceitual  | <b>41</b> |
| Figura 19 - Esboço   | <b>43</b> |
| Figura 20 - Esboço   | <b>43</b> |
| Figura 21 - Esboço   | <b>44</b> |
| Figura 22 - Paleta de cores  | <b>45</b> |
| Figura 23 - Close up de umas das ilustrações                         | <b>46</b> |
| Figura 24 - Exemplos das letras da tipografia<br>Roboto Mono Regular | <b>47</b> |
| Figura 25 - Capa de Contra do artista demonóid                       | <b>48</b> |
| Figura 26 - Ilustração de “base”                                     | <b>50</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| Figura 27 - Capas dos Singles             | <b>51</b> |
| Figura 28 - Encarte                       | <b>52</b> |
| Figura 29 - Pôster                        | <b>53</b> |
| Figura 30- Imagem de perfil no Soundcloud | <b>54</b> |

## **8. Bibliografia**

### **Let's stop talking about THE design process**

*<https://medium.com/stanford-d-school/lets-stop-talking-about-the-design-process-7446e52c13e8>*

### **2018 Is the Year of the Intangibles**

*<https://brightthemag.com/education-design-thinking-intangible-ambiguity-stanford-cd09f959a83c>*

### **On the Word Design: An Etymological Essay**

Vilém Flusser(1995)

*[https://monoskop.org/images/4/4d/Flusser\\_Vilem\\_1995\\_Three\\_Essays\\_and\\_an\\_Introduction.pdf](https://monoskop.org/images/4/4d/Flusser_Vilem_1995_Three_Essays_and_an_Introduction.pdf)*

### **Design Thinking (2011)**

Gavin Ambrose, Paul Harris

### **Universal Principles Of Design (2003)**

*William Lidwell, Kritina Holden, Jill Butler*

*<https://arc345ergofactors.files.wordpress.com/2016/03/william-lidwell-kritina-holden-jill-butler-universal-principles-of-design-rockport-publishers-2003.pdf>*

*- Acessado em 20/06/2018*

### **On Art's Romance with Design (2005)**

Alex Coles

*<https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/0747936054406744>* - Acessado em 20/06/2018

### **Principles and elements of visual design: A review of the literature on visual design of instructional materials**

Kei Tomita

*[https://www.researchgate.net/publication/275155264\\_Principles\\_and\\_elements\\_of\\_visual\\_design\\_A\\_review\\_of\\_the](https://www.researchgate.net/publication/275155264_Principles_and_elements_of_visual_design_A_review_of_the)*

*literature\_on\_visual\_design\_of\_instructional\_materials*  
- Acessado em 20/06/2018

**Stanley Donwood On The Stories Behind His Radiohead Album Cover**

<http://www.nme.com/blogs/nme-blogs/stanley-donwood-on-the-stories-behind-his-radiohead-album-covers-766325> -  
Acessado em 09/06/2018

**Inside The Artwork: Radiohead Art Collaborator Stanley Donwood Talks 'in Rainbows' And Lp9**

<http://diymag.com/2016/03/22/radiohead-in-rainbows-new-album-lp9-stanley-donwood-interview>  
- Acessado em 09/06/2018

**The Design Process Behind Classic Album Artwork**

<http://www.thejanuarist.com/the-design-process-behind-classic-album-artwork/>  
- Acessado em 09/06/2018

**Cover Story: A History Of Album Artwork**

<https://www.udiscovermusic.com/in-depth-features/history-album-artwork/> - Acessado em 09/06/2018

**Wikipedia**

Composition(Visual Arts)

Visual Design elements and principles

Principles of grouping

Gestalt psychology

Bauhaus

[https://en.wikipedia.org/wiki/Composition\\_\(visual\\_arts\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Composition_(visual_arts))

[https://en.wikipedia.org/wiki/Semiotics#cite\\_note-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Semiotics#cite_note-1)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Visual\\_design\\_elements\\_and\\_principles](https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_design_elements_and_principles)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Principles\\_of\\_grouping](https://en.wikipedia.org/wiki/Principles_of_grouping)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt\\_psychology](https://en.wikipedia.org/wiki/Gestalt_psychology)  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Bauhaus>  
- Acessados em 20/06/2018

Storm Thorgerson  
Stanley Donwood  
Album Cover  
LP Record  
Compact Disk

[https://en.wikipedia.org/wiki/Storm\\_Thorgerson](https://en.wikipedia.org/wiki/Storm_Thorgerson)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Stanley\\_Donwood](https://en.wikipedia.org/wiki/Stanley_Donwood)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Album\\_cover](https://en.wikipedia.org/wiki/Album_cover)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/LP\\_record](https://en.wikipedia.org/wiki/LP_record)  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Compact\\_disc](https://en.wikipedia.org/wiki/Compact_disc)  
- Acessados em 09/06/2018

