



# SOM NO LAMBE

Projeto de divulgação para músicos LGBTQIA+ por  
lambe-lambes ilustrados.

Francisco Moraes de Francisco

Florianópolis 2022

**Francisco Moraes de Francisco**

SOM NO  
LAMBES

Projeto de divulgação para músicos LGBTQIA+ por  
lambe-lambes ilustrados.

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao  
Curso de Design da Universidade Federal de  
Santa Catarina para a obtenção do Grau de  
Bacharel em Design.

Orientador: Prof. Dr. Douglas Luiz Menegazzi

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Francisco, Francisco Moraes de  
Som no Lambe : Projeto de divulgação para músicos  
LGBTQIA+ por lambe-lambes ilustrados. / Francisco Moraes  
de Francisco ; orientador, Douglas Menegazzi, 2022.  
85 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -  
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de  
Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis,  
2022.

Inclui referências.

1. Design. 2. Ilustração. 3. Música. 4. Lambe-lambe. 5.  
Projeto Gráfico. I. Menegazzi, Douglas. II. Universidade  
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

Francisco Moraes de Francisco



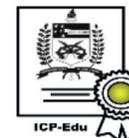
Projeto de divulgação para músicos LGBTQIA+ por lambe-lambes ilustrados.

Este Projeto de Conclusão de Curso (PCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 8 de Março de 2022

Profa. Dra. Mary Vonni Meurer de Lima,  
coordenadora do curso de Design UFSC

### Banca Examinadora



Documento assinado digitalmente  
Douglas Luiz Menegazzi  
Data: 21/03/2022 16:26:48-0300  
CPF: 053.935.969-60  
Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orientador: Prof. Douglas Menegazzi  
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Rochelle Cristina dos Santo  
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. André Luiz Sens  
Universidade Federal de Santa Catarina

**Obrigado a todos que lutaram em Stonewall**

# Agradecimentos

Primeiro agradeço ao meu orientador, Douglas Menegazzi ou como chamei durante todo esse tempo, "Doug" que me ajudou a construir esse universo de lambes, sempre com uma ideia genial que me dava inveja de não ter pensado antes. Nossas reuniões sempre foram leves, com algumas risadas e reclamações da vida.

Agradeço também aos professores André e Rochelle por aceitarem participar da banca, onde já comecei incomodando os dois devido ao horário de banca, obrigado por acharem um espaço na agenda!

Aos artistas que participaram desse projeto, Marssala, Góia, St. Kevin, Luwp e Starovsky, um enorme abraço para vocês, me ajudaram em muitos momentos, compartilhando um pouquinho de vocês, dando criatividade para que eu pudesse fazer lindas ilustrações para cada um.

Quero agradecer a minha família, meu pais – Andreia e Clóvis que estiveram sempre me apoiando em todas as escolhas durante a minha vivência na UFSC. A minha irmã – Marcelle, que me deu a dica de entrar para Design (e foi uma ótima dica).

Como agradecer dois amigos que atravessaram esse PCC junto comigo, Celso e Luciana. Obrigado por todo o carinho, risadas e surtos que passamos juntos nesses últimos meses, acredito que não teria feito metade das coisas sabendo que vocês dois estavam construindo um PCC também, um tirando dúvida com o outro, se dando apoio nos momentos mais difíceis, obrigado por todas as noites no 402, bares, festas e ocupações do centro-leste.

Ana, Hécate, Maria, Julia e Tairone. Obrigado por tudo que a gente viveu nesses cinco anos, a todos os 'N's e 'R's que sobrevivemos, e por todos os sleepovers.

Victor, Ana e Hécate, obrigado por fazerem um intercâmbio tão especial.

Um grande obrigado a todos os amigos que encontrei pelo corredor do CCE, pelas tardes que passamos no gramadão, dando um '10' no CADe ou indo às quatro da tarde para um bar.

Obrigado as pessoas que construíram uma festa dentro do curso comigo, a Photoshot foi um grande legado nosso, fizemos muitas pessoas desse curso feliz... ou bêbadas.

Agradeço também a Universidade Federal de Santa Catarina, que me proporcionou um ensino de qualidade, público e gratuito. Muitos professores me marcaram, cada um com sua peculiaridade e método de ensino, vocês tornaram esse momento possível.

Quero agradecer também a todos os seis ônibus que peguei diariamente para ir e voltar da UFSC, muitos deles serviram como uma segunda cama.

Por fim, obrigado à música e ao desenho, sinto que faço "magia" com esses dois.

**“Representação significa utilizar a linguagem para, inteligivelmente, expressar algo sobre o mundo ou representá-lo a outras pessoas.”**

Stuart Hall – Cultura e Representação

# Resumo

Esse Projeto de Conclusão de Curso em Design consiste no desenvolvimento de pôsteres no estilo lambe-lambe ilustrados, para divulgar artistas musicais que fazem parte da comunidade LGBTQIA+ a fim de dar visibilidade à causa e ao trabalho destes profissionais independentes, utilizando de ilustrações, *QR Code* e *Links* para redes sociais e streamings de música. São projetados cinco cartazes lambe-lambe, para cada um foi criada uma ilustração inédita que expressa visualmente conceitos específicos do trabalho e gostos pessoais de cada artista. Para atingir esse objetivo, o projeto usa a metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design (2016) que permitiu transpassar signos e conceitos musicais para uma linguagem gráfica. O resultado atingido foi a produção de cartazes lambe-lambes de 5 artistas LGBTQIA+ residentes em Florianópolis. Além disso, também foram adaptadas as artes para publicações na rede social Instagram para gerar ainda mais visibilidade ao projeto e ao trabalho destes. Por consequência, esperava-se trazer mais seguidores das redes sociais para os artistas, aumentar volumes de ouvintes em plataformas de *streaming* e assim impulsionar e dar visibilidade ao trabalho destes e à causa LGBTQIA+.

**Palavras-chave:** Ilustração, Diagramação, Música, Visibilidade LGBTQIA+, Lambe-lambe, Projeto Gráfico, Ocupação de Espaço, Arte Urbana.

# Abstract

This Undergraduate Project in Design consists of the development of illustrated posters in wheatpaste/*lambe-lambe style*, to promote musical artists who are part of the LGBTQIA+ community in order to give visibility to the cause and work of these independent professionals, using illustrations, QR Code and Links to social networks and music streams. Five wheatpaste posters were designed, for each one an unprecedented illustration was created that visually expresses specific concepts of the work and personal tastes of each artist. To achieve this goal, the project uses the methodology of Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design (2016) which allowed to transpose musical signs and concepts into a graphic language. The result achieved was the production of 5 wheatpaste posters to LGBTQIA+ artists residing in Florianópolis. In addition, the arts were also adapted for publications on the social network Instagram to generate even more visibility for the project and their work. As a result, it is expected to bring more followers from social networks to artists, increase volumes of listeners on streaming platforms and thus boost and give visibility to their work and the LGBTQIA+ cause.

**Keywords:** Illustration, Editorial, Music, LGBTQIA+ Visibility, Lambe-lambe, Wheatpaste, Graphic Design, Urban Occupation, Urban Art, Street Style.

# LISTA DE FIGURAS

**Figura 1:** Ícones para a metodologia. **Pg. 20**

**Figura 2:** Rebelião de Stonewall. **Pg. 23**

**Figura 3:** Jornal Lampião da Esquina. **Pg. 24**

**Figura 4:** Ney Matogrosso. **Pg. 26**

**Figura 5:** Fotografos de rua **Pg. 27**

**Figura 6:** Parede com lambes. **Pg. 27**

**Figura 7:** Góia. **Pg. 30**

**Figura 8:** St.Kevin. **Pg. 31**

**Figura 9:** Marssala. **Pg. 32**

**Figura 10:** Luwp. **Pg. 33**

**Figura 11:** Starovsky. **Pg. 34**

**Figura 12:** Paredes com lambe no festival Lollapalooza. **Pg. 36**

**Figura 13:** Paredes com lambe no festival Lollapalooza. **Pg. 36**

**Figura 14:** Parede com lambe do projeto Inimigo Publico. **Pg. 37**

**Figura 15:** Parede com lambe do projeto Inimigo Publico. **Pg. 37**

**Figura 16:** Parede com lambe do projeto Yataï; **Pg. 38**

**Figura 17:** Parede com lambe do projeto Yataï. **Pg. 38**

**Figura 18:** Painel de conceito-chaves. **Pg. 43**

**Figura 19:** Painel de tipografia. **Pg. 45**

**Figura 20:** Painel de ilustração. **Pg. 46**

**Figura 21:** Painel de cores. **Pg. 47**

**Figura 22:** Painel de composição. **Pg. 48**

**Figura 23:** Tipografias escolhidas antes de passarem pelos critérios. **Pg. 51**

**Figura 24:** Tipografias escolhidas para a categoria display. **Pg. 51**

**Figura 25:** Tipografias escolhidas para texto. **Pg. 52**

**Figura 26:** Teste com variações de fontes. **Pg. 53**

**Figura 27:** Identidade do projeto, carimbo e logo. **Pg. 53**

**Figura 28:** Cores tiradas do painel. **Pg. 54**

**Figura 29:** Transposição das cores de RGB para CMYK. **Pg. 55**

**Figura 30:** Painel Góia. **Pg. 56**

**Figura 31:** Sketch inicial. **Pg. 57**

**Figura 32:** Segundo sketch. **Pg. 58**

**Figura 33:** Refinamento do sketch. **Pg. 59**

**Figura 34:** Ilustração finalizada. **Pg. 60**

**Figura 35:** Interface do software blender. **Pg. 61**

**Figura 36:** Cartaz renderizado com fonte e gelo em 3D. **Pg. 61**

**Figura 37:** Cartaz finalizado. **Pg. 62**

**Figura 38:** Adesivo para artista. **Pg. 63**

**Figura 39:** Tag de identidade do projeto. **Pg. 63**

**Figura 40:** Preparação para colar o lambe. **Pg. 63**

**Figura 41:** Lambe colado. **Pg. 64**

**Figura 42:** Painel St.Kevin. **Pg. 66**

**Figura 43:** Painel Marssala. **Pg. 67**

**Figura 44:** Painel Luwp. **Pg. 67**

- Figura 45:** Painei Starovsky. **Pg. 67**
- Figura 46:** Ilustração St.Kevin. **Pg. 68**
- Figura 47:** Ilustração Marssala. **Pg. 68**
- Figura 48:** Ilustração Luwp. **Pg. 69**
- Figura 49:** Ilustração Starovsky. **Pg. 69**
- Figura 50:** Lambe St.Kevin. **Pg. 70**
- Figura 51:** Lambe Marssala. **Pg. 71**
- Figura 52:** Lambe Luwp. **Pg. 71**
- Figura 53:** Lambe Starovsky. **Pg. 72**
- Figura 54:** Visão do feed da ilustração no perfil. **Pg. 73**
- Figura 55:** Visão de postagem da ilustração no perfil. **Pg. 73**
- Figura 56:** Postagem sobre o artista, carrossel do Instagram. **Pg. 74**
- Figura 57:** Postagem sobre o som do artista, carrossel do Instagram. **Pg. 75**

# SUMÁRIO

## Introdução 12

Objetivos	17
Objetivo Geral	17
Objetivos Específicos	17
Delimitação do Projeto	17

## Metodologia 20

## Necessidade do projeto 23

Contextualização	23
Movimento LGBTQIA+ e Música	23
Lambe-lambe	25

## Seleção de artistas 29

Busca de participantes	29
Construção do questionário	29
Análise das respostas e Seleção de participantes	30
Góia	30
St. Kevin	31
Marssala	32
Luwp	33
Starovsky	34

## Análise de similares 35

Lollapalooza Brasil	35
Inimigo Público	37
Yataï	37

## Definição de mídia 40

Tipo de mídia	40
Tamanho	40
Ilustração	40
Interatividade	40
Versão Digital do Projeto	41

## Conceitos-chave e painéis semânticos 43

Painel de Conceitos-Chaves	43
Painel Semântico	44
Painel de Tipografia	44
Painel de Ilustração	46
Painel de Cores	47
Painel de Composição	48

## Geração de alternativas 50

Tipografia	50
Naming e Identidade	52
Paleta de cores	53
Prototipação	55
Painel do artista	55

Ilustração	56
3D	61
Diagramação	62
Protótipo e teste de colagem	63

## **Resultado e Ajustes 66**

Confecção dos Lambes	66
Painéis dos artistas	66
Ilustrações finalizadas	67
Lambes finalizados	70
Instagram	72
Arquivos e Impressão	75

## **Considerações finais 77**

## **Referências bibliográficas 78**

## **Apêndice 1 – Questionário 81**

## **Apêndice 2 – Respostas 84**

# INTRODUÇÃO

# 1. INTRODUÇÃO

Arte, música, orgulho e preconceito; São esses os motivos que movem o desenvolvimento desse PCC – Projeto de Conclusão de Curso, o “Som no Lambe” é necessário para dar visibilidade ao movimento LGBTQIA+ e para valorizar artistas independentes desta comunidade no atual contexto social em que se percebe uma crescente frente conservadora, influenciada pelo atual governo que boicotam os debates e políticas públicas de gênero e, ainda, tem sido um dos principais propagadores de preconceito e violência contra esta comunidade, em defesa de uma agenda que preza pela *heteronormatividade*<sup>1</sup>.

Neste contexto brasileiro, de uma sociedade que usa de vários mecanismos de exclusão, a população LGBTQIA+ sofre muito preconceito diariamente, principalmente no aspecto econômico, onde as taxas de emprego e trabalhos, mesmo os temporários ou informais, são baixas. O Brasil se encontra hoje, em uma crise econômica intensa, segundo os dados do IBGE, em abril de 2021,

<sup>1</sup> Termo usado para descrever situações nas quais orientações sexuais diferentes da heterossexual são marginalizadas, ignoradas ou perseguidas por práticas sociais, crenças ou políticas

o país se encontrava com um índice de 14,7% de desempregados, levando em consideração também a pandemia devido ao vírus COVID-19. Segundo o site Correio Brasiliense (2021):

Acompanhando o crescimento da taxa de desemprego, os trabalhadores informais — sem nenhum tipo de vínculo de trabalho ou CNPJ, também ocupam espaço cada vez maior na força de trabalho, e correspondem a 39,8% — 34,2 milhões de pessoas, segundo o IBGE. Com a aceleração no desemprego, o assalariado que possui baixa empregabilidade se sujeita a buscar ocupação em atividades muitas vezes de subemprego, ou liberais, criando desigualdade nas estatísticas de carteira assinada versus atividade liberais.

Através desta contextualização, podemos observar que a garantia de acesso ao trabalho durante uma crise capital é escassa. Percebe-se que existe uma complexidade na inserção da população LGBTQIA+ no mercado de trabalho, onde se contra uma estrutura opressora. A pesquisa da Aliança Nacional LGBTQIA+ estima que o desemprego pode chegar a 40% na comunidade e até 70% na população trans durante a pandemia. O dossiê temático sobre Trabalho e Diversidade Sexual e De Gênero, de Souza (2020), traz uma visão importante sobre esse grupo:

Convivemos em uma sociedade que ao longo dos séculos se constituiu por expressar, entre os diferentes sujeitos, diferenciadas formas de opressão, dominação e exploração que condicionam os indivíduos a um lugar de inferiorização em detrimento a outros legitimados socialmente, florescendo interdições e mecanismos de

disciplinamento que estigmatizam, atribuem valor, condicionam práticas, desejos e comportamentos a um padrão que impossibilita o florescer de variadas possibilidades de viver (SOUZA, 2020, p 11).

Com uma crise sanitária provocada pela COVID-19, o setor da cultura sofreu intensamente os efeitos da pandemia. Cinemas, bares, casas de shows, eventos, festivais; todos fechados. Grandes artistas usaram de algumas ferramentas para conseguir manter esse trabalho, as mais conhecida foram as 'lives'<sup>2</sup>, mas para aqueles que estavam começando, os artistas independentes que não recebem apoio financeiro, esse formato não funciona muito bem para gerar engajamento ou não dá retorno e, por isso, se viram se desdobrando, executando trabalhos informais e se expondo ao risco de contágio com a doença. Em uma entrevista para Alma Preta (2021) sobre a crise e artistas, Bia Ferreira comenta sobre os artistas durante a pandemia: "Todo mundo que vive de arte está passando por dificuldades financeiras e tendo que se descobrir em outros setores para garantir o ganha-pão". A outra entrevistada Jup do Bairro fala sobre a reinvenção dos artistas: "Nem tudo são flores, tampouco espinhos. O corpo marginal possui um chip de alta tecnologia de adaptação ao tempo-presente, mas é preciso se pensar em novas estratégias".

---

<sup>2</sup> Refere-se a mídia de streaming simultaneamente gravados e transmitidos em tempo real.

A ideia do projeto de criar um espaço de divulgação seguro em que artistas músicos LGBTQIA+ possam apresentar as suas artes torna-se relevante para o momento atual, pois assim esses artistas mostram que conseguem desenvolver, criar e elaborar trabalhos de qualidade, da mesma forma como aqueles que estão no topo da cadeia social, ou seja, conseguem se integrar ao padrão social. Hoje, as grandes empresas querem mostrar o movimento LGBTQIA+ apenas no Mês do Orgulho-28 de Junho, marcado pela Revolta de *Stonewall*, trazendo roupas com a bandeira do movimento, artistas que representam a sigla, mas nos demais meses do ano, tudo isso é deixado para trás. Nesse espaço criado pelo projeto, os artistas conseguem representar uma cultura da comunidade livre de rótulos, preconceitos, de modo que o espaço estará sempre sendo desenvolvido, independente de Dia ou Mês do orgulho.

Os grupos que sofrem essa pressão da sociedade, identificados como minorias, tendem a ocupar o espaço urbano, para que suas vozes sejam escutadas, para que seus corpos sejam vistos. Tendo em vista esse tipo de ação, o projeto também ocupará o espaço urbano através de lambes ilustrados, já que por umas de suas definições os lambes têm a intenção de dar a voz a todos que querem enunciar algo, sobretudo quando tratam de questões culturais e reivindicações de direitos. Em síntese, este projeto tem como uma de suas bases, representar o movimento LGBTQIA+ de uma forma correta, mostrando trabalhos e sujeitos que vivem toda essa experiência dentro dessa sociedade que os oprimem.

Por fim, o projeto apresenta uma forma para que artistas consigam ser apresentados a um público maior, criando uma base de apoio, gerando engajamento em suas redes sociais, coletando ouvintes em plataformas de 'streamings<sup>3</sup>' e, gradualmente com o fim da pandemia, existe a possibilidade desses artistas serem chamados para trabalhar em bares, festas, casas de shows, festivais.

## 1.1 Objetivos

### 1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver lambe-lambes ilustrados para promover artistas musicais LGBTQIA+

### 1.1.2 Objetivos Específicos

1. Pesquisar e problematizar a temática;
2. Buscar e selecionar participantes para o projeto;

  
<sup>3</sup> Tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência contínua de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet.

3. Coletar informações dos participantes para a produção dos lambes;
4. Aplicar técnicas e processos de ilustração e design para desenvolver os lambes;
5. Criar e aplicar uma identidade para o projeto;
6. Prototipar os lambes tendo em vista o processo de colagem em um espaço urbano;
7. Especificar as propriedades conceituais e técnicas do projeto e disponibilizá-lo para os artistas do projeto;
8. Produzir artes para o formato digital

## 1.2 Delimitação do projeto

Esse projeto se delimita na criação de um projeto gráfico independente que consiste na criação de lambes ilustrados. Serão selecionados artistas musicais que fazem parte da comunidade LGBTQIA+ e que tenham interesse em participar do projeto. Através de conversas com os participantes e do estudo de seus trabalhos publicados, será criado um lambe com uma ilustração original para cada um dos cinco artistas selecionados. Os lambes, sendo peças únicas, serão também disponibilizados para os participantes usarem

para a divulgação de shows, apresentações, postagens, etc.

Além disso, o projeto terá sua identidade visual com base em pesquisas e ferramentas de design para manter um mesmo estilo em todas as ilustrações, não sendo aprofundado a parte de identidade visual sendo um projeto focado em ilustração. O lambe sendo projetado para ser impresso, não poderá ter no seu processo o tipo de impressão a jato pois existe a possibilidade de ficar manchado após ser colado em parede, sendo assim qualquer outro modo de impressão será válido. Como o lambe tem nas suas raízes a produção em massa com baixo custo, os artistas podem escolher por usar impressões de baixo custo, ficando por conta deles a impressão, além disso, podem usar a arte gráfica também como postagem em suas redes sociais, sendo assim a etapa de divulgação como a impressão ou colagem dos lambes não serão abordadas no projeto.

O projeto terá um perfil na rede social Instagram para agrupar todos os artistas e assim os usuários podem conhecer todos os participantes do projeto. Para que o público possa acessar esse perfil, será usado um *link QR Code*<sup>4</sup> para a publicação conjunta da ilustração entre o artista e o perfil do '@somnolambe', além de ter os nomes dos perfis do Som No Lambe e do artista.

4 É um código de barras, ou barramétrico, bidimensional, que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera.

# METODOLOGIA

## 2. METODOLOGIA

Para chegar em um processo que seja coerente, o projeto terá como sua metodologia base as etapas do processo de Tradução de Intersemiótica, construído por Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016) que utiliza etapas para conseguir traduzir uma linguagem verbal para não-verbal. Pelo projeto, utilizar ilustrações baseadas nos trabalhos produzidos pelos participantes, entende-se que é necessário utilizar a forma correta de comunicação, se expressando através de ícones, índices e símbolos.

A metodologia consiste em seis etapas; necessidades do projeto; conceitos chaves; definição de mídia; painéis semânticos; geração de alternativas; solução e validação.

A necessidade do projeto é a primeira etapa e parte de buscar mais informações e se contextualizar sobre o que deve ser feito, entender o que deve ser traduzido, além de compreender o *briefing*, o qual é o facilitador para a tradução da linguagem, pois contém as orientações do projeto. A parte de pesquisa ocorreu aqui, sendo abordado os temas; a comunidade LGBTQIA+ e o Lambe.

Uma etapa foi incluída após ser feita a pesquisa, que é a necessidade de encontrar participantes para o projeto, e essa etapa ocorreu com um questionário que foi enviado para os artistas.

Conceito-chave é a síntese de toda a pesquisa feita na primeira etapa, para ajudar nesta etapa é possível se apoiar em ferramentas como, por exemplo, a criação de um mapa mental. Com isso, é possível criar palavras, que podem gerar metáforas que facilitem o processo de tradução.



Na terceira etapa é onde ocorre a definição de mídia, tudo sendo o mais especificado possível. Tamanho, cor, fonte, tipos de papel, material, textura, e todas as outras categorias que podem ser definidas e julgadas importantes para o projeto. Essas identificações implicarão diretamente na etapa criativa seguinte.

A quarta etapa é a criação de painéis semânticos, é onde começam as primeiras organizações imagéticas, trazendo esses ícones, índices e símbolos para uma forma mais real. Os painéis são importantes para referências de traços, cores, texturas, conceitos visuais, tudo que possa representar os conceitos-chaves definidos na etapa dois. Para o projeto foram criados painéis para tipografia, ilustração, cores e composição.

A penúltima etapa é a geração de alternativas. Baseado nas últimas etapas é possível produzir alternativas de desenhos, tipografias, estilos de ilustração, testes de impressão entre outros. Essa etapa se reservou apenas para a produção de um único cartaz, para servir de base para os outros quatro.

A solução e validação é a última etapa partindo das gerações de alternativas que, após analisar qual das alternativas se encaixa melhor nas diretrizes e conceitos, é feito uma validação com o público alvo e, assim, está pronto para ser reproduzido e finalizado. A comunicação final com o público é importante para verificar se todos os elementos foram traduzidos da maneira correta. Esta parte

será feita durante a banca de apresentação do PCC, sendo a primeira oportunidade de um público de fora dar um *feedback* sobre. Durante essa etapa foram criados os quatro lambes restantes usando como base o primeiro.

Esta metodologia não é um método rígido por entender-se que através de perspectivas semióticas um projeto pode necessitar de etapas mais flexíveis visando uma tradução que possua todos os elementos necessários para que o público ou usuário consiga entender a mensagem enviada.

# NECESSIDADE DO PROJETO

## 3. NECESSIDADE DO PROJETO

### 3.1 Contextualização

Para entender o uso da sigla LGBTQIA+, o uso do cartaz estilo lambe dentro desse projeto, o que representa e a razão pela qual o projeto está focado nessa comunidade e tipo de comunicação, fez-se a necessária a contextualização da história do movimento LGBTQIA+ e do lambe-lambe.

#### 3.1.1. Movimento LGBTQIA+ e Música

A sigla LGBTQIA+ tem muita história, principalmente quando se trata de lutas por direito. Um grande marco para a reivindicação por esses direitos começa em 28 de Junho de 1969, nos Estados Unidos, em um pequeno bar chamado *Stonewall Inn*, onde a população chegou ao seu limite, por serem mal tratados por policiais e autoridades, já que eram considerados como desviantes das normas sociais. Felizmente

não houve mortes, mas muitos machucados entre policiais e cidadãos. Este marco ficou conhecido como Revolta de Stonewall, gatilho para o começo do movimento em outros lugares do mundo, como início das Paradas do Orgulho que acontecem em muitos países e, hoje, a Parada de São Paulo é uma das maiores do mundo. Canabarro (2013) traz outros dos efeitos da revolta em seu artigo sobre a História e Direitos Sexuais no Brasil: O Movimento LGBT e a Discussão Sobre Cidadania "Entre os exemplos, conforme já exposto anteriormente, está a retirada do parágrafo 175, na Alemanha, travada por Hirschfeld. Outro exemplo é o movimento homófilo, na Europa e Estados Unidos, que reunia intelectuais produtores de pesquisa sobre o tema."

Figura 2: Rebelião de Stonewall



Fonte: Orgulho LGBTQI+ : A Diversidade na História (2020)

Para o Brasil, o começo do movimento foi um pouco mais conturbado, durante essa época de revolta pelo mundo, o país se encontrava em uma forte ditadura militar desde 1964, com uma restrição dos direitos e um regime autoritário, o movimento LGBTQIA+ começou devagar. A ditadura militar no Brasil tinha como foco, manter o seu autoritarismo através de lei e atos que mostrassem o seu poder. O maior impacto foi a censura, como é mostrado em História do Movimento LGBT no Brasil de Green, Quinalha, Caetano e Fernandes (2018):

Músicas, filmes e peças de teatro foram vetadas e impedidas de circular por violarem, em suas letras, a moral e os bons costumes, sobretudo quando faziam "apologia ao homossexualismo". Na televisão, telenovelas e programas de auditório sofreram intervenção direta das giletes da censura, que cortavam quadros e cenas com a presença de personagens "efeminados" ou "com trejeitos" excessivos e que, portanto, com sua simples existência, afrontava o pudor e causava vergonha perante os espectadores (GREEN, QUINALHA, CAETANO, FERNANDES, 2018, p. 24).

Com a abertura política no final da década de 70, o movimento se viu em um espaço um pouco menos hostil e assim começaram a lutar pelos seus direitos. Um grande meio de comunicação, criado pelo movimento lhes dando visibilidade, foi o jornal *Lampião da Esquina*, mais conhecido como Lampião. Um jornal que abordava assuntos não só da comunidade LGBTQIA+ (na época conhecido como movimento

homossexual), mas assuntos que tratavam sobre pessoas indígenas, feminismo e racismo, de modo a construir uma comunidade para essas pessoas que estavam sofrendo pelo preconceito da sociedade conseguissem se identificar com outras pessoas que também estavam passando pelo mesmo.

Figura 3: Jornal Lampião da Esquina



Fonte: Reprodução/Lampião

Outro momento importante que aconteceu junto com o Lamião foi o *Somos – Grupo de Afirmação Homossexual*, que era composto por artistas, intelectuais, jornalistas que estavam cansados de se esconderem da sociedade e viver em 'guetos homossexuais' (pontos de encontros de homossexuais como bares, festas, parques). Sua intenção era trazer a discussão sobre a homossexualidade e criar um movimento nacional.

Durante todo esse movimento, na década de 1980, o mundo sofre com a epidemia da Aids/HIV matando muitos membros da comunidade LGBTQIA+, trazendo um novo estigma para o movimento, colocando-os no foco como os principais transmissores da doença, já que não havia nenhum estudo sobre o vírus, sendo noticiado como câncer ou peste gay. Os novos grupos criados nessa época focaram em construir uma base para combater os estigmas criados sobre a comunidade carregar o vírus. Mais para frente, em 1995, ocorreu a primeira organização de rede LGBTQIA+ sendo a maior do Brasil e da América Latina, na época. Segundo o Conselho Regional de Psicologia de São Paulo, seu foco era "...esforços no combate à Aids e variadas articulações com órgãos públicos, a ABGLT promove uma série de ações no âmbito legislativo e judicial, orientadas para acabar com diferentes formas de discriminação e violência contra a população LGBT...". A partir desse momento existe uma multiplicação dessas redes de apoio pelo Brasil, tendo em vista que, segundo a

*ONG Transgender Europe (TGEU)* o Brasil hoje é o país que mais mata transexuais e travestis. Dessa forma, tais redes tem a função de desmistificar a comunidade e trazer para os holofotes seus direitos civis. Contribuindo para pesquisas sobre gênero e sexualidade, o movimento LGBTQIA+ foca hoje nas grandes incidências da polícia com transexuais, travestis e transgêneros. O Conselho Regional de Psicologia de São Paulo resume muito bem os desafios de hoje para a comunidade LGBTQIA+:

Um de seus maiores desafios também se coloca para todos os movimentos sociais, gestores públicos e sujeitos políticos implicados com o combate a desigualdades: equilibrar-se contingencialmente entre pólos dos pares igualdade/diferença e solidariedade/identidade, de modo a confrontar a fragmentação e unir forças para a promoção da justiça social para a diversidade de sujeitos que poderiam ser tomados como integrantes da base do movimento (Psicologia e Diversidade Sexual, 2011, p.19).

A música foi um grande incentivo para o movimento mesmo enquanto ocorria a ditadura militar. A censura de artistas e músicas pelo país não era nada novo, principalmente quando trazia assuntos sobre 'homossexualidade'. Um exemplo da época como artista LGBTQIA+ que confrontou a censura foi Ney Matogrosso, aquele que trazia alegorias para as suas performances e atravessava o limiar do andrôgeno. Muitas de suas músicas foram censuradas, mas isso não as impedia de ficarem populares pelo país, a música 'O Vira' que

trazia um humor sobre sexualidade foi um grande hit de Ney. Outro exemplo que o livro *Nós Duas: As Representações LGBT na Canção Brasileira* de Renato Gonçalves sobre análises de músicas e artistas LGBTQIA+ na história do Brasil traz é a canção 'Bárbara' de Chico Buarque: "Claramente, o que foi censurado foi o discurso homossexual contido na canção. A repressão recai na possibilidade de representar o desejo sexual e afetivo que não seguia a heteronormatividade".

**Figura 4:** Ney Matogrosso



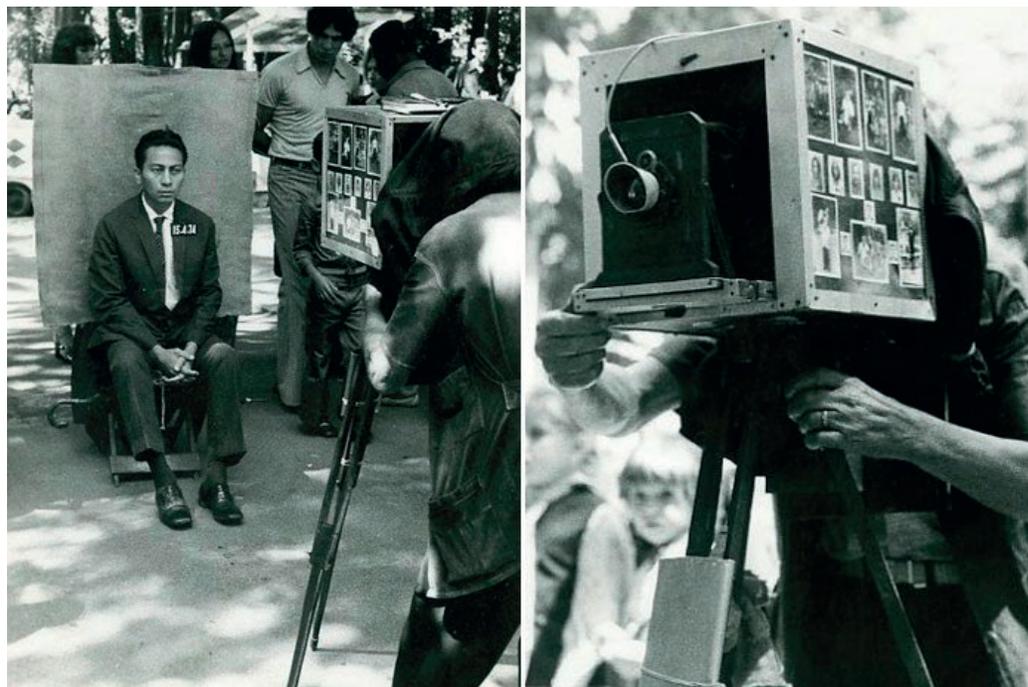
**Fonte:** *Vira Lata Raça* (2018)

De lá para cá muita coisa mudou, hoje temos uma grande e vasta cartela de artistas LGBTQIA+ no país. Nomes como Pablo Vittar, Linniker, Jup do Bairro, Linn da Quebrada, Jaloo, Potyguara Bardo, estão em alta no mercado da música. Representando muitos movimentos, esses artistas são referências para pessoas esmagadas pela sociedade devido a sua sexualidade, gênero ou cor. Esses artistas trazem uma nova perspectiva da comunidade, trazendo suas vivências e o olhar sobre as perspectivas de existir no mundo, o legado que se deixa é a liberdade de se expressar e existir.

### 3.1.2. Lambe-lambe

O termo lambe-lambe é usado para descrever uma categoria de arte-urbana, aquela em que se usa pôster como intervenção e expressão, sendo impresso e colado pelas cidades, seja em uma parede, postes, no chão, onde possa haver circulação de pessoas pelo local. O lambe-lambe vem de fotógrafos ambulantes que, para expor o seu trabalho, carregavam com si, cartazes montados com colagens e até colados em suas câmeras.

**Figura 5:** Fotógrafos de rua



**Fonte:** Lambe-lambe – Um Retrato dos Fotógrafos de Rua na São Paulo dos anos 70, MIS, 2015.

Cartaz é um tipo de mídia muito usado para divulgação já que a sua produção é barata e pode ser feita em grande escala. Um exemplo de seu uso foi na Primeira e Segunda Guerra Mundial, em que os cartazes tinham como função estabelecer os ideais dos governos autoritários. Na América Latina, durante suas épocas de ditaduras militares, os cartazes foram usados pelo povo para expressar a indignação com os regimes totalitários. Hoje o lambe pode existir de duas formas, uma expressão política por estar ocupando um espaço

urbano, algo que as minorias sempre fizeram para serem ouvidos, a segunda sendo uma junção de artistas ou artes para serem expostas ao público. Segundo o artigo Lambe-lambe: a arte da intervenção urbana de Nascimento descreve muito bem a arte lambe:

É um tipo de arte de livre acesso a todos os níveis sociais, que representam a arte do próprio povo em seu contexto urbano, expondo sua marginalidade, repressão, preconceito e discriminação. As paredes repletas de lambes nos centros urbanos, se tornam museus a céu aberto, a arte se torna ao alcance de toda a cidade (NASCIMENTO, 2017 p 2).

Esse tipo de intervenção, como mencionado antes, é usado pelas minorias, pois a sua produção sendo barata é uma das formas mais fáceis de acesso para o movimento que quer fazer com que seu ato político seja visto por uma grande escala de cidadãos.

**Figura 6:** Parede com lambes



**Fonte:** Festival Lambesgoia, foto por Calra Falcão (2020).

Usando de exemplo o Festival Lambesgória ou Lollapalooza que usam dentro do seu espaço lambes e cartazes para representar a música e decoração do ambiente. Outro ponto, é como artistas, bandas, eventos de música usam os cartazes como meio de divulgação, tendo fãs ou pessoas interessadas pelas artes nesses cartazes, sendo ilustrações ou imagens, que guardam esse objeto em casa para decorar suas paredes, assim o projeto Som no Lambe une os artistas músicos LGBTQIA+ através de lambes ilustrados.

# SELEÇÃO DOS ARTISTAS

# 4. SELEÇÃO DOS PARTICIPANTES

## 4.1. Busca de participantes

Após entender que o projeto precisaria de participantes que trabalhassem com a música, fez-se a necessidade de criar um formulário para ajudar na procura por esses participantes. A intenção do formulário era criar uma base de dados dos artistas e fazer com que houvesse mais participantes através de indicações dos próprios artistas da cena.

### 4.1.1. Construção do questionário

O formulário possui dois objetivos, criar uma base de dados de cada artista e criar uma rede de contatos e indicações de outros participantes.

A primeira parte do formulário foca em perguntas sobre o participante, como Nome, Idade, Onde mora, entre outras perguntas.

A segunda parte do formulário, foca em saber da experiência de trabalho do artista como: onde está exposto o seu trabalho, onde se apresentava pré e durante a pandemia, além de perguntas sobre como executa a divulgação de seu trabalho, como descreve o seu trabalho musical e uma das perguntas mais importantes para o projeto, como seria a representação visual do seu trabalho.

A terceira parte do formulário foca em saber as atitudes políticas que o participante tem através de sua música ou ações como indivíduo, perguntas sobre participações de ações voltadas para a comunidade LGBTQIA+, se já sofreram preconceito devido a sua sexualidade ou gênero foram feitas. A última parte do formulário focava em indicações de outros artistas para participar do projeto e assim o formulário se autoalimentava, deixando a busca de participantes mais orgânica.

Houve um teste piloto, com uma artista, especialmente para verificar questões relacionadas ao gênero, e, após corrigido, foi enviado para mais pessoas e artistas específicos para começar a coleta de informações e indicações. O questionário foi respondido por quinze participantes, no período de 15 de julho a 30 de novembro de 2021, através da plataforma *Google Forms*<sup>5</sup>.



<sup>5</sup> Aplicativo de gerenciamento de pesquisas lançado pelo Google

## 4.1.2. Análise das respostas e Seleção de participantes

Para a seleção de participantes foram analisadas as respostas que condiziam com os requisitos do projeto; considerando que os fatores decisivos foram uma descrição do seu trabalho, podendo conhecê-lo de uma forma melhor, respostas criativas nas perguntas sobre representação imagética; se o indivíduo se envolve com causas ou movimentos da comunidade LGBTQIA+ e se tem alguma dificuldade em divulgar o trabalho. A partir desses fatores também foram selecionadas as informações fornecidas pelos artistas que serão usados no lambe-lambe, das quais selecionadas são:

- *Qual o seu nome? (Nome artístico),*
- *Descreva com uma frase o seu trabalho com a música.*
- *Se a música que você produz pudesse ser representada de uma forma visual, qual artista (ilustrador, pintor, grafiteiro...) representaria?*

Com esses fatores decisivos, os artistas selecionados a partir de suas respostas foram: Góia, St. Kevin, Marssala, Luwp e Starovsky.

### 4.1.2.1. Góia

Góia é uma DJ e produtora cultural, ela é de Campo Grande, Mato Grosso do Sul e atualmente reside em Florianópolis. Góia é uma salada de fruta, que vem do seu apelido "Goiaba". Original do Pantanal (Campo Grande, MS). Desde 2016 vêm apresentando uma viagem temperada pela música brasileira. Durante o desenvolvimento deste PCC, Góia reside em Florianópolis.

Figura 7: Góia



Fonte: Góia

Góia descreve o seu estilo musical como uma mistura de brasilidades tropicais extremamente dançantes, sua pesquisa é voltada na mistura de ritmos diversos, culturas, breguices e amor chamegado. Marcado pelas batidas da nossa cultura indígena e afro-brasileira com uma pitada de psicodelia nordestina. Respondeu ao formulário descrevendo a sua música como "É uma salada de fruta tropical". Ela também tem suas referências de artistas que influenciam no seu trabalho como, DJ Tata Ogan, DJ Tahira, DJ Rodrigo Bento. Góia participa dos coletivos UH!MANAS e As Mina Do Som. Quanto sua política em relação ao movimento LGBTQIA+ Goia respondeu "Já fiz algumas ações específicas como rodas de conversas, mas só o fato de levantar essa bandeira e propagar por onde passo me sinto fazendo ações diárias."

### 4.1.2.2. St.Kevin

St.Kevin é o pseudônimo que Kevin Silvestri escolheu para assinar suas aventuras na música eletrônica. Kevin é de Curitiba e atualmente mora em Florianópolis, está na ativa desde 2014 e tem passagens por várias casas noturnas e lounges de Florianópolis. Além de ser DJ, Kevin também é designer gráfico, editor, produtor cultural com diversos eventos próprios no portfólio, curador e um

dos fundadores do projeto Noite Estranha e co-fundador do Coletivo D:sturbio.

Figura 8: St.Kevin



Fonte: St.Kevin

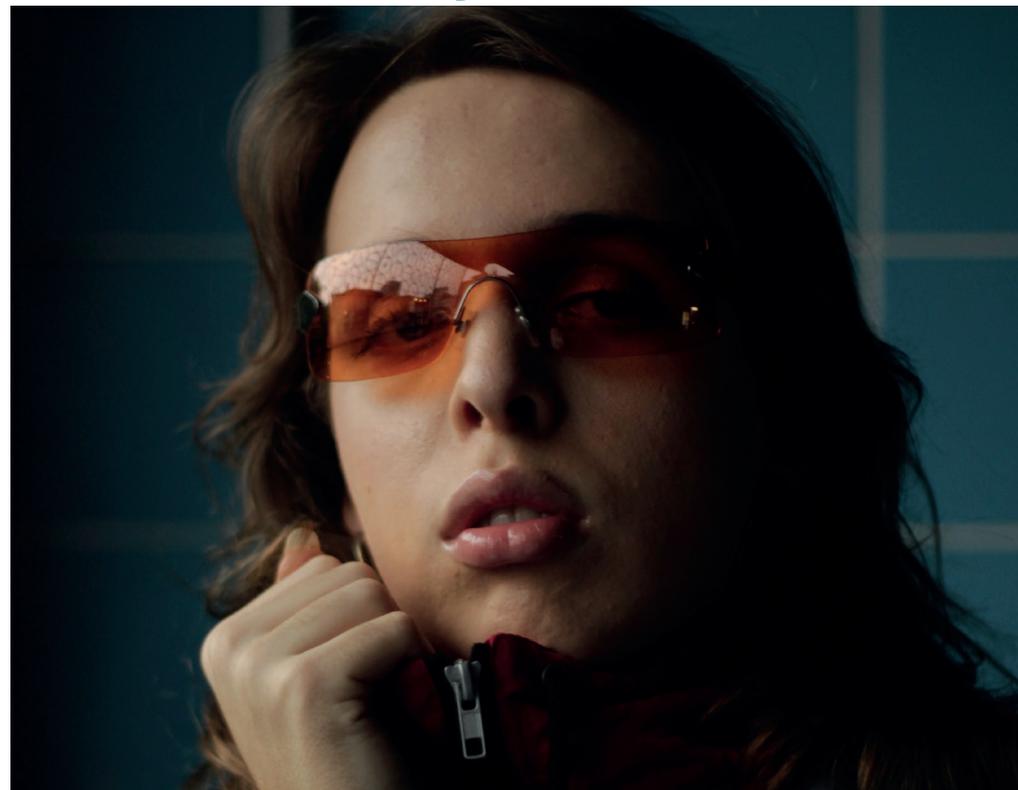
Com interesse em texturas detalhadas, trilhas sonoras de JRPGS antigos, Trip Hop, sua pesquisa e influências musicais viajam entre o eletrônico experimental e os ritmos de Deep House, Acid, Drum & Bass, Techno e Indie Dan. Kevin descreveu seu trabalho como "Música eletrônica nerd para dançar, viajar e rir". Além disso, respondeu

que os artistas que mais o influenciam são, Avalon Emerson, Björk, Millennium Parade. Sobre ser uma pessoa politizada o artista respondeu: "Sim, mas no momento não estou realizando nenhuma grande ação pró movimento, pois não estou organizando eventos nem nada que envolva muita gente além de mim, o máximo que posso dizer que tenho feito é focar e correr atrás de colocar mais mulheres, mais gente de cor, mais gente LGBTQIA+ no programa de podcast que tenho dentro do meu coletivo."

### 4.1.2.3. Marssala

Marssala vem direto da nova safra de DJs talentosíssimos da cidade de Florianópolis, traz como proposta sonora o foco na experimentação, versatilidade, storytelling e busca pelo ouvinte como pessoa central da experiência. Ela possui repertório em diversos gêneros de música eletrônica como Dark Disco, Darkwave, EBM, House, Indie Dance, Italo Disco, Synthwave, Tech House, Techno, Trance e Vogue Beats e possui extrema facilidade em trazer mixtapes condizentes com a estética de som das festas, podcasts e momentos que se faz presente. Ao comentar sobre suas referências ela comentou que Carlos Mattos, Honey Dijon e Peach são os principais.

Figura 9: Marssala



Fonte: Marssala

É integrante do coletivo D:sturbio, de sua cidade de residência, também da Neurokat Records e do coletivo Colokadas, ambos da cidade de São Paulo. Participou de diversos podcasts nacionais e internacionais e contabiliza 15 mixtapes entre o ano de 2020 e 2021. Em relação a pista, fez sua estreia no carnaval de 2021 do Terraza Music Park, em Florianópolis, logo depois passou por diversos bares da cidade como Quadra Bar e Madalena. Também marcou presença

em festas como Enigma, Glitch e Clímax. Sobre suas ações políticas dentro da comunidade LGBTQIA+ ela responde que "Sim, procuro sempre incluir e poder fomentar a cena/oportunidade de emprego para pessoas trans, correndo atrás de possibilidades de aulas particulares e sempre colocando em pauta a necessidade de inclusão desses corpos na nossa cena, sendo como público ou trabalhadores da noite, falando em questão da música eletrônica."

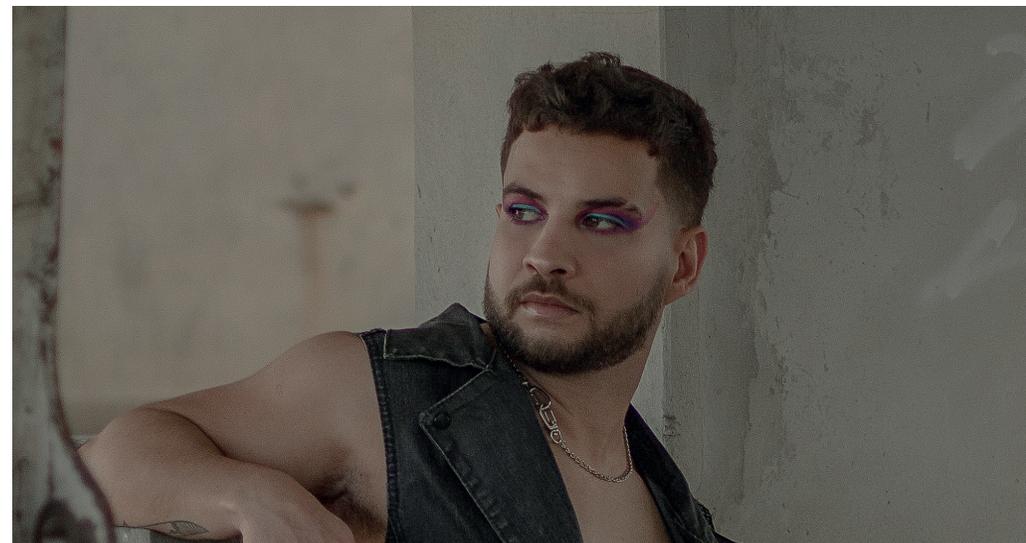
#### 4.1.2.4. LUWP

LUWP é a persona criada por Lucas Pereira para ecoar aos gritos que guardou em 29 anos de existência. A paixão pela música vem desde pequeno, quando teve contato através da religião dos pais com instrumentos e o canto. O contato com a música eletrônica surgiu cedo também, ao acompanhar a paixão do irmão por fitas antigas de acid house e eurodance. Aprendeu a mixar em meados de 2012, quando se mudou para a capital catarinense, onde investiu em ampliar seu conhecimento sobre as técnicas de mixagem e passando ao longo dos últimos anos por casas e festas diferentes de Florianópolis.

Se dedica exclusivamente em seu projeto à música eletrônica desde 2017 e é produtor cultural de Florianópolis, sendo um dos criadores do Coletivo Brasa, que surgiu em meio a fortes

perspectivas políticas em 2019, com foco em artistas LGBTQIA+ e na universalização do acesso à música. Suas performances passeiam por estilos diferentes como electro, breaks, techno, trance e house, criando sets com batidas quebradas, aceleradas e reboativas. Luwp descreveu seu som como "Sonoridades para quebrar e requebrar". No formulário, comentou como atua politicamente pela a comunidade "Sim, minha festa é voltada para o público LGBTQIA+, para criar um espaço seguro e acessível de diversão, bem como abrir espaço para outros artistas que estão em ascensão. Criamos conteúdo para impulsionar quem está começando e abrimos espaços para importantes discussões que entrelaçam a comunidade e a noite/cenário de música eletrônica."

Figura 10: Luwp



Fonte: Luwp

## 4.1.2.5. Starovsky

Starovsky é ativa na cena clubber desde 2011, mas é fã assídua da música eletrônica há muito mais tempo. Começou a discotecar em 2015, porém mesmo antes dos comandos das cabines, têm se empenhado em estar atualizada, buscando renovar suas pesquisas musicais constantemente.

Figura 11: Starovsky



Fonte: Starovsky

Tem a proposta nas suas mixagens com o Hard Techno porém não deixa suas principais raízes de lado, tendo sets a parte de outras vertentes em seu case, mantendo a versatilidade em festas

específicas. Descreveu o seu trabalho como "Uma coisa boa sobre a música é que quando ela bate você não sente dor". Em 2019 lançou o projeto "Incôgnita Home Sessions" em seu canal do Soundcloud, com a proposta dos artistas convidados não se prenderem a rótulos, imergindo em uma vertente diferente do que geralmente é o seu foco na música eletrônica. Sobre sua politização sobre a comunidade LGBTQIA+ ela respondeu: "Com certeza! Antes eu ajudava a criar ações para Enigma (não trabalho mais com eles), em todos os eventos tínhamos lista trans-free, contratávamos e pagávamos todos e sempre dando preferência, 100%, pra quem é do meio, tanto como DJ quanto caixa, hostess, e frequentadores. Pra ser um local acolhedor mesmo. Sempre fazendo divulgação de trabalhos também como divulgação de marcas e trabalhos por redes sociais."

# ANÁLISE DE SIMILARES

## 5. ANÁLISE DE SIMILARES

A etapa de encontrar similares possibilitou estudar soluções a partir de referências diretas e de outros projetos prévios bem-sucedidos. Para o projeto, foram selecionados três projetos que usam o lambe ou cartaz como comunicação para um público em um lugar aberto.

### 5.1. Lollapalooza Brasil

É um evento que acontece em território nacional anualmente que reúne grandes artistas *indies* e artistas populares para fazer shows. O evento reúne um grande público, lotando o autódromo de São Paulo. Um grande destaque do evento é a sua identidade visual que usa muito de ilustrações para construir os ingressos, cartazes e os vídeos de divulgação. No evento, existem longas paredes que são colados lambes assinados por artistas contratados pelo evento.

A intenção dos cartazes é fazer com que essas paredes, que delimitam o espaço no evento, sejam algo divertido e criar um mural para que o público possa usar como fundo de suas fotos, divulgando o

evento e o trabalho dos ilustradores. Além disso, os lambes abordam temas como feminismo, diversidade e liberdade.

Figura 12: Paredes com lambe no festival Lollapalooza



Fonte: LollaPalooza (2016)

Figura 13: Paredes com lambe no festival Lollapalooza

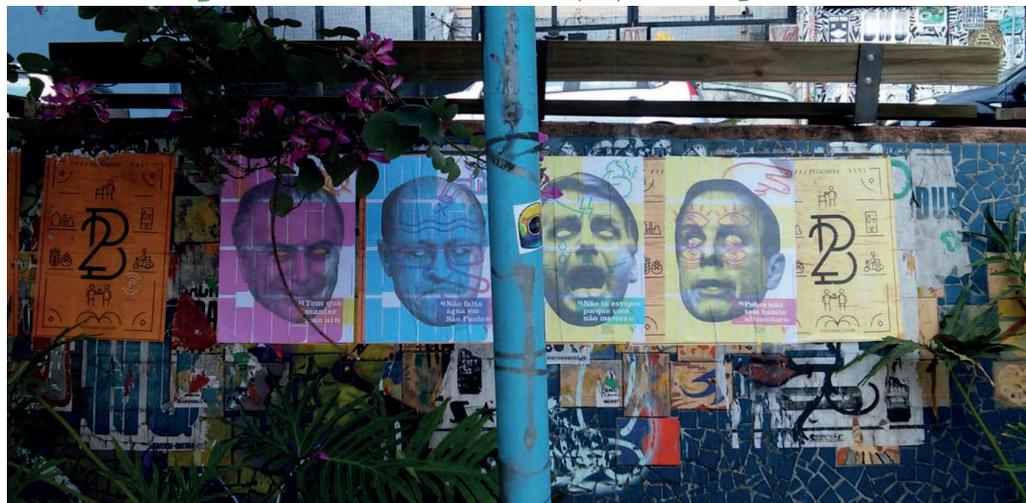


Fonte: LollaPalooza (2018)

## 5.2. Inimigo Público

Um projeto com uma série de cartazes lambe-lambe representando protestos contra políticos brasileiros que fizeram falas racistas, elitistas, homofóbicas e machistas. A intenção do projeto é lembrar ao povo aqueles que já se posicionaram contra eles, principalmente em anos eleitorais.

Figura 14: Parede com lambe do projeto Inimigo Público



Fonte: Johnny Brito, Foto por Maria Clara Feitosa (2018)

O projeto usou de colagens digitais, onde "demonizaram" os rostos dos políticos, trazendo uma sensação de desconforto para o público que passa na frente destes cartazes. Os lambes trazem frases que o político falou e circularam pela mídia. Além disso,

os cartazes foram disponibilizados online e de forma gratuita para serem usados em protestos.

Figura 15: Parede com lambe do projeto Inimigo Público



Fonte: Johnny Brito, Foto por Maria Clara Feitosa (2018)

## 5.3. Yatai

Para a comemoração do segundo ano do festival de comida de rua japonesa, o evento usou cartazes tipo lambe para promover e comemorar. Usando apenas duas cores pastéis contrastantes, azul e rosa, um mascote e caracteres japoneses, trouxe uma sensação de leveza para o projeto. Usando um formato extremamente grande

para as ruas, os cartazes conseguem chamar bastante atenção na rua. Nas ilustrações foi usado o estilo vetorial, por ser minimalista, podendo ser escalável sem perder a qualidade. As informações foram diagramadas usando apenas os cantos do cartaz, deixando a ilustração em foco.

Figura 16: Parede com lambe do projeto Yataï



Fonte: Bailat Studio, Behance(2019)

Figura 17: Paineis de rua lambe do projeto Yataï



Fonte: Bailat Studio, Behance(2019)

# DEFINIÇÃO DE MÍDIA

# 6. DEFINIÇÃO DE MÍDIA

## 6.1. Tipo de mídia

A partir da pesquisa feita, entendeu-se que uma mídia externa seria interessante para o projeto por ser uma divulgação de artistas. A mídia externa oferece grandes vantagens ao proporcionar visibilidade no espaço urbano para impactar o público, chama a atenção de modo a despertar a curiosidade nas pessoas por meio de expressão vibrante e mensagens sucintas. Uma das grandes vantagens de se usar uma mídia externa é que em maioria de suas vezes essa mídia é vista, mas pode ser ou não ignorada pelo público, não só isso, este formato tem um grande valor de impacto, já que se encontram em lugares de alta movimentação de pedestres, ciclistas, motoristas etc. Por ser um formato de baixo custo de produção, o pôster no estilo lambe-lambe é o formato que será usado como objeto de mídia. O projeto usará as redes sociais como outro meio de visualização, tendo conteúdos criados para essas redes. A rede social que terá seu foco é o Instagram, já que é uma rede social bastante usada e os artistas selecionados contém perfis nesta rede. Com isso, o projeto se torna multimídia, por usar uma mídia externa física e digital.

## 6.2. Tamanho

Como o lambe tem seu histórico de ser uma mídia de baixo custo, entendeu-se a necessidade de usar um tamanho padrão, podendo ser impresso de uma forma mais rápida, não precisando planejar com gráficas grandes. O tamanho do cartaz será em tamanho A2 (42 x 59,4 cm) tendo em vista que é muito comum encontrar cartazes em espaço público em tamanho A3 (29,7 x 42 cm), assim para ficar em mais evidência, foi decidido por um papel maior, A2.

## 6.3. Ilustração

A decisão de usar ilustração para o projeto vem de referências do estilo urbano, das próprias habilidades do autor e por ilustração ser algo modulável e orgânico, podendo se integrar ao projeto de formas diferentes.

## 6.4. Interatividade

O lambe por si só, é considerado como uma mídia interativa, por

estar ocupando um espaço e por toda sua função. Uma das ideias para deixar o lambe mais interessante e trazer mais uma utilidade, além de informar, é ser o objeto inicial que leva o sujeito para o digital, se tornando uma interatividade multimídia. Indo por esse lado, pensando na divulgação dos artistas e analisando propostas de projetos com sucesso, a forma encontrada de tornar interativo foi através de um *QR Code* no lambe, direcionando o sujeito direto para o perfil da postagem do lambe no *Instagram* do Som No Lambe (@somnolambe) onde o perfil de cada artista estará compartilhado

## 6.5. Multimídia Digital

Para que o projeto continue além da interatividade na rua, e dê oportunidade de acontecer outras edições, um perfil na rede social Instagram será criado para juntar todos esses artistas em um perfil único, levando usuários que tiveram contato apenas com um cartaz a conhecer os outros artistas participantes. Além disso, o perfil solidifica a identidade do projeto e atrai novos usuários da plataforma, bem como possíveis investidores e contratantes.

# CONCEITOS-CHAVES E PAINÉIS SEMÂNTICOS

## 7. CONCEITOS-CHAVES E PAINÉIS SEMÂNTICOS

A metodologia de tradução usa palavras-chave e painéis semânticos em momentos diferentes, mas durante e após a etapa de pesquisa, houve a necessidade de uma pesquisa visual e junto a isso as palavras-chaves foram aparecendo, assim esses dois momentos aconteceram simultaneamente, tornando-se uma única etapa.

### 7.1. Painel de Conceitos-Chaves

As palavras Música e Arte Urbana são conceitos-chaves intrínsecos na criação do painel de palavras. Ilustração foi outro conceito, pela razão dos cartazes, orgulho foi escolhido por representar a comunidade LGBTQIA+, a partir disso, esses conceitos foram gerando outros durante a pesquisa que podem ser separados em três categorias; Música, Política e Arte.



Figura 18: Painel de conceitos-chaves

Fonte: Elaborado pelo autor

Como foi dito anteriormente, o painel visual foi construído simultaneamente. Após analisar o visual, foram encontradas palavras como Sobreposição, Abstrato, Ácido (em sentido de cores) e surrealismo. Com análise dos projetos similares, cartazes de festas e festivais, as palavras *Pop*, *Futuro*, *Techno* e *Psicodélicos* foram consideradas conceitos. Por final, fez sentido usar palavras que representassem a comunidade LGBTQIA+, como Orgulho, Preconceito e Militância.

## 7.2. Painel Semântico

Para montar os painéis visuais, as palavras Ilustração e Arte Urbana guiaram inicialmente as pesquisas imagéticas. Após uma análise da mídia, entendeu-se que era necessário a criação de quatro painéis visuais com as categorias Tipografia, Arte, Cores e Composição. Assim foram pesquisadas imagens de projetos, ilustrações, capas de álbuns, texturas, tudo que ajude nas referências visuais.

### 7.2.1. Painel de Tipografia

O painel de tipografia foi montado usando as palavras **urbano**, **contemporâneo** e **futuro/futurista**. O painel contém referências

visuais para fontes *display*<sup>6</sup> e para texto normal, com famílias e pesos diferentes. A partir disso, foram selecionadas referências que mostram fontes com movimento, bem desenhadas e criam grande contraste em diagramações. Outro objetivo deste painel é encontrar fontes *display* que proporcionem um contraste que funcione com grandes manchas gráficas, trazendo uma dinâmica para a diagramação. Outro conceito encontrado através do painel foi a mistura de fontes.

Figura 19: Painel de tipografia



We live in design objects. There is nothing natural or normal, there's no such thing as tradition, the way that we live is reinvented every couple of years. Once we understand that, we can begin to intervene critically in those spaces and really make positive propositions for the type of society that we want to live in.

Fonte: Elaborado pelo autor

## 7.2.2. Painel de Ilustração

O painel de ilustrações utilizou palavras conceito **ilustração**, **cores/colorido**, **psicodélico** e **pop**. Foram selecionadas fotos de

grafites, artes de rua, capas de álbuns, quadros, ilustrações, fotos e referências do próprio autor. Analisando o painel, foi possível ver o uso de cores contrastantes, formas mais orgânicas, ilustrações coloridas com fundo preto, sobreposição e variação de elementos, movimento e elementos de fantasia.



Figura 20: Painel de ilustração

Fonte: Elaborado pelo autor

## 7.2.3. Painel de Cores

Como os lambes têm grande influência vindo da arte urbana, **colorido** é o principal conceito neste painel, além de palavras como **fantasia**, **surrealismo** e **ácido**. Na pesquisa, fez sentido procurar

por ilustrações com cores contrastantes, para ter uma referência de como equilibrar cores tão vibrantes, além disso, fotos de texturas, iluminação em fotografias, pinturas, grafites. Outro exemplo é ver como são solucionado ilustrações coloridas em fundo escuro ou preto.



Figura 21: Painel de cores

Fonte: Elaborado pelo autor

## 7.2.4. Painel de Composição

Neste painel podemos ver mais clara a ideia do lambe, usando as palavras **lambe-lambe**, **cartaz**, **diagramação** e **street-style**. Aqui é possível ver referências de alguns estilos de diagramação, mistura

de ilustração e tipografia, novamente é possível notar a utilização do fundo preto, bordas, sobreposição de elementos, utilização de grandes elementos ocupando bastante espaço e módulos de conteúdo. As imagens vêm de cartazes de produtos, eventos de música, exposições, filmes e capas de álbuns.



Figura 22: Painel de composição

Fonte: Elaborado pelo autor

# GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

# 8. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Entrando nessa etapa, começa a fase de criação. Após ter analisado os painéis de palavras-conceitos, semânticos, tendo visto projetos e criado uma base de referências, foi possível criar sketches, testes de layouts e cores. Em que se pode, ao fim, criar resultado que represente os requisitos, os conceitos e atingir o objetivo principal do projeto.

## 8.1. Tipografia

Como mencionado antes no painel de tipografia, a intenção era escolher fontes que tivessem contraste com fundo escuro e grandes manchas gráficas. Assim, após pesquisas em sites focados em fontes e projetos de *typefaces* foram encontradas fontes que se alinhavam com os conceitos definidos. Após terminar a procura, foi necessário criar requisitos que ajudassem a escolher com mais facilidade. Os requisitos criados foram:

- **Gratuito;**

O projeto não tem um investidor, a fonte sendo gratuita é uma forma de diminuir os custos.

- **Livre para uso comercial;**

Por se tratar de um projeto que envolve artistas e divulgação.

- **Variações de pesos;**

Um critério básico em projetos gráficos, visando usar as fontes de formas variadas, não se tornando um conteúdo monótono, além de poder trabalhar a fonte como mancha gráfica e não apenas informativa.

- **Acentuação;**

Muitas das fontes escolhidas são produzidas por designers estrangeiros, houve a preocupação de ter todos os caracteres da língua portuguesa.

Figura 23: Tipografias escolhidas antes de passarem pelos critérios

EUBERGINE eubergine

FULGENT fulgent

FUNGIS fungis

MOLEN molen

PP GRAFIER grafier

PP NEUE MACHINA pp neue machina

PP NEUE WORLD pp neue world

CENTRIO centrion

STUDIO GROTESK studio grotesk

WAGON wagon

EXPERIMENTALBA

Fonte: Elaborado pelo autor

Após as tipografias passarem pelos critérios, foi decidido criar duas categorias para as fontes: uma categoria de fontes display, para serem usadas como mancha gráfica e o com intenção de usar para o nome do artista; e uma categoria de fontes de texto, usadas para corpo de texto mais extenso, que contém informações importantes que devem um bom nível de legibilidade.

Figura 24: Tipografias escolhidas para a categoria display

CENTRIO centrion

FULGENT fulgent

MOLEN molen

Fonte: Elaborado pelo autor

Três tipografias display foram escolhidas após passarem pelos critérios: a tipografia *Centrion*, com o objetivo de ser usada apenas para os nomes dos artistas; e duas outras fontes display como apoio, *Fulgent* e *Molen*.

Figura 25: Tipografias escolhidas para texto

NEUE MACHINA neue machina  
NEUE WORLD neue world  
GRAFIER grafier

Fonte: Elaborado pelo autor

Para a categoria de texto, outras três fontes foram escolhidas: a tipografia *Neue Machina*, usada como fonte principal e textos longos; a fonte *Neue World* e *Grafier* para chamadas e textos pequenos, tornando-se fontes de apoio. O motivo de uma grande variação de fontes vem de duas partes, a primeira do painel em que mostra exemplos de variações de tipografias para representar o estilo urbano. Além disso, diferente de projetos mais sérios, a estética do exagero, para chamar a atenção do sujeito, é o objetivo.

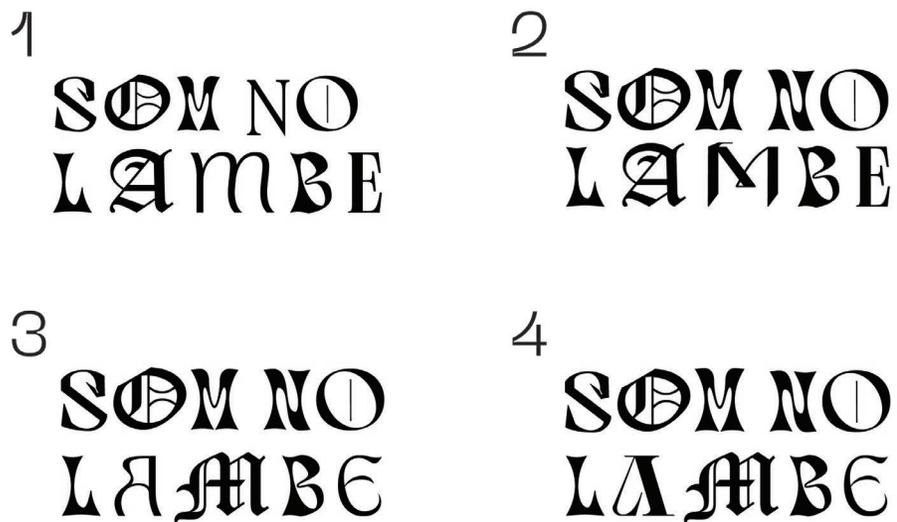
## 8.2. Naming e Identidade

Para criar o nome do projeto fez-se necessário um nome que seria de fácil reconhecimento e que fosse lembrado pelos sujeitos.

Além disso, deveria estar disponível para ser usado nas redes sociais sem precisar usar caracteres difíceis de serem lembrados como caracteres especiais ou números. A primeira ideia foi "Projeto Estrela" por conta de estrela representar luz, e através da luz temos a refração das cores de onde vem a bandeira LGBTQIA+, mas o nome não parecia ser interessante além de ser um nome um pouco grande. Outro ponto que inviabilizou o nome foi a não disponibilidade para usar na rede social Instagram. O segundo nome, "Barreira do Som", veio da ideia de romper a barreira das dificuldades de ser um artista independente, e a partir deste segundo nome veio a última ideia, que foi a escolhida para o projeto: "Som No Lambe" veio da ideia geral do projeto, de colocar os artistas músicos em cartazes de lambe.

Durante a produção dos cartazes entendeu-se a necessidade de uma marca ou carimbo para replicar em todos os cartazes. Para criar essa identidade, foi usado o conceito de variações de fonte, trazendo a sensação de urbano e contemporâneo. Foram feitas algumas versões misturando algumas fontes como pode ser visto na figura 26, a terceira opção foi a escolhida.

Figura 26: Teste com variações de fontes



Fonte: Elaborado pelo autor

Além disso, foram feitas variações para fundo preto e um "carimbo" para os cartazes com elementos gráficos, mostrando além do nome, o *username*<sup>9</sup> do projeto no *Instagram*.

Figura 27: Identidade do projeto, carimbo e logo

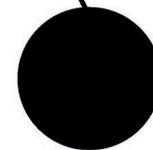
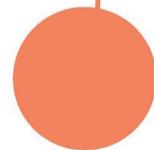
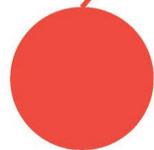


Fonte: Elaborado pelo autor

## 8.3. Paleta de cores

Para manter uma consistência entre os cartazes é importante ter uma paleta cromática base para que a identidade do projeto não se perca, já que cada cartaz vai possuir a identidade de cada artista. Os cartazes podem ter uma grande variedade de estilos e conceitos porém, a cor é uma maneira de unificar todos os lambes. Utilizando o painel de cor como referência, foram utilizados os programas *Adobe Colors*, *Coolor* e a paleta automática do aplicativo de ilustração *Procreate*.

Figura 28: Cores tiradas do painel



Fonte: Elaborado pelo autor

Como as imagens estavam em formato RGB, foi necessário transpor as cores para CMYK tendo em mente que o lambe serão impressos. A saída foi encontrar cores que cheguem o mais próximo da cor RGB e as cores precisariam criar contraste com um fundo escuro.

Figura 29: Transposição das cores de RGB para CMYK



Fonte: Elaborado pelo autor

## 8.4. Prototipação

Com tipografias, cores e composição estabelecidas, foi iniciada a prototipação do lambe, o que tornou a etapa de

criação mais fácil e otimizada, já que o autor já dispunha de uma composição, paleta de cores e padrão de uso tipográfico prévio. O próximo passo é voltar ao questionário e olhar as respostas dos participantes selecionados.

### 8.4.1. Painel do artista

A partir das respostas, e uma breve conversa com o artista, foi criado um mini painel de referências para misturar com os conceitos do projeto e construir um cartaz com parte do artista e parte do projeto. O primeiro lambe a ser desenvolvido, enquanto uma versão de beta e que funcionaria como modelo para os demais, foi da DJ Góia. O processo de desenvolvimento desta lambe-lambe é relatado a seguir como exemplo do processo pelo qual os demais também foram feitos.

Góia é uma DJ de Goiás, que toca brasilidades, descreveu o seu trabalho como "É uma salada de fruta tropical". Após uma conversa com ela foi possível estabelecer dois conceitos: tropical e brasilidades. A partir disso foi criado um painel com esses conceitos.

Figura 30: Painel Góia.



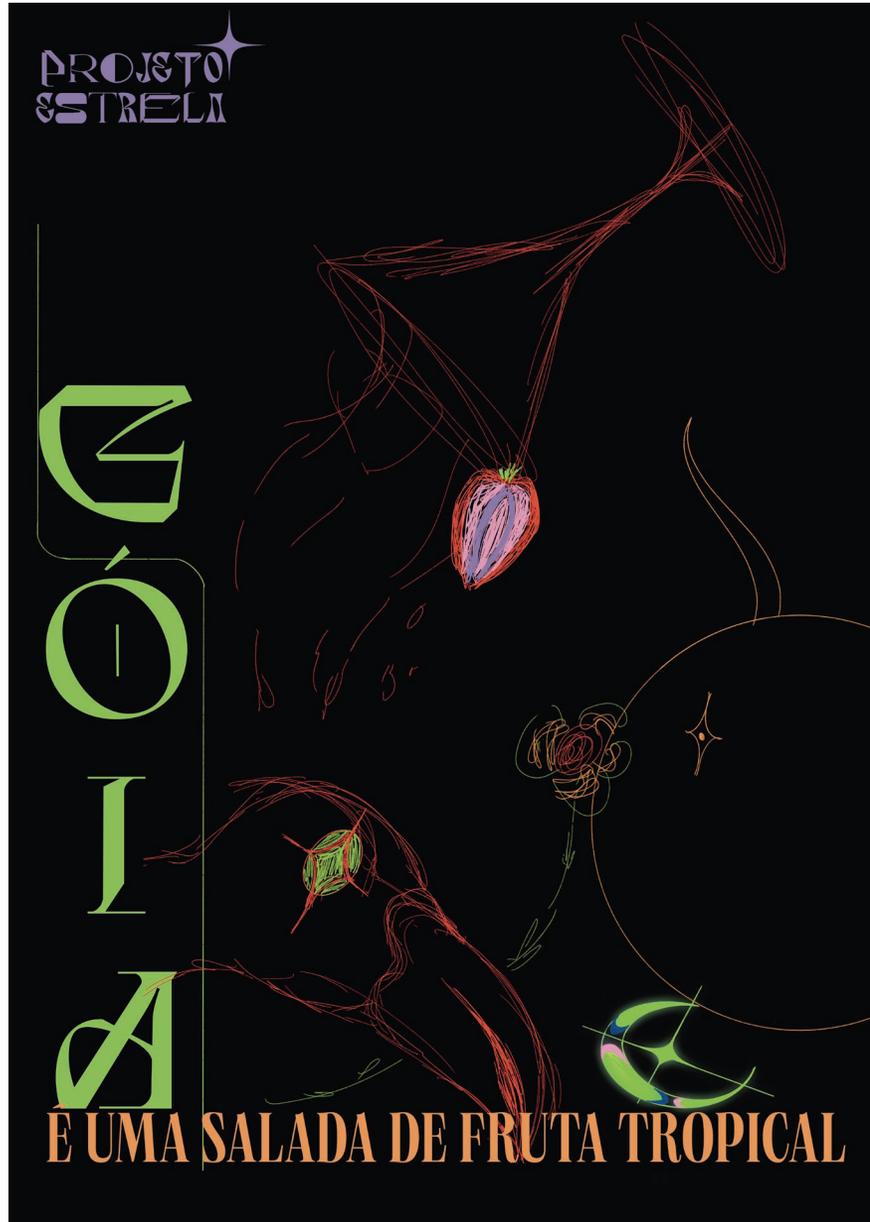
Fonte: Elaborado pelo autor

## 8.4.2. Ilustração

O sketch, ou esboço inicial começou com a geração de ideias gráficas na forma de esboços, todas elas foram agrupadas similarmente a um processo de brainstorming, ideação e nenhuma ideia foi julgada neste momento. Observou-se neste processo que a

diagramação das informações foi pensada em simultâneo para poder balancear os elementos da ilustração com os elementos tipográficos na composição. Então, após saturar a exploração de diferentes ideias gráficas, o autor selecionou a melhor ideia utilizando como critério a melhor composição e significado dos elementos e símbolos esboçados.

Figura 31: Sketch Inicial



Fonte: Elaborado pelo autor

Na figura 31 é possível notar uma taça, a ideia era representar algo que fosse refrescante e tropical, por isso a escolha do copo de Martini. Também há uma ave, para trazer a ideia de animais tropicais e o sol. A partir das referências do painel de tipografia, foi usada a ideia de ter uma fonte em um tamanho extremamente grande, por isso o "GÓIA" no canto esquerdo. Ao analisar o sketch, notou-se ser necessário concentrar a ilustração no meio da composição da página para que as informações verbais pudessem ocupar um espaço melhor como molduras.

Figura 32: Segundo Sketch

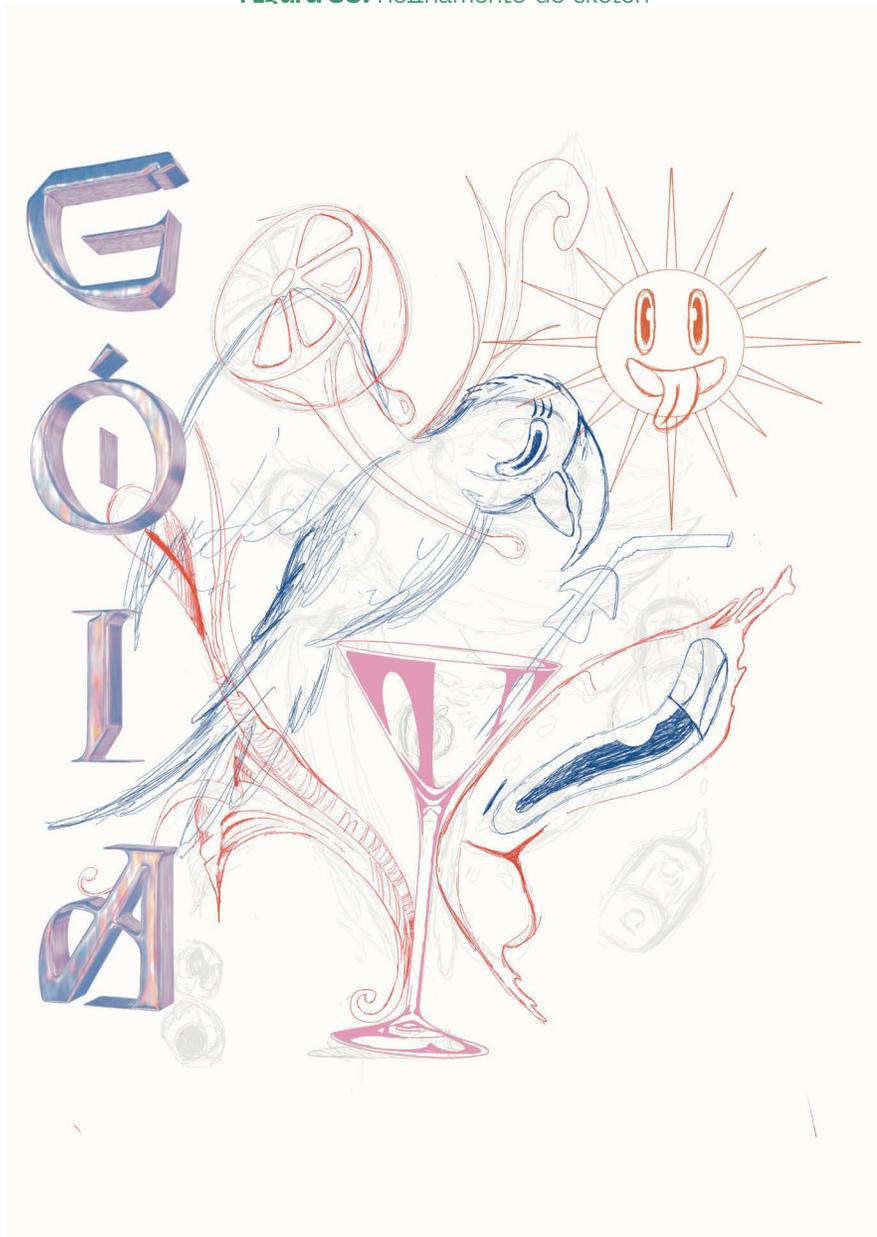
## É UMA SALADA DE FRUTA TROPICAL



Fonte: Elaborado pelo autor

Já no segundo desenho, os elementos da ilustração foram agrupados ao centro deixando um espaço maior para a diagramação das informações. Para trazer a brasilidade para a ilustração, foi decidido colocar a arara, que também é encontrada nas florestas de Mato Grosso do Sul, se tornando algo mais regionalista em termos de conceito para a artista. Frutas, gelos e flores também foram adicionados no novo desenho. É possível notar os conceitos de sobreposição com os elementos interagindo entre si, e o surrealismo.

Figura 33: Refinamento do sketch



Na figura 33 podemos ver o refinamento das ideias, para introduzir o conceito psicodélico, foram adicionados alguns olhos em elementos específicos, como no sol, na asa da borboleta e na arara. A posição da asa da arara foi mudada devido ter o líquido da taça jorrando para fora com o pouso da ave, algo que não estava previsto na figura 32. Também foram retirados alguns dos elementos do chão para dar espaço para a diagramação. A ideia de colocar elementos em 3D surgiu do painel visual de diagramação, onde cartazes de eventos de música e shows usaram muito deste elemento, vemos na imagem um teste em 3D, em que o nome da artista está em formato volumoso tridimensional.

Figura 34: RIlustração finalizada



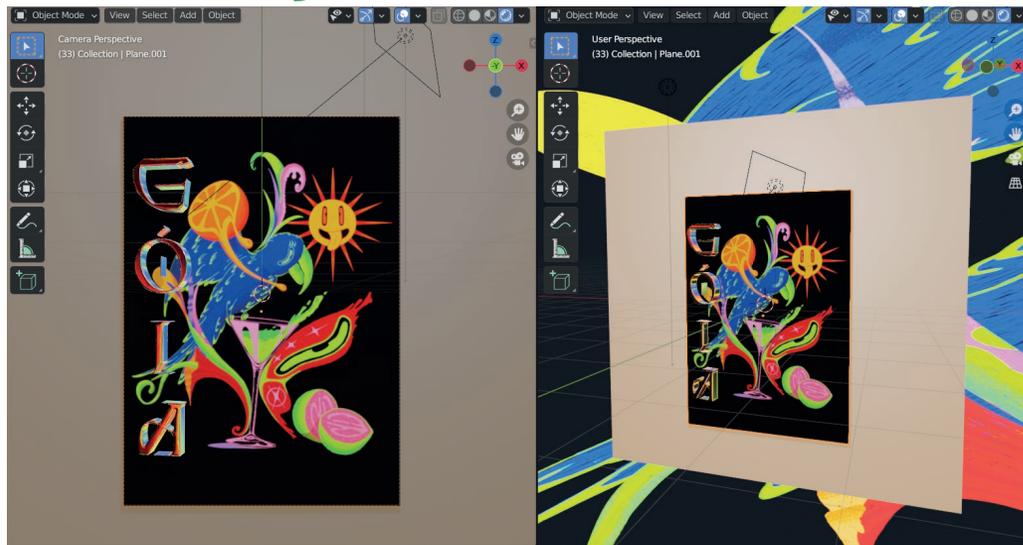
Fonte: Elaborado pelo autor

Na figura 34 temos as ilustrações finalizadas com as cores do projeto, além disso, foi adicionado a fruta goiaba, pedido da artista por ter o seu nome artístico vindo da fruta. "Eu sou uma fruta gogóia, eu sou uma moça. Góia vem da fruta, original do Pantanal (Campão, MS)". Na imagem temos a ilustração sem diagramação, pois será colocada como última etapa.

### 8.4.3. 3D

Após finalizar a ilustração, elementos em 3D foram adicionados a ilustração para trazer os conceitos de sobreposição, techno e contemporâneo para o cartaz. Os elementos selecionados foram o nome da artista e o gelo que não foi ilustrado propositalmente.

Figura 35: Interface do software blender



Fonte: Elaborado pelo autor

A imagem x mostra a interface do software *Blender*. Podemos ver o texto "Góia" em 3D refletindo as cores da própria ilustração trazendo essa sensação de metalizado. Após renderizar a imagem temos o cartaz com apenas a diagramação faltando.

Figura 36: Cartaz renderizado com fonte e gelo em 3D.



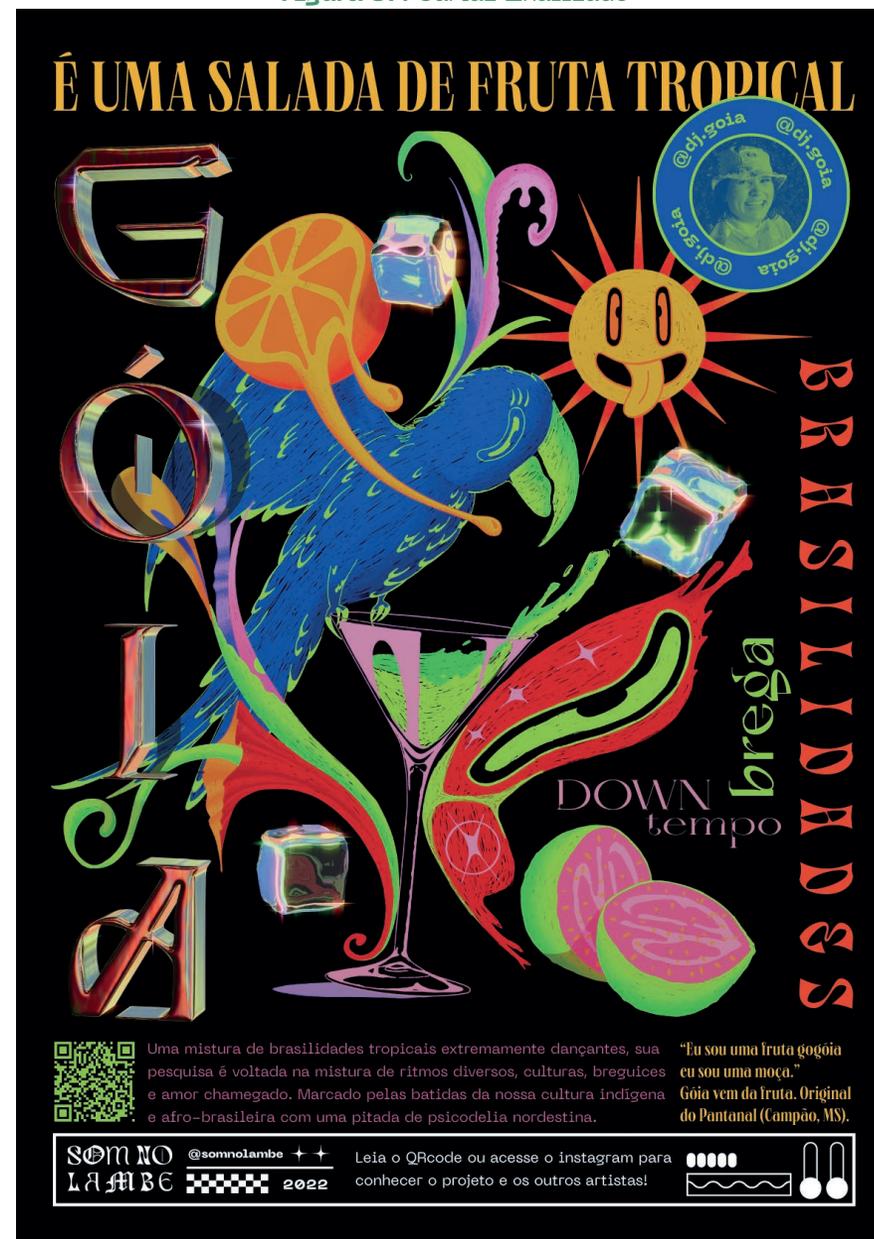
Fonte: Elaborado pelo autor

## 8.4.4. Diagramação

Após o cartaz ser renderizado, ele segue para a sua última etapa, que é a diagramação. Como a ilustração já foi pensada com seus elementos e espaços reservados, a diagramação foi feita com facilidade. No painel de diagramação temos referências de elementos grandes, usados na vertical e horizontal, criando um "caos organizado". As informações que são importantes sobre a artista, como a descrição de seu trabalho e quem é, ficaram na vertical para facilitar a leitura. Como foi dito anteriormente, cada cartaz tem o seu QR Code redirecionando o usuário para o perfil do Instagram.

Na figura 37, vemos o cartaz finalizado com todas as suas informações diagramadas. Ao finalizar o lambe, notou-se que era necessária uma identificação da artista com foto e seu Instagram caso os usuários tivessem problemas em ler o QR Code, assim foi criado um 'adesivo' que pode ser alterado cabendo para todos os artistas participantes do projeto. Outro elemento adicionado foi o 'carimbo', uma identificação do projeto que aparece em todos os cartazes, solidificando a sua identidade e aconselhando o sujeito a procurar pelo perfil do projeto e conhecer sobre o projeto e os artistas.

Figura 37: Cartaz finalizado



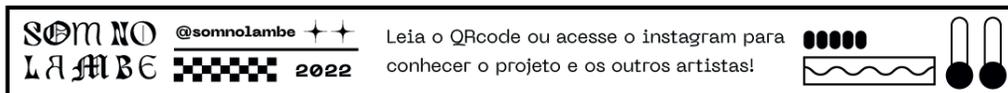
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 38: Adesivo para artista



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 39: : Tag de identidade do projeto



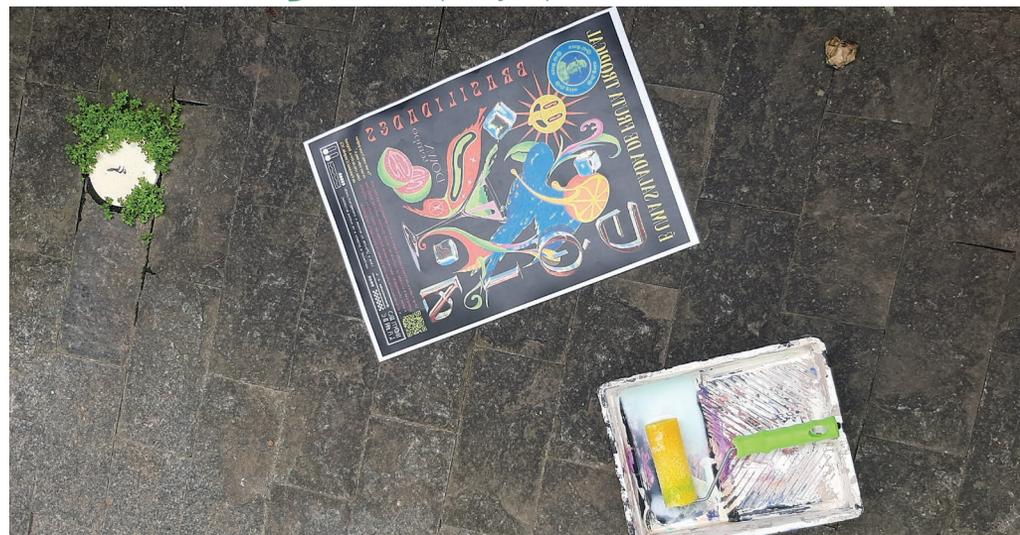
Fonte: Elaborado pelo autor

## 8.4.5. Protótipo e teste de colagem

Com o cartaz finalizado foi feito o protótipo impresso em uma folha off-set em gramatura 75 (setenta e cinco), mais conhecido como papel 'sulfite', um papel comum e de baixo custo. A impressão

foi a laser, pois uma impressão a jato faz com que a tinta escorra, borrando o cartaz e impedindo sua visibilidade.

Figura 40: Preparação para colar o lambe.



Fonte: Elaborado pelo autor

Após a impressão, o teste de colagem ocorreu para ver se todas as informações ficariam legíveis após a colagem do lambe na parede. O lambe foi colado em uma parede de alvenaria, revestida por tinta, foi feita uma cola caseira, misturando cola e água, com medidas equivalentes. Para colar o cartaz, primeiro é necessário revestir a parede onde será colocado o lambe com cola branca diluída em água, trabalho geralmente feito com um rolo ou um grande pincel, após isso fixar o cartaz na área com cola e revestir por inteiro com mais cola, selando-o, assim o lambe-lambe é bem fixado e adquire

certa resistência às intempéries. Contudo, é natural que falhas, como dobras e bolhas se formem, o que, inclusive, reforça a estética do lambe-lambe e confere um resultado dinâmico à cada colagem feita.

Após a secagem da cola, foi certificado de que o lambe funciona, sem ter sua tinta escorrida ou manchada mantendo suas informações com boa legibilidade. Com a impressão em A3, 50% do tamanho original, os textos puderam ser lidos até a dois metros de distância, a visibilidade do cartaz pode ser feita de uma grande distância, se provando chamativo.

Figura 41: Lambe colado.



Fonte: Elaborado pelo autor

# RESULTADO E AJUSTES

# 9. RESULTADO E AJUSTES

## 9.1. Confeção dos Lambes

Com o resultado do protótipo sendo positivo e atingindo os objetivos do projeto, contemplando todos os conceitos gerados, o estilo das ilustrações e diagramação conversando entre si, as etapas foram estruturadas deixando a elaboração dos outros cartazes mais fácil. Como mencionado anteriormente, a partir do protótipo foram estabelecidas as etapas necessárias para criar os cartazes e todos passaram pelas mesmas etapas. A partir daqui serão mostradas algumas partes de construção dos outros cartazes.

### 9.1.1. Painéis dos artistas

Como aconteceu no desenvolvimento do cartaz da artista Góia, cada um teve um painel pessoal além dos painéis do projeto, podendo misturar as ideias do projeto com os gostos pessoais de cada artista.

O painel do Kevin teve bastante influência de jogos e tecnologia já que era algo que gostava bastante, além de ter mencionado o artista Salvador Dali. Já o painel da Marssala teve mais a ver com universo e referências ao estilo brutalismo e Y2K<sup>10</sup>. Para o painel do Luwp o artista mencionou que cozinhava bastante, mas também gostava muito de assistir filmes de terror. E para a artista Starovsky o mar era algo que sempre esteve presente no seu trabalho, além dela acreditar que extraterrestres existem.



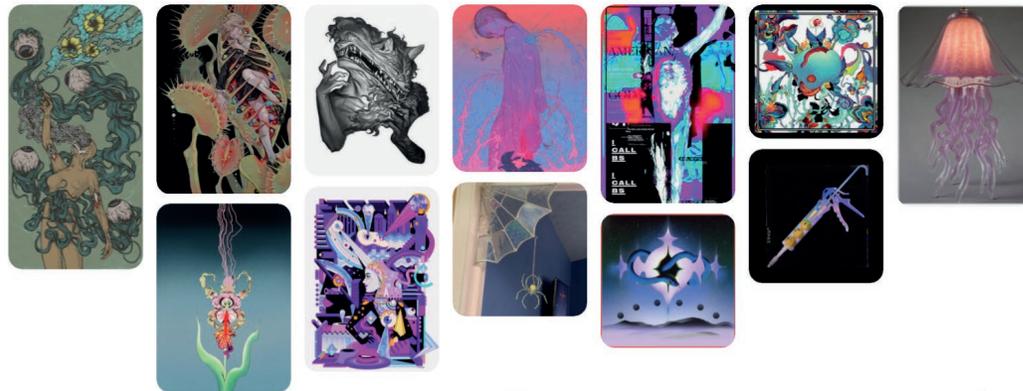
Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 43: Painel Marssala



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 44: Painel Luwp



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 45: Painel Starovsky



Fonte: Elaborado pelo autor

## 9.1.2. Ilustrações finalizadas

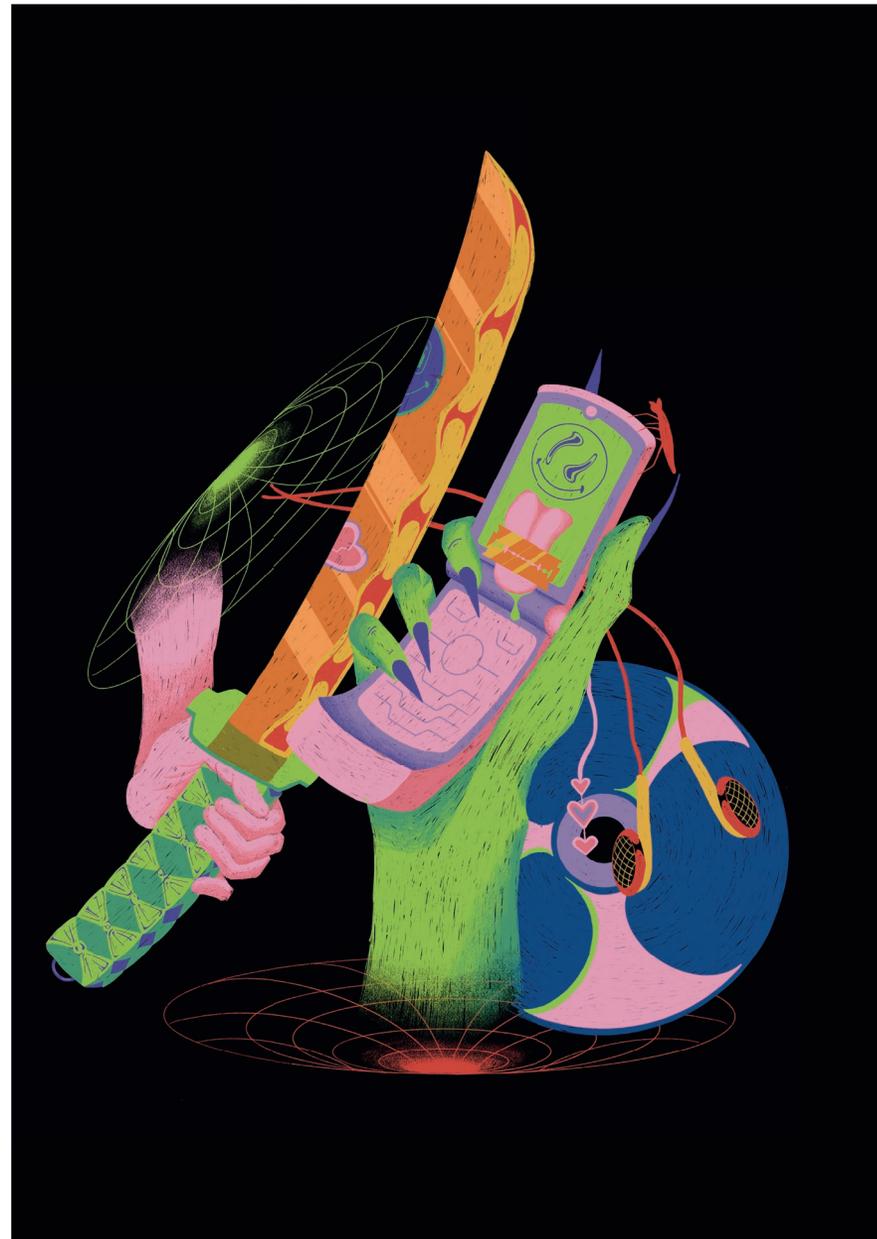
Após o painel, a elaboração do sketch e a aprovação do artista, as ilustrações são finalizadas para prosseguir para as próximas etapas.

Figura 46: Ilustração St.Kevin



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 47: Ilustração Marssala



Fonte: Elaborado pelo autor



### 9.1.3. Lambes finalizados

Pulando as etapas '3D' e 'Diagramação', já explicadas no tópico prototipação, os lambes dos artistas foram finalizados, totalizando cinco lambe-lambes autorais.

Figura 50: Lambe St.kevin



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 51: Lambe Marssala

Marssala vem direto da nova safra de DJs talentosíssimos da cidade de Florianópolis, traz como proposta sonora o foco na experimentação, versatilidade, storytelling e busca pelo ouvinte como pessoa central da experiência. É integrante do coletivo D:sturbio, de sua cidade de residência, também da Neurokat Records e do coletivo Colokadas, ambos da cidade de São Paulo.

techno

SYNTHWAVE

INDIE DANCES

dark DISCO

trance

tech house

CONTOLE MENTAL & CORPORAL

SOM NO LAMBE @somnolambe Leia o QRcode ou acesse o instagram para conhecer o projeto e os outros artistas!

2022

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 52: Lambe Luwp

LUWP

techno

house

trance

break BEAT

NSWB&AT

ELECTRO

LUWP é a persona criada por Lucas Pereira para ecoar aos gritos que guardou em 29 anos de existência. Se dedica exclusivamente em seu projeto à música eletrônica desde 2017 e é produtor cultural de Florianópolis, sendo um dos criadores do Coletivo Brasa, que surgiu em meio a fortes perspectivas políticas em 2019, com foco em artistas LGBTQIA+ e na universalização do acesso à música.

SONORIDADES PARA QUEBRAR E REQUEBRAR

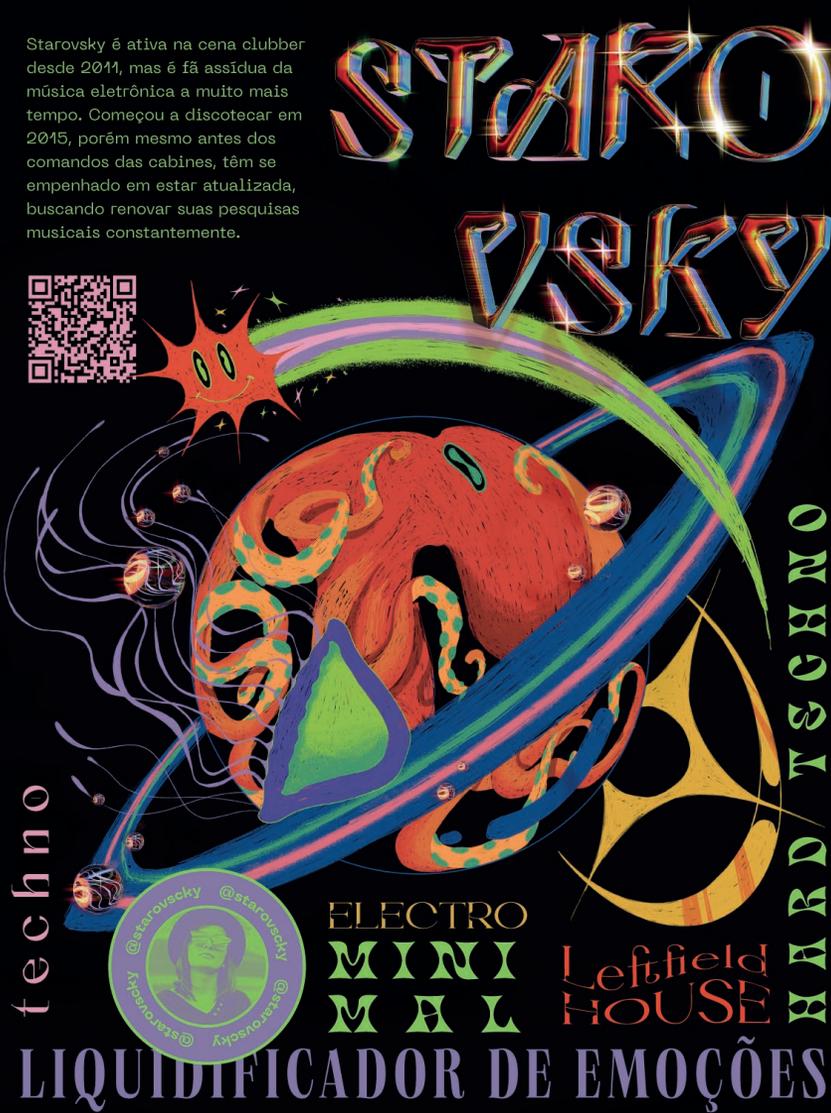
SOM NO LAMBE @somnolambe Leia o QRcode ou acesse o instagram para conhecer o projeto e os outros artistas!

2022

Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 53: Lambe Starovsky

Starovsky é ativa na cena clubber desde 2011, mas é fã assídua da música eletrônica a muito mais tempo. Começou a discotecar em 2015, porém mesmo antes dos comandos das cabines, têm se empenhado em estar atualizada, buscando renovar suas pesquisas musicais constantemente.



STARO  
VSKY

techno

ELECTRO  
MINI  
MAL

Leftfield  
HOUSE

HARD TECHNO

LIQUIDIFICADOR DE EMOÇÕES

SOM NO LAMBE 2022

Leia o QRcode ou acesse o Instagram para conhecer o projeto e os outros artistas!



Fonte: Elaborado pelo autor

## 9.2. Instagram

Como mencionado antes, a ideia era expandir a visibilidade do lambe para as redes sociais, escolheu-se o *Instagram* justamente por ser uma plataforma com grande volume de acessos, atualmente. Assim, foi criado um perfil para o projeto Som No Lambe no *Instagram* divulgando também os artistas participantes.

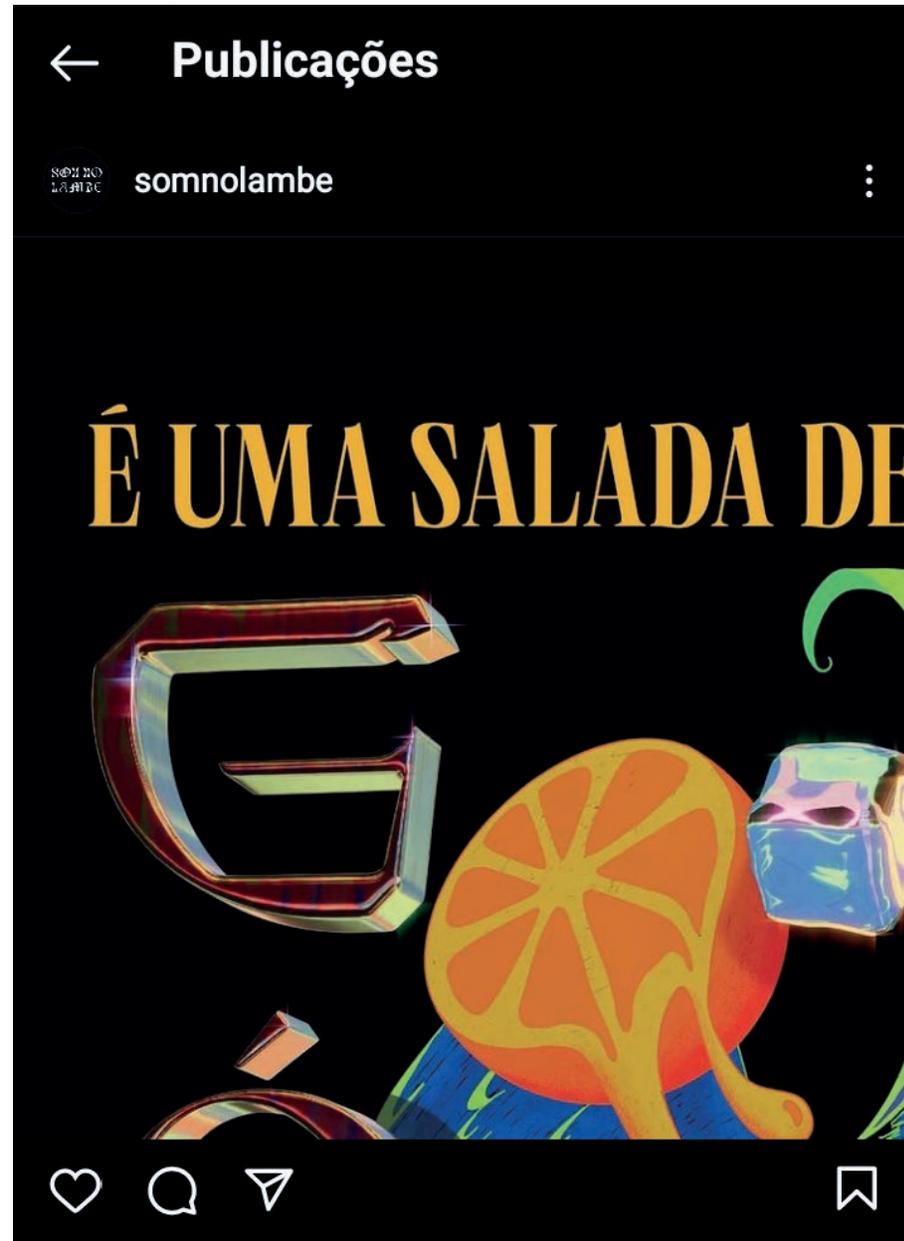
A criação de conteúdo e adaptação das artes dos lambes para posts foi a última etapa do projeto já que era necessário ter todos os participantes selecionados e seus lambes finalizados. Com todo este material pronto, a identidade e conteúdo já desenvolvidos para o projeto, tornou-se fácil a adaptação, teve-se o cuidado em preservar o projeto impresso, porém aproveitando as oportunidades e cuidando das limitações para a visualização das artes dos cartazes na forma de posts. Assim, foi necessário pensar em como usar essas ilustrações dentro do perfil, já que a qualidade da imagem dentro do *Instagram* é reduzida e alguns elementos do lambe poderiam ficar perdidos ou com baixa legibilidade. A solução encontrada foi usar a grade de postagem do perfil como blocos, usando uma parte da ilustração em cada postagem, cortando em duas colunas e três linhas, facilitando a leitura e possibilitando que a imagem seja vista em uma qualidade maior.

Figura 54: Visão do feed da ilustração no perfil.



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 55: Visão de postagem da ilustração no perfil

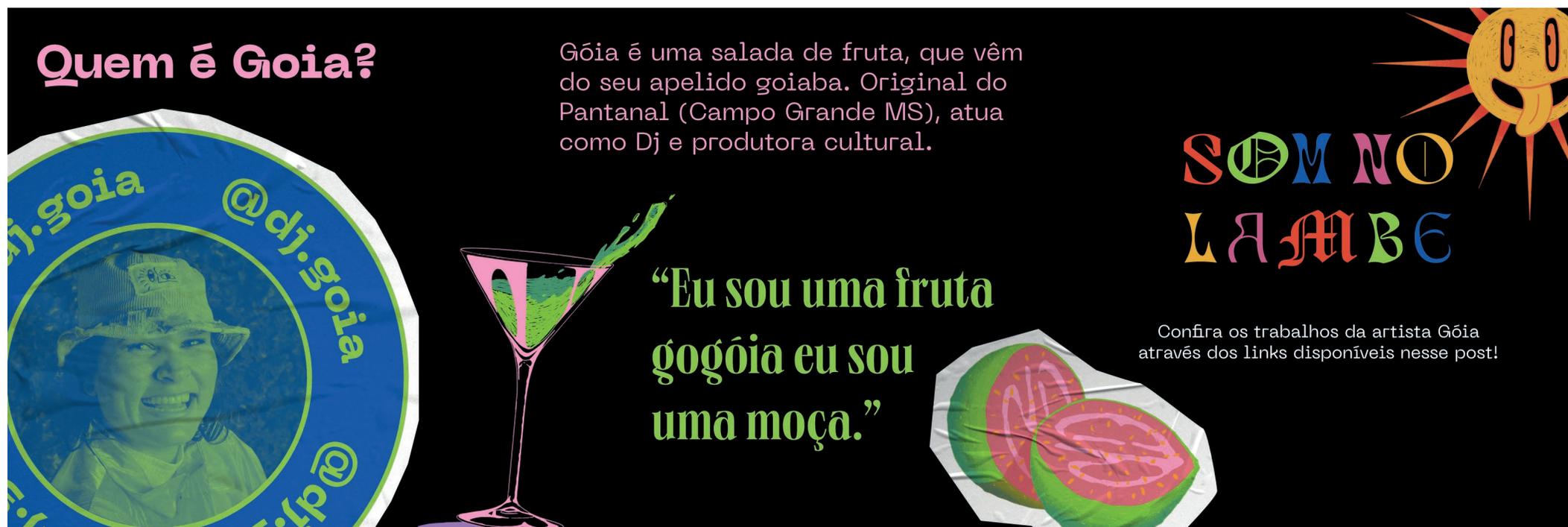


Fonte: Elaborado pelo autor

Além da postagem da ilustração em blocos, uma postagem com a ilustração inteira também foi feita. Ademais, duas postagens sobre o artista respectivo foram montadas para aqueles usuários que estão visitando o perfil do projeto e tem curiosidade sobre o artista. Além das ilustrações, as postagens são: uma falando sobre quem é o artista e a outra sobre o que o ele toca. Para construção dessas duas postagens de informação foram usados os elementos da própria ilustração e o release do artista.

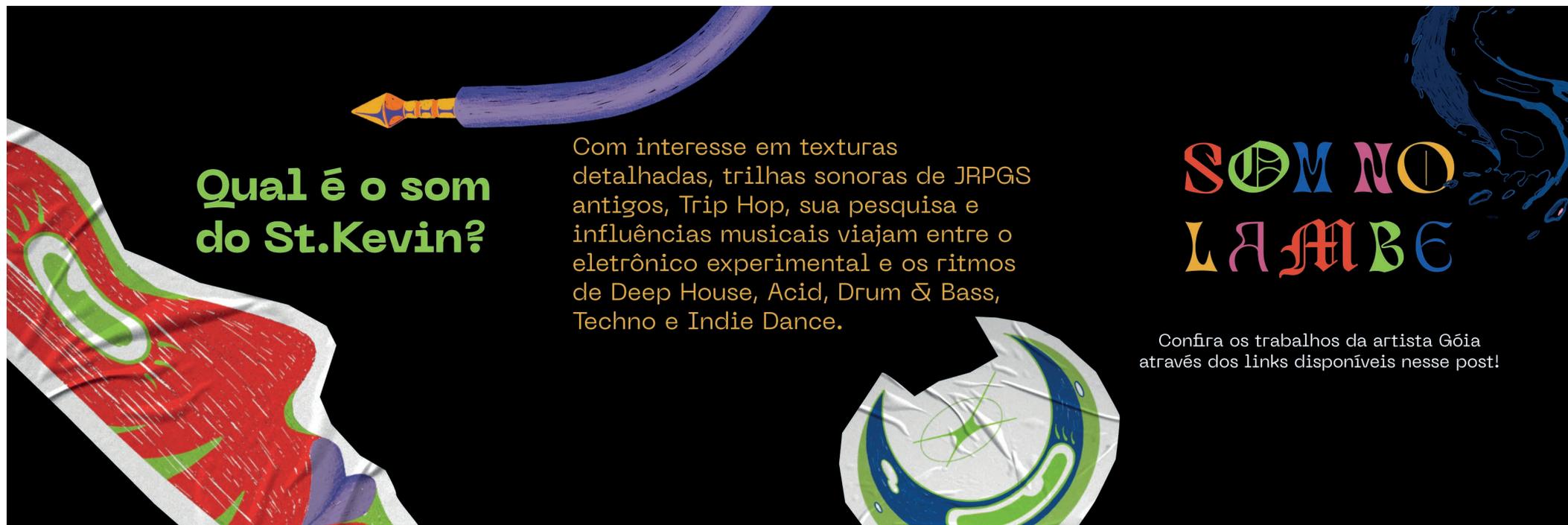
Para trazer a sensação e textura do lambe para o meio digital, foi usado texturas de bolha em papel nos elementos ilustrados. As fontes e cores usadas nas postagens também são as mesmas que se encontram nos lambes.

Figura 56: Post carrossel sobre o artista, carrossel do Instagram



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 56: Post carrossel sobre o som do artista, carrossel do Instagram



Fonte: Elaborado pelo autor

## 9.3. Arquivos e Impressão

Após o lambe ser finalizado e as postagens no Instagram serem feitas, os arquivos do lambe devem ser entregues aos artistas para imprimirem ou usar a mídia como quiserem sem alterar a imagem original. O lambe foi projetado para ser impresso em um tamanho A2, mas devido ao ter dificuldades de conseguir quiosques ou gráficas que façam esse tipo de impressão, a alternativa foi entregar um arquivo em A3, já que foi demonstrado pelo protótipo que este tamanho não perde nenhuma informação e o resultado

foi positivo com alta legibilidade e legibilidade. Além de entregar um arquivo em A2, um arquivo simulando uma A2 foi feito, tendo a ilustração dividida em dois painéis em A3, já que é muito comum usar esta técnica em lambes muito grandes e até mesmo em *outdoor*<sup>11</sup>. Além disso, os arquivos dos lambes só podem ser fechados após a publicação no *Instagram* pois o *QRCode* leva a publicação do cartaz do artista.

<sup>11</sup> Anúncio em forma de cartaz, painel múltiplo, painel luminoso, etc. Geralmente de grandes dimensões, exposto à margem de vias urbanas ou em outros pontos ao ar livre destacados para tal.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

## 10. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante todo o processo do projeto o autor se sentiu mais perto da comunidade LGBTQIA+ e artistas devido ao contato direto com pessoas que vivenciam essa realidade. Entendeu que projetos artísticos podem envolver um cunho político e movimentos sociais, principalmente no momento de estudo e leitura que provaram fornecer conteúdo e embasamento para produzir um projeto com qualidade.

Durante o processo de estudo e aplicação da metodologia usada, mostrou-se que as etapas estruturadas funcionaram muito bem para o desenvolvimento dos lambes, principalmente no momento de ilustrar, já que um processo criativo pode se tornar muito complicado se não houver um objetivo claro. Houve um desenvolvimento das habilidades de desenho durante o processo de ilustração, que antes o autor se sentia um pouco inseguro, mas ao decorrer do projeto com suas habilidades se desenvolvendo ainda mais, a confiança de exibir seus sketches e ideias para os artistas aumentou. Além disso, por propor a ideia de elementos 3D nos lambes, seu conhecimento e habilidades com modulação 3D aumentaram consideravelmente, já que possuía

pouco conhecimento sobre as ferramentas necessárias para usar e estudou bastante para ter o resultado positivo nos cartazes.

Focando no projeto, para ter certeza de que ele afetou positivamente os artistas e atingiu seus objetivos seria necessário um acompanhamento de suas redes sociais e plataformas de streaming, além de acompanhar os resultados de alcance do próprio perfil do Som No Lambe no Instagram.

O projeto é uma contribuição para a sociedade LGBTQIA+, ajudando a dar visibilidade para todos os trabalhos de qualidade que esses artistas expõem para a sociedade, e uma forma de dizer obrigado pelo acolhimento e a zona segura que proporcionam.

Poder unir a música com ilustração pareceu "mágica", unir gostos pessoais, trabalho e conceitos foi um grande desafio, mas foi lindo jogar em todas essas cores.

# Referências bibliográficas

GONÇALVES, Marília; MEDEIROS, Diego; TEIXEIRA, Felipe. Metodologia de Tradução Intersemiótica Aplicada ao Design Gráfico. **Revista Vincici**, Criciúma, v. 1, n.1, p.23–38, jan./jul., 2016. Disponível em: <<http://revistavincici.satc.edu.br/ojs/index.php/Revista-Vincici/article/view/48/6>>. Acesso em: 29 de julho de 2021.

SOARES, Alexandre. Sobre a (homo)sexualidade nos meios de comunicação (1980–2010). **Reciis – Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**. 2019 abr.–jun.;13(2):240–5. Disponível em: <Sobre a (homo) sexualidade nos meios de comunicação (1980–2010) | Soares | Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde ([fiocruz.br](http://fiocruz.br))> Acesso em: 13 de julho de 2021

FERREIRA, Vinícius; SACRAMENTO, Igor. Movimento LGBT no Brasil: violências, memórias e lutas. **Reciis – Rev Eletron Comun Inf Inov Saúde**. 2019 abr.–jun.;13(2):234–9. Disponível em: <Movimento LGBT no Brasil: violências, memórias e lutas | Ferreira | Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde ([fiocruz.br](http://fiocruz.br))> Acesso em: 13 de julho de 2021

CANABARRO, Ronaldo. "História e direitos sexuais no Brasil: O movimento LGBT e a discussão sobre cidadania." **Congresso Internacional de História Regional**. Vol. 2. 2013. Disponível em: <<https://direito.mppr.mp.br/arquivos/File/historiaedireitoscanabarro.pdf>> Acesso em 14 de julho de 2021

GREEN, James; QUINALHA, Renan; CAETANO, Marcio; FERNANDES, Marisa. História do movimento LGBT no Brasil. São Paulo, **Alameda**, 2018.

SANTANA, Gilvan; SANTO, Elza. Música Queer Brasileira. **Conferência Internacional de Estudos Queer**. Instituto Federal de Sergipe. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/editora/ebooks/conqueer/2018/TRABALHO\\_EV106\\_MD1\\_SA9\\_ID166\\_15032018144217.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/ebooks/conqueer/2018/TRABALHO_EV106_MD1_SA9_ID166_15032018144217.pdf)>

HALL, Stuart. Cultura e Representação. **Sage Publications**, 2013.

OLIVEIRA, Diogo. Lambe-Lambe: resistência à verticalização do Baixo Augusta. CELLAC – **Centro de Estudos Latino Americanos sobre Cultura e Comunicação**. 2015. Disponível em:<<http://celacc.eca.usp.br/sites/default/files/media/tcc/lambe-lambe - final corrigido.pdf>> Acesso em 26 de julho de 2021

NASCIMENTO, Lorryne; SOUZA, George; TOREZANIM, Julianna. Lambe-lambe: a arte da intervenção urbana. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Fortaleza – CE – 29/06 a 01/07/2017**. Disponível em: <<https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0431-1.pdf>> Acesso em 27 de julho de 2021

DE SOUZA, Luiz. Trabalho e diversidade sexual e de gênero: dilemas entre a inserção econômica e social no mercado de trabalho e as estratégias de sobrevivência da população LGBT. **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, v. 3, n. 10, p. 252–275, 2020. Disponível em: <<https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/rebeh/article/view/10443>> Acesso em 9 de agosto de 2021

PEREIRA, Annelise. As crenças sobre a homossexualidade e o preconceito contra homossexuais no ambiente de trabalho. **Temas em Psicologia**, v. 25, n. 2, p. 563–575, 2017. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-389X2017000200010](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-389X2017000200010)> Acesso em 9 de agosto de 2021

ZEEGEN, Lawrence. Fundamentos de Ilustração. **Bookman**. 2010.

RIBEIRO, Renan. Qualificação e preconceito desafiam empregabilidade LGBTQIA+. **Tribuna de Minas**. 2020. Disponível em: <<https://tribunademinas.com.br/noticias/cidade/16-08-2020/qualificacao-e-preconceito-desafiam-empregabilidade-lgbtqia.html>> Acesso em 9 de agosto de 2021

GUEDES, Maria. LGBTQIA+: apesar de conquistas, desemprego na comunidade pode chegar a 40%. **CNN Brasil**. 2021. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/business/lgbtqia-apesar-de-conquistas-desemprego-na-comunidade-pode-chegar-a-40/>> Acesso em 9 de agosto de 2021

BRITO, Marcela. Setor cultural perde 458 mil empregos devido à pandemia de Covid-19. **Metrópoles**. 2021. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/entretenimento/economia-criativa-perde-458-mil-empregos-devido-a-pandemia-de-covid-19>> Acesso em 19 de agosto de 2021

NUNES, Carolina. Artistas negros e independentes lutam para se manter em evidência na pandemia. **Alma Preta**. 2021. Disponível em: <<https://almapreta.com/sessao/cultura/artistas-negros-e-independentes-lutam-para-se-manter-em-evidencia-na-pandemia>> Acesso em 30 de agosto de 2021

MUELLES, Gabriela. Da censura à resistência contra a ditadura: as representações LGBTs na música brasileira. **Esquerda Diário**. 2021. Disponível em: <<https://www.esquerdadiario.com.br/Da-censura-a-resistencia-contr-a-ditadura-as-representacoes-LGBTs-na-musica-brasileira>> Acesso em 30 de agosto em 2021

FACCHINI, Regina. Histórico da luta de LGBT no Brasil. **Conselho Regional de Psicologia de São Paulo**. Disponível em: <[http://www.crpsp.org.br/portal/comunicacao/cadernos\\_tematicos/11/frames/fr\\_historico.aspx](http://www.crpsp.org.br/portal/comunicacao/cadernos_tematicos/11/frames/fr_historico.aspx)> Acesso em 11 de setembro de 2021

MACIEL, Nahima. Em livro de memórias, Ney Matogrosso reflete sobre a própria trajetória. **Correio Braziliense**. 2018. Disponível em: <[https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/12/16/interna\\_diversao\\_arte,725592/biografia-de-ney-matogrosso.shtml](https://www.correio braziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2018/12/16/interna_diversao_arte,725592/biografia-de-ney-matogrosso.shtml)> Acesso em 11 de setembro de 2021

# Apêndice 1 – Questionário

24/02/2022 19:05

Questionário para PCC: Música e LGBTQIA+

## Questionário para PCC: Música e LGBTQIA+

Oi, tudo bem?

Eu sou Francisco, cursando Design na UFSC (Universidade Federal de Santa Catarina) e orientado pelo professor Douglas Menegazzi. Esse formulário é para eu colher dados e assim te conhecer melhor. Antes disso vou te explicar um pouco sobre o que vamos fazer aqui.

Eu estou construindo um PCC (Projeto de Conclusão de Curso) onde irei criar um espaço para artistas da música e que fazem parte da comunidade LGBTQIA+ para divulgarem o seu trabalho através de cartazes lambe-lambe ilustrados por mim, onde cada artista terá o seu cartaz com uma ilustração única. O intuito é de ter esse material entregue para o artista ou sendo colado pela cidade, sendo assim, quero saber mais sobre suas experiências de vida e profissional.

Esse questionário demanda uma quantidade de tempo significativa, entre 15 a 30 minutos dependendo do quão rico as suas respostas serão, então reserve um tempo para poder responder com calma.

Caso queira que seus dados sejam excluídos, enviar e-mail para [franciscomoraesf@gmail.com](mailto:franciscomoraesf@gmail.com) com o título - Exclusão de dados - Questionário PCC. Não compartilharei com terceiros. Se quiser mais informações entrar em contato com [franciscomoraesf@gmail.com](mailto:franciscomoraesf@gmail.com)

---

\*Obrigatório

1. Qual o seu nome? (Nome artístico) \*

---

2. No espectro de gênero da comunidade LGBTQIA+, você se identifica com qual? \*

Aquí você pode identificar o seu gênero e sua sexualidade.

---

24/02/2022 19:05

Questionário para PCC: Música e LGBTQIA+

3. Qual sua idade? \*

Marcar apenas uma oval.

- 18-25  
 26-30  
 31-35  
 36-40  
 41-45  
 46-50  
 Acima de 50 anos

4. De onde você é? \*

---

5. Onde reside atualmente? \*

---

6. Qual o seu e-mail? \*

---

7. Qual o seu número de whatsapp? \*

(Esse dado será apenas usado para lhe contatar)

---

Experiência artística

8. Em que área da música você trabalha? \*

(DJ, musicista, cantor...)

9. Liste quais gêneros/estilos musicais estão presentes no seu trabalho. \*

---



---



---



---

10. Onde está disponível o seu trabalho? \*

*Marque todas que se aplicam.*

- Soundcloud
- Spotify
- You Tube
- Deezer
- Apple Music
- Instagram
- Facebook
- Twitter
- TikTok
- Site próprio

Outro:  \_\_\_\_\_

11. Deixe o link de cada opção assinalada na pergunta anterior. Além disso, se você tem o seu trabalho exposto em outros lugares além dos listados acima, pode deixar estes links também. \*

---



---



---



---

12. Em quais espaços você apresenta o seu trabalho? (Antes e durante a pandemia)

\*

*Marque todas que se aplicam.*

- Festas
- Casas de show
- Bares
- Eventos
- Festivais
- Eventos online
- Eventos ao ar livre

Outro:  \_\_\_\_\_

13. A pandemia impactou o seu trabalho? \*

*Marcar apenas uma oval.*

- Pouco
- Médio
- Muito
- Não impactou

14. Se sim, como que o seu trabalho foi impactado?

---



---



---



---

15. Você tem alguém que faz a divulgação do seu trabalho? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não
- Eu mesmo

16. Você tem alguma dúvida/dificuldade em divulgar o seu trabalho? Se sim, conte um pouco sobre. \*

---

---

---

---

---

17. Descreva com uma frase o seu trabalho com a música. \*

---

---

---

---

---

18. Se a música que você produz pudesse ser representada de uma forma visual, qual artista (ilustrador, pintor, grafiteiro...) representaria? \*

---

---

---

---

---

19. Cite 3 (três) artistas que influenciam diretamente o seu trabalho. (Cantores, produtores, DJs...) \*

---

---

---

---

---

Comunidade LGBTQIA+

20. Você se identifica com a comunidade LGBTQIA+? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

21. A comunidade LGBTQIA+ influencia de alguma maneira o seu trabalho? Se sim, conte um pouco sobre. \*

---

---

---

---

---

22. Você se considera uma pessoa politizada na comunidade LGBTQIA+? Você desenvolve algum tipo de ação para o movimento? \*

---

---

---

---

---

23. Você já participou de algum projeto em pró do movimento LGBTQIA+? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim  
 Não

24. Você acredita que o seu trabalho com a música pode influenciar de um modo positivo para o movimento LGBTQIA+? \*

---

---

---

---

---

---

---

---

25. Na sua experiência profissional com a música, você já sofreu preconceito pela sua sexualidade ou gênero? Se sim, você pode contar sobre essa(s) experiência(s)?

Se for gatilho de alguma maneira, não é necessário responder.

---

---

---

---

---

---

---

---

Indicação

26. Você tem amigos para indicar para participar desse projeto?

Deixe o nome e alguma forma de contato: link de perfil, e-mail etc.

---

27. Você consente o uso das informações deste questionário para a construção do projeto? \*

Marcar apenas uma oval.

- Sim  
 Não

#### Até mais!

Obrigado por responder esse longo questionário! Por se tratar de um PCC, na primeira etapa será selecionado um número restrito de pessoas, mas não se desespere! Todos que responderem esse questionário estarão listados para o projeto, sendo contemplados para a segunda etapa. Farei o possível para conseguir selecionar o maior número de pessoas possíveis. Além disso, por se tratar de um PCC, o projeto tem um processo longo e com data de finalização extensa. A seleção dos participantes será dada pela qualidade das respostas, se você for selecionado entrarei em contato em breve!

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários

## Apêndice 2 – Respostas

Por ser um arquivo de 100 páginas, ficará um link disponibilizado para o acesso das respostas do questionário do Apêndice 1.

Link para o arquivo com as respostas:

[https://drive.google.com/file/d/1y5Fhr4vu8okaQ1gq8ZP95OqUrEnaG1u\\_/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1y5Fhr4vu8okaQ1gq8ZP95OqUrEnaG1u_/view?usp=sharing)