

Luís Pedro Costa Trindade

**GOOD MEMORY AND WIRES:
O LIVRO-ENCARTE DE ARTISTA**

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Cristina Colombo Nunes

Florianópolis
2022

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

Trindade, Luís Pedro Costa

Good Memory and Wires: o livro-encarte de artista / Luís
Pedro Costa Trindade ; orientadora, Cristina Colombo
Nunes, 2022.

206 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. Design editorial. 3. Livro-objeto. 4.
Música independente. I. Nunes, Cristina Colombo. II.
Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em
Design. III. Título.

Luís Pedro Costa Trindade

**GOOD MEMORY AND WIRES: O LIVRO-ENCARTE DE
ARTISTA**

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, 29 de julho de 2022.

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra.
Coordenadora do Curso de Design UFSC

Banca Examinadora:

Prof^ª. Marília Matos Gonçalves, Dra. (UFSC)
Prof^ª. Mary Vonni Meurer de Lima, Dra. (UFSC)



Documento assinado digitalmente

Cristina Colombo Nunes

Data: 01/08/2022 09:41:56-0300

CPF: 003.759.569-56

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Orientadora

Prof^ª. Cristina Colombo Nunes, Dra.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus pais e aos amigos que fiz ao longo da graduação.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha orientadora, Cris, que aceitou embarcar neste projeto. Com muita paciência e disposição para tirar minhas dúvidas, nossas sessões de orientação foram os momentos em que mais me sentia tranquilizado durante o processo de realização do trabalho. Sem ela, esse projeto não teria sido possível.

Muito obrigado à minha família, sobretudo meus pais, Mauro e Betânia, por me apoiarem ao longo da vida e da graduação (mesmo que eu talvez tenha levado mais tempo que o planejado para me formar). Um obrigado especial à minha mãe, que me auxiliou com as costuras das peças.

Sou grato às outras pessoas que estiveram envolvidas de forma direta na realização do trabalho: Jéssica Martins, que disponibilizou sua fonte para uso no projeto; William Carvalho, por ceder seu projeto de Dobra Diagonal (do.di); professora Regi e o pessoal do Lab Pronto3D, pela impressão da chave e do chaveiro; Guilherme Moraes, pela ajuda com as partituras; Rodrigo Lara, pelas sugestões relacionadas aos cálculos matemáticos; e Rhamana Manhã, pela validação da ideia de caixa do modelo de apresentação.

Por fim, não poderia deixar de agradecer também aos meus colegas e amigos, principalmente Lucas Rodrigues e Eduardo Hilário, pela sua amizade e parceria em projetos, tanto dentro quanto fora do curso. Tive sorte em encontra-los. Muito obrigado também a Luan Coelho, Victor Gheno e Kauê Marinho pelos momentos de descontração ao longo do trabalho e pela ajuda com dúvidas, opiniões e desabafos.

*A Música é um mundo em si
Com uma linguagem que todos entendemos
Com oportunidades iguais
Para todos cantarem, dançarem e baterem palmas.*

(Stevie Wonder, em “Sir Duke” (tradução nossa))

RESUMO

Este Projeto de Conclusão de Curso trata do desenvolvimento de uma publicação híbrida entre o livro-objeto, livro de artista e o encarte de álbum musical, batizada pelo autor de “livro-encarte de artista”. O produto tem como principal objetivo apresentar, de forma física e multissensorial, dois álbuns musicais lançados pelo próprio autor, sob o nome artístico de *LWPLY*, convidando o usuário para dentro do universo dos álbuns através da exploração de recursos interativos relacionados a cada faixa. O projeto utilizou uma adaptação da metodologia descrita por Bruno Munari em seu livro “Das Coisas Nascem Coisas”, indo desde o reconhecimento de um problema de projeto até a solução para o mesmo na forma de um modelo materializado, passando por coletas de dados, testes, experimentações e prototipagem. O resultado foi uma caixa temática contendo nove soluções que propõem experiências interativas distintas.

Palavras-chave: Design editorial. Livro-objeto. Música independente.

ABSTRACT

This Project of Course Conclusion describes the development of a hybrid publication, between the object-book, book-art and music album packaging, named by the author as “package-book art”. The product has the main goal of presenting, in a physical and multisensorial way, two music albums released by the author under the alias *LWPLY*, thus inviting the user inside the albums’ universe through the exploration of interactive resources related to each track. The project employed an adaptation of the method described by Bruno Munari in his book “*Da cosa nasce cosa*” which begins in identifying a problem and ends in a solution, in the shape of a materialized prototype, going through data gathering, experimentation, testing and prototyping. The result was a themed box containing nine solutions, which propose different interactive experiences.

Keywords: Editorial design editorial. Object-book. Independent music.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Capa de Smash Song Hits by Rodgers and Hart, Columbia Records (1939).	27
Figura 2 – Capa de The Velvet Underground & Nico, Verve (1967). Capa por Andy Warhol.	28
Figura 3 – Capa de Abbey Road, de The Beatles, Apple Records (1969) (centro) e algumas releituras no entorno.	29
Figura 4 – The White Stripes em ensaio promocional para o álbum White Blood Cells, 2001. Foto de Patrick Pantano.	30
Figura 5 – Capa de Lazaretto, de Jack White, Third Man Records (2014).	31
Figura 6 – Etapas da metodologia adaptada.	35
Figura 7 – Um dos livros ilegíveis de Bruno Munari.	41
Figura 8 - Spreads dos Pré-livros Número 7 e 8.	41
Figura 9 – Capa e spread do livro Zaireeka, de Bruna Schuch.	42
Figura 10 – Capas dos EPs.	43
Figura 11 – Parte do livreto de Ladies and Gentlemen We’re Floating in Space. Desenvolvido por Farrow Design.	46
Figura 12 - Abrindo a embalagem de Ladies and Gentlemen We’re Floating in Space.	46
Figura 13 – Embalagem da versão de doze minidiscos de Ladies and Gentlemen We’re Floating in Space. Desenvolvido por Farrow Design.	47
Figura 14 – Capa original de The Information. Desenvolvido por Big Active.	48

Figura 15 – Cartelas de adesivos de The Information. Desenvolvido por Big Active.	48
Figura 16 – Algumas possibilidades de combinação de adesivos na capa de The Information. Desenvolvido por Big Active.....	49
Figura 17 – Exemplo de conteúdo do jornal que acompanha a edição especial de The King of Limbs.	50
Figura 18 – Cartela em papel poroso que acompanha The King of Limbs.	50
Figura 19 – Sacola plástica que envolve todo o conteúdo da edição especial de The King of Limbs.	51
Figura 20 - Menu do aplicativo Biophilia.	53
Figura 21 - Partitura interativa e notação personalizada de faixa do álbum Biophilia.....	53
Figura 22 - Exemplos de álbum de K-pop. O exterior e o interior.....	55
Figura 23 - Spreads de um álbum de K-pop, do ensaio fotográfico e de letra de canção.....	55
Figura 24 - <i>Photocards</i> variados, frente e verso.	56
Figura 25 – Conteúdo da caixa de Soar, de Whee In e a trama que acompanha o álbum Semicolon, de SEVENTEEN.....	56
Figura 26 – Pin incluído no álbum i,i.....	58
Figura 27 – Frente e verso da capa de i,i, com sobrecapa plástica.....	58
Figura 28 – Interior da capa de i,i, após uma e duas dobras.	59
Figura 29 – Detalhe dos retratos do interior da capa de i,i.....	60
Figura 30 – Frente do livreto de i,i.....	61
Figura 31 – Algumas estrofes de letra de canção do interior do livreto.61	

Figura 32 – Comparação do álbum The Red Summer com You Never Walk Alone (BTS) e Flight Log: Arrival (GOT7).	63
Figura 33 – Interior de The Red Summer, com CD e miolo.	64
Figura 34 – Spread de imagens no interior de The Red Summer.....	64
Figura 35 – Spread de letra de canção de The Red Summer.....	65
Figura 36 – Créditos do álbum The Red Summer.....	65
Figura 37 – Frente de um <i>photocard</i> de The Red Summer.	66
Figura 38 – Verso de um <i>photocard</i> de The Red Summer.....	66
Figura 39 – Panfleto promocional incluído no interior de The Red Summer.	67
Figura 40 – Exemplo de problema com as margens internas dos spreads.	68
Figura 41 – Capa do livro Os Arquivos da Magia.....	69
Figura 42 – Envelope contido na capa, fechado.....	70
Figura 43 – Envelope contido na capa, aberto.	70
Figura 44 – Marca páginas do livro Os Arquivos da Magia.	71
Figura 45 – Certidão de adoção de personagem incluída no livro.	72
Figura 46 – Cartão de identidade de personagem incluído no livro.	72
Figura 47 – Bolso contendo dois pôsteres, no interior do livro.....	73
Figura 48 – Capa de Newt Scamander.	75
Figura 49 – Mapa contido na parte interna do livro, desdobrado.....	75
Figura 50 – Um dos bolsos que contêm os elementos extras do livro...	76

Figura 51 – Cartas de tarot de personagem incluídas no livro.	77
Figura 52 – Roleta móvel incluída no livro.	77
Figura 53 – Ficha de persona primária.	80
Figura 54 – Ficha de persona secundária.	81
Figura 55 – Pannel geral do conceito “vibrante”.	91
Figura 56 – Pannel de tipografia do conceito “vibrante”.	91
Figura 57 – Pannel de formatos e interação do conceito “vibrante”.	92
Figura 58 – Pannel de formas e texturas do conceito “vibrante”.	92
Figura 59 – Pannel de outras aplicações do conceito “vibrante”.	93
Figura 60 – Pannel de ondas sonoras do conceito “musical”.	93
Figura 61 – Pannel de ritmo e repetição do conceito “musical”.	94
Figura 62 – Pannel de ferramentas e tecnologia do conceito “musical”.	94
Figura 63 – Pannel de embalagens e encartes do conceito “musical”. ..	95
Figura 64 – Pannel de notação do conceito “musical”.	95
Figura 65 – Pannel de outras aplicações do conceito “musical”.	96
Figura 66 – Pannel geral do conceito “experimental”.	96
Figura 67 – Pannel de tipografia do conceito “experimental”.	97
Figura 68 – Pannel de diagramação do conceito “experimental”.	97
Figura 69 – Pannel de formato do conceito “experimental”.	98
Figura 70 – Pannel de interação do conceito “experimental”.	98
Figura 71 – Teste inicial de formato.	99

Figura 72 – Formato de disco dobrável.....	100
Figura 73 – Anotações das alternativas In The Sun (relógio solar e prédio projetor).....	101
Figura 74 – Anotações das paredes da alternativa.....	101
Figura 75 – Anotações da alternativa Longhorn (caixinha).	102
Figura 76 – Anotações da alternativa Longhorn (sanfonado).	103
Figura 77 – Anotações da alternativa Alpha Joe (pergaminho).	104
Figura 78 – Sistema Futhark com correlações e exemplos no alfabeto latino.....	104
Figura 79 – Palavra “exemplo”, escrita foneticamente utilizando o Futhark.	105
Figura 80 – Anotações da alternativa Alpha Joe (jogo).	105
Figura 81 – Anotações da alternativa Book on Birds (panfleto).	106
Figura 82 – Pôster do filme Quero Ser John Malkovich.....	107
Figura 83 – Anotações da alternativa Appleseed (sanfonada).	107
Figura 84 – Anotações da alternativa Appleseed (roda).	108
Figura 85 – Anotações da alternativa Submarine (ziplock).	109
Figura 86 – Anotações da alternativa Money in My Pocket (bolso)...	110
Figura 87 – Anotações da alternativa 3 (pop-ups).....	111
Figura 88 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (disco).	112
Figura 89 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (fitas).	112
Figura 90 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (fósforo).	113

Figura 91 – Anotações da alternativa Caixa (3x3).....	114
Figura 92 – O disco de vinil e os bolsos 3x3 que inspiraram a alternativa.....	114
Figura 93 – Mochila de Longhorn no quadrinho de 2021.....	115
Figura 94 – Os quadrinhos criados na época do lançamento do EP.....	116
Figura 95 – Paleta de cores.	116
Figura 96 – Título do EP na capa.....	117
Figura 97 – As seis fontes levantadas.	118
Figura 98 – A fonte Jes.	118
Figura 99 – Teste de legibilidade (Jes).	119
Figura 100 – A fonte Rock Salt.	120
Figura 101 – A fonte Lato.....	120
Figura 102 – Teste de legibilidade da fonte Lato.....	120
Figura 103 – Exemplos dos dois estilos de ilustração.....	121
Figura 104 – Espelho da publicação	122
Figura 105 – Alguns dos materiais utilizados.	123
Figura 106 – Teste de projeção de sombra com luz solar.	125
Figura 107 – Ângulo de incidência solar em Florianópolis em condições ideais (solstício de verão, às 12h).	126
Figura 108 – Teste de projeção (lâmpada de teto).	126
Figura 109 – Teste de projeção (lanterna de celular).	127
Figura 110 – Primeiro modelo de construção de In The Sun.....	128

Figura 111 – Segundo modelo de construção de In The Sun.	129
Figura 112 – Terceiro modelo de In The Sun.....	130
Figura 113 – Anotações de tamanho e posição dos caracteres.....	131
Figura 114 – Exemplo de caracteres desenhados para o título.....	131
Figura 115 – Projeção das folhas de acetato com adesivos.....	132
Figura 116 – Croqui da estratégia de fixação.....	133
Figura 117 – Teste de fixação do couchê em acetato com linha.	133
Figura 118 – Distribuição da letra pelas paredes.....	134
Figura 119 – Primeiro modelo de Longhorn.	135
Figura 120 – Segundo modelo de Longhorn.	135
Figura 121 – Terceiro modelo de Longhorn.....	136
Figura 122 – Guia de transparência Longhorn.	137
Figura 123 – Teste de material e tecnologia das transparências Longhorn.	138
Figura 124 – Testes de saco.	139
Figura 125 – Referência de saco.	139
Figura 126 – Planejamento do uso do do.di.	140
Figura 127 – do.di demarcado.....	141
Figura 128 – Cadernos de anotação do autor.	142
Figura 129 – Primeiro modelo Appleseed.....	143
Figura 130 – Exemplo de disposição otimizada de texto, onde cinza representa área com texto.	143

Figura 131 – Segundo modelo Appleseed.	144
Figura 132 – Terceiro modelo Appleseed.	145
Figura 133 – Teste à prova d’água (Submarine).	146
Figura 134 – Teste de dimensões internas (Submarine).	146
Figura 135 – Teste de construção do bolso de Money in My Pocket. .	147
Figura 136– Teste de construção da carteira, em EVA.	148
Figura 137 – Chaveiro e chave impressos em 3D.	148
Figura 138 – Anotações da alternativa 3 (encaixe).	149
Figura 139 – Modelos da solução “3”	150
Figura 140 – Planejamento da caixa em 3D.	151
Figura 141 – Confecção do modelo de teste da caixa.	151
Figura 142 – Primeiro modelo de teste da caixa montado.	152
Figura 143 – Especificações para o modelo de caixa.	152
Figura 144 – Opções de fecho da caixa	153
Figura 145 – Planejamento do guia (fechado).	154
Figura 146 – Planejamento do guia (aberto, frente e verso).	154
Figura 147 – A caixa finalizada (frente).	159
Figura 148 – A caixa finalizada (traseira).....	159
Figura 149 – Etiqueta da mochila.	160
Figura 150 – Check-tracklist (fechado).....	160
Figura 151 – Check-tracklist (aberto).	161

Figura 152 – Códigos de acesso às músicas.....	161
Figura 153 – Abertura da caixa	162
Figura 154 – Visão interior da caixa	162
Figura 155 – Prédio de In The Sun (planificado).....	163
Figura 156 – Prédio de In The Sun (alçado).....	164
Figura 157 – Prédio de In The Sun (montado).....	164
Figura 158 – Solução Longhorn Grandchild.....	165
Figura 159 – Solução Longhorn Grandchild (frente)	165
Figura 160 – Solução Longhorn Grandchild (bolsos)	166
Figura 161 – Solução Longhorn Grandchild (transparências).....	166
Figura 162 – Solução Longhorn Grandchild (letra)	167
Figura 163 – Capa da receita de sorvete.....	168
Figura 164 – Ingredientes da receita de sorvete	168
Figura 165 – Modo de preparo da receita.....	169
Figura 166 – Saquinho Alpha Joe	169
Figura 167 – Conteúdo do saquinho.....	170
Figura 168 – As runas da solução	170
Figura 169 – Referência das runas	171
Figura 170 – Letra de Alpha Joe com enigma.....	172
Figura 171 – Convite de aniversário.	173
Figura 172 – Primeira face do.di.....	174

Figura 173 – Segunda face do.di.....	175
Figura 174 – Terceira face do.di.	176
Figura 175 – Quarta face do.di.....	177
Figura 176 – Primeira estrofe de Appleseed.	178
Figura 177 – Segunda estrofe de Appleseed.	178
Figura 178 – Terceira estrofe de Appleseed.	179
Figura 179 – Quarta estrofe de Appleseed.....	179
Figura 180 – Submarine, fechada	180
Figura 181 – Submarine (conteúdo embalado)	181
Figura 182 – Adesivos de Submarine.	182
Figura 183 – Fotografias de Submarine.....	183
Figura 184 – Bolso, carteira e chave.....	184
Figura 185 – Chaveiro e chave da solução.....	184
Figura 186 – Cartões na carteira	185
Figura 187 – Cartão de crédito.....	185
Figura 188 – Cartão do ônibus.....	186
Figura 189 – Cartão da biblioteca.....	186
Figura 190 – Nota na carteira.....	187
Figura 191 – Nota da solução.	187
Figura 192 – Capas da solução “3”	188
Figura 193 – Letras em “3”	189

Figura 194 – Partituras em “3”	190
Figura 195 – Ônibus em <i>paper craft</i>	191
Figura 196 – A partitura do Ponto da B.U.	191
Figura 197 – Solução final “O Ponto da B.U.”	192
Figura 198 – Gráfico referente à pergunta número 1	202
Figura 199 – Gráfico referente à pergunta número 2	203
Figura 200 – Gráfico referente à pergunta número 3	203
Figura 201 – Gráfico referente à pergunta número 4	204
Figura 202 – Gráfico referente à pergunta número 5	204
Figura 203 – Gráfico referente à pergunta número 6	205
Figura 204 – Gráfico referente à pergunta número 7	205
Figura 205 – Gráfico referente à pergunta número 8	206
Figura 206 – Gráfico referente à pergunta número 9	206

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – As faixas de Biophilia.	52
Quadro 2 – Requisitos de projeto.....	82
Quadro 3 – Distribuição dos conceitos pelas soluções.	155

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EP – *Extended play*

CD – *Compact disc*

LP – *Long play*

DIY – *Do it yourself*

K-pop – Música pop coreana

UFSC – Universidade Federal de Santa Catarina

UFRGS – Universidade Federal do Rio Grande do Sul

QR code – *Quick response code*

cm – Centímetro(s)

UV – Ultravioleta

min – Minuto(s)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	26
1.1 Contextualização e Problematização	26
1.2 Objetivos	32
1.2.1 Objetivo Geral	32
1.2.2 Objetivos Específicos	32
1.3 Justificativa.....	32
1.4 Delimitação do Projeto	33
1.5 Metodologia Projetual	34
2 DESENVOLVIMENTO	36
2.1 Problema.....	36
2.2 Definição do Problema	36
2.3 Componentes do Problema	37
2.3.1 O EP Musical Autoral Independente	38
2.3.2 Livro-objeto.....	39
2.3.3 O Artista LWPLY e os EPs do Projeto.....	43
2.4 Coleta e Análise de Dados.....	44
2.4.1 Similares	44
2.4.1.1 Estratégias Criativas em Álbuns Musicais.....	45
2.4.1.1.1 <i>Spiritualized - Ladies and Gentlemen, We're Floating in Space (CD, edição especial) (1997)</i>	45
2.4.1.1.2 <i>Beck - The Information (CD) (2006)</i>	47
2.4.1.1.3 <i>Radiohead - The King of Limbs (Vinil, edição especial) (2011)</i>	49
2.4.1.1.4 <i>Björk - Biophilia (Digital) (2011)</i>	51
2.4.1.1.5 <i>Álbuns Variados de K-pop</i>	54
2.4.1.2 Similares em Formato.....	57
2.4.1.2.1 <i>i,i - Bon Iver (CD) (2019)</i>	57
2.4.1.2.2 <i>The Red Summer - Red Velvet (CD) (2017)</i>	62
2.4.1.2.3 <i>Os Arquivos da Magia: A Bruxaria do Filme Animais Fantásticos Os Crimes de Grindelwald - Signe Bergstrom e Mina Lima (Livro) (2018)</i>	68
2.4.1.2.4 <i>Newt Scamander: um Scrapbook do Filme - Rick Barba (Livro) (2016)</i>	74
2.4.2 Público Alvo	78
2.4.3 Criação de Personas	79

2.4.4 Requisitos de Projeto	81
2.4.5 Definição de conteúdo	82
2.4.5.1 “If I Had Good Memory, Then Why Would I Write This All Down?”	83
2.4.5.1.1 “ <i>In The Sun</i> ”	83
2.4.5.1.2 “ <i>Longhorn Grandchild</i> ”	84
2.4.5.1.3 “ <i>Alpha Joe</i> ”	84
2.4.5.1.4 “ <i>I Bought You a Book on Birds in San Francisco</i> ”	85
2.4.5.1.5 “ <i>(They Called Me John) Applesseed</i> ”	86
2.4.5.1 “Music for Wires”	87
2.4.5.2.1 “ <i>Submarine</i> ”	87
2.4.5.2.2 “ <i>Money in My Pocket</i> ”	88
2.4.5.2.3 “ <i>3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)</i> ”	89
2.4.5.2.4 “ <i>O Ponto da B.U.</i> ”	89
2.5 Criatividade	90
2.5.1 Definição de conceitos	90
2.5.2 Criação de painéis visuais	90
2.5.2.1 Painéis do conceito “vibrante”	91
2.5.2.2 Painéis do conceito “musical”	93
2.5.2.3 Painéis do conceito “experimental”	96
2.5.3 Geração de alternativas	99
2.5.3.1 Formato e estrutura	99
2.5.3.1.1 “ <i>In The Sun</i> ”	100
2.5.3.1.2 “ <i>Longhorn Grandchild</i> ”	102
2.5.3.1.3 “ <i>Alpha Joe</i> ”	103
2.5.3.1.4 “ <i>I Bought You a Book on Birds in San Francisco</i> ”	106
2.5.3.1.5 “ <i>(They Called Me John) Applesseed</i> ”	106
2.5.3.1.6 “ <i>Submarine</i> ”	108
2.5.3.1.7 “ <i>Money In My Pocket</i> ”	109
2.5.3.1.8 “ <i>3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)</i> ”	110
2.5.3.1.9 “ <i>O Ponto da B.U.</i> ”	111
2.5.3.1.10 <i>Caixa</i>	113
2.5.3.2 Cores	115
2.5.3.3 Tipografia	116
2.5.3.4 Ilustrações e elementos gráficos	121
2.6 Materiais e Tecnologia.....	123
2.7 Experimentação	124
2.7.1 “In The Sun”	124
2.7.2 “Longhorn Grandchild”	134

2.7.3 “Alpha Joe”	138
2.7.4 “I Bought You A Book On Birds In San Francisco”	140
2.7.5 “(They Called Me John) Appleseed”	143
2.7.6 “Submarine”	145
2.7.7 “Money in My Pocket”	147
2.7.8 “3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)”	149
2.7.9 “O Ponto da B.U.”	150
2.7.10 Caixa	150
2.8 Desenho de construção	155
2.8.1 In The Sun	156
2.8.2 Longhorn Grandchild	156
2.8.3 Alpha Joe.....	156
2.8.4 I Bought You a Book On Birds in San Francisco.....	156
2.8.5 Appleseed	156
2.8.6 Submarine	157
2.8.7 Money in My Pocket.....	157
2.8.8 3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)	157
2.8.9 O Ponto da B.U.	157
2.8.10 Caixa	158
2.9 Modelo de Apresentação	158
2.9.1 Caixa	158
2.9.2 In The Sun	163
2.9.3 Longhorn Grandchild	165
2.9.4 Alpha Joe.....	169
2.9.5 I Bought You A Book On Birds In San Francisco	173
2.9.6 (They Called Me John) Appleseed	177
2.9.7 Submarine	180
2.9.8 Money in My Pocket.....	183
2.9.9 3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)	188
2.9.10 O Ponto da B.U	191
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	193
REFERÊNCIAS	194
IMAGENS	195
SIMILARES ANALISADOS	197
4 APÊNDICES	199
4.1 Estrutura do questionário.....	199
4.2 Respostas do questionário	202

1 INTRODUÇÃO

1.1 Contextualização e Problematização

Durante quase um século, os meios de produção musical estiveram concentrados em poucas gravadoras, que ofereciam a artistas sua estrutura física e equipe de produtores, engenheiros de mixagem e publicitários em troca de sua voz e composições e os lucros por eles gerados.

Com o avanço das tecnologias e a decorrente democratização do acesso a computadores pessoais, bem como melhoria no desempenho dos mesmos, tornou-se possível (e cada vez mais fácil) uma produção musical em que o artista é o compositor, produtor, mixador, engenheiro de masterização, e agente/empresário. Para grande parte dos artistas e produtores que seguem este modelo, sobretudo aqueles em início de carreira, a última questão a se resolver seriam os obstáculos encontrados no passo final dessa cadeia produtiva: como atingir um público?

Por anos a solução foi a confecção de fitas e CDs caseiros para distribuição em shows, eventos ou festas, e no Século XXI, por mais que plataformas como o Youtube, o Soundcloud e o extinto MySpace tenham se mostrado fundamentais para alguns cases de sucesso, como os Arctic Monkeys ou Calvin Harris, foi com os serviços de streaming como Spotify, Apple Music e Deezer que os artistas independentes tiveram suas faixas disponibilizadas em uma mesma plataforma que faixas distribuídas por grandes gravadoras. No entanto, a realidade é mais complicada que isso: apesar de hoje ser possível encontrar, em uma mesma plataforma, artistas independentes que gravam em seus quartos e os impulsionados por milhões de dólares, ainda é necessário que haja estratégias de como se destacar nesse meio de cliques, *playlists* e algoritmos, agora que eles dominam a forma como consumimos música.

Desde a sua concepção, as artes de capa de disco tinham como principal função chamar a atenção do consumidor para o conteúdo da gravação antes mesmo que ele o escutasse. Em 1939, Alex Steinweiss, um designer gráfico e diretor de arte da Columbia Records, revolucionou o mercado de discos ao criar a primeira “arte de capa” da história (Figura 1), substituindo o envelope monocromático de papel cartão que era a norma até então, no qual constavam apenas o nome do artista e nome da gravadora, por uma fotografia da fachada do Imperial Theater de Nova

Iorque, sobreposta por grafismos. Segundo o próprio Steinweiss, em entrevista concedida à revista Eye em 2010, apesar de uma resistência inicial por parte da Columbia, o grande aumento nas vendas acabou convencendo (HELLER, 2010, tradução nossa).¹

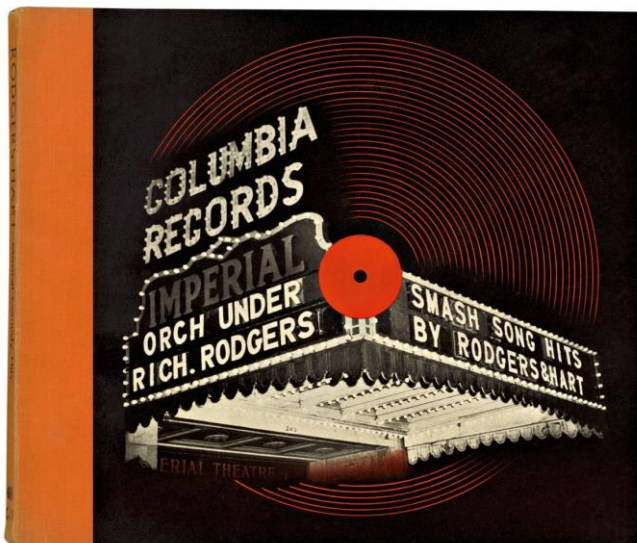


Figura 1 - Capa de Smash Song Hits by Rodgers and Hart, Columbia Records (1939).

Fonte: [Illustration Chronicles](#).

As capas de Steinweiss ofereciam ao consumidor um suporte visual para uma mídia intrinsecamente sonora e, assim como as elaboradas por seus contemporâneos e sucessores, oferecem hoje um olhar documental nos estilos artísticos e tendências de cada tempo, como quadros ou ilustrações que, ao invés de serem expostas em museus, compuseram estantes nas casas de ouvintes, fossem eles colecionadores assíduos ou não. Este aspecto foi amplamente explorado, sobretudo, a partir do final dos anos 1960, quando movimentos de contracultura propuseram rupturas com o sistema cultural vigente, e dos quais a música foi parte crucial. Neste contexto, vale citar o álbum “*The Velvet Underground and Nico*”, de

¹ No original: “*Sure, Columbia balked, but they saw the light. There was one album with a Brahms Symphony where sales shot up 800 per cent when I put a cover on it. That was enough of a convincer.*”

1967 (Figura 2) e sua capa, ilustrada e assinada pelo artista (e, na época, produtor da banda) Andy Warhol que, de forma condizente com seus trabalhos anteriores, e aproveitando a dinâmica de consumo do mercado fonográfico, traz ao centro das atenções um produto de consumo cotidiano, uma banana, decorando outro produto de consumo cotidiano, um LP.



Figura 2 – Capa de The Velvet Underground & Nico, Verve (1967). Capa por Andy Warhol.

Fonte: [Discogs](#).

Com o passar dos anos, a evolução desta mídia seguiu sendo influenciada e, de forma retroativa, influenciando a cultura e a sociedade de cada época, em alguns casos tornando-se ícone atemporal, como “*Abbey Road*” dos Beatles, que teve sua arte de capa reproduzida e parodiada com personagens e situações da cultura *pop* a ponto de, para alguns interlocutores, se desconectar do conteúdo musical a ela associado, não sendo mais reconhecida como “uma capa de álbum” (Figura 3).

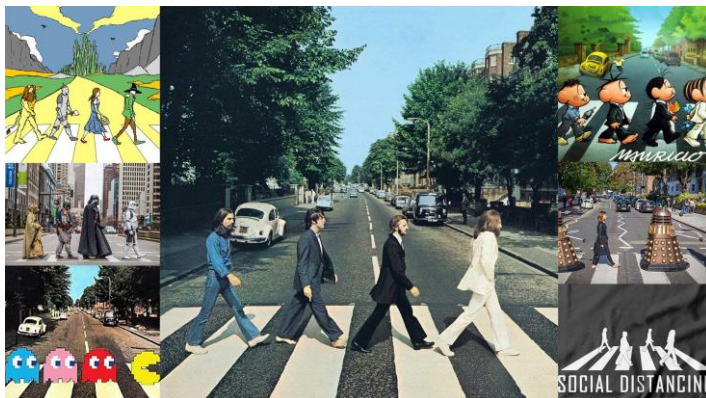


Figura 3 – Capa de Abbey Road, de The Beatles, Apple Records (1969) (centro) e algumas releituras no entorno.

Fonte: elaborada pelo autor, 2022.

A partir do advento de novas tecnologias de criação, gravação e reprodução, as fronteiras entre as mídias foram sendo borradas, bem como suas funções tradicionais. Não são raros, por exemplo, os casos de videoclipes roteirizados e dirigidos por grandes nomes do cinema, desde [“Here With Me” de The Killers](#), dirigido por Tim Burton, que segue o formato de um videoclipe convencional, até o [vídeo de “Bad”, de Michael Jackson](#), dirigido por Martin Scorsese, que, com uma duração de 18 minutos, já poderia ser considerado um curta-metragem, ou o vídeo de [“Sleep Now In The Fire”, do Rage Against The Machine \(1999\)](#), cuja gravação e realização resultaram em eventos no mundo real: o fechamento do mercado de ações por um dia e a prisão do diretor Michael Moore (capturadas em vídeo, e utilizadas no videoclipe), além de servir de degrau para os protestos do Occupy Wall Street de 2011 (ocupação do distrito comercial de Nova Iorque como protesto pelas desigualdades sociais e má distribuição de renda nos Estados Unidos). Essa ruptura de fronteiras claras entre as mídias foi ainda mais aprofundada na era do streaming, em que as artes de capa, videoclipes, material publicitário e até apresentações ao vivo se misturam com outras linguagens, a exemplo de experiências interativas elaboradas na linguagem dos jogos eletrônicos, como o [KID A MNESIA EXHIBITION \(2021\)](#), desenvolvido em parceria com uma distribuidora de jogos, que nos transporta para o universo surrealista de dois álbuns da banda inglesa Radiohead, ou o site de Billie Eilish na época do lançamento de seu primeiro álbum, no qual o usuário explorava [uma versão virtual do quarto da cantora](#).

Mais do que nunca, os suportes visuais e interativos oferecem aos artistas meios de botar em prática uma assinatura visual que contribuem para a construção de uma marca dentro daquele recorte de sua carreira, como exemplificado por Jack White e sua atenção aos elementos que faziam parte de um conceito fechado em torno da música de seus vários projetos, a partir de seu [background em múltiplas disciplinas relacionadas às artes e ao design](#): os lançamentos durante os anos em que o artista fez parte do duo The White Stripes, com seu esquema de cores branco, vermelho e preto inspirado nas balas *peppermint stripes*, apresentavam conceitos estabelecidos por ele na época de minimalismo e uma certa “inocência infantil” (Figura 4), bem diferente de sua carreira solo, onde é possível ver, além de uma mudança de som e postura quanto ao minimalismo, uma assinatura bem mais sóbria (Figura 5).



Figura 4 – The White Stripes em ensaio promocional para o álbum White Blood Cells, 2001. Foto de Patrick Pantano.

Fonte: [Spin](#).



Figura 5 – Capa de Lazaretto, de Jack White, Third Man Records (2014).

Fonte: [Monkeybuzz](#).

Com a migração de álbuns musicais da loja de discos para um mundo de barras de pesquisa e *playlists* geradas por algoritmos, surgiram tanto facilidades quanto desafios decorrentes dessa desmaterialização das mídias, principalmente no que diz respeito à profundidade das interações do usuário com a obra, e o destaque de uma obra em meio às demais, uma vez que a forma de interação do consumidor não se dá mais nos sentidos da visão e do tato.

Não é raro que, se falando em música, se utilizem termos comumente associados a outros sentidos, como “brilho”, “maciez” e “docura”, para se descrever timbres, por exemplo. O presente trabalho busca explorar esses sentidos a partir do relançamento de um EP de músicas compostas, produzidas pelo próprio autor, em um formato híbrido, que some as praticidades das mídias virtuais às possibilidades sensoriais do mundo material, tendo como problema central a pergunta: *como o design editorial é capaz de amplificar a experiência sensorial e artística de um álbum musical?*

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver projeto de livro-encarte de artista vinculado a álbum musical.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Identificar a manifestação de temas e conceitos de forma transmidiática;
- Mapear o papel das mídias físicas e meios materiais na era do streaming;
- Elencar formas não convencionais de interação do usuário com a obra;
- Materializar e validar as soluções escolhidas na geração de alternativas.

1.3 Justificativa

O autor ingressou na UFSC em 2016, ano que coincide com suas primeiras experiências com composição autoral e produção musical independente. Ao longo da graduação, seu interesse pelas áreas da música e do design caminharam lado a lado, e sempre que a oportunidade surgia, encontrava uma forma de juntar as duas (um aplicativo para troca de instrumentos musicais usados, uma revista de *lifestyle* com uma seção de música e cultura, um jingle para uma empresa fictícia de bolachas, entre outros). Não haveria forma melhor de fechar este ciclo: um projeto de conclusão diretamente relacionado com a música independente.

O presente trabalho, apesar de não convencional no universo de projetos de conclusão de curso na UFSC, se apoia em trabalhos anteriores de temática similar dentro da Federal de Santa Catarina e outras universidades do Brasil. Na UFSC, trabalhos como [*CONTRA: Construindo a Identidade Visual de Um Álbum Musical*](#) (DEMO, Augusto), de 2018, e [*Gelatina Geral: Projeto de um Livro-Objeto Infantil Sobre As Mulheres do Movimento Tropicália*](#) (BENEDET, Lara), de 2021, confirmam a atuação do designer dentro do contexto da música em diferentes frentes, e um trabalho realizado no curso de Design Visual da

UFRGS, [*O Livro Como Objeto e a Exploração da Relação Entre Suporte e Conteúdo: O Álbum Zaireeka*](#) (SCHUCH, Bruna), de 2013, serviu de grande inspiração para o formato adotado neste projeto.

Como estudante de uma universidade pública federal, é desejo do autor que o presente trabalho ofereça suporte e sirva de base para que o artista independente que assume inúmeras identidades, desde compositor até gestor, tenha contato com o detalhamento de um processo criativo que poderia, idealmente, contribuir positivamente com seu próprio desejo de criar, fomentando um diálogo sobre processos e resultados, e aumentando a quantidade de material lançado por pequenos produtores dentro do contexto da indústria criativa, que, apesar de ter sofrido grande impacto com a pandemia de Covid-19 em 2020 e 2021, busca formas de se reestruturar de maneiras inventivas.

1.4 Delimitação do Projeto

A peça central do projeto é um livro-objeto impresso que expande de forma transmidiática um EP (*extended play*) de cinco faixas lançado digitalmente em abril de 2021 pelo autor do presente trabalho. Além disso, serão compiladas gravações demo, versões alternativas e fragmentos de processo já existentes resultantes da elaboração do EP original, bem como o lançamento de quatro faixas inéditas já finalizadas na forma de um segundo EP, intitulado *Music For Wires*. Devido ao tempo de projeto relativamente curto, não serão desenvolvidos materiais digitais, sendo elencados apenas links como forma de direcionamento do usuário para websites de terceiros a partir de código QR. Quanto ao conteúdo, o livro deverá conter, de forma interativa, as letras das canções do EP original e das faixas inéditas; demos e versões alternativas; cifras ou partituras; ilustrações e fotografias.

O presente trabalho não pretende apresentar um modelo de negócios para a venda do produto resultante do projeto, mas deverá ser levada em conta a viabilidade de produção e reprodução do material, bem como o orçamento de forma geral, uma vez que será desenvolvido um protótipo, e é do interesse do autor buscar formas de comercialização futura.

No que diz respeito à acessibilidade, por mais que seja de interesse do autor que o projeto seja acessível ao maior número de pessoas possível, seria inviável incluir a pesquisa necessária para a criação de soluções que

atendessem a todas as pessoas e suas necessidades. Por conta disso, para a versão apresentada no presente trabalho, não serão levadas em conta questões específicas no que tange a acessibilidade.

Vale ressaltar que, por conta da pandemia de Covid-19 e decorrentes dificuldades enfrentadas durante a realização do projeto em virtude da mesma, algumas etapas de pesquisa se limitaram ao ambiente virtual.

1.5 Metodologia Projetual

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto é aquela desenvolvida por Bruno Munari, publicada originalmente no livro “Das coisas nascem coisas”, de 1981, que originalmente apresenta dois pontos principais, “Problema” e “Solução” (ponto de partida e ponto de chegada), com dez etapas intermediárias que servem de caminho entre eles. A fim de contemplar as especificidades do projeto, foram feitas adaptações na metodologia do autor, principalmente no que diz respeito a estrutura das etapas entre o Problema e a Solução (Figura 6).

MUNARI ADAPTADA

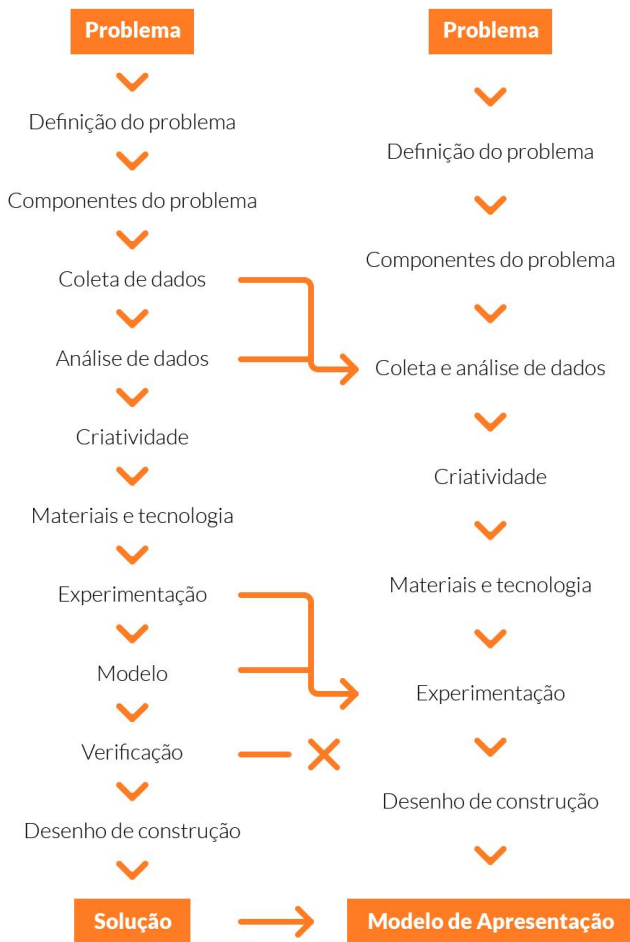


Figura 6 – Etapas da metodologia adaptada.

Fonte: Autor

A seguir, serão descritas as etapas uma a uma, já em sua aplicação no contexto do projeto.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Problema

Nesta primeira etapa, analisamos o problema de modo geral, e devemos definir se ele é, de fato, solucionável. Para Munari, o problema contém dentro de si todos os elementos para sua solução, e caberia ao projetista conhecê-los e utilizá-los para chegar a uma solução (MUNARI, 2017. p. 37, tradução nossa).² No caso deste projeto, temos como problema norteador a pergunta: *de que maneira o design pode contribuir para a amplificação da experiência artística de um álbum musical já existente?*

2.2 Definição do Problema

Aqui, o problema geral apresentado na etapa anterior é aprofundado, e é feito um levantamento de formas através das quais, mediante elaboração futura, seremos capazes de chegar na solução, dependendo do escopo de projeto e suas conseqüentes delimitações.

Como o objetivo do projeto é o desenvolvimento de um produto capaz de expandir o conteúdo de uma obra intrinsecamente sonora para os outros sentidos, foi adotado como base o formato do livro-objeto, pois, além de se tratar de um objeto físico que pode ser manuseado pelo usuário, apresenta possibilidade de exploração dos sentidos além da visão e do tato, dependendo das interações nele projetadas.

O público alvo do projeto é o grupo formado pelos ouvintes do artista *LWPLY* que tenham apreço por mídias físicas e objetos colecionáveis relacionados a artistas musicais e, sobretudo, livros-objeto artesanais. Não há distinção de idade ou gênero, sendo empregada a linguagem visual do EP já existente, a fim de se enriquecer e expandir o “universo” do mesmo.

Em virtude do objetivo de projeto (exploração sensorial para além da mídia sonora já distribuída digitalmente), do formato de livro-objeto e do público alvo, entende-se que, apesar de ser possível consultar o material

² No original: “*Il problema non si risolve da solo ma contiene però tutti gli elementi per la sua soluzione, occorre conoscerli e utilizzarli nel progetto di soluzione*”.

de forma digital, só é possível se alcançar a percepção desejada mediante a impressão do livro, e sua consulta paralela à escuta do EP.

2.3 Componentes do Problema

Nesta terceira etapa, o problema, já definido mais a fundo, é segmentado em “subproblemas”, de forma que possam ser mais facilmente identificadas questões particulares de cada um. Essa segmentação é feita a partir de uma separação em categorias, intituladas “componentes”. No nosso caso, os componentes propostos são “*o EP musical autoral independente*” (referente ao conteúdo), “*livro-objeto*” (referente ao formato de apresentação), e “*o artista LWPLY e o EP do projeto*” (referente ao tema).

O tipo de publicação sendo projetado carecia de uma definição precisa, não pelo fato de não cumprir requisitos de classificação, mas pelo contrário: diferentes aspectos se encaixam em diferentes categorias. Por conta do foco e dependência da mídia sonora já existente antes de sua concepção, não se trata somente de um livro-objeto, ou de uma coletânea de poesia visual; não é somente um encarte, pois, além de não se tratar diretamente de uma embalagem (ou parte de uma), não serve apenas de “roupagem” para músicas pré-existentes, já que traz como conteúdo uma série de faixas exclusivas e conteúdo interativo apresentado no formato de um livro; tampouco é somente um “livro de apoio” (*companion book*), por conta dessas mesmas intervenções imagéticas e interativas, que vão além do que cabe tradicionalmente a este formato. Frente à dificuldade de se classificar o trabalho, e existência do termo “livro-álbum” como mero substituto para “livro ilustrado”, o autor propõe um novo termo, capaz de abranger todas as características que o tornam único: **livro-encarte de artista**.

A fim de validar o termo proposto, foram realizadas pesquisas referentes aos termos individuais que o compõem, que futuramente viriam a contribuir para o direcionamento da pesquisa de similares e compreensão das limitações do formato combinado adotado. Aqui foram explorados elementos característicos de formato como o *fanzine*, o *companion book*, o livro-objeto e o encarte, com destaque para estes dois últimos, que foram selecionados como componentes do problema, uma vez que são os que melhor definem o “livro-encarte de artista”.

2.3.1 O EP Musical Autoral Independente

A diferenciação entre single, EP e álbum nem sempre é muito clara, mesmo entre as principais plataformas de streaming. Apesar de algumas diferenças, o ponto comum na descrição do Spotify e a Apple Music de EP é: “um conjunto de 4 a 6 músicas, com duração total de menos de 30 minutos”. Com menos faixas, o lançamento já é considerado um single; com mais faixas (ou maior duração), é um álbum. Como definido por Greg Majewski no blog da CD Baby, uma das maiores distribuidoras de música para o streaming no Brasil.: “[o EP é] o filho do meio, entre o single e o álbum long play”³.

Historicamente, os diferentes formatos e sua relação com o número de faixas e duração cumpriam papéis diferentes no mercado e ofereciam diferentes suportes para a expressão artística de seus autores: salvo exceções, singles eram escolhidos como “chamarizes” ou amostras de um álbum que, por sua vez, seria a “verdadeira obra”. Antes do streaming, do iTunes, antes sequer da internet e das plataformas de compartilhamento de torrents e a pirataria, ou ainda da própria internet, o ouvinte comprava um álbum e, caso desejasse ouvir uma faixa isolada que não estivesse disponível como single, deveria encontrá-la dentre as faixas de um disco ou aguardar que ela tocasse no rádio.

Com o advento de novas tecnologias, o ouvinte foi tomando controle da própria “narrativa musical”, selecionando e estruturando as músicas que queria, na ordem que queria, sem mais depender dos álbuns aos quais aquelas faixas estavam associadas. No cenário atual, o single segue sendo o formato ideal para divulgação, especialmente no universo pop, mas o álbum não foi esquecido, especialmente para artistas iniciantes ou sem um número expressivo de seguidores: com a chegada do streaming, o formato do EP mostrou-se o meio-termo ideal entre uma boa quantidade de faixas para construção de repertório e exploração de conceitos mais complexos, com as vantagens de uma duração mais curta que um álbum de 40 minutos, encorajando novos ouvintes a ouvirem a obra por inteiro, mesmo em um mundo virtual cada vez mais dinâmico, sem a necessidade de se produzir uma maior quantidade de faixas.

³ Postagem por Greg Majewski no blog “Somos Música”, da CD Baby. Disponível em: <https://somosmusica.cdbaby.com/o-que-e-um-ep/>. Acesso em: 15 dez de 2021.

O paralelo do formato de EP ou álbum musical com o livro-encarte se dá, tanto pelo conteúdo (“contém” as músicas, letras de canções, créditos e imagens comumente encontrados nos livretos), quanto pelo empréstimo do formato físico da caixa de CD/*sleeve* de vinil (proporção quadrada), além do fato de ser a manifestação física/concreta de uma obra fonográfica existente no meio digital.

2.3.2 Livro-objeto

O livro-objeto foi o formato adotado para a apresentação do conteúdo neste projeto. Como este termo parte da definição de “livro” em si, faz-se necessário elaborar na definição deste, antes de qualquer coisa. A definição de livro é bastante abrangente, variando entre autores e órgãos reguladores. Para o propósito do presente trabalho, foi selecionada aquela considerada a menos específica das encontradas: a da ISO, que diz respeito somente ao número de páginas e à periodicidade de publicação. Conforme Faria e Pericão, conforme citados por Ribeiro:

Segundo a ISO (International Standard Organization), [livro] é publicação impressa não-periódica, com mais de quarenta e oito páginas, sem incluir as da capa, que constitui uma unidade bibliográfica. (FARIA; PERICÃO, 2008, p. 458-459 apud RIBEIRO, 2012, p. 335)

Desta forma, uma vez que o objeto de projeto em questão se adequa a estas características, fica confirmado que trata-se de um livro (em oposto a uma revista, panfleto ou *fanzine*, por exemplo), no entanto, devido à proposta de experiências táteis e interativas que exploram a materialidade e potencial híbrido das novas tecnologias que extrapolam os limites encontrados no livro tradicional, faz-se necessária a definição dos termos livro-objeto e livro de artista. Quanto aos dois formatos, sua relação e definições, temos autores e pesquisadores que os consideram análogos, ou similares ao ponto de se tratar de “níveis de liberdade” dentro de um mesmo formato. Segundo a Professora Doutora Sandra Maria Correia Favero, em entrevista a Gustavo Eger Sawada:

O livro de artista é completamente pensado pelo artista, de início ao fim, diferentemente de trabalhos de ilustração destinados a um livro,

por exemplo. [A Professora Doutora] clarifica também que o livro-objeto não está preso nos formatos tradicionais de um livro, podendo ousar em espaço, em apresentação, em forma. Para Sandra, não existe uma linha que determine a separação entre livro-objeto e livro de artista, já que ambos saem do padrão livro porém continuam conectados a ele. (SAWADA, 2019, p. 30-31)

Já Silveira destaca:

A unidade locucional ‘livro de artista’ não foi encontrada em dicionários brasileiros. Das obras de referência, apenas uma registra o termo, a Grande Enciclopédia Larousse Cultural, desde a sua edição de 1988 até a última consultada, de 1998, sem alterações. É assim definido: ‘Livro de artista, obra em forma de livro, inteiramente concebida pelo artista e que não se limita a um trabalho de ilustração. (Sob sua forma mais livre, o livro de artista torna-se livro-objeto.)’. Livro-objeto é o ‘objeto tipográfico e/ou plástico formado por elementos de natureza e arranjos variados’. (SILVEIRA, 2008, p. 25)

Os livros-objeto são difíceis de se classificar justamente devido à liberdade artística exercitada em sua concepção: seja de forma abstrata, como no Livro Ilegível de Bruno Munari, que apresenta somente páginas coloridas na massa, sem impressão alguma no miolo (Figura 7), ou nos Pré-Livros do mesmo autor - pequenos livros sem palavras, pensados para crianças que ainda não foram alfabetizadas (Figura 8); poética e imageticamente como em *La Prose du transsibérien et de la petite Jeanne de France*, de Sonia Delaunay e Blaise Cendrars, que apresenta um poema ilustrado estendido ao longo de um papel sanfonado; ou com conteúdo mais informacional como no projeto *Zaireeka* de Bruna Schuch, que apresenta informações sobre o álbum e letras das canções, com elementos interativos (Figura 9).



Figura 7 – Um dos livros ilegíveis de Bruno Munari.
 Fonte: Capturas de tela de [vídeo por Gráfica Drops no Youtube](#).

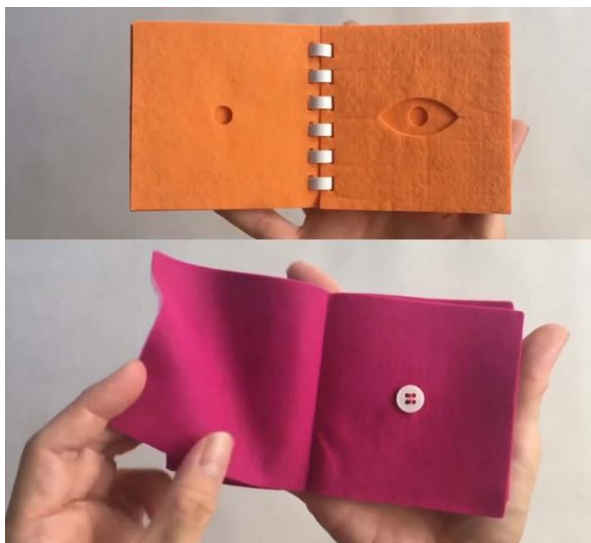


Figura 8 - Spreads dos Pré-livros Número 7 e 8.
 Fonte: Capturas de tela de [vídeo por Gráfica Drops no Youtube](#).



Figura 9 – Capa e spread do livro Zaireeka, de Bruna Schuch.

Fonte: Istopor.

Assim como exibido nas definições e nos exemplos de livro de artista e livro-objeto supracitados, o *livro-encarte de artista* é desenvolvido pelo artista, desde o conteúdo até a seleção dos elementos interativos do material, sua diagramação e realização, e utiliza recursos multimidiáticos e interativos para expressão de conceitos que vão além da palavra escrita. **A diferença fundamental entre o livro-objeto já conhecido e o livro-encarte é o fato de este último estar intrinsecamente ligado uma obra fonográfica pré-existente**, de autoria do próprio autor do livro, a fim de proporcionar uma expansão de conteúdo de dita obra fonográfica, seja trabalhando seu conteúdo ou trazendo elementos inéditos que dialoguem conceitualmente com ela contribuindo com seu status de obra de arte total.

2.3.3 O Artista LWPLY e os EPs do Projeto

O tema (e conteúdo) central do livro-encarte de artista em realização no presente projeto são dois EPs: *“If I Had Good Memory, Then Why Would I Write This All Down?”* (2021) e *“Music for Wires”* (2022) (Figura 10), trabalhos solo realizados e lançados de forma independente pelo autor do presente trabalho sob o nome artístico de *“LWPLY”*.

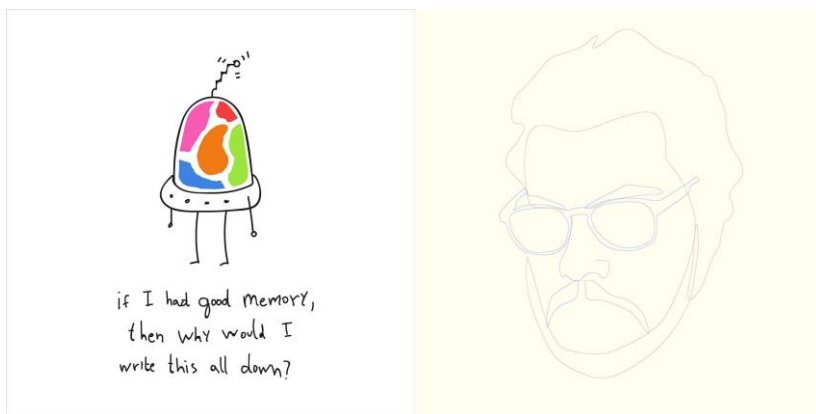


Figura 10 – Capas dos EPs.

Fonte: autor.

No cenário atual, caso um artista independente deseje ter suas obras publicadas no Spotify e outras grandes plataformas de streaming, deve firmar um contrato com uma distribuidora, que por vezes também oferece o serviço de gravação em CDs em baixas tiragens, no entanto, na maioria destas organizações só se é possível selecionar dentre dois ou três formatos, e a única forma de se customizar da arte da embalagem é na seleção e envio das imagens que serão impressas no disco e na capa e contracapa (face interna e externa). É no contexto desta delimitação, dos custos envolvidos em sua confecção, e a realidade da baixa em consumo de CDs, que surge o desejo do artista de que sua obra (até agora distribuída exclusivamente de forma digital, por meio de uma distribuidora) seja finalmente trazida ao mundo físico, sem dependência de uma gravadora ou organização similar, com as possibilidades e vantagens oferecidas pelo formato de livro-objeto e das novas tecnologias de streaming e download via internet, na forma de uma experiência tátil e

interativa com conteúdos adicionais que celebrem os processos produtivos “*do it yourself*” (DIY) por ele adotados: gravações demo, versões alternativas de faixas dos EPs, faixas que foram cortadas das versões finais, comentários, ilustrações, dentre outros.

Os EPs contam com um total de nove faixas, cada uma com uma narrativa e tema central diferente das demais, que podem ser explorados por meio de experiências interativas futuramente propostas. São elas:

- In the Sun
- Longhorn Grandchild
- Alpha Joe
- I Bought You a Book on Birds in San Francisco
- (They Called Me John) Appleseed
- Submarine
- Money in My Pocket
- 3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)
- O Ponto da B.U.

Para informações sobre as letras, os temas e conceitos faixa-a-faixa, consultar o tópico 2.4.5 (Definição de conteúdo).

2.4 Coleta e Análise de Dados

Nesta etapa são pesquisadas informações relativas aos subproblemas definidos anteriormente. Foram feitas duas coletas e análises de dados: uma de similares, e um formulário de consulta online a ser enviado para membros do público alvo do projeto.

2.4.1 Similares

Frente à dificuldade de se encontrar um material que refletisse todos os aspectos do livro-encarte de artista, a análise de produtos similares no mercado foi dividida em duas categorias: na primeira, foram mapeadas algumas aplicações de estratégias criativas relacionadas ao lançamento de álbuns musicais, a partir de uma pesquisa na internet; no segundo, foram analisados materiais físicos encontrados à disposição do autor, incluindo embalagens de CD e livros-objeto. Desta forma, buscou-se analisar os similares em relação a conteúdo e formato.

Em ambas as análises são apresentadas informações de motivo da seleção daquele material como similar e seu valor de mercado, além de uma breve explicação sobre o conteúdo do produto. Na segunda análise (Similares de Formato), também são apresentadas as dimensões (comprimento, largura e profundidade), os materiais utilizados na confecção de cada um, e um link para um vídeo elaborado pelo autor.

2.4.1.1 Estratégias Criativas em Álbuns Musicais

Aqui buscou-se observar, de forma ampla, a aplicação de estratégias criativas no lançamento de álbuns musicais ao longo da história, fossem elas relacionadas a mídia impressa, formato digital ou campanha de marketing em torno do lançamento. A coleta de dados foi realizada pela internet, buscando mais informações sobre exemplos de álbuns que o autor conhecia anteriormente ou descobriu durante a própria pesquisa.

2.4.1.1.1 *Spiritualized - Ladies and Gentlemen, We're Floating in Space* (CD, edição especial) (1997)

Motivo da seleção: embalagem e material gráfico não-tradicionais.

Preço: atualmente, podem ser comprados somente de segunda mão. O CD é vendido por um valor médio de R\$61,00⁴, enquanto a versão especial de doze minidiscos é vendida por um valor médio de R\$743,00⁵.

Inspirada na frase “a música é o remédio da alma”, a embalagem do box especial do álbum possuía a forma de uma caixa e cartela de remédios, com o livreto no formato de bula (Figura 11) e, no caso da versão em CD, um disco preso dentro de uma cartela que imitava uma cartela de comprimidos, que deveria ser rasgada exatamente como tal (Figura 12). Na capa e contracapa, frases como “1 cartela de 70 minutos”, “para administração aural apenas” e “guardar fora do alcance de crianças” enfatizavam a metáfora. Uma outra versão do mesmo álbum trazia 12

⁴ Preço observado na plataforma Discogs, convertido do preço em dólares americanos. Disponível em: <https://www.discogs.com/pt_BR/release/1346994-Spiritualized-Ladies-And-Gentlemen-We-Are-Floating-In-Space>. Acesso em: 25 mar de 2022.

⁵ Preço observado na plataforma Discogs, convertido do preço em dólares americanos. Disponível em: <https://www.discogs.com/pt_BR/release/607356-Spiritualized-Ladies-And-Gentlemen-We-Are-Floating-In-Space>. Acesso em: 25 mar de 2022.

minidiscos, de tamanho similar ao de uma pílula, também em uma cartela de comprimidos (Figura 13). Cada um dos 12 discos continha uma das faixas do álbum, mas eram impossíveis de serem reproduzidas em sistemas tradicionais, devido ao seu tamanho reduzido.

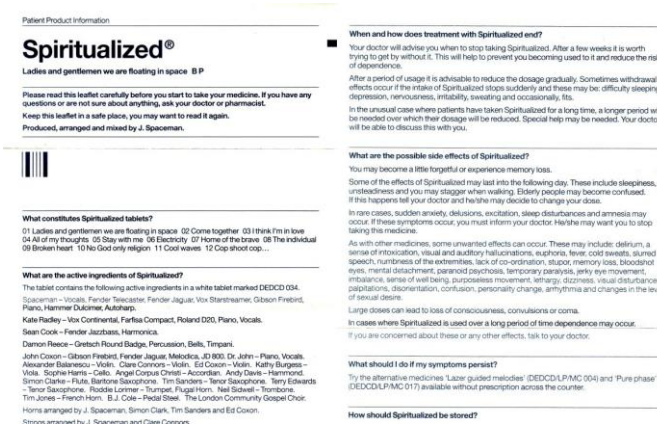


Figura 11 – Parte do livreto de Ladies and Gentlemen We’re Floating in Space. Desenvolvido por Farrow Design.
Fonte: [FontsInUse](#).



Figura 12 - Abrindo a embalagem de Ladies and Gentlemen We’re Floating in Space.
Fonte: Captura de tela de [vídeo por Tim Milne no Vimeo](#).



Figura 13 – Embalagem da versão de doze minidiscos de Ladies and Gentlemen We're Floating in Space. Desenvolvido por Farrow Design.
 Fonte: [FontsInUse](#).

2.4.1.1.2 Beck - *The Information* (CD) (2006)

Motivo da seleção: possibilidade de customização da embalagem.

Preço: o CD de segunda mão é vendido por um valor médio de R\$24,00⁶; uma cópia importada lacrada pode ser comprada por R\$296,00⁷.

Em resposta à ascensão do mercado virtual e para trazer algo a mais na versão física, este álbum incluía conjuntos de adesivos no interior de sua embalagem, que poderiam ser colados pelo ouvinte na capa do álbum, que originalmente consistia apenas em uma grade azul claro sobre fundo branco (Figura 14). Foram comissionados um total de 250 adesivos, desenvolvidos por 20 artistas diferentes. Estes adesivos foram distribuídos por 4 cartelas (Figura 15), sendo que cada CD vendido

⁶ Preço observado na plataforma Discogs, convertido do preço em dólares americanos. Disponível em: <https://www.discogs.com/pt_BR/release/1219668-Beck-The-Information>. Acesso em: 25 mar de 2022.

⁷ Preço observado na Amazon Brasil. Disponível em: <https://www.discogs.com/pt_BR/release/607356-Spiritualized-Ladies-And-Gentlemen-We-Are-Floating-In-Space>. Acesso em: 25 mar de 2022.

continha uma cópia de uma cartela em seu interior, assim, cada cópia do encarte tornou-se algo único, customizado pelo próprio consumidor, utilizando os adesivos disponíveis na posição e orientação que lhe conviesse (Figura 16).



Figura 14 – Capa original de The Information. Desenvolvido por Big Active.

Fonte: [Big Active](#).



Figura 15 – Cartelas de adesivos de The Information. Desenvolvido por Big Active.

Fonte: [Big Active](#).



Figura 16 – Algumas possibilidades de combinação de adesivos na capa de The Information. Desenvolvido por Big Active.

Fonte: [Big Active](#).

2.4.1.1.3 Radiohead - *The King of Limbs* (Vinil, edição especial) (2011)

Motivo da seleção: embalagem e material gráfico não-tradicionais.

Preço: a edição especial do álbum é vendida por um valor médio de R\$318,00⁸.

A edição especial do álbum é composta por um CD e dois LP acompanhados por um livreto especial formatado como um jornal com letras, textos, fotografias e ilustrações (Figura 17) e uma cartela de papel poroso dividido em pequenas ilustrações que faz referência ao material utilizado para a confecção de cartelas utilizadas para consumo de LSD (Figura 18).

⁸ Preço observado na plataforma Discogs, convertido do preço em dólares americanos. Disponível em: <https://www.discogs.com/pt_BR/release/2851025-Radiohead-The-King-Of-Limbs>. Acesso em: 25 mar de 2022.



Figura 17 – Exemplo de conteúdo do jornal que acompanha a edição especial de The King of Limbs.

Fonte: [DulcetDarkMatter](#).



Figura 18 – Cartela em papel poroso que acompanha The King of Limbs.

Fonte: [TBP Design](#).

Todo o conteúdo do álbum é envolvido por uma embalagem plástica que lembra a de jornais semanais tradicionais.



Figura 19 – Sacola plástica que envolve todo o conteúdo da edição especial de The King of Limbs.

Fonte: [The Record Centre](#).

2.4.1.1.4 Björk - *Biophilia* (Digital) (2011)

Motivo da seleção: apresentação de experiências interativas faixa a faixa.

Preço: o álbum digital completo é vendido na *App Store* brasileira por R\$75,00⁹.

Um “[álbum-app](#)” lançado para sistemas iOS que possui uma série de experiências interativas organizadas na forma uma de galáxia com uma constelação para cada canção (Figura 20). Além de uma animação única, uma partitura interativa e uma notação musical própria da artista Björk

⁹ Preço na App Store da Apple. Disponível em: <<https://apps.apple.com/br/app/bj%C3%B6rk-biophilia/id434122935>>. Acesso em: 25 mar de 2022.

(Figura 21), cada uma dessas constelações apresenta um tema relacionado à natureza, um relacionado à musicologia e um elemento interativo (Quadro 1).

FAIXA	NATUREZA	MUSICOLOGIA	ELEMENTO INTERATIVO
Moon	Lua, pérolas, água.	Sequenciamento.	Sequenciador MIDI programável de pérolas que reagem à fase da Lua.
Thunderbolt	Eletricidade, trovão.	Arpejos.	Instrumento virtual de arpejo que simula uma bobina Tesla.
Crystalline	Cristais.	Estrutura.	Jogo que manipula a estrutura da música ao navegar por túneis.
Cosmogony	Galáxias e constelações; equilíbrio.	(Não especificado)	Menu em formato de galáxia; introdução animada narrada por David Attenborough.
Dark Matter	Magnetismo.	Escalas.	Interface educativa para construção de escalas; tutorial de como tocar a música.
Hollow	DNA.	Ritmo e repetição.	Sequenciador de enzimas com sons correspondentes.
Virus	Infecção viral.	Continuidade.	Simulação interativa de infecção de uma célula por parte de um vírus; instrumento virtual.
Sacrifice	(Não especificado)	Notação musical.	Sequenciador a partir de texto.
Mutual Core	Placas tectônicas.	Formação de acordes.	Instrumento virtual temático de placas tectônicas; formador de acordes.
Solstice	Eixo de inclinação da Terra e estações do ano; órbitas e gravidade.	Sequenciamento.	Sequenciador circular temático de astros em órbita.

Quadro 1 – As faixas de Biophilia.

Fonte: elaborado pelo autor, baseado em informações de [vídeos por Björk no Youtube.](#)

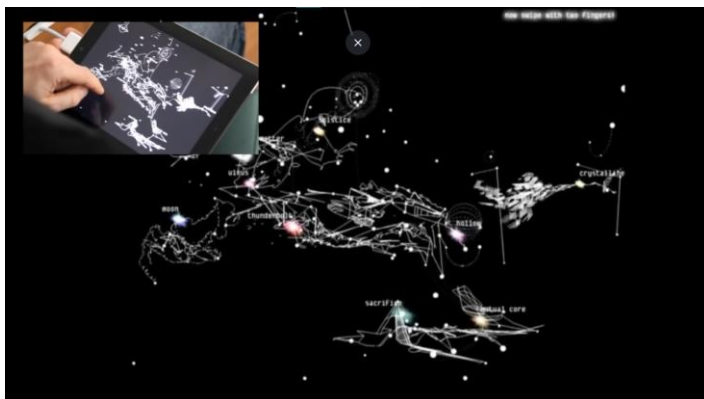


Figura 20 - Menu do aplicativo Biophilia.

Fonte: Captura de tela de [vídeo por Björk no Youtube](#).

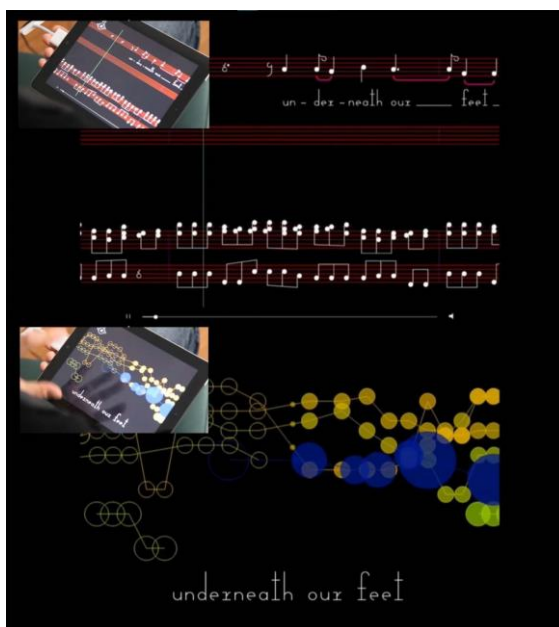


Figura 21 - Partitura interativa e notação personalizada de faixa do álbum Biophilia.

Fonte: Capturas de tela de [vídeo por Björk no Youtube](#).

2.4.1.1.5 Álbuns Variados de K-pop

Motivo da seleção: embalagem e material gráfico não-tradicionais; apresentação de conteúdo extra.

Preço: dependente do álbum; a maior parte custa entre R\$300,00 e R\$400,00¹⁰.

No universo da música pop coreana (K-pop), a mídia física na forma de CDs se mantém relevante através do emprego de embalagens criativas e de materiais gráficos que aproveitam o vínculo que os fãs têm com o trabalho e a imagem de seus artistas favoritos e consequente busca destes por artigos colecionáveis dos lançamentos. A maioria dos álbuns de K-pop é apresentada como um livro ou revista (Figura 22) que contém um CD e, normalmente, tem como conteúdo:

- Um editorial com ensaios fotográficos dos artistas seguindo o conceito/tema daquele álbum e um editorial com as notas técnicas, créditos e letras das canções (Figura 23) (estas podem ou não estar mescladas com os ensaios citados acima);
- Um ou mais *photocards* colecionáveis aleatórios de um dos membros do grupo por trás do álbum (Figura 24), ‘sorteados’ dentre uma gama de possibilidades, incentivando os fãs mais assíduos a comprar mais de uma cópia do mesmo lançamento, ou trocar com outros ouvintes a fim de completar a coleção.

¹⁰ Preços observados no Mercado Livre, mediante pesquisa por “álbum kpop”. Disponível em: <[https://lista.mercadolivre.com.br/album-kpop#D\[A:album%20kpop\]](https://lista.mercadolivre.com.br/album-kpop#D[A:album%20kpop])>. Acesso em: 25 mar 2022.



Figura 22 - Exemplos de álbum de K-pop. O exterior e o interior.
Fonte: autor.



Figura 23 - Spreads de um álbum de K-pop, do ensaio fotográfico e de letra de canção.
Fonte: autor.



Figura 24 - Photocards variados, frente e verso.

Fonte: autor.

Além disso, os lançamentos podem apresentar elementos extras, como pôsteres, cartelas de adesivos, pins, chaveiros ou até mesmo itens menos ortodoxos que servem o conceito da obra, como um pequeno cavalete ou trama de costura (Figura 25).



Figura 25 – Conteúdo da caixa de Soar, de Whee In e a trama que acompanha o álbum Semicolon, de SEVENTEEN.

Fonte: Capturas de tela de [vídeo por KTOWN4U](#) e [vídeo por The Seoul Story](#), ambos no Youtube

2.4.1.2 Similares em Formato

Nesta segunda análise de similares, foram focados aspectos mais técnicos de quatro materiais gráficos, relacionados ao projeto em formato: duas embalagens/encartes de CD e dois livros-objeto. Todos os materiais desta etapa foram analisados fisicamente pelo autor.

2.4.1.2.1 *i,i - Bon Iver (CD) (2019)*

Motivo da seleção: livreto apresenta ilustrações e letras de canções de forma mais abstrata que o tradicional, sendo melhor aproveitadas quando observadas em paralelo à escuta do álbum.

Preço: média de R\$50,00¹¹.

Dimensões: 12,5 cm x 14 cm x 1 cm.

Materiais: sobrecapa de plástico PET transparente com impressão colorida; capa em couchê fosco de alta gramatura com impressão colorida e revestimento UV localizado; CD de policarbonato e acrílico; livreto em papel offset de média gramatura com impressão colorida.

Vídeo: <https://youtu.be/yComQOe1bS4>

Acompanha um pin temático do álbum (Figura 26). À primeira vista, a embalagem parece ser a tradicional capa moderna de CD em papel cartão, com dobras e bolsos, mas mediante inspeção, nota-se que para acessar seu conteúdo, devemos deslizar o “verdadeiro encarte” para fora da camada mais externa da embalagem, que é, na verdade, um plástico transparente com uma colagem fotográfica impressa na parte frontal e *letterings* correspondentes à *tracklist* na parte de trás (Figura 27).

¹¹ Preços observados no Mercado Livre, mediante pesquisa por “bon iver i,i cd”. Disponível em: < [https://lista.mercadolivre.com.br/bon-iver-i%2Ci-cd#D\[A:bon%20iver%20i,i%20cd\]](https://lista.mercadolivre.com.br/bon-iver-i%2Ci-cd#D[A:bon%20iver%20i,i%20cd]) >. Acesso em: 25 mar 2022.

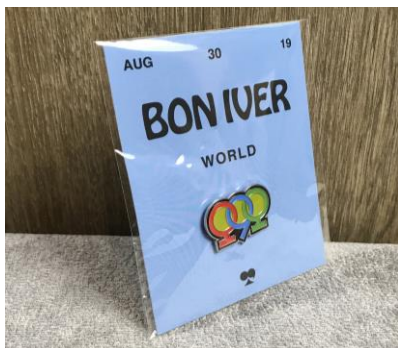


Figura 26 – Pin incluído no álbum i,i.

Fonte: autor.



Figura 27 – Frente e verso da capa de i,i, com sobrecapa plástica.

Fonte: autor.

O que resta, após este procedimento, é uma embalagem em papel, de três painéis, com *letterings* na frente, uma colagem na parte de trás e informações como título, artista e gravadora em uma lombada quadrada. Ao abrir a primeira dobra, vemos uma imagem, e realizando a última dobra, encontramos as pessoas por trás da composição, produção e gravação das faixas, em retratos repletos de interferência artística e manipulação digital (Figuras 28 e 29).



Figura 28 – Interior da capa de i,i, após uma e duas dobras.

Fonte: autor.



Figura 29 – Detalhe dos retratos do interior da capa de i,i.

Fonte: autor.

O livreto traz, em sua capa, o nome dos músicos que participaram das sessões de gravação do álbum e, na contracapa, os créditos técnicos de produção, engenharia de áudio, mixagem, ilustrações e direção de arte, e os agradecimentos, tudo escrito com baixíssimo contraste, quase como se a informação fosse escondida (Figura 30). No interior do livreto, o leitor encontra uma série de colagens, ilustrações e fotografias, além dos créditos individuais e as letras das canções, que por sua vez estão repletas de intervenções textuais que, ora apenas quebram o fluxo de leitura com *emoticons* e observações em parênteses, ora brincam com aspectos da produção das faixas, separando caracteres de acordo com efeitos e manipulação do áudio correspondente (Figura 31). As letras são diagramadas de forma abstrata, quase como poesia visual.

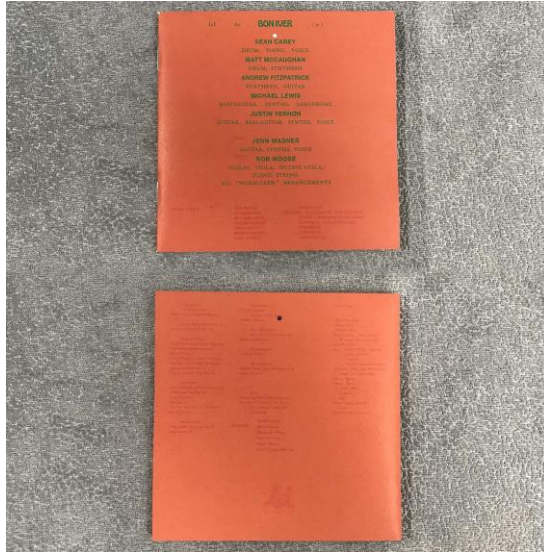


Figura 30 – Frente do livreto de i.i.
 Fonte: autor.

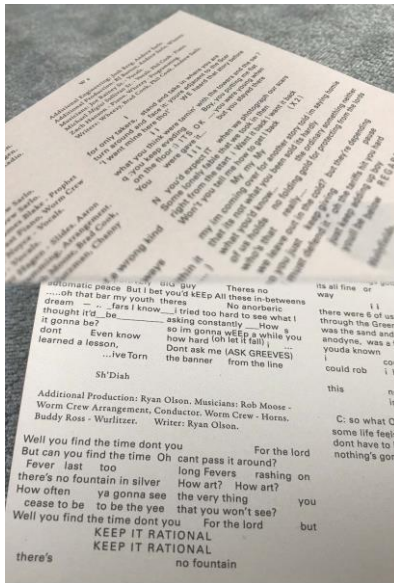


Figura 31 – Algumas estrofes de letra de canção do interior do livreto.
 Fonte: autor.

Pontos positivos

- Apresenta as letras de forma não convencional, aproveitando o suporte impresso para se diferenciar da versão digital das letras disponíveis em sites da internet de terceiros;
- O layout e linguagem das intervenções das letras, quando vistas em conjunto com as colagens no livreto, podem ser apreciadas como uma obra à parte, mas sem dúvidas são enriquecidas quando observadas no contexto da escuta paralelo do álbum;
- A interação da capa plástica com o álbum fechado;
- O pin de brinde agrega valor ao produto e se mostra um brinde interessante.

Pontos negativos

- A capa plástica é muito justa, dificultando a retirada da capa dobrável;
- Os bolsos que contêm o livreto e o CD são muito apertados, dificultando a retirada dos mesmos e, possivelmente, contribuindo para a danificação do CD e da embalagem a longo prazo.

2.4.1.2.2 *The Red Summer - Red Velvet (CD) (2017)*

Motivo da seleção: dimensões e proporção similar à da capa de CD tradicional, contribuindo para que o álbum não pareça “deslocado” quando inserido dentre CDs.

Preço: média de R\$90,00¹².

Dimensões: 15 cm x 15 cm x 1,7 cm.

Materiais: capa em papel paraná de alta gramatura, revestido com couchê brilhoso com laminação holográfica localizada; CD de policarbonato e acrílico; miolo do livreto em papel couchê de média gramatura, com impressão colorida; panfleto promocional em couchê brilhoso de baixa gramatura; photocard em papel couchê de média gramatura com revestimento UV.

¹² Preços observados no Mercado Livre, mediante pesquisa por “red velvet red summer cd”. Disponível em: <[https://lista.mercadolivre.com.br/red-velvet-red-summer-cd#D\[A:red%20velvet%20red%20summer%20cd\]](https://lista.mercadolivre.com.br/red-velvet-red-summer-cd#D[A:red%20velvet%20red%20summer%20cd])>. Acesso em: 24 mar 2022.

Vídeo: <https://youtu.be/skcb1GcjHMY>

Conforme demonstrado na análise de similares geral realizada anteriormente, os CDs de música pop coreana (K-pop) são geralmente lançados em embalagens elaboradas que muitas vezes se assemelham mais a livros e revistas do que “capas de CD” propriamente ditas, e este não é diferente. The Red Summer foi selecionado como similar devido a, além de se encaixar tanto na categoria “livro ilustrado” quanto “CD”, possuir dimensões e proporção mais quadrada, que se assemelham mais à tradicional caixa de CD do que outros álbuns de K-pop (Figura 32).



Figura 32 – Comparação do álbum The Red Summer com You Never Walk Alone (BTS) e Flight Log: Arrival (GOT7).

Fonte: autor.

Ao abrir a capa, o usuário encontra o disco alojado em um suporte de papelão colorido (Figura 33), e o miolo que, além de trazer uma série de fotografias e colagens (Figura 34), cumpre o papel de livreto de CD, com letras (Figura 35), agradecimentos e créditos (Figura 36). Folheando algumas das páginas, encontramos outros artigos comuns na indústria K-pop: um *photocard* (um pequeno cartão com uma fotografia de uma das integrantes do grupo de um lado, e uma reprodução impressa de sua assinatura no verso) (Figuras 37 e 38) e um folheto publicitário, com códigos a se escanear para concorrer a promoções (Figura 39).



Figura 33 – Interior de The Red Summer, com CD e miolo.

Fonte: autor.



Figura 34 – Spread de imagens no interior de The Red Summer.

Fonte: autor.



Figura 35 – Spread de letra de canção de The Red Summer.
 Fonte: autor.



Figura 36 – Créditos do álbum The Red Summer.
 Fonte: autor.



Figura 37 – Frente de um *photocard* de The Red Summer.

Fonte: autor.



Figura 38 – Verso de um *photocard* de The Red Summer.

Fonte: autor.



Figura 39 – Panfleto promocional incluído no interior de The Red Summer.

Fonte: autor.

Pontos positivos

- Dimensões e formato análogos ao CD aproximam a apresentação física do álbum como tal;
- Impressão holográfica traz destaque para a capa e contracapa e são esteticamente agradáveis;
- A quantidade de páginas associada à espessura da capa e contracapa resulta em uma boa espessura geral do livro como objeto tridimensional, agradável de se manusear quando fechado e dando a impressão de maior valor por conteúdo;
- O conceito da música do álbum fica claro através das cores, imagens, tipografia e outros elementos do material gráfico.

Pontos negativos

- O tipo de lombada do miolo, somada à sua espessura e uma falta de boas margens internas tornam desagradável a visualização de páginas duplas, uma vez que a tendência natural do material é fechar (Figura 40);

- Apesar de o CD ser facilmente localizável (na face interna da capa), é difícil removê-lo da esponja em que ele está alojado sem que o plástico dobre, possivelmente danificando o produto.



Figura 40 – Exemplo de problema com as margens internas dos spreads.

Fonte: autor.

2.4.1.2.3 *Os Arquivos da Magia: A Bruxaria do Filme Animais Fantásticos Os Crimes de Grindelwald - Signe Bergstrom e Mina Lima (Livro) (2018)*

Motivo da seleção: livro-objeto que tem como tema uma obra pré-existente (neste caso, um filme), explorando os bastidores da concepção e gravação da mesma.

Preço: cerca de R\$150,00¹³.

Dimensões: 28,5 cm x 24,5 cm x 2,5 cm.

Materiais: capa em papel paraná de alta gramatura revestido por couchê fosco, com revestimento UV localizado e aplicação de tinta metálica localizada; miolo em papel couchê brilhoso; maior parte dos conteúdos

¹³ Preços observados no Mercado Livre, mediante pesquisa por “os arquivos da magia os crimes de grindelwald”. Disponível em: < [https://lista.mercadolivre.com.br/os-arquivos-da-magia-os-crimes-de-grindelwald#D\[A:Os%20Arquivos%20Da%20Magia%20-%20Os%20Crimes%20De%20Grindelwald\]](https://lista.mercadolivre.com.br/os-arquivos-da-magia-os-crimes-de-grindelwald#D[A:Os%20Arquivos%20Da%20Magia%20-%20Os%20Crimes%20De%20Grindelwald]) >. Acesso em: 24 mar 2022.

extra em papel offset com aplicação de tinta metálica localizada; pôsteres em couchê fosco

Vídeo: <https://youtu.be/QJGoAZorTZc>

Logo na capa, fica claro o conceito de “tomo” do livro, com impressão em tinta metalizada nos detalhes (Figura 41) e dimensões relativamente grandes. Para abri-lo, o usuário deve antes abrir uma sobrecapa imantada, revelando um envelope que faz referência a uma cena do filme (Figuras 42 e 43). Com mais uma dobra, é possível encontrar um marca-páginas ornamentado com impressão em tinta metalizada prateada, pendurado por uma fita à capa do livro (Figura 44).

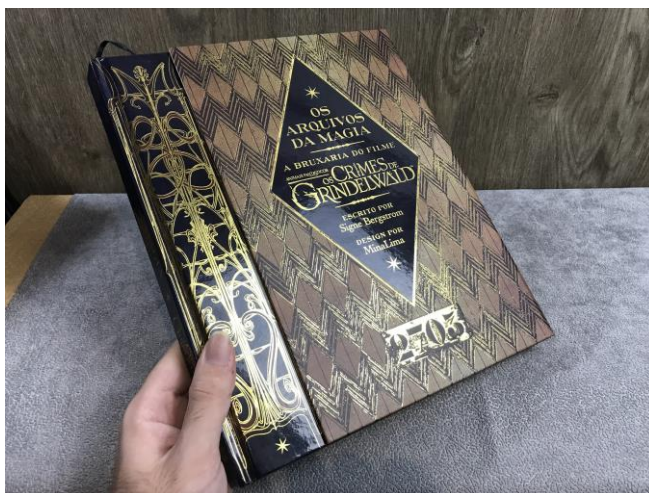


Figura 41 – Capa do livro Os Arquivos da Magia.

Fonte: autor.



Figura 42 – Envelope contido na capa, fechado.

Fonte: autor.

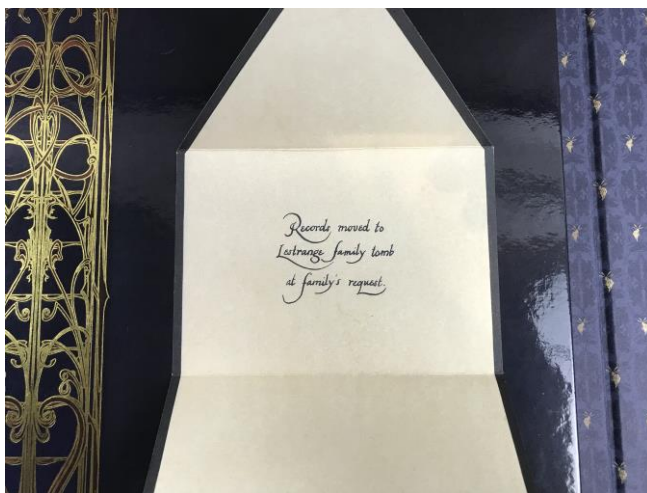


Figura 43 – Envelope contido na capa, aberto.

Fonte: autor.



Figura 44 – Marca páginas do livro Os Arquivos da Magia.

Fonte: autor.

Como conteúdo, o livro traz informações sobre a produção do filme: *props*, figurino, personagens, locações, curiosidades, etc. Na maioria das páginas, sobretudo nas primeiras, o material se apresenta como um livro de mesa tradicional, rico em imagens, mas não leva muito tempo para que o leitor encontre exemplos de interação, na forma da certidão de adoção de um personagem (Figura 45) e do cartão de identidade de outro (que inclusive apresenta um “retrato animado” (Figura 46), marca registrada da franquia Harry Potter, a qual Animais Fantásticos é vinculada). Outros elementos interativos e materiais extras que podem ser encontrados ao longo do livro incluem: um cartão postal de Paris; um periódico do universo; adesivos, dois cartazes circenses em um bolso (Figura 47); o cartão de visita de um personagem; um jornal.

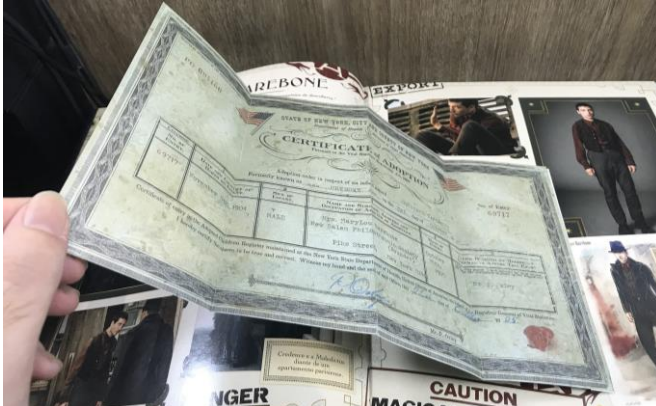


Figura 45 – Certidão de adoção de personagem incluída no livro.

Fonte: autor.

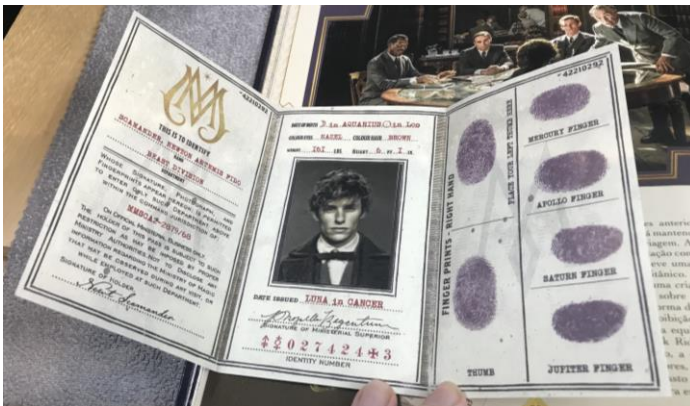


Figura 46 – Cartão de identidade de personagem incluído no livro.

Fonte: autor.



Figura 47 – Bolso contendo dois pôsteres, no interior do livro.

Fonte: autor.

No geral, o produto é ideal para fãs da franquia, especialmente aqueles que têm interesse em apreciar os mínimos detalhes de um universo fictício riquíssimo, e os fãs que buscam por informações sobre os bastidores do filme.

Pontos positivos

- O papel e tipo de impressão empregados agregam à sensação de produto *premium*;
- Dimensões e apresentação geral condizente com o conceito, que faz referência ao enredo do filme;
- Elementos interativos interessantes, especialmente os que replicam documentos vistos em cena;
- Os elementos interativos são apresentados na língua original em que aparecem em cena (inglês ou francês, dependendo do documento), o que pode ser positivo de um ponto de vista de imersão no universo;
- Conteúdo de bastidores interessante aos fãs da franquia;
- Rico em imagens detalhadas de elementos de direção de arte, como objetos de cena e figurinos, e seus croquis da fase de pré-produção.

Pontos negativos

- Apesar de a não-tradução dos documentos apresentados como elementos interativos ter um lado positivo de imersão no

universo do filme, isso se mostra um fator limitante caso o usuário não saiba ler naquela língua, o que pode ser frustrante;

- A sobrecapa imantada, apesar de contribuir para a apresentação geral do produto externamente, não serve nenhum propósito durante a leitura, e, já que não pode ser contraída, aumenta consideravelmente o espaço necessário para manuseio do livro aberto;
- Baixo número de elementos interativos em proporção ao número de páginas;
- Os elementos interativos, apesar de interessantes, são pouco variados em tipo (todos são documentos de papel ou cartazes), sendo a única exceção o retrato animado no cartão de identidade.

2.4.1.2.4 *Newt Scamander: um Scrapbook do Filme - Rick Barba (Livro) (2016)*

Motivo da seleção: livro-objeto com poucas páginas, que tem como tema uma obra pré-existente (neste caso, um filme), explorando os bastidores da concepção e gravação da mesma e apresentando (quase) uma interação por página dupla.

Preço: média de R\$90,00¹⁴.

Dimensões: 21 cm x 21 cm x 2 cm

Materiais: cinta em papel couchê fosco; capa em papel paraná, revestida com couchê fosco e aplicação de tinta metálica e alto relevo; miolo em papel couchê brilhoso; conteúdo interativo varia entre papel offset e couchê brilhoso.

Vídeo: <https://youtu.be/OtKfhyphu9g>

Assim como o supracitado “Os Arquivos da Magia: A Bruxaria do Filme Animais Fantásticos Os Crimes de Grindelwald”, trata-se de um livro-objeto de apoio para a franquia de filmes “Animais Fantásticos”.

¹⁴ Preços observados no Mercado Livre, mediante pesquisa por “newt scamander scrapbook”. Disponível em: < <https://lista.mercadolivre.com.br/newt-scamander-scrapbook#DJA:newt%20scamander%20scrapbook> >. Acesso em: 24 mar 2022.

O livro apresenta, no entorno de sua capa, uma cinta com informações de título, autor, e resumo/sinopse, e na parte externa da capa observamos apenas ilustrações e o nome “Newt Scamander” (Figura 48). Na parte interna da capa é possível encontrar um mapa desdobrável ilustrando “contravenções mágicas” registradas nos Estados Unidos pelo órgão regulador ficcional do universo Harry Potter (Figura 49).

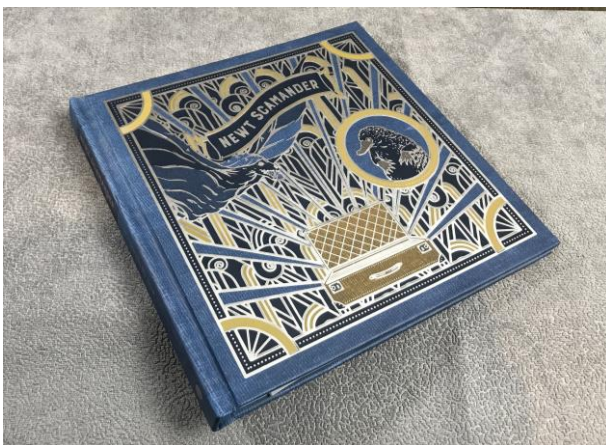


Figura 48 – Capa de Newt Scamander.

Fonte: autor.



Figura 49 – Mapa contido na parte interna do livro, desdobrado.

Fonte: autor.

Quanto ao seu conteúdo, o livro apresenta informações sobre a produção do filme “Animais Fantásticos e Onde Habitam” e a trajetória de seu personagem central, repleto de imagens de bastidores, rascunhos de pré-produção e fotografias de cenas do filme, além de material extra anexado às páginas, a maioria inserido em bolsos (Figura 50). Os conteúdos extras encontrados pelo usuário ao longo das páginas são: a etiqueta da mala mágica de Newt Scamander; quatro cartas de personagem que se assemelham a cartas de tarot (Figura 51); um panfleto para o candidato fictício ao senado estadunidense no filme; quatro cartas de baralho próprias do universo em analogia à lei seca e jogos de azar na Nova Iorque dos anos 20, cenário do filme; um panfleto de propaganda anti-bruxaria emitido por uma entidade anti-magia; um bolso ilustrado contendo 4 cartões análogos a capas de revista de época para bruxos; uma página de periódico para bruxos; uma representação da roleta utilizada para Newt alimentar e cuidar de seus seres mágicos (Figura 52).



Figura 50 – Um dos bolsos que contém os elementos extras do livro.

Fonte: autor.



Figura 51 – Cartas de tarot de personagem incluídas no livro.
Fonte: autor.

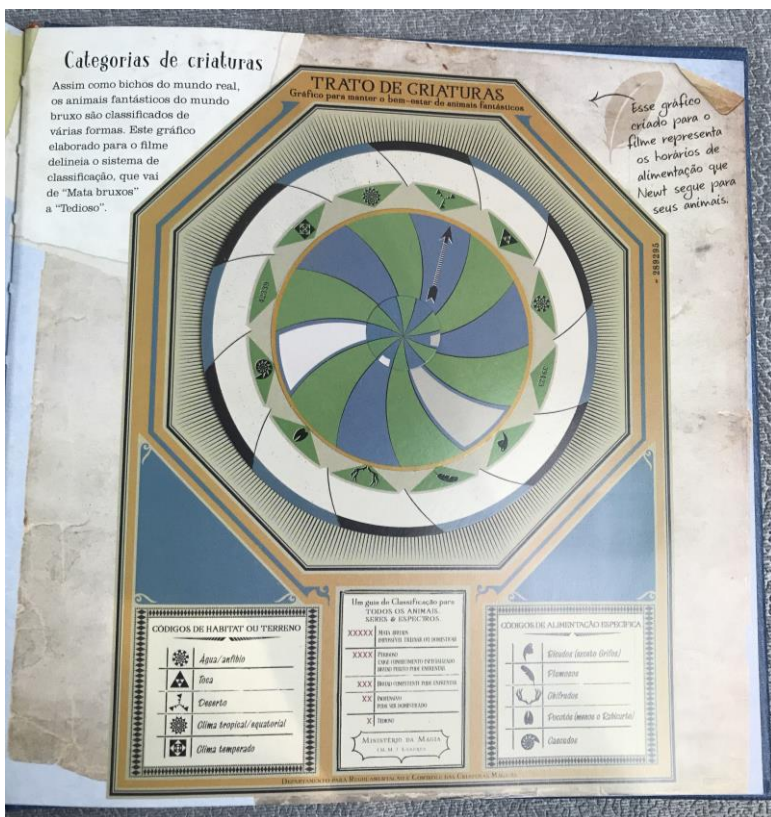


Figura 52 – Roleta móvel incluída no livro.
Fonte: autor.

Pontos positivos

- O papel e tipo de impressão empregados agregam à sensação de produto *premium*;
- Os elementos interativos são apresentados na língua original em que aparecem no universo do filme, positivo de um ponto de vista de imersão;
- Conteúdo de bastidores interessante aos fãs da franquia;

Pontos negativos

- Apesar de a não-tradução dos elementos interativos ter um lado positivo de imersão no universo do filme, isso se mostra um fator limitante caso o usuário não saiba ler naquela língua, o que pode ser frustrante;
- Apesar de apresentar um número de “elementos interativos por página” maior que “Os Arquivos da Magia: A Bruxaria do Filme Animais Fantásticos Os Crimes de Grindelwald”, a publicação não varia tanto na natureza dos elementos interativos (todos são documentos de papel, com exceção da roleta).

Verificou-se, ao longo da análise de similares, as amplas possibilidades de exploração dos sentidos através de propostas interativas, tanto no meio de lançamentos musicais quanto nos livros-objeto analisados. Tal ausência de barreiras torna muito difícil a determinação de um “padrão” que possa eventualmente ser aplicado (ou conscientemente evitado) no livro-encarte, o que pode ser negativo de um ponto de vista técnico, mas positivo no que diz respeito a como a observação de ideias não-convencionais aplicadas em produtos comerciais motiva o lado criativo do designer, e, no caso deste projeto, prepara o terreno da imaginação para a etapa de criatividade.

2.4.2 Público Alvo

Foi realizada uma consulta com o público alvo do projeto, composto por ouvintes (atuais e em potencial) do artista *LWPLY*, da qual se pretendeu extrair informações sobre a padrões de comportamento e consumo referentes a música. Para realizar a coleta de dados sobre este público, foi elaborado um formulário de nove perguntas para aplicação online, que podem ser encontradas no apêndice. O formulário foi

construído na ferramenta *Google Forms*, e compartilhado via redes sociais e mensagens de texto. As perguntas foram separadas em duas seções: uma introdução para filtragem de público e uma seção intitulada “faixa etária, música e consumo” com as questões principais.

O formulário foi respondido por 64 pessoas. A maioria dos consultados possui idade entre 18 e 24 anos, paga pelo acesso à música; utiliza o Spotify e o Youtube como plataformas de streaming; acessa conteúdo visual principalmente na forma de videoclipes, shows e capas de álbum; segue a ordem original das faixas de um álbum; tem preferência por fones de ouvido; costuma ouvir música em casa ou em trânsito, e enquanto realiza atividades domésticas ou físicas. Os gráficos relacionados a cada pergunta podem ser observados no apêndice.

2.4.3 Criação de Personas

Com o objetivo de personificar os resultados observados na consulta realizada no formulário, foram criadas duas personas, que, ao apresentar suas próprias histórias e objetivos específicos, orientam a tomada de decisões nas etapas seguintes do projeto, principalmente o estabelecimento de requisitos e conceitos de projeto.

Para o desenvolvimento dessas personas, foi utilizado o “*Persona Core Poster*”¹⁵ criado por Christof Zürn, adaptado de sua versão original voltada ao design de serviço. As informações presentes nesta adaptação são: nome, idade e retrato da persona; uma descrição que resume a persona em uma única palavra; sua ocupação; uma “*bio*” apresentando a vida regressa da persona, com sua origem, gostos e comportamento; cenário de uso do livro-encarte; e objetivos da persona no que diz respeito ao livro-encarte.

Abaixo, as duas fichas de persona criadas.

¹⁵ Disponível em <<https://creativecompanion.wordpress.com/2011/05/05/the-persona-core-poster/>>. Acesso em: 29 abr de 2022.



Helena

22 anos



Descrição

A Artista



Ocupação

Estudante de Cinema

Bio

Nasceu e cresceu em Curitiba, se mudou para Florianópolis após ser aprovada no curso de Cinema da UFSC. Além de grande consumidora da sétima arte, Helena tem uma biblioteca considerável em seu quarto, faz colagens, desenhos e fotografias - que posta em suas redes sociais - e é ouvinte assídua de música, sempre buscando novos lançamentos, artistas e estilos. Costuma frequentar shows de artistas locais e trocar recomendações de álbuns, livros e afins com seus círculos de amizade, que compartilham de alguns de seus gostos. Apesar de possuir alguns CDs comprados na adolescência e LPs herdados de seus pais, gostaria de ter mais (e possivelmente colecioná-los), mas não tem toca-discos, e acha atraente a praticidade oferecida pelo streaming. Outros de seus hobbies e interesses incluem *journaling* e jogos de carta e tabuleiro.

Cenário

Costuma ouvir tanto álbuns completos como faixas incluídas em playlists do Spotify montadas por ela mesma ou seus amigos. Enquanto ouve música, costuma buscar letras comentadas na internet para acompanhá-las, para conhecer melhor o contexto do artista, do álbum e da faixa. Tem pôsteres e camisetas de banda feitos por ela mesma, e quanto tem dinheiro sobrando, compra merch de seus artistas favoritos, principalmente os artigos que ela não conseguiria reproduzir por conta própria.

Consulta o livro-encarte sempre que deseja acompanhar as letras de forma mais interativa.

Objetivos

Quer conhecer e adentrar o universo dos álbuns e de seus batidores a partir da leitura de letras comentadas e exploração tanto visual quanto interativa; busca formas alternativas de experienciar as músicas do álbum; deseja acessar conteúdo extra e mostrar que conhece o artista e a obra para aqueles ao seu redor.

Palavras-chave

Manual	Arts and crafts	Token/medalha
Ouvinte	Customização	Extrovertida

Figura 53 – Ficha de persona primária.

Fonte: autor.



Figura 54 – Ficha de persona secundária.

Fonte: autor.

2.4.4 Requisitos de Projeto

Com base nos objetivos e cenários apresentados pelas personas, são definidos os requisitos obrigatórios e desejáveis do projeto, quanto ao conteúdo, usabilidade e produção gráfica (Quadro X).

Categoria	Requisito	Caráter
Conteúdo	Acesso às músicas	Obrigatório
	Letras das músicas	Obrigatório
	Comentários nas letras	Desejável
	Cifras e partituras	Desejável
	Ilustrações/fotografias	Obrigatório
	Edição numerada	Desejável
	Sobre o artista	Obrigatório
	Sobre os EPs	Obrigatório
	Sobre o livro-encarte	Obrigatório
	Brinde/souvenir	Obrigatório
Usabilidade	Recursos interativos	Obrigatório
	Impressão por demanda	Obrigatório
Produção Gráfica	Exterior durável e resistente	Obrigatório

Quadro 2 – Requisitos de projeto.

Fonte: autor.

2.4.5 Definição de conteúdo

O livro-encarte tem como conteúdo as músicas (e suas respectivas letras) pertencentes a dois EPs musicais lançados pelo artista LWPLY: *If I Had Good Memory, Then Why Would I Write This All Down?* (2021) e *Music For Wires* (2022), somando, ao todo, 9 faixas.

A seguir, uma breve explicação sobre o tema e conceito central de cada EP e cada uma das músicas, e suas respectivas letras, traduzidas em português para fins de clareza. As letras originais, em inglês, podem ser encontradas na [página do Genius do artista](#).

2.4.5.1 “If I Had Good Memory, Then Why Would I Write This All Down?”

Trata-se de um álbum conceitual, condensado para o formato de EP. Ao longo de 5 faixas, são apresentados uma série de personagens que habitam o universo do álbum.

2.4.5.1.1 “*In The Sun*”

Apresenta um personagem não-nomeado que vive em um prédio de quatro andares e tem uma relação de amor e ódio com o sol. Segue a letra traduzida:

Faça birra no chão e finja que sabe dançar break
 Seu melhor amigo é uma sombra, as mãos dele são tão frias...
 Ele mora em um prédio de quatro andares
 E suas glórias são para histórias contadas

No sol
 No sol ele é tão divertido
 No sol
 No sol

Quando o mal bateu à porta
 Todos começaram a rezar
 Trocados nos bolsos e cartas nas mangas
 O sol beijou as garotas nos assentos da varanda
 Não deixou nada além de sombras de pássaros nas árvores

Apague o sol
 Apague o sol, nós vamos queimar
 Apague o sol
 Apague o sol

Um novo Deus-Sol
 Para destruir
 Venha adorar, e escute
 Como antes
 Venha adorar
 A nós

2.4.5.1.2 “Longhorn Grandchild”

Apresenta o robô de mesmo nome, personagem mascote do EP, do artista e, por extensão, do projeto. Na faixa, o acompanhamos enquanto ele explora o mundo após desenvolver uma consciência própria. Segue a letra traduzida:

Longhorn Grandchild de manhã
Pequeno robô desejando coisas, como

Um par de olhos para que ele possa diferenciar
Um par de olhos de pareidolia
Dois braços para baixar o horizonte
Uma voz para cantar-nos músicas sobre a vida

Longhorn Grandchild no verão
Tomando sorvete de mirtilo (você grita)

Rosas cor de vinho enviadas para Hanna
Vinho cor-de-rosa que ela gosta de beber
Tinta preta derramada sobre uma tela preta
Um retrato do céu da madrugada

2.4.5.1.3 “Alpha Joe”

Questiona a obsessão de um homem chamado Joe por temas e assuntos europeus antigos, especificamente cultura viking e celta, em contraste com seu contexto de brasileiro contemporâneo. Segue a letra traduzida:

Joe é um exemplo de saúde e tudo mais
Brasil do século XXI, *valhalla* em sua cabeça

Ele tem deuses e deusas em *drinking games* pendurados em seu quarto
Ele disse a eles que era viking, eles saíram das paredes cantando

Calma lá, *Alpha Joe*
Lobo solitário do Norte [vindo do interior]
Não ache que estaria melhor

Música *folk* nunca te satisfaz, ou sua irmã, ou ninguém que você conheça
Não está na hora de se juntar a sua alcateia?

No crepúsculo dos deuses, todos os seus amigos descansaram
 Campo maior, grama mais verde
 Bom o bastante para recomeçar

Canções de ninar arco-íris como resposta
 A saga do que você desejava
 Um *carnyx* na noite
 Se abrindo para o mar

Em tempos de bem-estar místico
 Por natureza, imprevisível

Calma lá, *Alpha Joe*
 Lobo solitário do interior da Irlanda
 Não ache que estaria melhor

Música *folk* nunca te satisfêz, ou sua irmã, ou ninguém que você conheça
 Não está na hora de se juntar a sua alcateia?

Você pode gostar disso, deixar que morra
 Mas nunca deixe que se vá

2.4.5.1.4 “*I Bought You a Book on Birds in San Francisco*”

É dividida em dois momentos. No primeiro, o eu-lírico compra um livro como um presente de aniversário para uma pessoa não especificada, e a partir disso, é desencadeada uma série de pensamentos e memórias relacionadas àquela pessoa. Na segunda parte, o eu-lírico descreve uma sequência de acontecimentos que se deu em uma festa de aniversário anterior. Segue a letra traduzida:

Eu comprei para você um livro sobre pássaros em São Francisco
 De um casal de hippies mais velhos da baía

Era a fim de julho
 O *Summer of Love* deles
 Foi um inverno em La Plata e Hobart

“Desfecho para uma piada: nós derretemos na neve, cara!”
 “Mas se eu tivesse estado lá, isso não teria mudado”

Pois eu estava assistindo dos cantos
 Agora só estou tentando entender
 Se eu tivesse boa memória, então por que eu teria anotado tudo isso?

Foi um verão longo e quente
 Em uma festa no fim de dezembro
 E vários de seus amigos da escola haviam ido

Sua avó também estava lá
 Ela nos deu bolo, depois nos empurrou na piscina
 O gosto de aperitivos veganos ficou na boca

Você disse à sua mãe que eu tocava violão
 Mas eu nunca tive a chance de provar
 Pois o namorado da sua irmã estava precisando de primeiros socorros

2.4.5.1.5 “(They Called Me John) Appleseed”

Tem como tema central uma viagem no interior da cabeça de um personagem, um mágico aposentado que fantasia sobre uma série de situações. Segue a letra traduzida:

Vem em ondas de sono, de juventude, de graça
 E pensamentos sobrepostos
 A maldição de ficar um pouco feliz demais
 Com falta de trabalho de qualidade

Predisposição genética a doenças cardíacas
 Uma autoindulgente carreira fracassada de mágico
 Eles me chamavam de *John Appleseed*
 Parece que não consigo deixar para depois
 Meu novo truque de mágica

O lado de dentro de uma mochila
 E uma foto de Los Angeles
 Um microfone em um *steadicam*
 Banda marcial elétrica

[Pausa instrumental]

Uma das muitas pessoas que entraram na minha cabeça
 Foi uma alquimista, milionária autoproclamada
 Ela me chamava de John Malkovich
 Um fim nada surpreendente para um *pitch* de elevador

2.4.5.1 “Music for Wires”

Formado por faixas cortadas de “*If I Had Good Memory*” por questão de tamanho e falta de menção direta ao elenco pré-estabelecido, este álbum é uma extensão do EP anterior, menos preocupado em apresentar personagens, e mais focado nas situações vividas por Longhorn Grandchild conforme ele segue amadurecendo e explorando o mundo, fazendo observações e comentários a respeito delas. *Music For Wires* pode ser entendido como um compilado de “faixas bônus” do EP de 2021, apesar de não ter sido lançado como tal.

2.4.5.2.1 “Submarine”

Explora a ideia de “submersão” literal como metáfora para um mergulho figurativo em uma relação interpessoal, com comentários e observações sobre um interlocutor. Segue a letra traduzida:

Você disse que subiria
 Sorrateiramente, um submarino alemão
 Mas eu nunca acreditei
 Não, eu nunca acreditei

Tão alta quanto uma sirene
 Você é falha como chuva de verão
 Uma modelo de mãos por profissão
 Sangue real correndo em veias estreitas

Uuu, uuu
 Autógrafos para seu círculo mais íntimo
 Plástico bolha
 Em volta das suas fotos favoritas

Uuu, uuu
 Vamos sentar aqui um pouco
 Desmoronando
 Você, eu e mais ninguém

Nós havíamos decidido
 Que você dormiria por quarenta dias
 E aí, por quarenta noites
 Você ficaria de guarda, bem acordada

Isso é música para fios
Point Roberts, Macapá
 Afundando no mar

Albatrozes e alianças

Uuu, uuu
 Fingindo de morto, tornando-se profissional
 Ainda não
 Sabemos que você não está morto

Uuu, uuu
Mickey Mousing quando se move
 Deixe soar
 Puxe ou corte o fio

(Poseidon burocrático, relaxe, deixe que as crianças brinquem)

Uuu, uuu
 Uuuuuuu

Tudo pode acontecer uma vez
 Calmos, centrados e reservados
 Nós dois
 Estamos mais próximos do que éramos antes?

2.4.5.2.2 “*Money in My Pocket*”

Apresenta uma nota rasgada encontrada em uma carteira como ponto de partida para uma sequência memórias sobre uma pessoa. Segue a letra traduzida:

Eu encontrei dinheiro no meu bolso
 Nossa, como isso me lembra de você...
 Tem um rasgo no canto superior direito
 A um triz de se dividir em dois

Não são as histórias que você nos contou
 Mas [a nota] se desmanchou
 E como você mesmo disse,
 Eu não posso estar tão triste assim de verdade

Cinquenta e quatro clones de Allan Kardec
 As vidas passadas de um astro
 Assinaram petições para serem deixados de fora
 Da sua próxima tentativa no *Samsara*

Eles não estão marcados como os outras foram
 Mas eles se desintegraram
 E como eu mesmo disse

Você não pode estar tão bravo(a) assim de verdade

2.4.5.2.3 “3 (*Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo*)”

A faixa é dividida em três partes, e traz em sua letra um sonho, uma epifania e um desabafo mascarado. Segue a letra traduzida:

Abra sua boca como uma baleia
Na água azul profunda, um mar ali dentro
Maior e melhor, certo que encontrará alguém
Em cima de uma colina, paralisado de medo

Humilde residência, um croqui de Frank Lloyd Wright
Sombras projetadas, linha longa, chá, canto de pássaros
Concreto flutuante, é disso que são feitos os sonhos
“Onde estaríamos agora se Roma não tivesse caído?”

Se desmonte, só por um segundo
E peça desculpas
Você chamou a atenção deles, seu cauterizador
Seu grande mentiroso

Animal inteligente, continua sendo o animal

Que ainda sente o gosto de sangue
E noites só, ó não, não
Em tempo você também irá se acostumar
Com sua falta de sono
Você é...

[Pausa instrumental]

"A ferida aberta num sono bom é o sonho que mata"
Você chegou na hora certa
Pensando melhor, melhor do que nada
Em excursão pro melhor lugar do mundo

2.4.5.2.4 “*O Ponto da B.U.*”

Trata-se de uma faixa instrumental composta em homenagem à parada de ônibus da Biblioteca Universitária da UFSC. A parada final de Longhorn.

2.5 Criatividade

Durante a etapa de criatividade, o designer se apoia nas etapas anteriores para começar, de fato, a parte prática do projeto, sintetizando a pesquisa em conceitos, cores, formas e materiais. Aqui, esta etapa foi dividida em 3 estágios: definição de conceitos, criação de painéis visuais e geração de alternativas.

2.5.1 Definição de conceitos

Para a definição dos conceitos foi realizada uma sessão de brainstorming com base no tema, assunto, público e proposta do projeto. A partir do volume de palavras gerado, foram feitas filtragens até que restassem apenas as três que mais se adequassem ao projeto.

Os três conceitos definidos foram:

- **Vibrante:** este conceito foi escolhido como representativo da linguagem artística dos EPs contidos no livro-encarte; uma forma de descrever o universo conceitual da obra fonográfica na qual o encarte se apoia.
- **Musical:** relacionado ao tema do projeto, representa tanto a música e a “musicalidade” como conceitos abstratos (harmonia, ritmo, fluidez, movimento, etc.) quanto o universo fonográfico de maneira mais concreta/visual (discos, fitas, partituras, instrumentos, etc.).
- **Experimental:** ligado ao formato “mãe” do livro-encarte: o livro objeto/livro de artista, naturalmente aberto à experimentação e apresentação de ideias não-convencionais ao formato de livro tradicional.

2.5.2 Criação de painéis visuais

A fim de se estabelecer referências visuais de cada conceito, bem como observar soluções editoriais que os aplicassem, seriam inicialmente desenvolvidos um painel visual geral e um de aplicação editorial para cada conceito, no entanto, devido à profundidade e caráter ambíguo de alguns dos conceitos, bem como o desejo pela compilação do maior número possível de referências, foram feitos mais painéis. Devido ao grande número de painéis, eles foram separados por conceito no presente relatório.

2.5.2.1 Painéis do conceito “vibrante”



Figura 55 – Painel geral do conceito “vibrante”.

Fonte: autor.



Figura 56 – Painel de tipografia do conceito “vibrante”.

Fonte: autor.

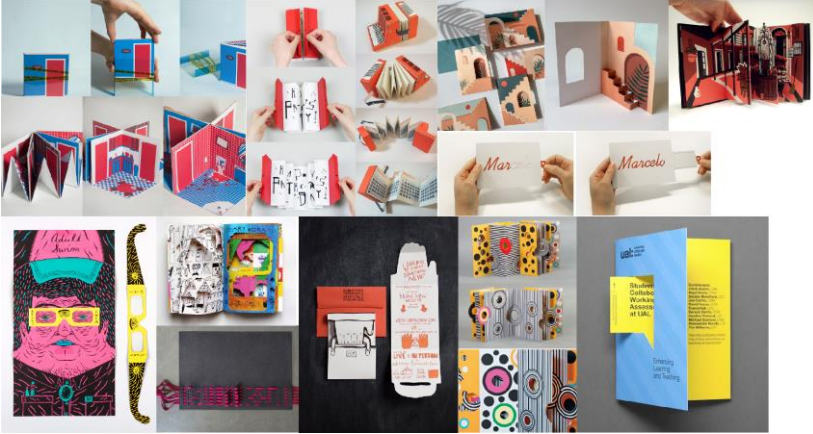


Figura 57 – Pannel de formatos e interação do conceito “vibrante”.

Fonte: autor.



Figura 58 – Pannel de formas e texturas do conceito “vibrante”.

Fonte: autor.

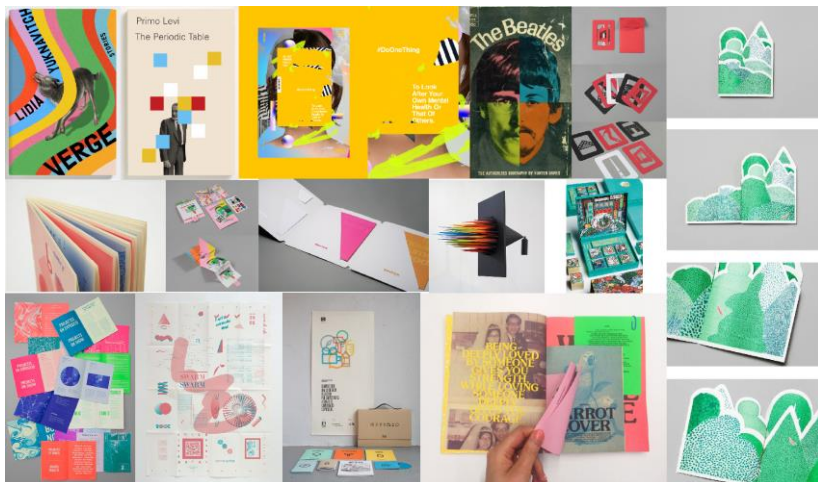


Figura 59 – Painel de outras aplicações do conceito “vibrante”.

Fonte: autor.

2.5.2.2 Painéis do conceito “musical”

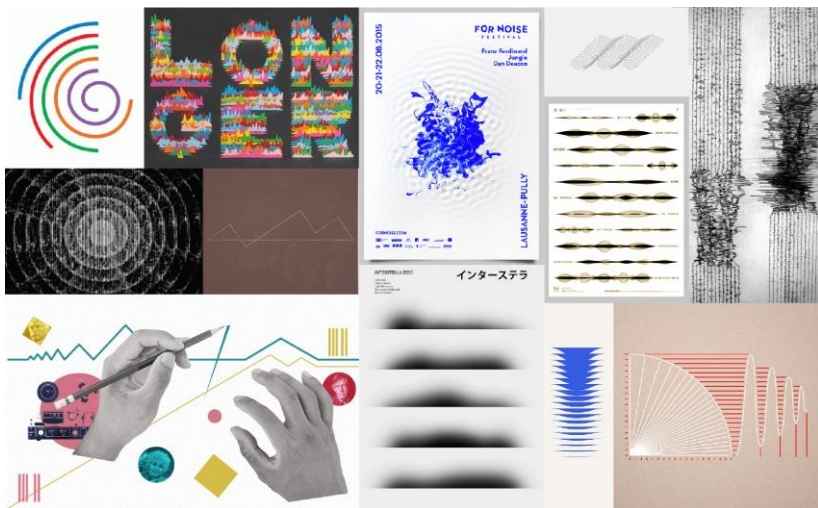


Figura 60 – Painel de ondas sonoras do conceito “musical”.

Fonte: autor.

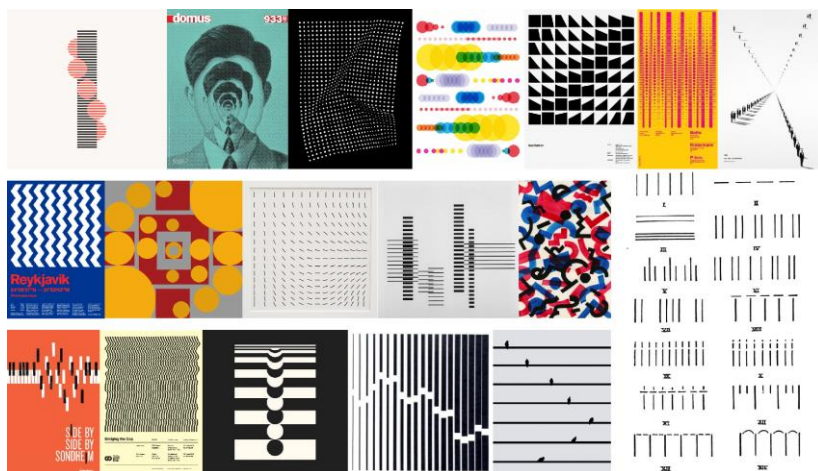


Figura 61 – Painel de ritmo e repetição do conceito “musical”.

Fonte: autor.



Figura 62 – Painel de ferramentas e tecnologia do conceito “musical”.

Fonte: autor.



Figura 63 – Painel de embalagens e encartes do conceito “musical”.
Fonte: autor.



Figura 64 – Painel de notação do conceito “musical”.
Fonte: autor.



Figura 65 – Painel de outras aplicações do conceito “musical”.
 Fonte: autor.

2.5.2.3 Painéis do conceito “experimental”



Figura 66 – Painel geral do conceito “experimental”.
 Fonte: autor.



Figura 67 – Paineis de tipografia do conceito “experimental”.

Fonte: autor.

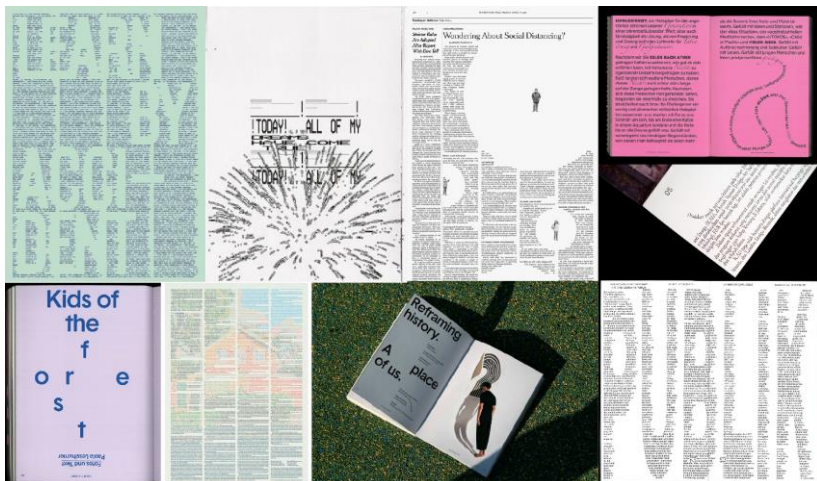


Figura 68 – Paineis de diagramação do conceito “experimental”.

Fonte: autor.

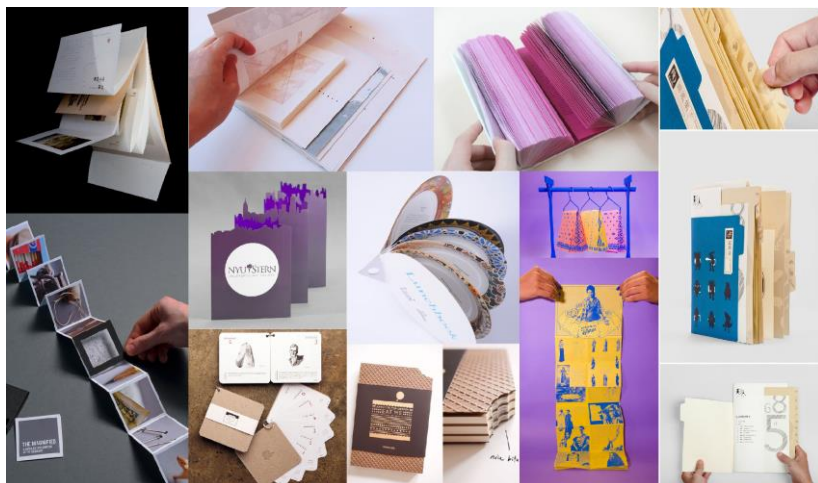


Figura 69 – Pannel de formato do conceito “experimental”.

Fonte: autor.



Figura 70 – Pannel de interação do conceito “experimental”.

Fonte: autor.

2.5.3 Geração de alternativas

Tendo em vista a lista de requisitos e conceitos estabelecidos, foi então realizada a geração de alternativas, com o objetivo de se definir as soluções que seriam desenvolvidas na forma de um produto final, resultado de todas as etapas anteriores.

2.5.3.1 Formato e estrutura

Em um primeiro momento, o autor buscou formatos capazes de apresentar todas as faixas coletivamente, em um único livro. Neste estágio foram analisados os seguintes formatos: sanfonado, tridimensional, e disco dobrável.

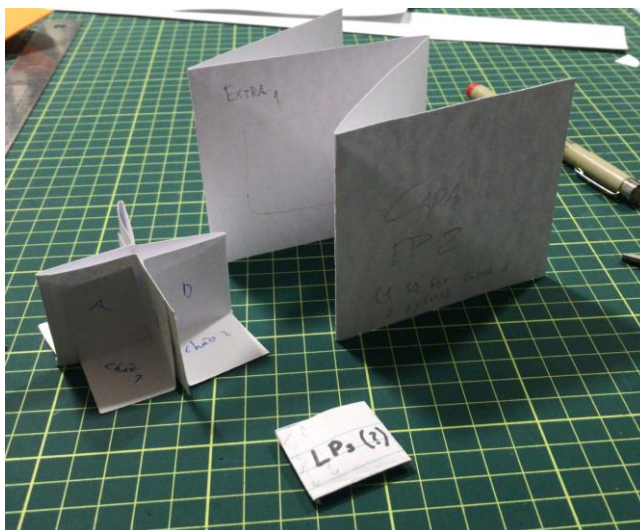


Figura 71 – Teste inicial de formato.

Fonte: autor.

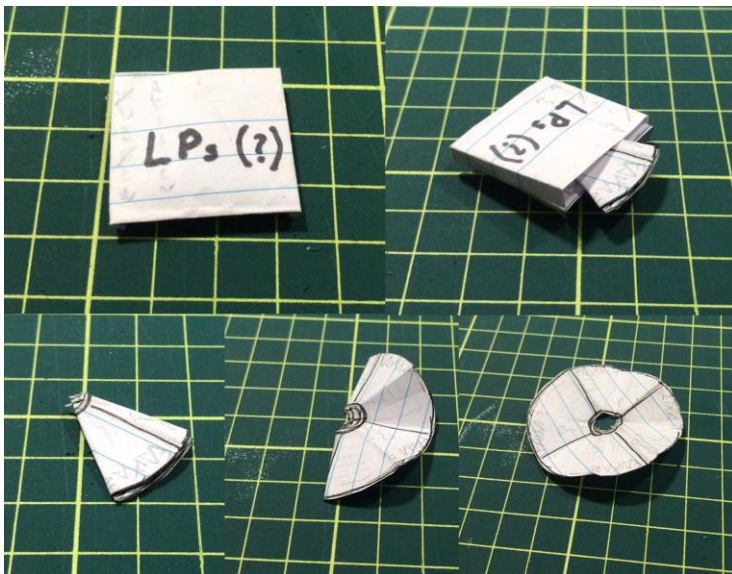


Figura 72 – Formato de disco dobrável.

Fonte: autor.

Mediante descontentamento com os formatos explorados e seu alinhamento com a proposta do projeto, buscou-se pensar primeiro em soluções que servissem a cada música isoladamente, para que somente depois fosse determinada uma estrutura capaz de reuni-las. Por este motivo, será apresentada a seguir a geração de alternativas de cada faixa, bem como de uma “solução unificadora”.

2.5.3.1.1 “In The Sun”

Devido ao tema da canção e o fato de que a letra da mesma apresenta uma história, a ideia inicial foi o desenvolvimento de um conjunto de fantoches de papel para um teatro de sombras, porém, apesar de a ideia se mostrar interessante, havia um desejo do autor em incorporar mais diretamente elementos da letra à solução, e, com esta finalidade, foram elaboradas mais alternativas, como a criação de um relógio solar de papel e uma série de lâminas de acetato que projetassem uma frase quando colocadas sob o sol em condições específicas.

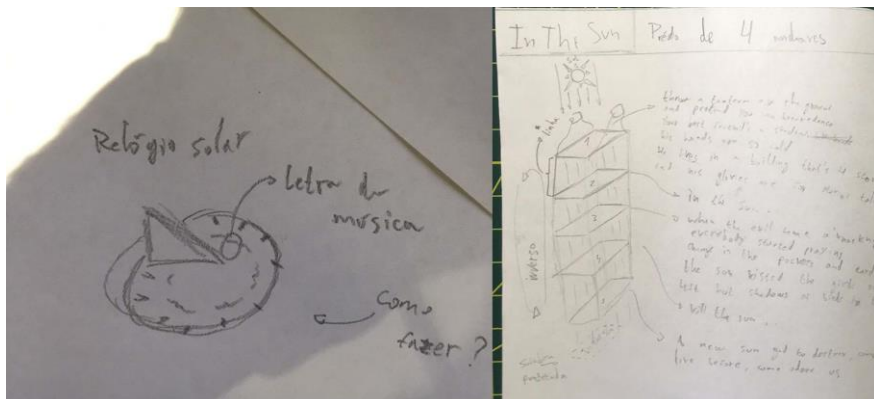


Figura 73 – Anotações das alternativas In The Sun (relógio solar e prédio projetor).

Fonte: autor.

Por conta da complexidade envolvida na criação de um relógio solar funcional em papel, a alternativa escolhida para ser desenvolvida foi a da projeção de sombras a partir de lâminas de acetato pois possibilitaria a incorporação de um elemento apresentado na primeira estrofe da canção: um prédio de quatro andares, nas paredes do qual constaria a letra da canção.

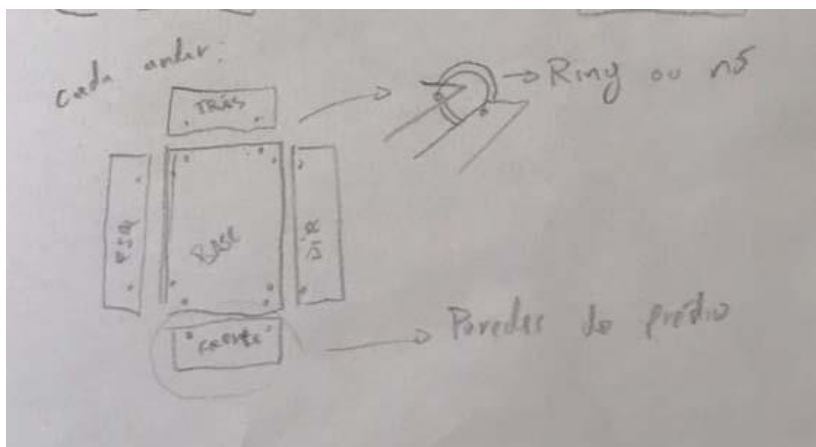


Figura 74 – Anotações das paredes da alternativa.

Fonte: autor.

2.5.3.1.2 “Longhorn Grandchild”

Esta canção apresenta o personagem central da narrativa, o pequeno robô que, além de ilustrar a capa do EP “*If I Had Good Memory Then Why Would I Write This All Down?*”, é o mascote do artista. Por conta de sua estrutura física (um visor transparente onde podem ser observadas formas abstratas coloridas), a primeira alternativa foi a construção de uma caixa com espaços para inserção de transparências coloridas. A caixa incluiria uma receita de sorvete caseiro de mirtilo e 3 tiras de história em quadrinhos feitas na época do lançamento do EP, em 2021.

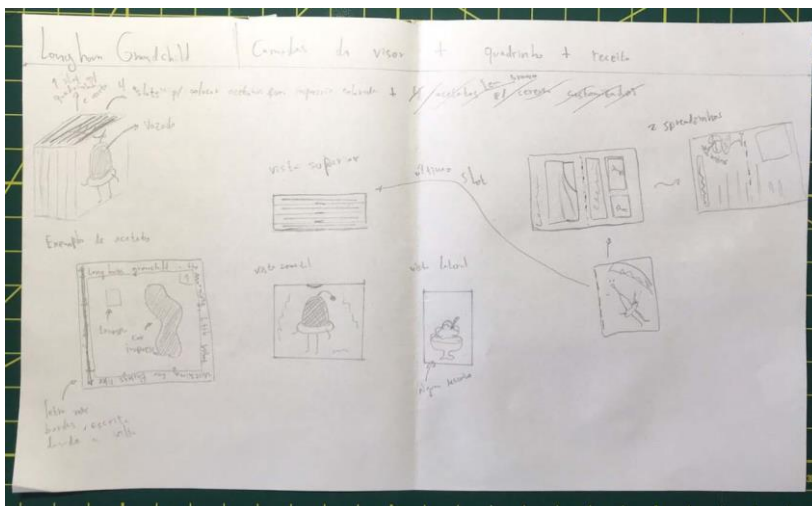


Figura 75 – Anotações da alternativa Longhorn (caixinha).

Fonte: autor.

A segunda alternativa foi uma adaptação da primeira: ao invés de uma caixa rígida, o formato adotado foi o de livro sanfonado com bolsos, com a letra e ilustrações impressas em lâminas de acetato. Esta solução ainda incluiria a receita, mas os quadrinhos seriam deixados de lado.

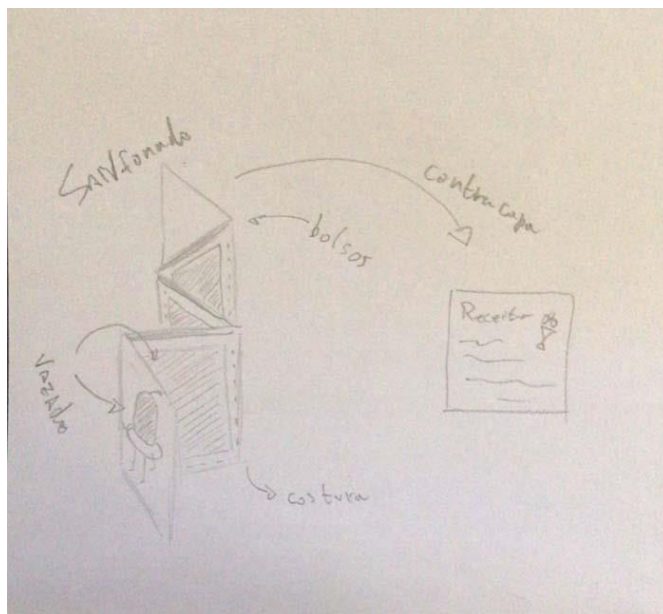


Figura 76 – Anotações da alternativa Longhorn (sanfonado).

Fonte: autor.

A alternativa sanfonada foi a escolhida por oferecer maior área útil para impressão de artes.

2.5.3.1.3 “Alpha Joe”

Por conta da temática voltada a vikings e celtas, era do interesse do autor que esta faixa fosse apresentada de forma que refletisse este conceito de “Europa antiga”. Inicialmente, foi pensado um formato de pergaminho, com a letra da canção escrita utilizando tanto o alfabeto latino quanto um dos sistemas de escrita historicamente utilizados por povos do norte da Europa, o Futhark. As runas a serem utilizadas foram compiladas dentre as apresentadas por John S. Robertson no artigo “*How the Germanic Futhark Came from the Roman Alphabet*”, mesclando símbolos dos chamados “Futhark Antigo” e “Futhark Novo”, com algumas pequenas alterações estilísticas.

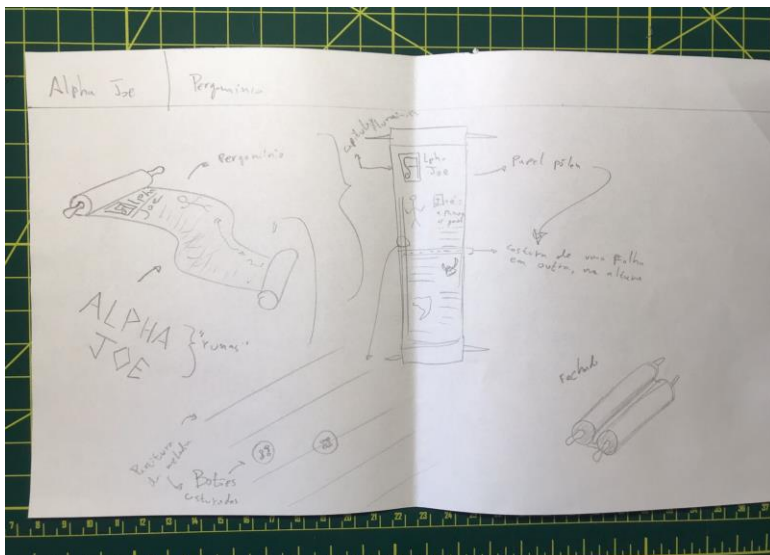


Figura 77 – Anotações da alternativa Alpha Joe (pergaminho).

Fonte: autor.

F (foca)	U (uma)	TH ("thanks")	A (amarelo)	R (arco)	K/C (corte)	G (gato)	V/W (vaca)
H/RR (hamster)	N (navio)	I (irmão)	J/G/Y/I (gelo/iodo)	EO (geografia)	P (pato)	Z (zebra)	S/C (sapo/cedo)
T (ter)	B (barco)	E (ela/ele)	M (mapa)	L (largo)	NG (congo)	O (olhos)	D (deixar)

Figura 78 – Sistema Futhark com correlações e exemplos no alfabeto latino.

Fonte: autor.

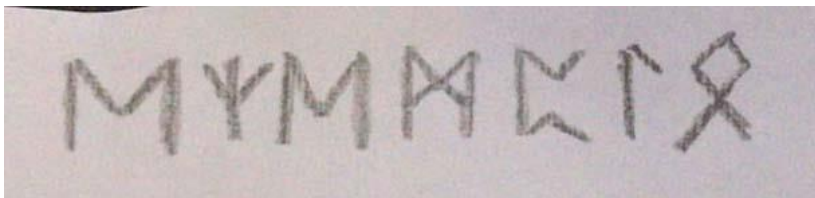


Figura 79 – Palavra “exemplo”, escrita foneticamente utilizando o Futhark.

Fonte: autor.

No entanto, devido a limitações físicas dos materiais pretendidos, foi gerada uma segunda alternativa: um saco contendo um “jogo” composto por um conjunto de runas e um manual que funciona também como tabuleiro. Neste tabuleiro, o usuário encontra a letra da canção escrita com o alfabeto latino, mas com algumas palavras faltando, e, no verso, uma tabela de equivalências entre caracteres latinos e Futhark. Cabe a ele completar a letra utilizando as runas.

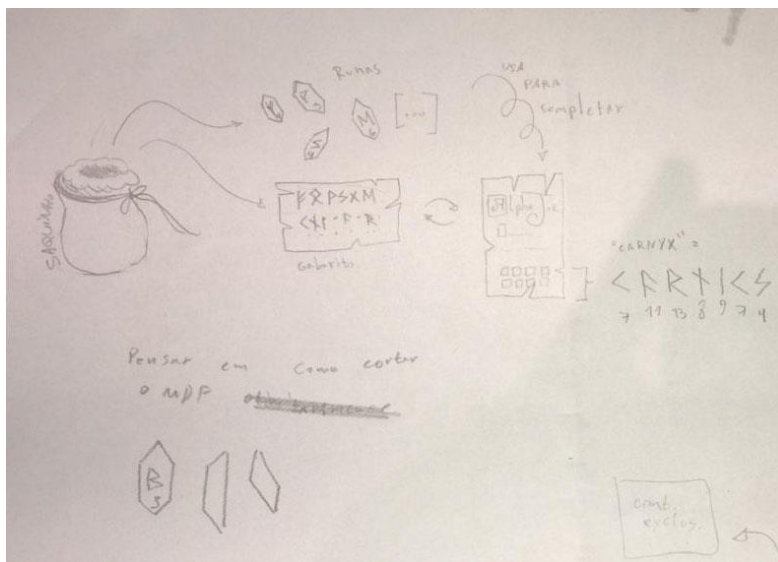


Figura 80 – Anotações da alternativa Alpha Joe (jogo).

Fonte: autor.

2.5.3.1.4 “I Bought You a Book on Birds in San Francisco”

Por conta do objeto temático da faixa (livro sobre pássaros), era do interesse do autor que esta faixa fosse apresentada como algo relacionado a ornitologia, e que fosse traçado, ao mesmo tempo, um paralelo com a ideia de um convite para festa de aniversário. A solução encontrada foi a elaboração de um convite panfleto, onde o usuário encontraria, além da letra da música, uma série de ilustrações e informações sobre pássaros fictícios da reserva ecológica onde acontecerá a festa. O panfleto poderia ser acompanhado de uma página de caderno com anotações.

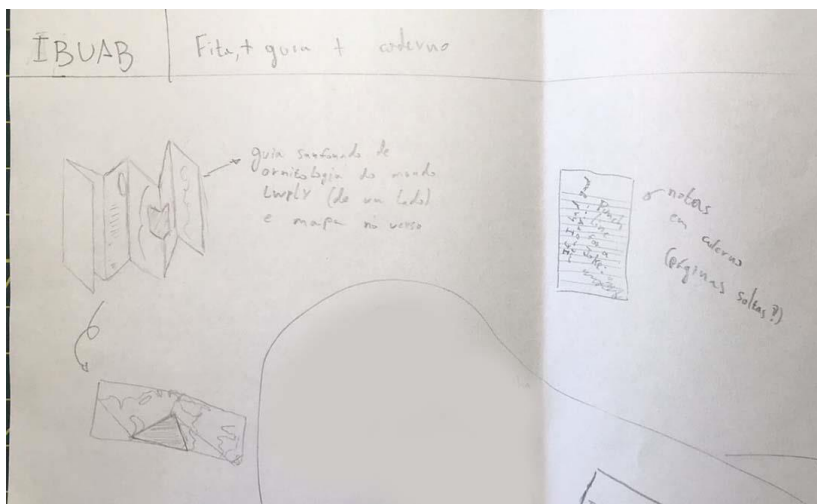


Figura 81 – Anotações da alternativa Book on Birds (panfleto).

Fonte: autor.

2.5.3.1.5 “(They Called Me John) Appleseed”

Em alinhamento com o tema similar ao filme “Quero Ser John Malkovich” (Figura 82), ao qual a canção faz referência direta, a primeira solução elaborada foi um *card* contendo uma imagem do personagem central, com papéis dobrados em forma de sanfona na região da testa, que seriam abertos pelo usuário, oferecendo uma vista “do interior da sua cabeça” do personagem. Os papéis teriam fios ligados entre versos e ilustrações, em analogia a neurônios (Figura 83).

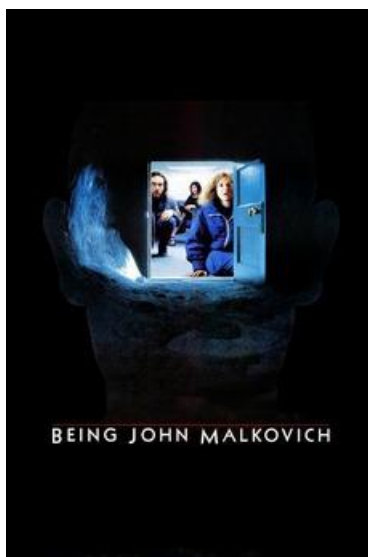


Figura 82 – Pôster do filme Quero Ser John Malkovich

Fonte: [Letterboxd](#).

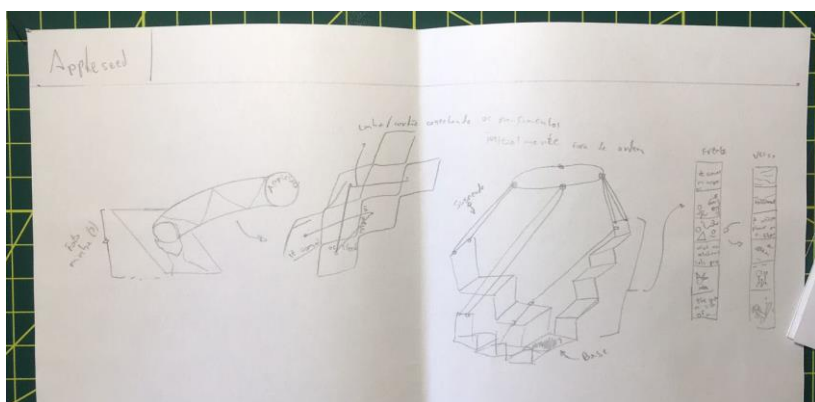


Figura 83 – Anotações da alternativa Appleseed (sanfonada).

Fonte: autor.

A segunda solução se baseou em um disco que possuía a letra da faixa, inserido entre duas faces ilustradas com espaços vazados, através dos

quais o usuário poderia ler a letra ao girar o disco. Esta foi a alternativa selecionada.

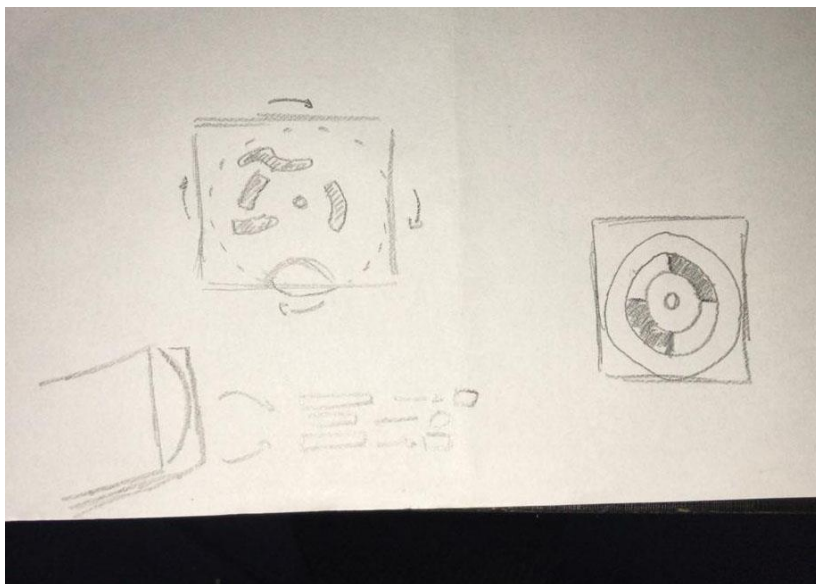


Figura 84 – Anotações da alternativa Appleseed (roda).

Fonte: autor.

2.5.3.1.6 “Submarine”

Em acordo com o tema da canção (expresso no título), a alternativa desenvolvida para esta canção foi um saco *ziplock* à prova d’água, contendo desde fotografias envoltas em plástico bolha (em referência a um verso da música) até adesivos. Seria possível incluir, além desses itens, livretos com encadernação de grampo contendo a letra da música acompanhada de ilustrações.

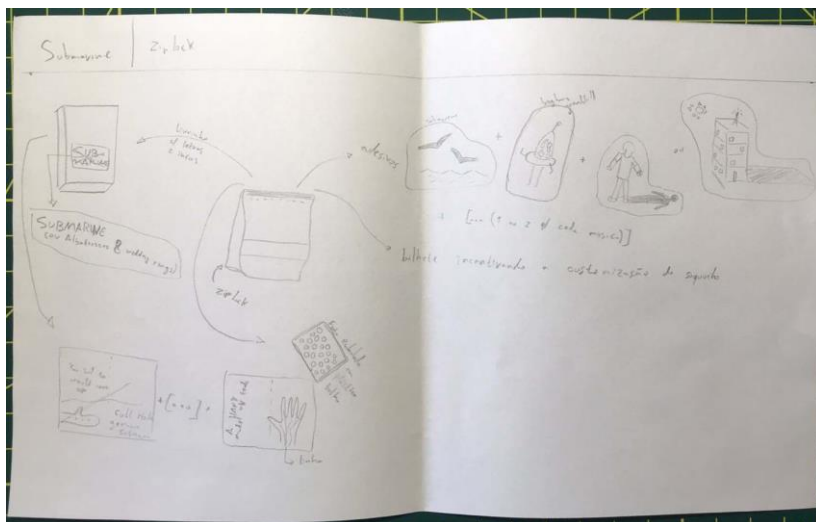


Figura 85 – Anotações da alternativa Submarine (ziplock).

Fonte: autor.

2.5.3.1.7 “Money In My Pocket”

Para esta canção, a alternativa gerada foi a confecção de um bolso em tecido, no formato e tamanho de um bolso traseiro de calça jeans (Figura 84), onde poderiam ser encontrados uma carteira contendo documentos, cartas de baralho e uma nota fictícia; um chaveiro de brinde; e uma chave com um código QR adesivado, que quando escaneado levaria o usuário a uma pasta onde poderiam ser baixados conteúdos extras dos EPs, como demos e versões alternativas das músicas neles contidas.

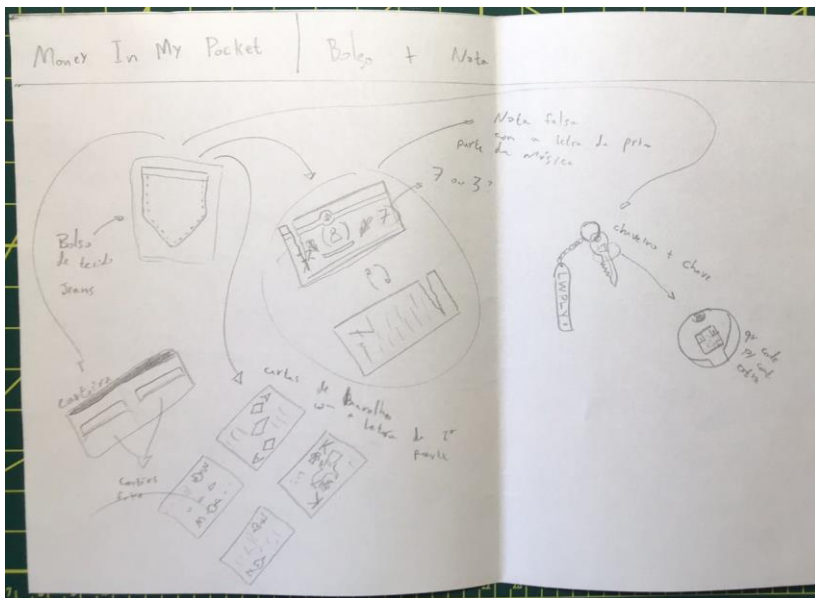


Figura 86 – Anotações da alternativa Money in My Pocket (bolso).

Fonte: autor.

2.5.3.1.8 “3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)”

Inicialmente, durante a etapa de geração de alternativas, devido ao fato de esta faixa ser estruturada como “três músicas em uma”, foi encontrada grande dificuldade em se desenvolver uma solução única, e, conseqüentemente, a alternativa gerada para esta canção foi relativamente básica: três pequenos livros com *pop-ups*, cada um com uma parte da música (Figura 85). Mais alternativas foram geradas posteriormente.

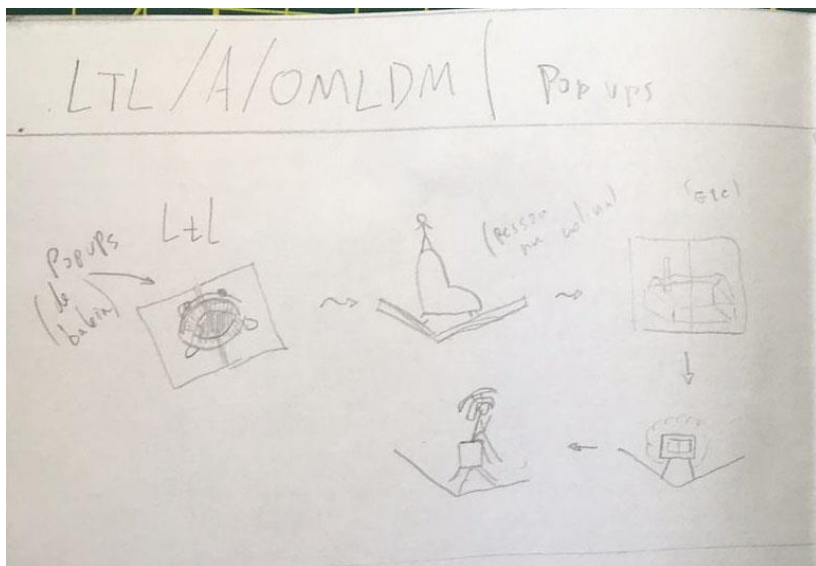


Figura 87 – Anotações da alternativa 3 (pop-ups).

Fonte: autor.

2.5.3.1.9 “O Ponto da B.U.”

Esta faixa instrumental foi construída a partir da repetição e sobreposição de frases musicais (*loops*), que se alternam e complementam ao longo da música. Por conta do aspecto cíclico dos loops, bem como o fato de esta ser a única faixa dentre as nove que não possui letra, buscou-se apresentar a faixa através de sua partitura.

A primeira alternativa gerada teve como base o formato do “disco dobrável de papel” analisado na geração de alternativas geral. Aqui, a música estaria descrita ciclicamente, com indicações de minuto e segundo que os loops entram e saem (Figura 86).

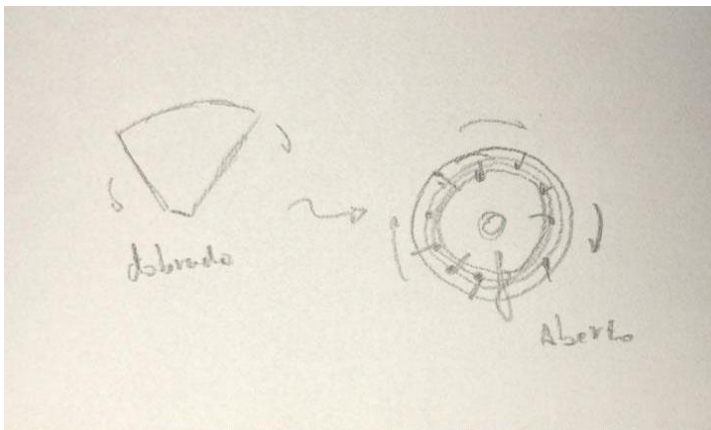


Figura 88 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (disco).

Fonte: autor.

Outra alternativa elaborada foi um modelo miniatura de uma máquina de fita de rolo (*reel-to-reel*) da qual o usuário poderia puxar uma longa fita de papel, na qual constaria a partitura da faixa completa, disposta de forma linear (Figura 87).

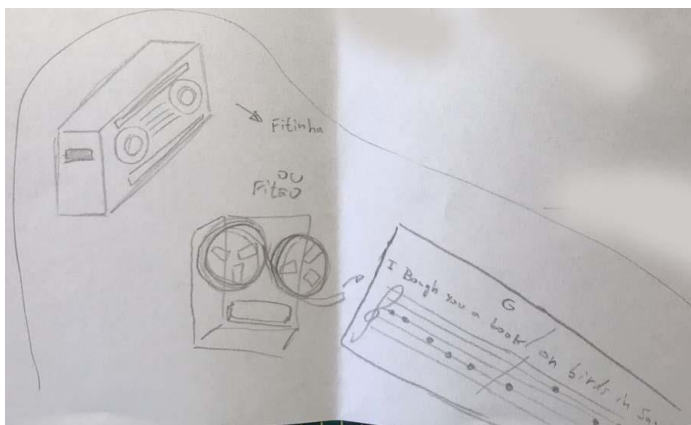


Figura 89 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (fitas).

Fonte: autor.

O desafio da solução da fita seria a impossibilidade de repetição da experiência, uma vez que depois que a fita fosse totalmente removida do

modelo de máquina, deveria ser enrolada de maneira específica e reinserida. Devido a este problema, foi desenvolvida uma terceira alternativa, baseada em um carrossel de caixa de fósforos (Figura 88).

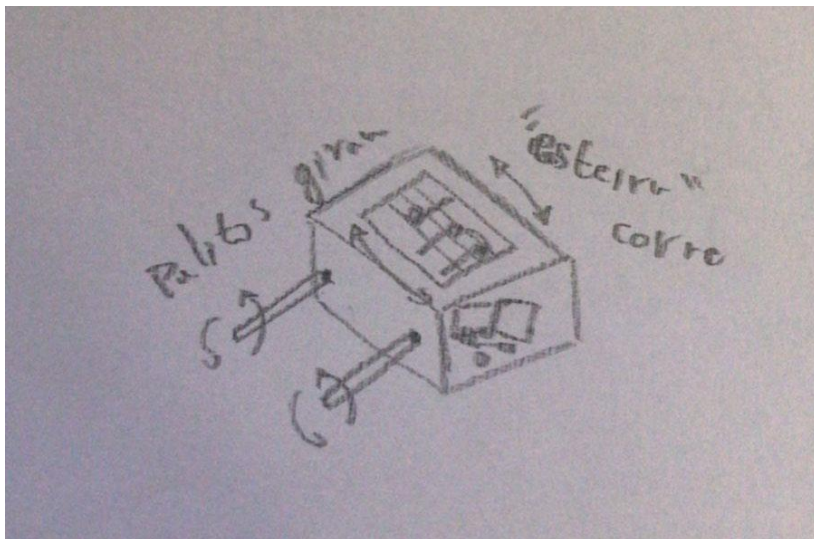


Figura 90 – Anotações da alternativa Ponto da B.U. (fósforo).

Fonte: autor.

Como nenhuma das alternativas havia sido selecionada, optou-se por tomar a decisão após a etapa de experimentação.

2.5.3.1.10 Caixa

Uma vez definido que cada faixa teria seu próprio formato, tamanho, material, e proposta de interação, ficou claro que seria necessário um meio de unificar todas as 9 peças. Para atingir este objetivo, foi explorada a ideia de “abrigar” todo o conteúdo em uma caixa.

A primeira alternativa gerada possuía forma similar a uma caixa de chá, com bolsos inspirados em uma página de fichário de coleção de cartas com disposição 3x3 (Figura 89). As dimensões de largura e altura da caixa teriam como base as de uma capa de vinil, para que pudesse ser incluída em uma prateleira de discos (Figura 90).

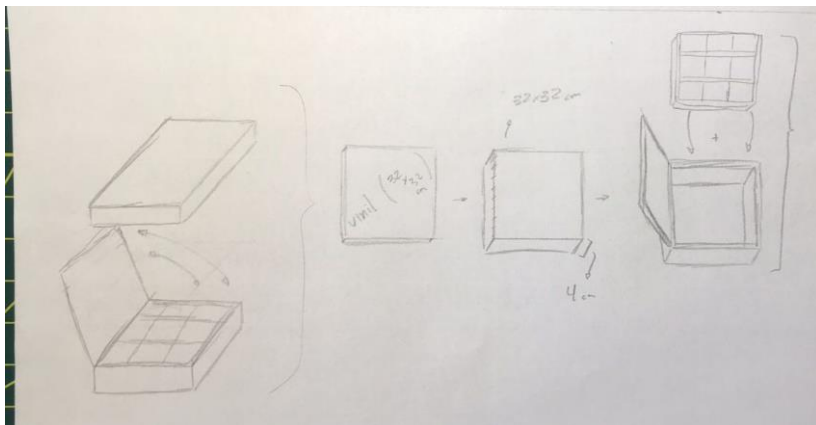


Figura 91 – Anotações da alternativa Caixa (3x3).

Fonte: autor.



Figura 92 – O disco de vinil e os bolsos 3x3 que inspiraram a alternativa.

Fonte: autor.

Outra alternativa foi adotar a forma de uma mochila utilizada pelo mascote do artista (o robô Longhorn Grandchild) em história em quadrinhos feita pelo autor em parceria com o quadrinista Lucas Rodrigues na época do lançamento do EP “*If I Had Good Memory Then Why Would I Write This All Down?*” (Figura 91).

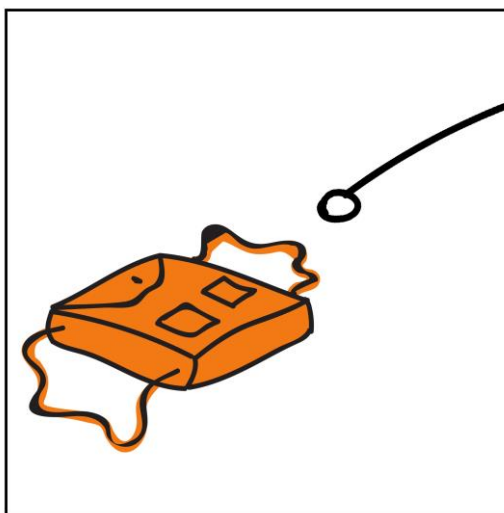


Figura 93 – Mochila de Longhorn no quadrinho de 2021.

Fonte: autor.

Por fazer parte do universo dos EPs apresentados, esta alternativa se adequa mais ao conceito geral do projeto, e, portanto, foi a alternativa selecionada.

2.5.3.2 Cores

Devido ao fato de o livro-encarte existir como aprofundamento de uma obra pré-existente (o EP de 2021), algumas decisões projetuais eram limitadas por aquelas tomadas na época de sua concepção. Uma delas era o esquema de cores utilizado na capa do EP e nas histórias em quadrinho publicadas nas redes sociais, que durante a definição de conceitos foi traduzida como “vibrante”.

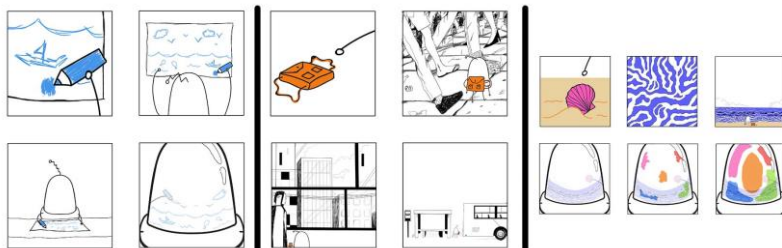


Figura 94 – Os quadrinhos criados na época do lançamento do EP.

Fonte: autor.

Os valores de cor da capa em questão haviam sido selecionados originalmente para exibição em telas (RGB). Por este motivo, seria necessária uma adaptação de valores para que as cores pudessem ser utilizadas em impressão. Após a seleção de um tom neutro de cinza escuro para utilização onde fosse necessário, a paleta final foi definida.

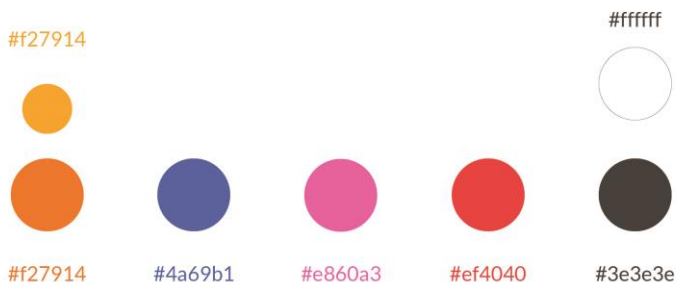
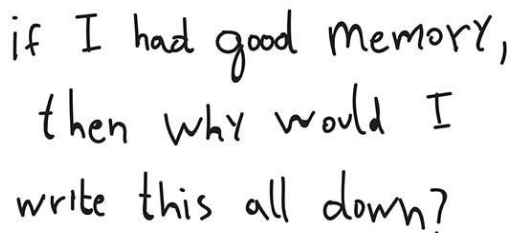


Figura 95 – Paleta de cores.

Fonte: autor.

2.5.3.3 Tipografia

De maneira similar às cores, a escolha da tipografia foi pautada nas decisões prévias de apresentação do EP de 2021, que empregou grafia manual do autor na escrita do título.



if I had good memory,
then why would I
write this all down?

Figura 96 – Título do EP na capa.

Fonte: autor.

A primeira alternativa de tipografia a ser levantada foi que, assim como na capa original do álbum, fosse utilizada grafia manual escaneada, no entanto, como o volume de texto ao longo do projeto seria considerável, essa alternativa se mostrou inviável, levando em conta o tempo para o desenvolvimento do projeto.

A fim de contornar a limitação encontrada na primeira alternativa, foi considerada a criação de uma fonte digital a partir da caligrafia do autor, porém, devido ao escopo do projeto e o tempo limitado para sua realização, a ideia foi abandonada.

A terceira e última alternativa foi um levantamento de possíveis fontes que refletissem a linguagem, os conceitos e o universo do projeto e dos álbuns nele apresentados. Para que fosse definida uma tipografia, foram estabelecidas algumas características desejáveis, como possuir aspecto manual, ser descontraída, arredondada, e oferecer licença gratuita.

Mediante uma pesquisa na plataforma Google Fonts, filtrando pela categoria "*handwriting*", foram encontradas seis fontes a serem analisadas: “Gloria Hallelujah”, “Gochi Hand”, “Indie Flower”, “Nanum Pen”, “Pangolin” e “Patrick Hand”.

- 1 The quick brown fox jumps over a lazy dog.
- 2 The quick brown fox jumps over a lazy dog.
- 3 The quick brown fox jumps over a lazy dog.
- 4 The quick brown fox jumps over a lazy dog.
- 5 The quick brown fox jumps over a lazy dog.
- 6 The quick brown fox jumps over a lazy dog.

Figura 97 – As seis fontes levantadas.

Fonte: autor.

Observando as opções, foi definido que a fonte ideal seria “solta” como a número 1, espessa como a número 2 e texturizada como a número 5. Foi então selecionada para análise uma sétima fonte, “Jes”, desenvolvida por Jéssica Martins, baseada em sua escrita manual.

The quick brown fox jumps over a lazy dog.

Figura 98 – A fonte Jes.

Fonte: autor.

De um ponto de vista conceitual, a fonte Jes foi a que melhor se adequou para o desenvolvimento do projeto, porém ainda era necessário que fossem feitos testes de legibilidade da mesma. Para o tal, foi feita a impressão de um alfabeto utilizando a tipografia em diferentes tamanhos.

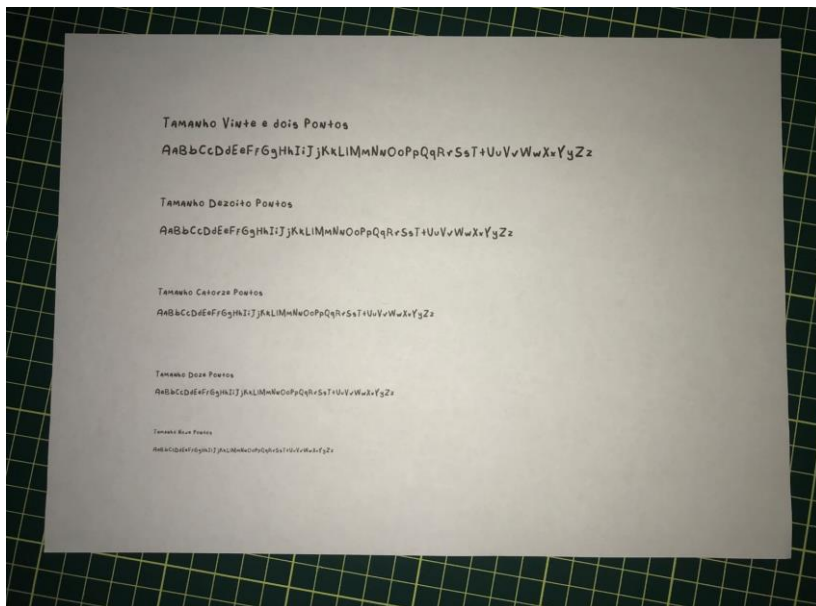


Figura 99 – Teste de legibilidade (Jes).

Fonte: autor.

Por meio do teste, constatou-se que abaixo de 12 pontos a legibilidade da fonte era possível, mas ficaria comprometida. A fonte Jes foi a alternativa escolhida como tipografia geral do projeto (corpo de texto e títulos). Em algumas aplicações pontuais foi necessária a alteração dos valores de *tracking* da fonte para conformação em espaços reduzidos.

Para casos específicos, foram selecionadas duas fontes adicionais. Para anotações que ainda exigissem o estilo “manual”, foi selecionada a fonte “Rock Salt”, e quando fosse necessária uma tipografia mais sóbria e com maior variedade de pesos e estilos, para contrastar com a fonte principal, seria utilizada a família Lato. Ambas as fontes estão disponíveis gratuitamente no *Google Fonts*.

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

Figura 100 – A fonte Rock Salt.

Fonte: autor.

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Figura 101 – A fonte Lato.

Fonte: autor.

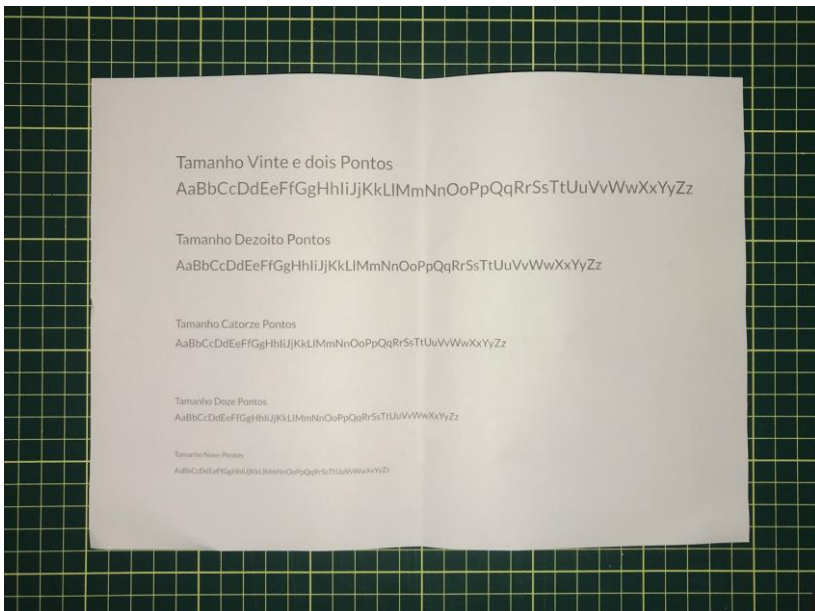


Figura 102 – Teste de legibilidade da fonte Lato.

Fonte: autor.

2.5.3.4 Ilustrações e elementos gráficos

Assim como as cores e a tipografia, o estilo de ilustração também foi baseado em conceitos pré-existentes, neste caso, o uso de *line art* e abordagem minimalista presente nas capas de ambos os EPs.

Com base nessas diretrizes, foram levantadas duas alternativas: arte “*doodle*”, mais orgânica e “emocional”; e arte geométrica, mais rígida e “racional”.

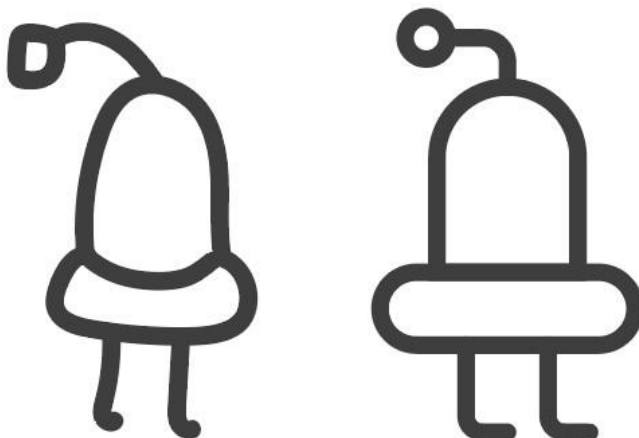


Figura 103 – Exemplos dos dois estilos de ilustração.

Fonte: autor.

Ambas as alternativas foram escolhidas, para serem empregadas em diferentes contextos, criando um contraste interessante de estilos.

2.5.4 Espelho da publicação

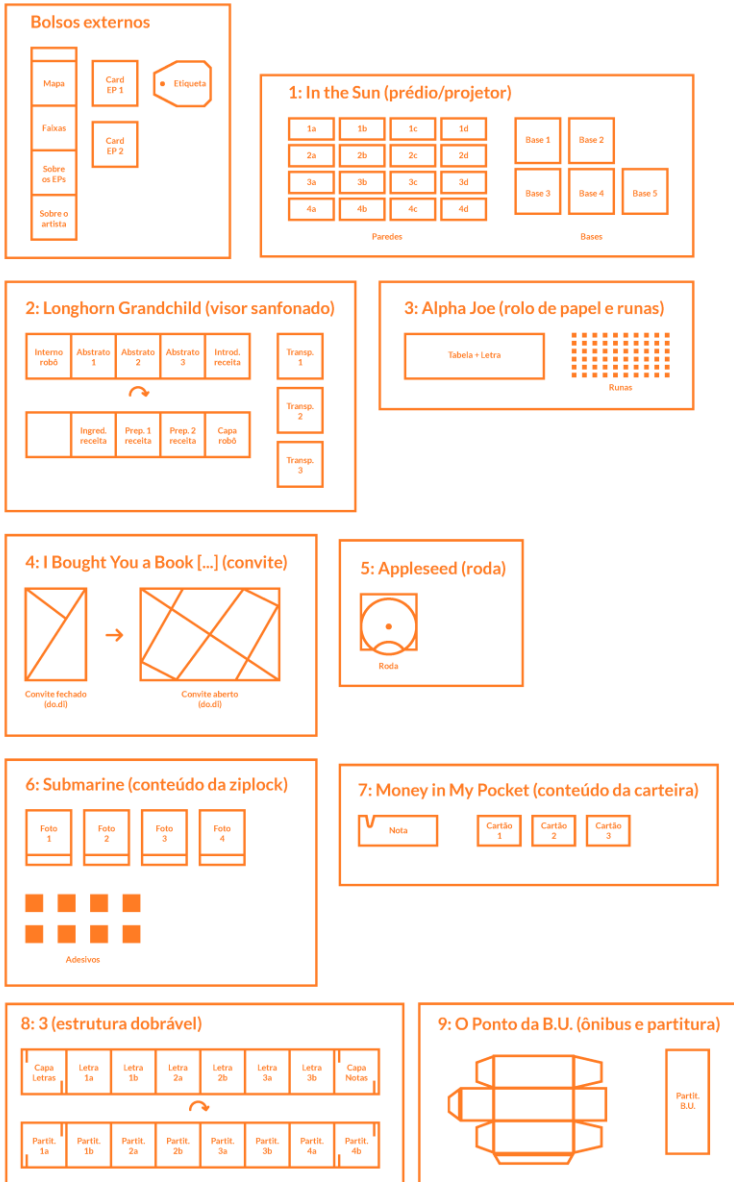


Figura 104 – Espelho da publicação
Fonte: autor.

Devido ao formato não-tradicional do livro-encarte, o espelho de publicação foi elaborado principalmente para fins de clareza da separação e distribuição do conteúdo impresso.

2.6 Materiais e Tecnologia

Aqui, é feito um levantamento de ferramentas e materiais que possam ser empregados na fase de experimentação e no produto final.

Durante a etapa de experimentação, foram utilizadas folhas de papel de diferentes gramaturas e cores, EVA, mesa de corte, estilete, tesoura, régua, canetas, lápis, cola, fita adesiva, folhas de acetato, bolsas *ziplock*, uma vasilha com água, linha, agulha, máquina de costura, tecidos variados, um kit de aplicação de ilhós, um celular e uma impressora.



Figura 105 – Alguns dos materiais utilizados.

Fonte: autor.

Com o andamento do projeto, novos materiais e tecnologias foram considerados para a confecção de novos testes e do modelo final. A lista dos mesmos pode ser encontrada no tópico 2.9.

2.7 Experimentação

Devido à natureza fragmentada do projeto, com as nove soluções independentes, a etapa de experimentação foi utilizada para que fossem testadas e refinadas as alternativas geradas anteriormente, principalmente quanto ao formato, estrutura e materiais. Por conta do grande número de soluções, apenas as alternativas mais interessantes de cada faixa foram selecionadas para os testes. A seguir, serão apresentadas as soluções das faixas e da caixa, além de um quadro síntese ao final, com a relação de cada uma com os três conceitos do projeto.

2.7.1 Soluções

2.7.1.1 “In The Sun”

Das alternativas geradas, foi selecionada a de projeção de sombras. O primeiro teste realizado foi o de projeção a partir de desenhos em folha de acetato, para que pudesse ser observada a viabilidade da solução.

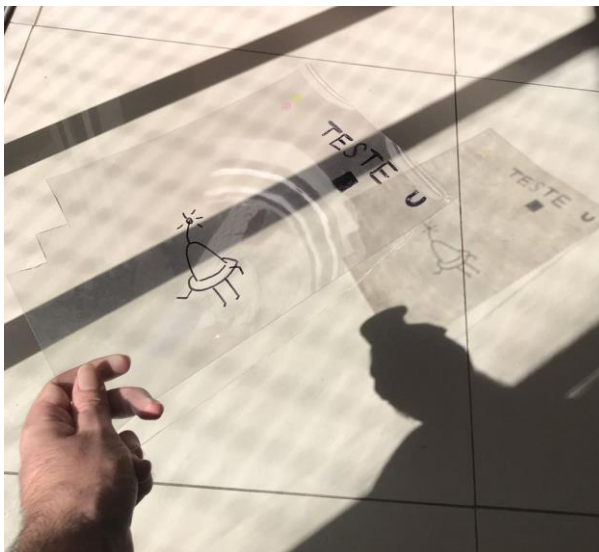


Figura 106 – Teste de projeção de sombra com luz solar.
Fonte: autor.

Em seguida, foi feita uma pesquisa sobre incidência de raios solares, para que fosse determinado se esta seria a fonte de luz utilizada. O que se constatou foi que, com o projetor totalmente na vertical, só seria possível se utilizar a luz solar mediante condições extremamente específicas (nos trópicos, durante o solstício de verão), havendo distorções de ângulo conforme o usuário se distanciasse destes pontos. Devido à época do ano da realização desta etapa do projeto e as coordenadas geográficas de Florianópolis, não seria possível realizar testes práticos capazes de determinar o funcionamento do projetor, e, portanto, a luz solar não seria a melhor escolha.

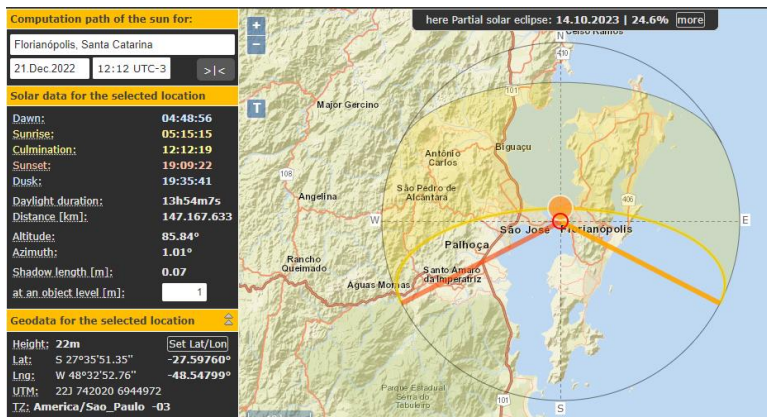


Figura 107 – Ângulo de incidência solar em Florianópolis em condições ideais (solstício de verão, às 12h).

Fonte: autor, utilizando [Suncalc.org](https://suncalc.org).

A fim de contornar as limitações impostas pelo uso do Sol, foi considerado o uso de uma lâmpada de ventilador de teto, porém, neste caso, a sombra resultante da projeção era demasiadamente difusa. Outro teste realizado foi com uma lanterna de celular, que resultou em boa projeção e definição.

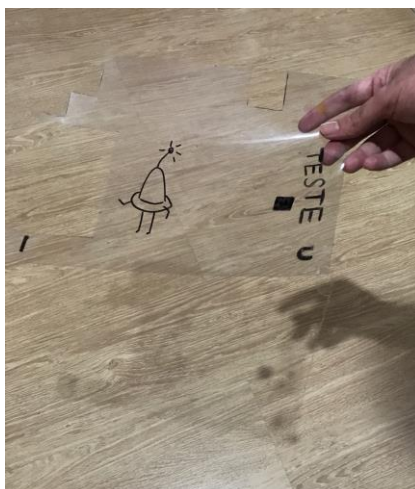


Figura 108 – Teste de projeção (lâmpada de teto).

Fonte: autor.



Figura 109 – Teste de projeção (lanterna de celular).

Fonte: autor.

Tendo em vista que a lanterna oferece os melhores resultados, foi a escolhida como fonte de luz, sendo necessárias compensações de distorção para a emissão em cone, diferente da incidência de raios solares inicialmente considerada (raios paralelos).

Partindo para os testes de construção, foram elaborados diferentes modelos utilizando folhas de acetato, linha e agulha. O primeiro modelo teve como objetivo verificar a viabilidade do método pensado para construção do projetor.



Figura 110 – Primeiro modelo de construção de In The Sun.

Fonte: autor.

Em seguida, para avaliar a capacidade de projeção com múltiplas camadas e medir a distorção ocasionada pela emissão de luz da lanterna, a peça foi fixada a um celular apoiado em uma bancada, com sua lanterna apontada para baixo, e, utilizado um marcador preto, foi escrito o título da faixa nas folhas enquanto se observavam as sombras em tempo real. O resultado foi uma projeção satisfatória dos caracteres, que comprovou a necessidade de uso de letras menores de acordo com a proximidade da lâmina de acetato da fonte de luz.



Figura 111 – Segundo modelo de construção de In The Sun.

Fonte: autor.

Depois, um segundo modelo foi construído, com 5 folhas de acetato medindo 8x8 centímetros, com um espaçamento de 4 centímetros entre elas, se aproximando mais da solução final. O modelo foi montado com a lanterna, e para definição da disposição e tamanho dos caracteres em cada folha, foram recortadas letras de papel, que poderiam ser facilmente remanejadas para compor uma guia para a arte final.



Figura 112 – Terceiro modelo de In The Sun.

Fonte: autor.

Definidos os tamanhos e a disposição das letras, estes dados foram registrados para que fossem desenhados os caracteres a serem impressos na transparência. O estilo adotado nesta etapa foi diretamente baseado nos recortes utilizados no teste: letras espessas com pontas bem definidas, a fim de oferecer melhor legibilidade quando projetadas, ainda mantendo o conceito “vibrante”.

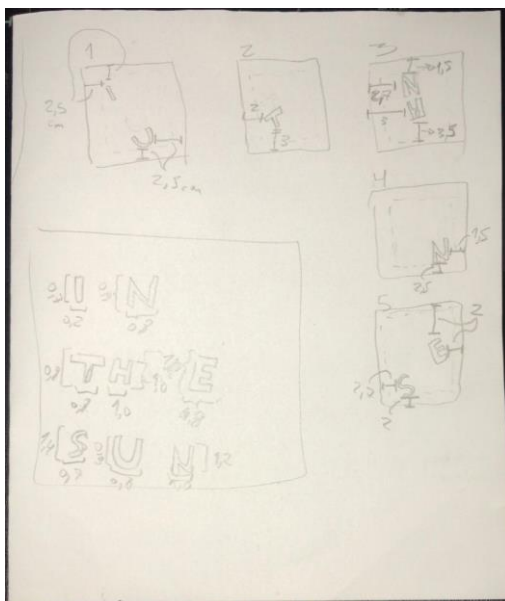


Figura 113 – Anotações de tamanho e posição dos caracteres.

Fonte: autor.

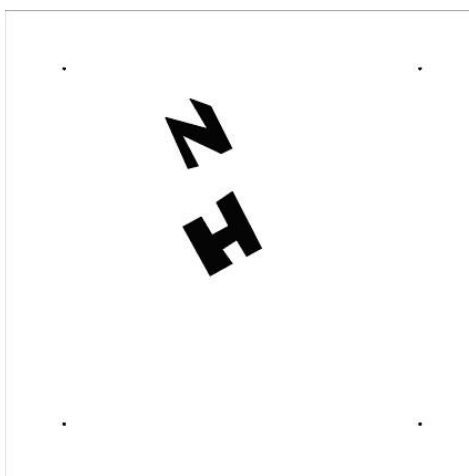


Figura 114 – Exemplo de caracteres desenhados para o título.

Fonte: autor.

Por não terem sido encontradas gráficas rápidas que imprimissem em acetato para a construção do modelo, optou-se, ao invés disto, imprimir os caracteres em adesivo vinil transparente, que por sua vez seria colado sobre folhas de acetato. Foi realizada uma montagem da solução adaptada, através da qual se constatou que a única mudança no resultado era uma projeção ligeiramente “leitosa”, mas ainda legível, considerada, portanto, adequada ao projeto.



Figura 115 – Projeção das folhas de acetato com adesivos.

Fonte: autor.

Para completar o formato de prédio pretendido nesta solução, seriam necessárias paredes fixadas às bases. As laterais do prédio foram testadas em papel couchê brilho de gramatura 300, fixadas às lâminas de acetato com linha. O primeiro teste foi o de materiais, a fim de verificar a viabilidade da solução.

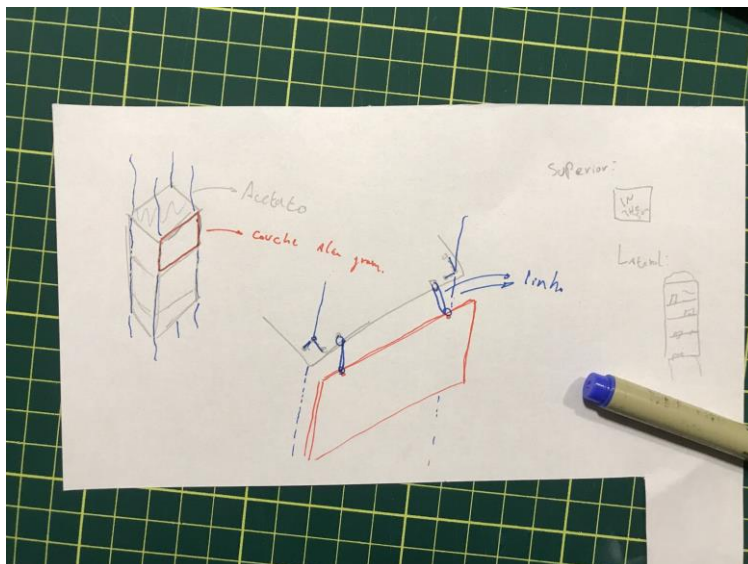


Figura 116 – Croqui da estratégia de fixação.
Fonte: autor.



Figura 117 – Teste de fixação do couchê em acetato com linha.
Fonte: autor.

Após esta validação, a letra da canção foi segmentada em 16 partes, de forma que cada “parede” possuisse ao menos um verso.

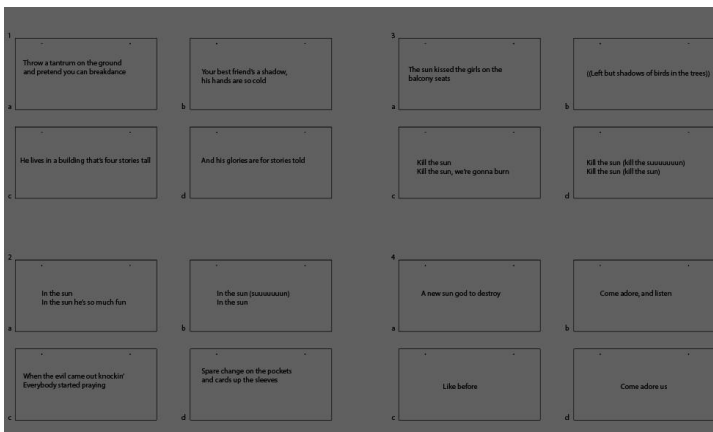


Figura 118 – Distribuição da letra pelas paredes.

Fonte: autor.

2.7.1.2 “Longhorn Grandchild”

Os testes para esta solução foram realizados utilizando diferentes papéis, caneta, tesoura, cola, linha e uma máquina de costura. O primeiro modelo foi uma visualização tridimensional dos bolsos, montada em folhas sulfite. A partir deste modelo constatou-se a viabilidade da solução, e foi construído outro protótipo, com o objetivo de se testar uma gramatura mais alta e fechamento dos bolsos com costura.

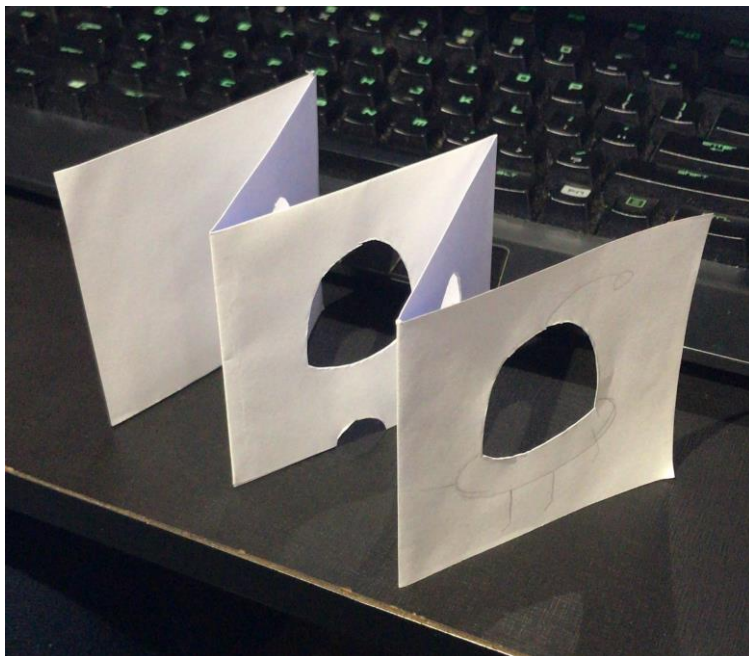


Figura 119 – Primeiro modelo de Longhorn.

Fonte: autor.



Figura 120 – Segundo modelo de Longhorn.

Fonte: autor.

Ao longo do processo de testagem, foi observado que a receita de sorvete, inicialmente localizada inteiramente na contracapa, seria melhor apresentada ao longo de um dos lados da “sanfona”, com um texto introdutório, ingredientes e modo de preparo, além da possibilidade de aproveitamento do formato do visor do robô para ilustração do sorvete pronto, de cabeça para baixo.

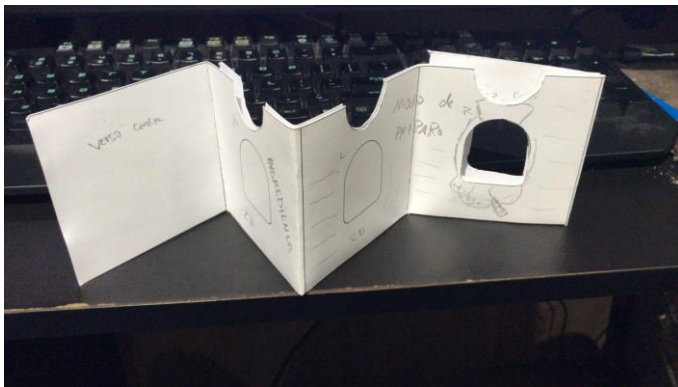


Figura 121 – Terceiro modelo de Longhorn.

Fonte: autor.

Alternativa selecionada incluía o uso de folhas de acetato com impressão colorida para que o usuário preenchesse o visor do robô, com a letra da canção distribuída ao longo das 3 lâminas, nas bordas. A título de visualização e teste de interação com os modelos de bolsos, foi feito um modelo utilizando caneta e acetato.



Figura 122 – Guia de transparência Longhorn.

Fonte: autor.

A fim de realizar testes de cor, tamanho e legibilidade da tipografia, foi feita a impressão das lâminas, no entanto, assim como na solução da faixa In The Sun, foi necessária a alteração para impressão em adesivo vinil transparente colado sobre as folhas de acetato.

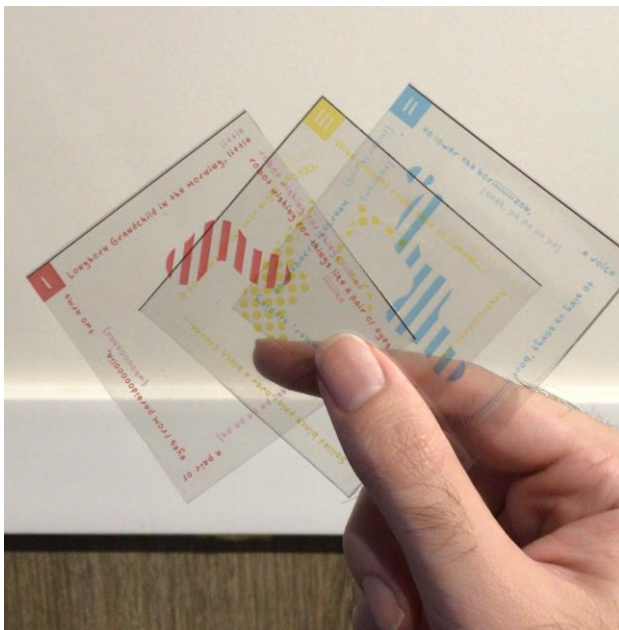


Figura 123 – Teste de material e tecnologia das transparências Longhorn.
Fonte: autor.

2.7.1.3 “Alpha Joe”

Durante esta etapa, foi definida uma forma de recompensar o usuário por participar do “jogo” incluído na solução: como o sistema Futhark é composto por 24 runas, é possível atribuir um valor numérico para cada uma, de forma que a escrita de palavras resulte em uma sequência numérica, que pode ser explorada como uma senha. Assim, foi determinado que o usuário deveria utilizar as runas contidas no saco para formar palavras específicas destacadas na letra da canção e, a partir de um código QR, utilizar a combinação numérica resultante como senha para acessar conteúdo extra do EP, neste caso, versões prévias e fragmentos de algumas faixas.

Quanto à materialização, foram inicialmente elaborados dois modelos de saco, a título de visualização, um com base costurada e outro sem.



Figura 124 – Testes de saco.

Fonte: autor.

Posteriormente, tendo como referência uma bolsa de microfone de lapela, foi construído o saco do modelo, apresentado no tópico 2.9.



Figura 125 – Referência de saco.

Fonte: autor.

2.7.1.4 “I Bought You A Book On Birds In San Francisco”

Como a solução é estruturalmente mais simples que as demais, baseada apenas na dobra de uma única folha, era do interesse do autor que o esquema de dobras fosse não-tradicional, a fim de atribuir um caráter experimental à peça. Uma solução encontrada foi o [do.di \(Dobra Diagonal\)](#), criado por [William Carvalho](#), a partir do qual seria possível explorar os formatos gerados pelas dobras para apresentar a letra da canção acompanhada de ilustrações e outras intervenções. Primeiro, foi feito um reconhecimento do formato, para que fossem observadas as primeiras possibilidades de uso.

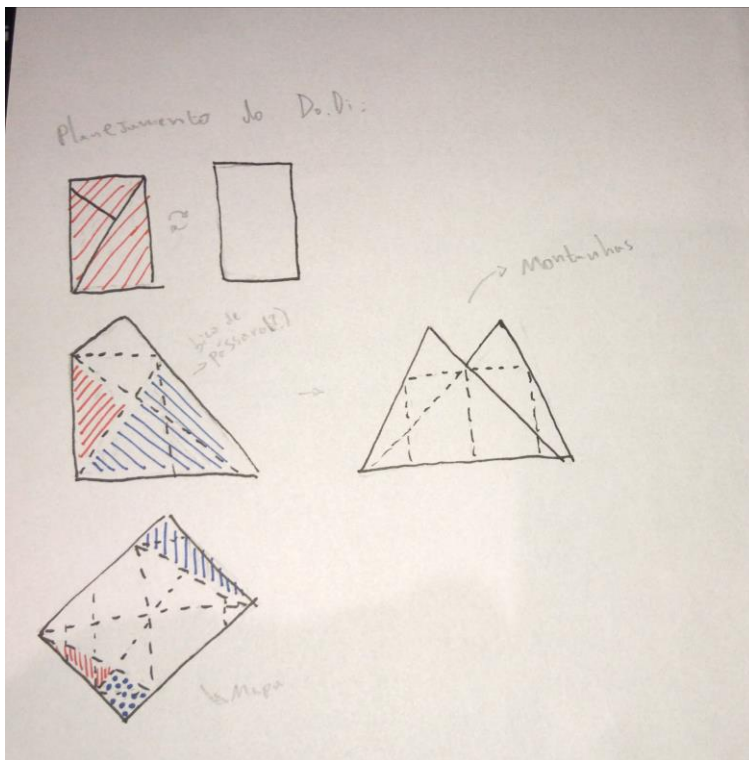


Figura 126 – Planejamento do uso do do.di.

Fonte: autor.

Para a experimentação, foram utilizadas folhas sulfite A4, onde foram impressos gabaritos do esquema de dobra. As folhas então foram dobradas, e as faces foram identificadas, e depois foi feito um rascunho de ilustrações e distribuição da letra da canção ao longo da folha, que serviria de guia para a criação da arte a ser impressa na versão final da solução.

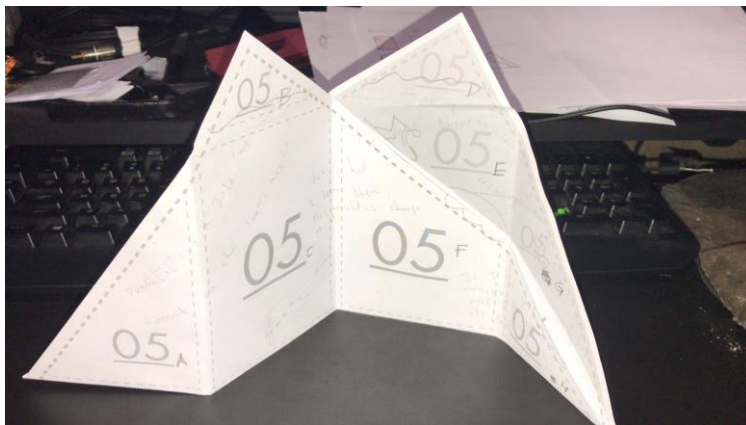


Figura 127 – do.di demarcado.

Fonte: autor.

Durante a experimentação, constatou-se que o formato complementa bem a estrutura da música, principalmente no que diz respeito ao tema de “fluxo de ideias anotadas”, podendo ser explorado um estilo análogo às anotações soltas em cadernos do autor.



Figura 128 – Cadernos de anotação do autor.

Fonte: autor.

2.7.1.5 “(They Called Me John) Appleseed”

Para a realização de testes desta solução, foram utilizados papel sulfite, tesoura, estilete, caneta, uma impressora e um kit de aplicação de ilhós. O primeiro modelo construído teve como objetivo testar o espaço disponível para escrita e o formato dos recortes.

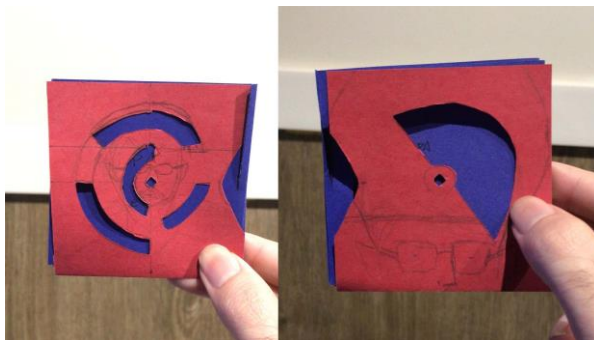


Figura 129 – Primeiro modelo Appleseed.

Fonte: autor.

Através deste teste, constatou-se que a melhor disposição de recortes e texto se dá em anéis concêntricos, alternando entre área revelada e área oculta a cada um quarto da curva.

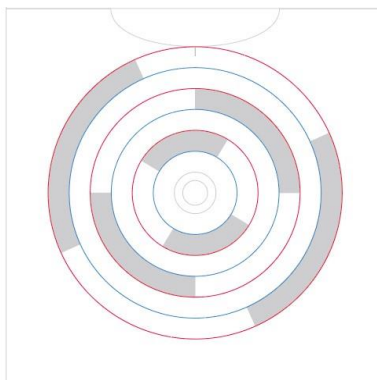


Figura 130 – Exemplo de disposição otimizada de texto, onde cinza representa área com texto.

Fonte: autor.

O segundo modelo também foi desenvolvido em folha sulfite, com um gabarito de anéis onde seriam feitos os vazamentos, e teve como intuito testar o movimento da roda com o ilhós aplicado em papel.



Figura 131 – Segundo modelo Appleseed.

Fonte: autor.

Definido o formato e método de construção da solução, foi elaborada uma guia impressa utilizando a fonte escolhida para o projeto, a fim de se determinar se o espaço disponível para a escrita possibilitaria o uso de um tamanho de fonte e *tracking* adequados.

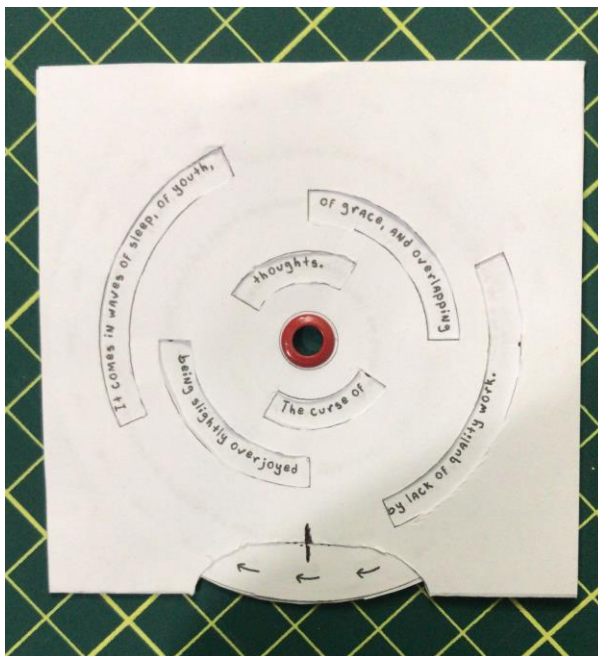


Figura 132 – Terceiro modelo Appleseed.

Fonte: autor.

A partir deste modelo, constatou-se que a alternativa era viável, sendo necessárias apenas pequenas alterações relacionadas à posição das linhas de texto em alinhamento com os recortes da “capa”.

2.7.1.6 “Submarine”

No caso desta faixa, dois testes foram realizados: o de potencial de vedação da bolsa *ziplock*, a fim de se determinar a viabilidade do conceito “à prova d’água” (Figura 132); e o das dimensões máximas comportadas no interior da bolsa, para o qual foram utilizados EVA e papel couchê de alta gramatura (Figura 133)



Figura 133 – Teste à prova d'água (Submarine).
Fonte: autor.

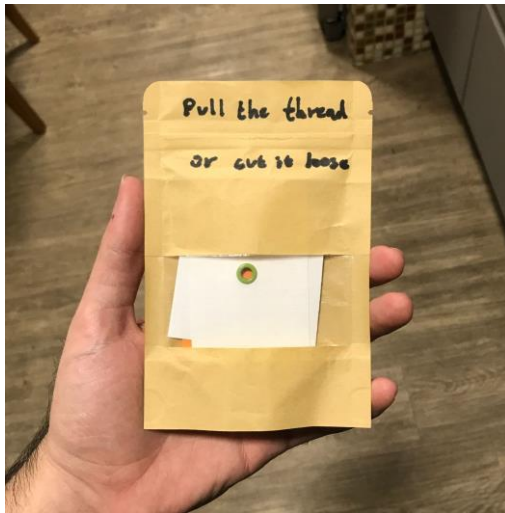


Figura 134 – Teste de dimensões internas (Submarine).
Fonte: autor.

A forma escolhida para incluir a letra da música na solução foi escrevê-la nas próprias fotografias.

2.7.1.7 “Money in My Pocket”

Na etapa de experimentação, foram feitos testes de costura do bolso, de construção da carteira e impressão 3D da chave e do chaveiro, realizada no LabPronto3D da UFSC.



Figura 135 – Teste de construção do bolso de Money in My Pocket.

Fonte: autor.

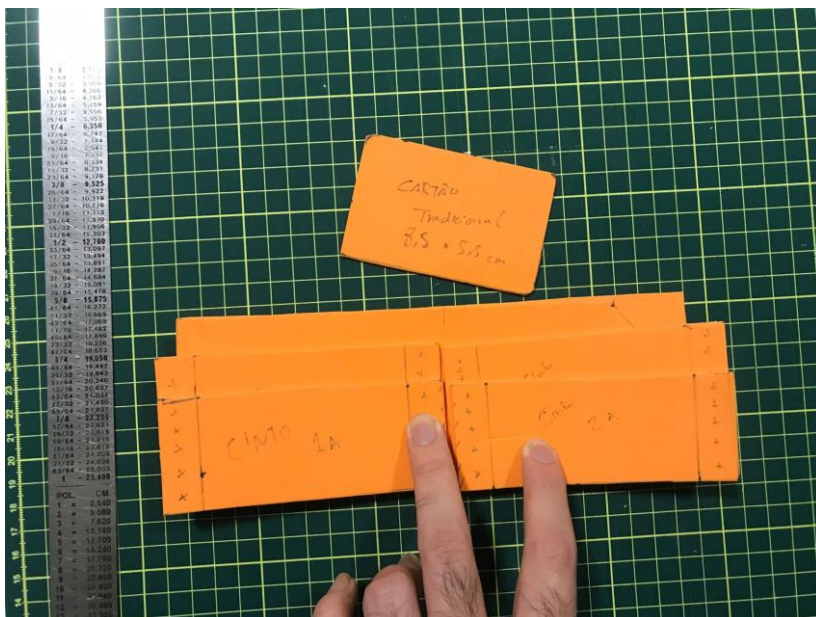


Figura 136– Teste de construção da carteira, em EVA.

Fonte: autor.



Figura 137 – Chaveiro e chave impressos em 3D.

Fonte: autor.

Foi também determinado o conteúdo da carteira: 3 cartões (um de crédito, um de ônibus e um de biblioteca) e uma nota rasgada contendo a letra da canção. Estes elementos podem ser observados no tópico 2.9.

Durante esta etapa, foi constatado que a chave seria pequena demais para comportar um código QR funcional, e por este motivo, o código deve constar em um dos cartões.

2.7.1.8 “3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)”

Durante a etapa de experimentação, a partir do manuseio de um modelo de papel sanfonado, observou-se que um determinado número de painéis, quando conectado de forma específica, pode formar um “livro tridimensional” de três faces quando encaixado de um lado (onde seriam escritas as letras referentes a cada parte), e quatro faces quando encaixado no verso (onde seriam apresentadas as partituras e cifras de cada seção).

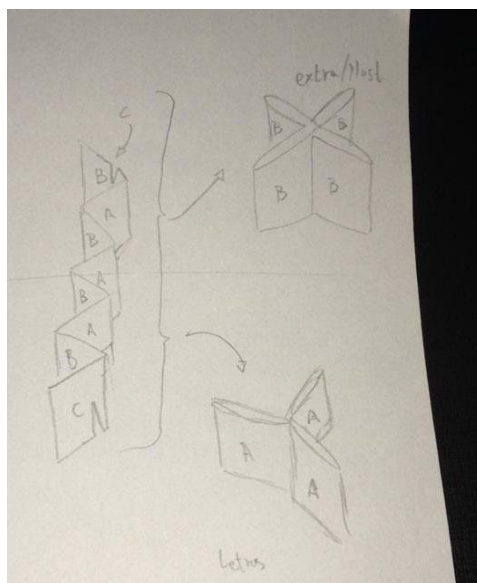


Figura 138 – Anotações da alternativa 3 (encaixe).

Fonte: autor.

Com esta nova alternativa em mente, foram elaborados alguns modelos de visualização, utilizando diferentes tipos de papel.

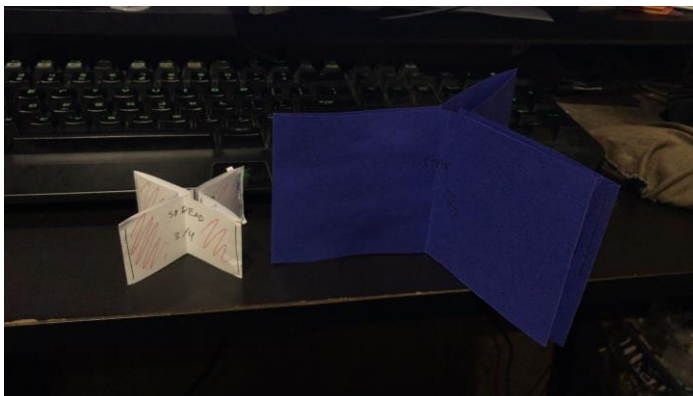


Figura 139 – Modelos da solução “3”.

Fonte: autor.

2.7.1.9 “O Ponto da B.U.”

Por conta de limitações tecnológicas, as alternativas originalmente levantadas na etapa de geração foram dispensadas, sendo desenvolvida uma nova alternativa: uma caixa em formato de ônibus, construída em *papercraft*, com uma folha enrolada no interior, apresentando de maneira separada as “frases” musicais que compõem a faixa, oferecendo ao usuário a possibilidade de tocar sua própria versão a partir de uma reordenação das partes ao tocar. Mais detalhes sobre a solução podem ser encontrados no tópico 2.9.

2.7.1.10 Caixa

Após um planejamento de formato base utilizando software 3D, foi realizado um teste de construção da bolsa utilizando tecido forrado com EVA, a fim de se verificar as dimensões da mesma, bem como possibilitar a visualização da solução no mundo real.

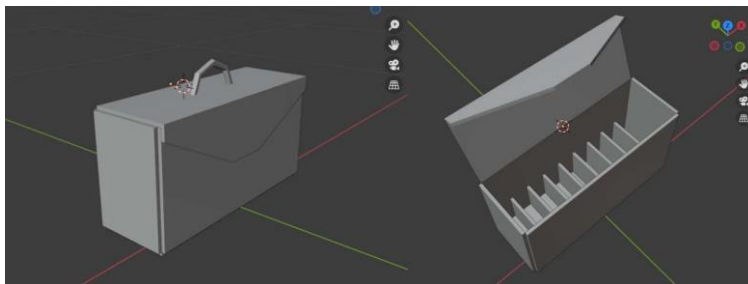


Figura 140 – Planejamento da caixa em 3D.

Fonte: autor.

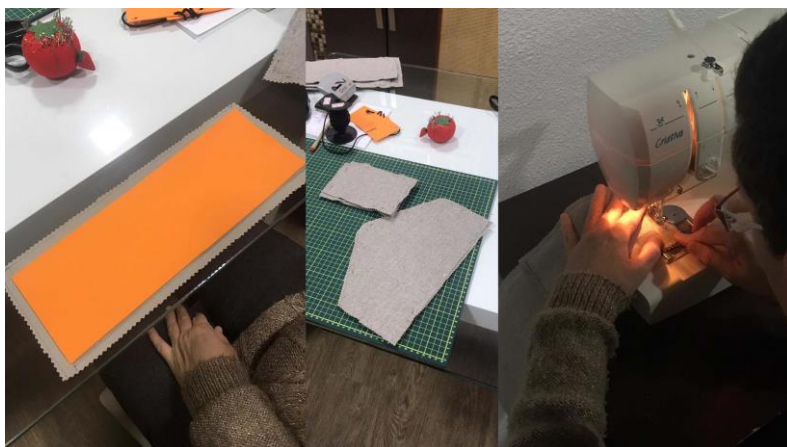


Figura 141 – Confeção do modelo de teste da caixa.

Fonte: autor.



Figura 142 – Primeiro modelo de teste da caixa montado.

Fonte: autor.

Após a montagem do modelo, constatou-se que deveriam ser feitas algumas alterações nas medidas, além da inclusão de papel paraná para tornar as faces rígidas, a fim de evitar danos às peças incluídas, e a adição de uma forma de fechar a tampa da mochila. Com estas alterações em mente, foi criado um segundo plano de construção da caixa final.

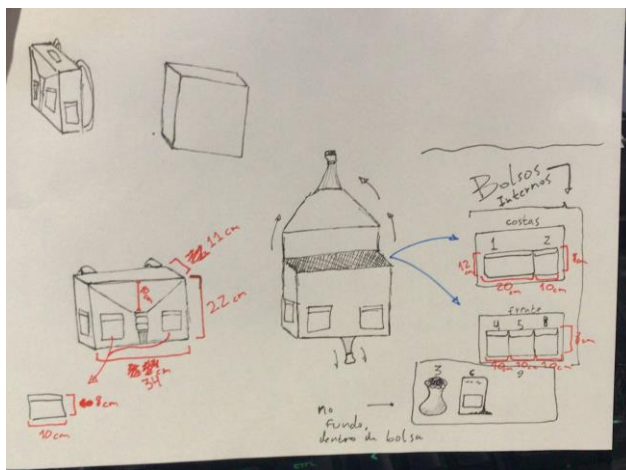


Figura 143 – Especificações para o modelo de caixa.

Fonte: autor.

Como solução para o fechamento da tampa, foi estudado o uso tanto de fecho de engate rápido quanto de ímãs. O método escolhido foi o de ímãs, por se assemelhar mais com a referência da mochila dos quadrinhos.



Figura 144 – Opções de fecho da caixa

Fonte: autor.

A fim de incluir acesso às músicas e informação ao usuário, seriam desenvolvidas peças a serem inseridas nos bolsos externos da mochila: cartões com código QR para as faixas e um “guia” temático intitulado “check-tracklist de viagem” traria informações como conteúdo da mochila, informações sobre os EPs nela explorados, e sobre o artista.

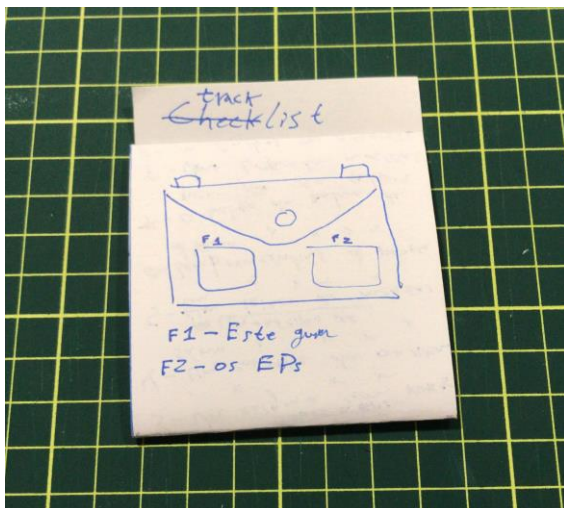


Figura 145 – Planejamento do guia (fechado).

Fonte: autor.

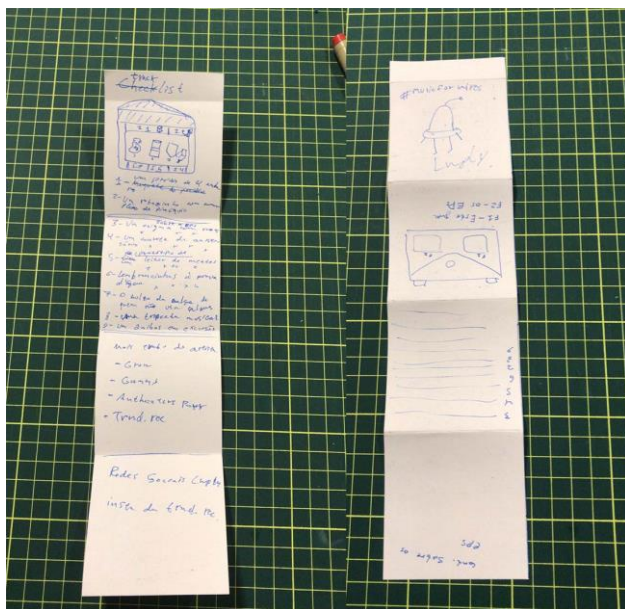


Figura 146 – Planejamento do guia (aberto, frente e verso).

Fonte: autor.

2.7.2 Avaliação da presença dos conceitos nas soluções

Os três conceitos levantados durante a etapa de criatividade foram aplicados no projeto como um todo, no entanto, algumas das soluções permitiam a exploração mais aprofundada de um conceito em detrimento de outros. O quadro abaixo apresenta a distribuição dos conceitos nas soluções elaboradas para as nove faixas e a caixa.

Solução	Vibrante	Musical	Experimental
Caixa (mochila)	●		●
In the Sun (prédio/projetor)	●		●
Longhorn (visor sanfonado)	●	●	●
Alpha Joe (saquinho enigma)		●	●
I Bought You A Book (convite)	●		●
Appleseed (roda)	●	●	●
Submarine (ziplock)		●	●
Money in My Pocket (bolso)	●	●	●
3 (estrutura dobrável)	●	●	●
O Ponto da B.U. (ônibus)	●	●	●

Quadro 3 – Distribuição dos conceitos pelas soluções.

Fonte: autor.

2.8 Desenho de construção

Definida as soluções a serem aplicadas no modelo final, foram preparados os arquivos contendo as artes e instruções necessárias para a confecção do produto, que podem ser acessados em uma [pasta do Google Drive](#).

A seguir, serão descritos os componentes cada solução, assim como os materiais impressos necessários para sua confecção.

2.8.1 In The Sun

A peça é composta por:

- Cinco bases de acetato, medindo 8 cm por 8 cm cada, com impressão 1x0 cores;
- Dezesesseis “paredes” de papel couchê 300 g/m², medindo 8 cm por 4 cm cada, com impressão 4x1 cores.

2.8.2 Longhorn Grandchild

A peça é composta por:

- Um modelo para confecção dos bolsos em papel couchê 115 g/m², medindo 40,7 cm por 16,1 cm, com impressão 4x4 cores;
- Três lâminas de acetato, medindo 7 cm por 7 cm cada, com impressão 4x0 cores.

2.8.3 Alpha Joe

A peça é composta por:

- Sessenta runas de papel couchê 300 g/m², medindo 2 cm por 2,5 cm cada, com impressão 4x4;
- Um guia de referência de papel offset 90 g/m², medindo 26,5 cm por 8 cm, com impressão 4x4 cores.

2.8.4 I Bought You a Book On Birds in San Francisco

A peça é composta por:

- Um modelo para confecção do convite em papel couchê 115 g/m², medindo 22,4 cm por 15,8 cm, com impressão 4x4 cores.

2.8.5 Appleseed

A peça é composta por:

- Uma base de papel couchê 300 g/m², medindo 9 cm por 18,1 cm, com impressão 4x0 cores;
- Uma roda de papel couchê 300 g/m², medindo 8,8 cm de diâmetro, com impressão 4x4 cores.

2.8.6 Submarine

A peça é composta por:

- Quatro fotografias impressas em revelação digital, medindo 5,5 cm por 6,7 cm cada;
- Oito adesivos em vinil transparente, medindo 4 cm por 5,5 cm cada;
- Uma etiqueta de papel couchê 300 g/m², medindo 5 cm por 1,2 cm, com impressão 4x0 cores.

2.8.7 Money in My Pocket

A peça é composta por:

- Três cartões de papel couchê 300 g/m², medindo 8 cm por 5 cm cada, com impressão 4x4 cores;
- Uma nota de papel couchê 115 g/m², medindo 15 cm por 6,5 cm, com impressão 4x4 cores;
- Uma chave e um chaveiro confeccionados em polímero através de impressão 3D, medindo 3 cm por 5 cm.

2.8.8 3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)

A peça é composta por:

- Duas partes do modelo dobrável em papel couchê 300 g/m², uma medindo 45 cm por 9 cm, e outra 36 cm por 9 cm, ambas com impressão 4x4 cores.

2.8.9 O Ponto da B.U.

A peça é composta por:

- Um modelo para construção do ônibus em papel couchê 300 g/m², medindo 21,7 cm por 17,9 cm, com impressão 4x4 cores;
- Uma partitura de papel couchê 115 g/m², medindo 96,6 cm por 28,7 cm, com impressão 4x4 cores.

2.8.10 Caixa

As peças impressas inseridas no exterior da caixa são compostas por:

- Um modelo para construção do “Check-tracklist de viagem” em papel couchê 115 g/m², medindo 7 cm por 30,9 cm, com impressão 4x4 cores;
- Dois cartões contendo as artes e códigos QR das músicas em papel couchê 300 g/m², medindo 6,5 cm por 6,5 cm cada, com impressão 4x4 cores;
- Uma etiqueta de papel couchê 300 g/m², medindo 7 cm por 5,5 cm, com impressão 4x4 cores.

2.9 Modelo de Apresentação

Nesta etapa é apresentado o modelo final do projeto, derivado das etapas de pesquisa, conceituação e experimentação realizadas anteriormente. Um vídeo com uma demonstração pode ser acessado [aqui](#).

A título de clareza, as soluções serão apresentadas individualmente, a começar pela caixa.

2.9.1 Caixa

O primeiro contato do usuário com o livro-encarte se dá por meio da caixa, neste caso, mochila de Longhorn Grandchild. Ela possui dois bolsos frontais e uma alça superior, onde pode ser encontrada uma etiqueta, que traz a identificação do personagem de um lado, e uma ilustração no verso. Na traseira, a mochila possui duas tiras para braços, apenas decorativas.



Figura 147 – A caixa finalizada (frente).

Fonte: autor.



Figura 148 – A caixa finalizada (traseira)

Fonte: autor.



Figura 149 – Etiqueta da mochila.

Fonte: autor.

No bolso frontal esquerdo, é possível encontrar o “check-tracklist de viagem” de Longhorn, que o usuário pode utilizar como guia do livro-encarte em um primeiro contato. Nele consta uma breve descrição de cada peça contida na mochila, informações sobre os dois EPs, uma seção “sobre o artista” (com outros trabalhos) e informações de redes sociais.



Figura 150 – Check-tracklist (fechado).

Fonte: autor.



Figura 151 – Check-tracklist (aberto).

Fonte: autor.

No bolso direito, dois cartões cumprem o papel tradicionalmente delegado a discos ou fitas, trazendo códigos QR para os respectivos EPs em *playlists* no Youtube.



Figura 152 – Códigos de acesso às músicas.

Fonte: autor.

Abrindo os ímãs que seguram a tampa, o usuário encontra as soluções individuais de cada uma das nove faixas, sendo cinco delas distribuídas em bolsos internos e quatro na base da mochila.



Figura 153 – Abertura da caixa

Fonte: autor.



Figura 154 – Visão interior da caixa

Fonte: autor.

A partir daqui, o usuário pode escolher uma faixa para interagir, utilizando o “check-tracklist” como referência.

2.9.2 In The Sun

A solução final da faixa In The Sun foi o prédio referenciado na canção. Ele fica localizado no primeiro bolso interno da mochila, e encontra-se planejado.

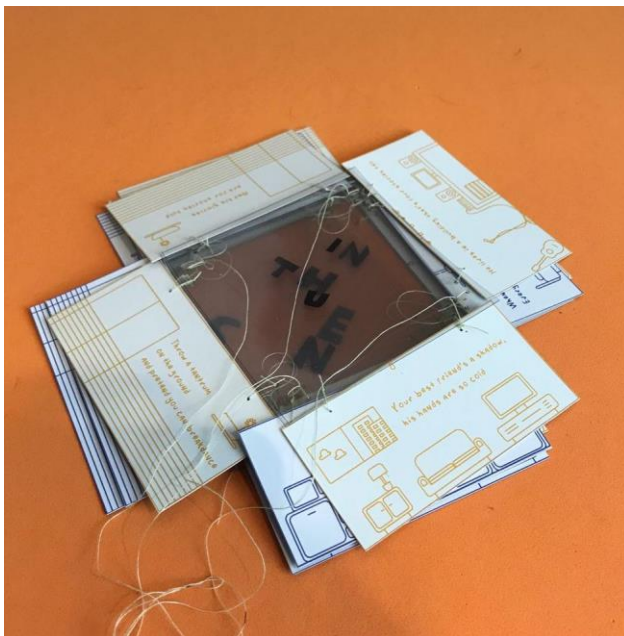


Figura 155 – Prédio de In The Sun (planejado)

Fonte: autor.

Na estrutura da peça, o usuário pode tanto levantar o prédio pelas alças superiores a fim de montá-lo para ler a letra distribuída pelas laterais e observar os apartamentos, quanto realizar a projeção do título da faixa. Para utilizar a função de projetor, o usuário deve pousar as alças sobre seu celular, de modo que a lanterna do mesmo fique apontada para baixo, e realizar pequenos ajustes de alinhamento e distância do chão de acordo com o modelo do aparelho.



Figura 156 – Prédio de In The Sun (alçado)

Fonte: autor.

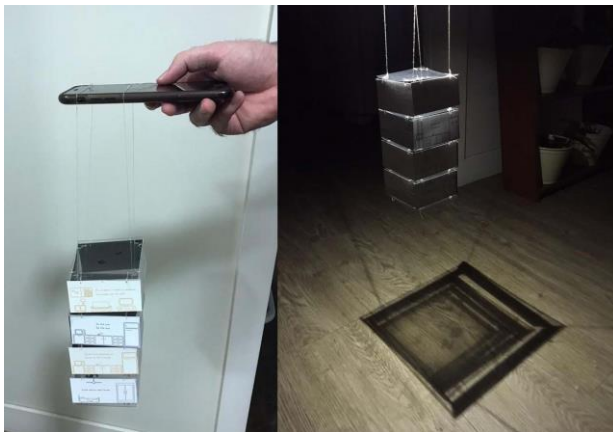


Figura 157 – Prédio de In The Sun (montado)

Fonte: autor.

2.9.3 Longhorn Grandchild

A solução final para esta faixa foi o livro sanfonado com bolsos para inserção de transparências no visor de Longhorn, que por sua vez contém a letra da canção. Localizada no bolso ao lado de In The Sun, a peça apresenta como interação a possibilidade de manipulação do visor a partir da rotação das transparências contidas nos bolsos, resultando em diferentes formatos e combinações.

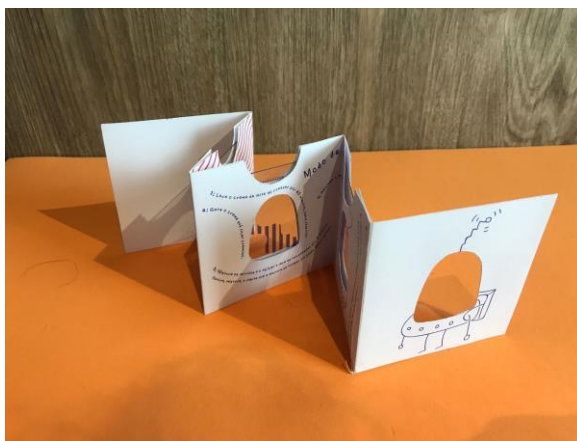


Figura 158 – Solução Longhorn Grandchild

Fonte: autor.

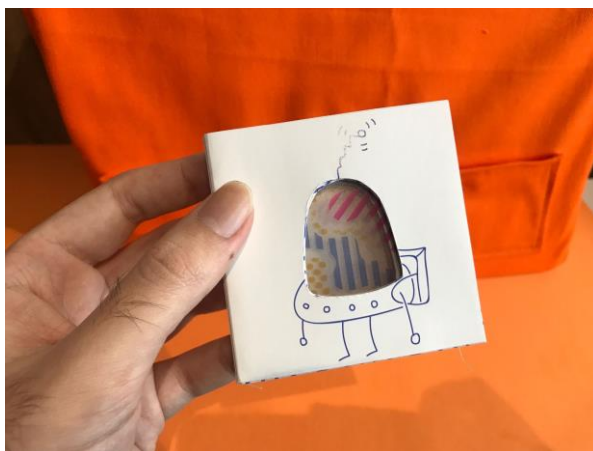


Figura 159 – Solução Longhorn Grandchild (frente)

Fonte: autor.



Figura 160 – Solução Longhorn Grandchild (bolsos)
Fonte: autor.



Figura 161 – Solução Longhorn Grandchild (transparências)
Fonte: autor.

A letra da canção pode ser encontrada nas laterais das transparências, com a voz principal em maior evidência, e as vozes de apoio no entorno. Em algumas frases, a diagramação dos versos reflete movimentos melódicos.

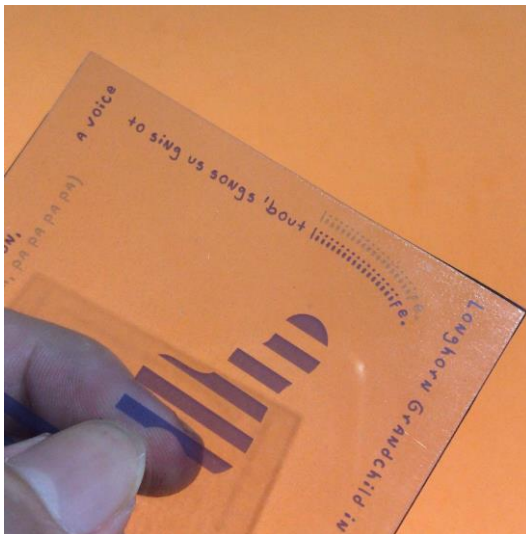


Figura 162 – Solução Longhorn Grandchild (letra)

Fonte: autor.

No verso do livro sanfonado, o usuário encontra a receita de sorvete de mirtilo referenciada na letra da música, com um texto introdutório que sugere consumo da sobremesa em paralelo à escuta da faixa. No último painel, o visor serve como taça para uma ilustração do sorvete pronto.

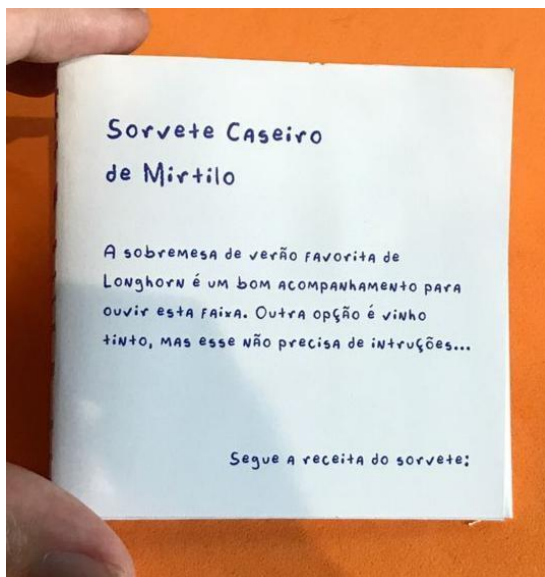


Figura 163 – Capa da receita de sorvete
Fonte: autor.



Figura 164 – Ingredientes da receita de sorvete
Fonte: autor.



Figura 165 – Modo de preparo da receita
Fonte: autor.

2.9.4 Alpha Joe

A solução final da faixa é um saquinho aveludado contendo sessenta runas *Futhark* e uma folha de papel enrolada com uma linha. O saquinho fica localizado na base da mochila.



Figura 166 – Saquinho Alpha Joe
Fonte: autor.



Figura 167 – Conteúdo do saquinho
Fonte: autor.

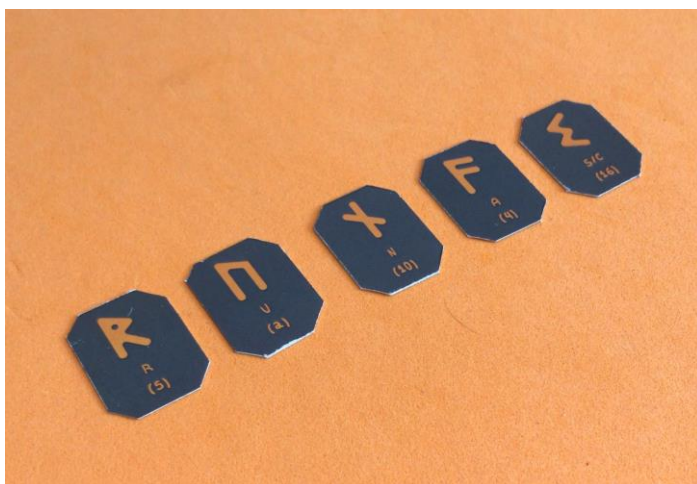


Figura 168 – As runas da solução
Fonte: autor.

Desenrolando o papel, o usuário encontra uma tabela de referência com as equivalências das runas no alfabeto latino e exemplos de cada som aplicado ao português.

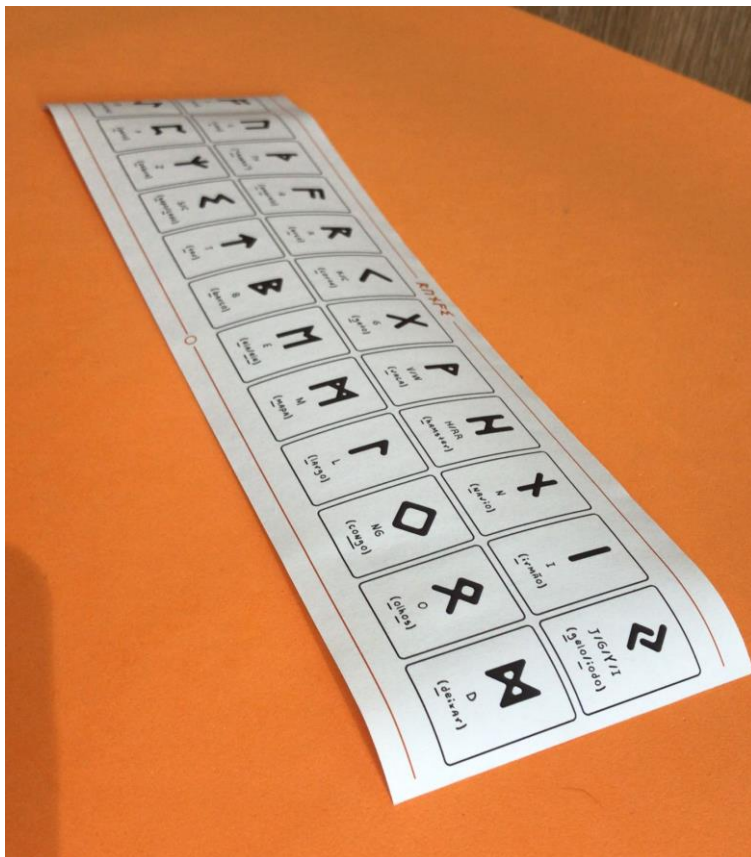


Figura 169 – Referência das runas

Fonte: autor.

No verso da mesma folha está a letra da canção, identificada pelo título “Alpha Joe” escrito foneticamente em *Futhark*. Além da letra, um código QR que, quando escaneado, leva o usuário a uma página onde ele deve informar uma senha.

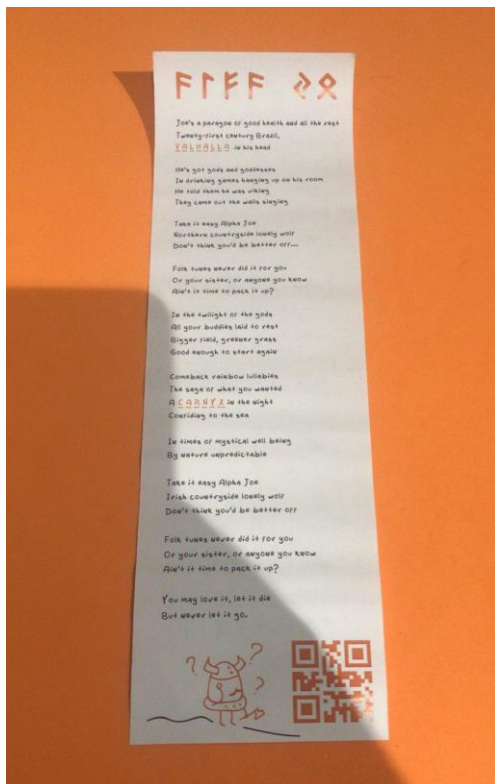


Figura 170 – Letra de Alpha Joe com enigma.

Fonte: autor.

Para descobrir a senha, o usuário deve utilizar as runas para formar as palavras destacadas em laranja na letra da canção (“valhalla” e “carnyx”), e sequenciar os valores numéricos associados a cada caractere. Mediante a resolução do enigma, o usuário ganha acesso a uma pasta do *Google Drive* contendo 11 arquivos de áudio, apresentando versões alternativas e fragmentos de processo das faixas do EP de 2021.

2.9.5 I Bought You A Book On Birds In San Francisco

A solução final desta faixa foi o desenvolvimento de um convite de aniversário realizado em uma reserva ecológica fictícia pertencente ao universo do álbum. O convite pode ser encontrado no bolso em frente ao da solução Longhorn Grandchild.

Através deste convite, estruturado como uma série de anotações e ilustrações tanto sobre o aniversário em questão quanto características do parque ecológico, o usuário conhece um pouco dos aspectos naturais do universo do EP a partir da combinação de faces resultante da Dobra Diagonal (do.di) de William Carvalho.

Na parte frontal, o usuário encontra informações referentes à festa, como data (“no dia do aniversário do aniversariante”), local (“Parque Ecológico Budabega”) e sugestões de itens para levar ao evento (“roupa de banho e material de escalada”). No verso, ele se depara com a primeira face da dobra do.di, que inclui o título da canção (também o primeiro verso da mesma) e a ilustração de uma borboleta, que faz referência à letra da música.



Figura 171 – Convite de aniversário.

Fonte: autor.

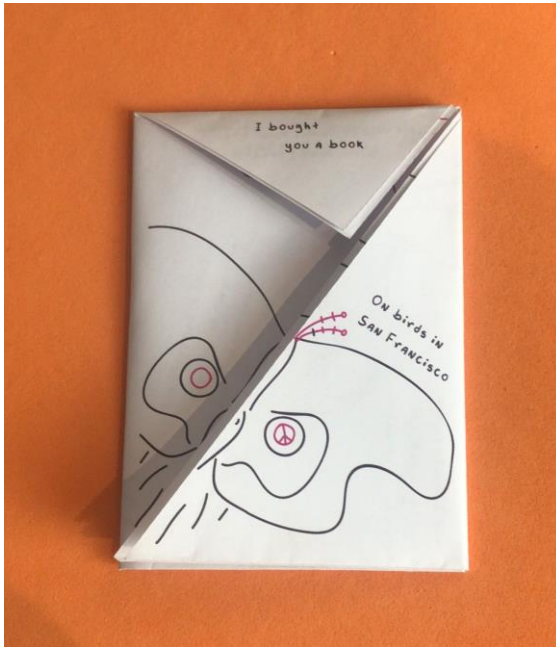


Figura 172 – Primeira face do.di.

Fonte: autor.

Ao abrir as abas para revelar a segunda combinação de faces, o usuário encontra o segundo verso da canção, um mapa abstrato de como chegar à festa e a revelação de que a borboleta é, na realidade, uma “Corujoleta” (um dos pássaros encontrados no parque).

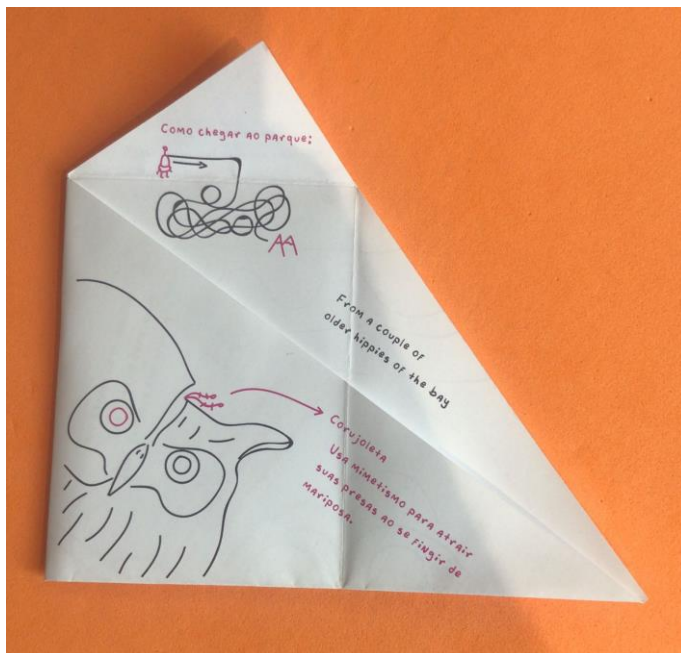


Figura 173 – Segunda face do.di.

Fonte: autor.

Com mais uma dobra, o usuário encontra duas montanhas que, além da continuação da letra da música, apresentam uma identificação das camadas geológicas do parque, Longhorn praticando escalada e um mapa-múndi com destaque para algumas cidades mencionadas na canção.

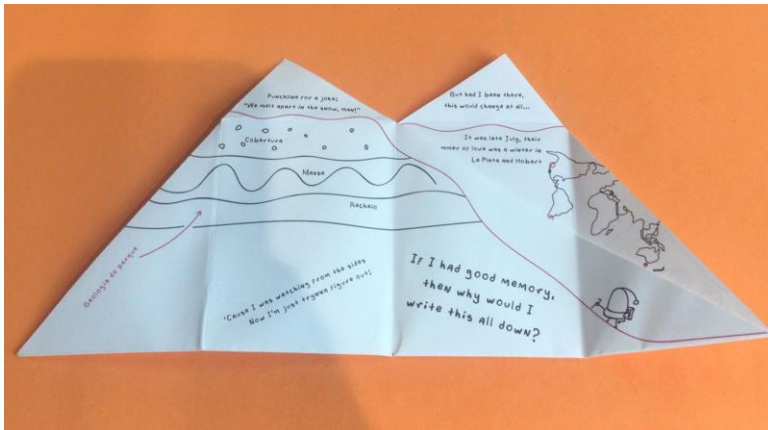


Figura 174 – Terceira face do.di.

Fonte: autor.

Realizando a última dobra, além dos versos finais da letra, é revelado outro pássaro do parque ecológico onde acontece a festa: o Anivestruz, com informações sobre sua biologia peculiar.

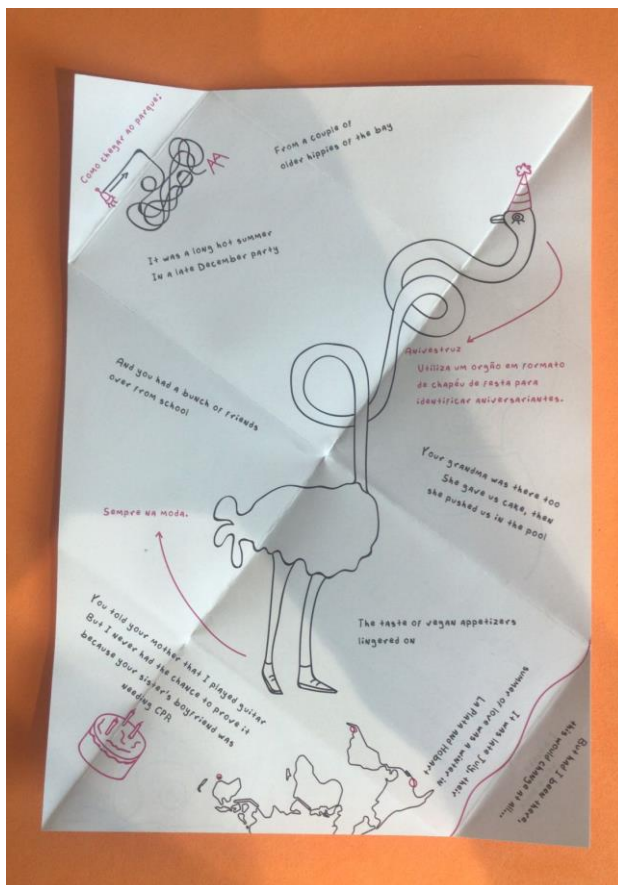


Figura 175 – Quarta face do.di.

Fonte: autor.

2.9.6 (They Called Me John) Applesseed

Localizada no bolso ao lado de I Bought You a Book, esta solução representa o “leitor de mentes portátil” de Longhorn, separado em dois lados. No lado “A”, o usuário encontra uma maçã, com a letra disposta de forma que, ao girar a roda da peça no sentido indicado, a próxima estrofe é revelada.

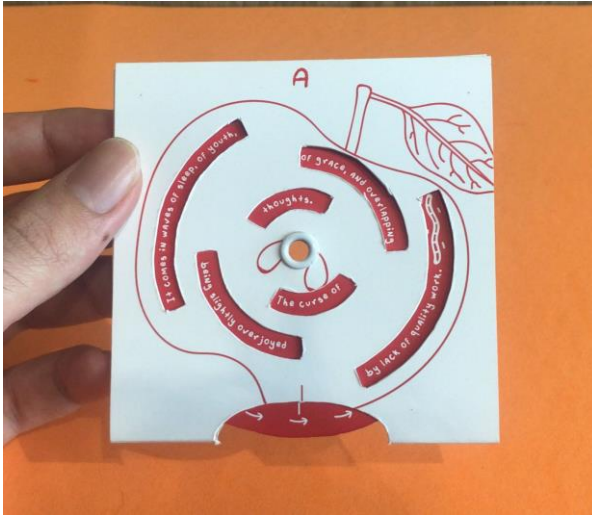


Figura 176 – Primeira estrofe de Appleseed.

Fonte: autor.

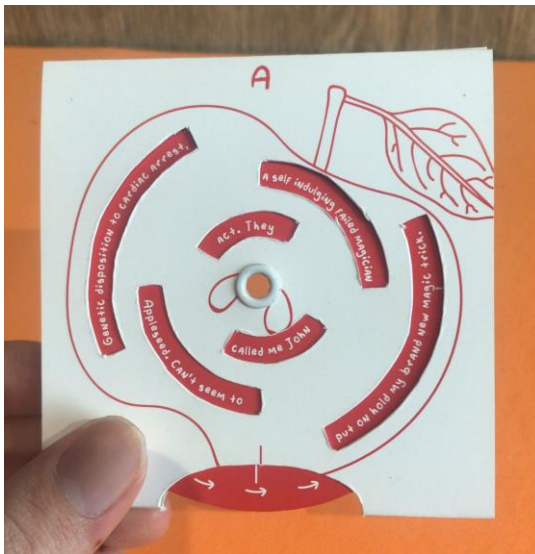


Figura 177 – Segunda estrofe de Appleseed.

Fonte: autor.

Após ler a segunda estrofe, o usuário vira a peça para o lado “B”, onde encontra as próximas estrofes dispostas em uma cabeça.



Figura 178 – Terceira estrofe de Appleseed.

Fonte: autor.

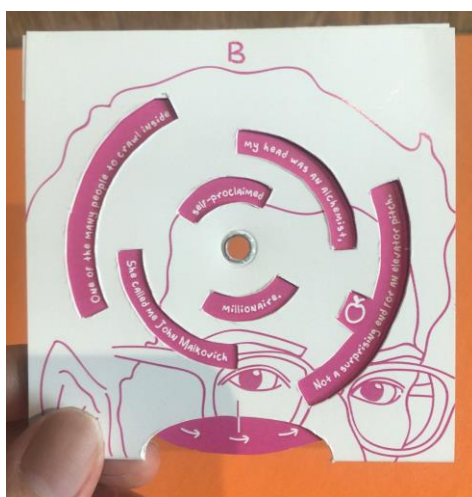


Figura 179 – Quarta estrofe de Appleseed.

Fonte: autor.

2.9.7 Submarine

A solução final desta faixa foi uma bolsa *ziplock* à prova d'água contendo 4 fotografias com a letra da música e 8 adesivos envoltos em plástico bolha, fazendo alusão a um dos versos da faixa. Ela fica localizada na base da mochila, ao lado da solução Alpha Joe.

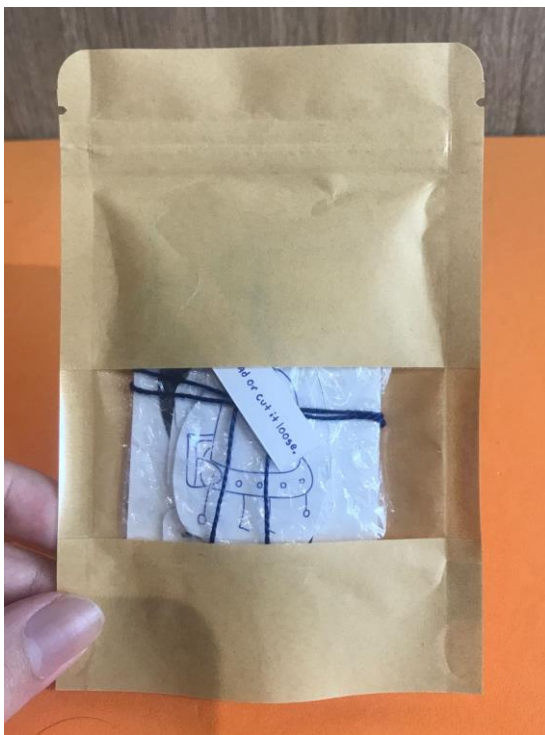


Figura 180 – Submarine, fechada

Fonte: autor.

No entorno do plástico, um fio azul mantém o pacote fechado, e possui uma etiqueta com a frase “*pull the thread or cut it loose*” (“puxe ou corte o fio”, em tradução livre), diretamente retirada da letra da música.



Figura 181 – Submarine (conteúdo embalado)

Fonte: autor.

Os adesivos desenvolvidos incluem quatro versões de Longhorn conforme ilustrado na etiqueta da mochila, em diferentes cores da paleta do projeto; um Longhorn de visor aceso conforme na capa do EP de 2021; uma representação reduzida da capa do EP de 2022 (apenas com os óculos e o nariz); uma mochila conforme ilustrada nos quadrinhos; e uma assinatura do nome do artista em sua caligrafia.

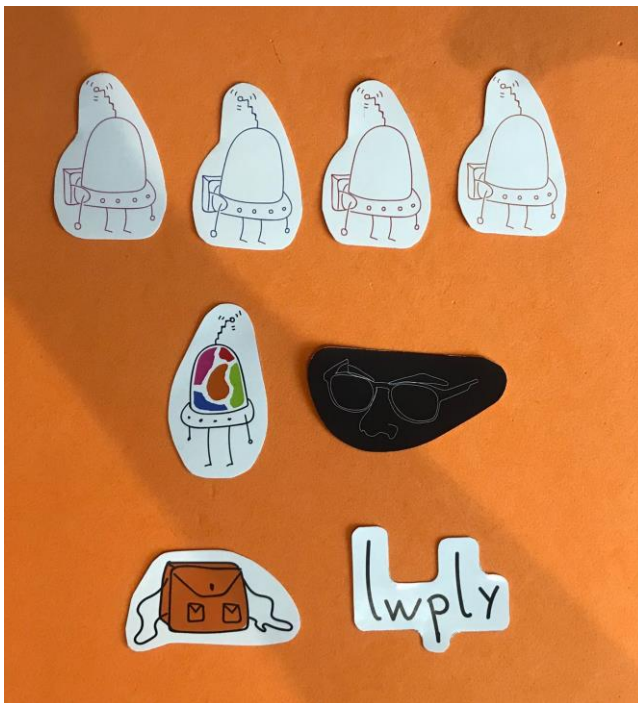


Figura 182 – Adesivos de Submarine.

Fonte: autor.

As quatro fotografias contidas na solução foram selecionadas de acordo com as estrofes presentes em cada uma e a relação do tema retratado e momento em que a foto foi tirada com o contexto de composição e gravação dos álbuns. As fotografias números 1, 2 e 3 foram feitas pelo autor, e a fotografia número 4 por Jéssica Martins.



Figura 184 – Bolso, carteira e chave

Fonte: autor.

O chaveiro apresenta o formato do visor de Longhorn conforme representado na capa do EP *If I Had Good Memory, Then Why Would I Write This All Down?*.



Figura 185 – Chaveiro e chave da solução.

Fonte: autor.

Dentro da carteira, o usuário encontra três cartões de Longhorn: um de crédito (“Banco da Praça”), um de ônibus (“Buso”) e um de biblioteca.



Figura 186 – Cartões na carteira

Fonte: autor.

O cartão de crédito possui, na parte de trás, o email do projeto, com o qual o usuário pode entrar em contato ou fazer um pix de valor simbólico.



Figura 187 – Cartão de crédito.

Fonte: autor.

O cartão do ônibus traça um paralelo com a faixa “O Ponto da B.U.”.



Figura 188 – Cartão do ônibus.

Fonte: autor.

O cartão da biblioteca possui, na parte de trás, um código QR que, de maneira similar ao da solução Alpha Joe, direciona o usuário à uma pasta no Google Drive contendo arquivos de áudio de conteúdo extra dos EPs. Porém, enquanto a pasta do enigma de Alpha Joe apresenta versões alternativas e fragmentos de processo de gravação, este cartão apresenta faixas inéditas e versões demo.



Figura 189 – Cartão da biblioteca.

Fonte: autor.

Além dos três cartões, a carteira também contém uma nota com um pequeno rasgo no canto, em referência à letra da música, descrita no verso da própria nota.



Figura 190 – Nota na carteira

Fonte: autor.

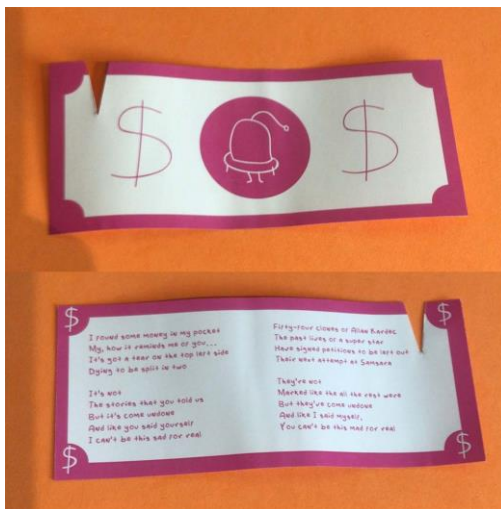


Figura 191 – Nota da solução.

Fonte: autor.

2.9.9 3 (Larger Than Life / Lack of Sleep / O Melhor Lugar do Mundo)

Localizada no último bolso interno, ao lado de Appleseed. Esta solução oferece ao usuário 2 faces, uma com as letras, outra com as notas musicais da faixa. Ao encostar as capas e cruzar seus cortes, o usuário pode montar duas estruturas diferentes, dependendo da direção escolhida. A face das letras resulta em três lados, cada um com uma parte, enquanto a face das notas resulta em quatro lados, sendo uma para cada parte mais a parte instrumental de transição.



Figura 192 – Capas da solução “3”

Fonte: autor.



Figura 193 – Letras em “3”

Fonte: autor.



Figura 194 – Partituras em “3”
Fonte: autor.

2.9.10 O Ponto da B.U

A solução final para esta faixa foi resolvida tendo como base as alternativas que a antecederam nas etapas de geração e experimentação, mas em uma versão mais viável e conceitualmente coerente com o título e tema da música. Trata-se de uma caixinha em formato de ônibus, no interior da qual se encontra uma partitura enrolada, com os fragmentos que, quando repetidos em determinada ordem, compõem a música completa. A proposta é que os usuários que leiam notação musical possam tocar as partes em diferentes ordenações e sobreposições.



Figura 195 – Ônibus em *paper craft*

Fonte: autor.



Figura 196 – A partitura do Ponto da B.U.

Fonte: autor.



Figura 197 – Solução final “O Ponto da B.U.”

Fonte: autor.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da realização deste projeto de conclusão de curso, o autor teve a oportunidade de exercitar competências de diversas áreas do conhecimento contempladas no currículo do curso de Design, como editoração e produção gráfica; modelagem e impressão 3D; e construção de modelo em *paper craft*.

As especificidades do projeto, somadas ao fato de o autor ser tanto o artista por trás das músicas que serviram como tema quanto o designer responsável pela realização do livro-encarte, contribuíram na comprovação de que o design e a arte caminham juntos, e resultaram na reflexão constante por parte do autor sobre a relação entre ambos, especialmente na música. Neste sentido, a metodologia de Bruno Munari, adaptada para a realização deste trabalho, ofereceu suporte ideal por conta de sua estruturação e divisão de momentos teórico e prático, voltados para a experimentação e geração de alternativas criativas no objetivo de solucionar o problema de projeto apresentado, sob a perspectiva do designer artista.

De forma geral, considera-se que o projeto cumpriu os objetivos apresentados inicialmente, materializando propostas interativas coerentes com o escopo e tema estabelecido, diretamente relacionadas aos dois EPs. As soluções atingidas contemplam o recorte previsto neste PCC e ainda abrem margem para aprofundamento em novas etapas de refinamento, no caso da continuidade do projeto. Quanto aos conceitos estabelecidos, entende-se também que foram explorados de maneira satisfatória em seu conteúdo, linguagem, forma, uso de cores e ilustrações, em alinhamento com as obras fonográficas que serviram de base para o livro-encarte. Em relação aos requisitos, foram cumpridos todos aqueles definidos como obrigatórios, mais um dos desejáveis (a inclusão de partituras em algumas das faixas). Apesar disso, abriu-se mão de alguns dos requisitos desejáveis: as letras comentadas e a edição numerada não foram resolvidos devido ao foco dado aos demais itens dentro do tempo destinado à realização do projeto.

Por fim, o modelo gerado ao final do processo cumpriu as expectativas do autor e motivou aprofundamento futuro nas possibilidades do formato de livro-encarte. Espera-se que este trabalho sirva de inspiração para interessados no cruzamento entre produção independente, música e design.

REFERÊNCIAS

HELLER, Steven. **Reputations: Alex Steinweiss**. Eye Magazine, n. 76, 2010. Disponível em: <<https://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-alex-steinweiss>>. Acesso em: 29 nov 2021.

DEMO, Augusto Zanatta. **CONTRA: Construindo a Identidade Visual de Um Álbum Musical**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/192140>>. Acesso em: 28 nov 2021.

BENEDET, Lara Souza. **Gelatina Geral: Projeto de um Livro-Objeto Infantil Sobre As Mulheres do Movimento Tropicália**. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/228198>>. Acesso em: 28 nov 2021.

SCHUCH, Bruna Gabriela Anacleto. **O livro como objeto e a exploração da relação entre suporte e conteúdo : o álbum Zaireeka**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/77201>> Acesso em: 30 nov 2021

MUNARI, Bruno. **Da cosa nasce cosa: appunti per una metodologia progettuale**. Gius. Laterza & Figli Spa, 2017.

MAJEWSKI, Greg. O que é um EP?. **Blog Somos Música**. 7 nov 2019. Disponível em: <<https://somosmusica.cdbaby.com/o-que-e-um-ep/>>. Acesso em: 15 dez de 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa. O Que É e o Que Não É um Livro: Materialidades e Processos Editoriais. **Fórum Linguístico**, Florianópolis, v. 9, n. 4, p. 333-341, out./dez. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/forum/article/view/1984-8412.2012v9n4p333>>. Acesso em: 10 mar 2022.

SAWADA, Gustavo Eger. **Vestes: Livro-objeto Documental Sobre Moda e Diversidade**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em:

<<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/202229>>. Acesso em: 29 jan 2022.

SILVEIRA, Paulo. Definições e indefinições do livro de artista. In: **A página violada: da ternura à injúria na construção do livro de artista**. 2nd ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008, p. 25-71. Disponível em:

<<https://books.scielo.org/id/2pwn4/pdf/silveira-9788538603900-03.pdf>>.

Acesso em: 29 jan 2022.

ZÜRN, Christof. The Persona Core Poster – a service design tool. **Creative Companion**. 5 mai 2011. Disponível em:

<<https://creativecompanion.wordpress.com/2011/05/05/the-persona-core-poster/>>. Acesso em: 29 abr de 2022.

ROBERTSON, John. How the Germanic Futhark Came from the Roman Alphabet. **Futhark: International Journal of Runic Studies**, n. 2, p. 11-12, 2012. Disponível em: <<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:512974/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 23 mai 2022.

IMAGENS

ILLUSTRATION CHRONICLES. **Alex Steinweiss and the World's First Record Cover**. 1 fotografia. Disponível em

<<https://illustrationchronicles.com/alex-steinweiss-and-the-world-s-first-record-cover>>. Acesso em: 29 nov 2021.

SHIRLEY, Ian. When Album Covers Become Collectible Art. **Discogs Blog**. Dezembro, 2020. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://blog.discogs.com/en/collectible-records-album-covers-by-artists/>>.

Acesso em: 29 nov 2021.

SPIN. **The White Stripes To Release 20th Anniversary Edition Of *White Blood Cells***. Abril, 2021. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://www.spin.com/2021/04/the-white-stripes-to-release-20th-anniversary-edition-of-white-blood-cells/>>. Acesso em: 29 nov 2021.

MEDEIROS, André Felipe de. Jack White – Lazaretto. **Monkeybuzz**. Junho, 2014. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://monkeybuzz.com.br/resenhas/albuns/jack-white-lazaretto/>>. Acesso em: 29 nov 2021.

OS LIVROS ILEGÍVEIS de Bruno Munari. **Gráfica Drops**. 2020. 4 capturas de tela. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ORodvROSD6Y&ab_channel=Gr%C3%A1ficaDrops>. Acesso em: 27 nov 2021.

FRANCE CULTURE. **La Prose du transsibérien, le poème en couleurs de Blaise Cendrars**. Setembro, 2021. 1 fotografia. Disponível em:

<<https://www.franceculture.fr/emissions/la-piece-jointe/la-prose-du-transsiberien-le-poeme-en-couleurs-de-blaise-cendrars>>. Acesso em: 24 mar 2022.

ISTOPOR. **Livro Zaireeka**. 2013. 2 fotografias. Disponível em:

<<https://cargocollective.com/istopor/LIVRO-ZAIREEKA>>. Acesso em: 4 nov 2021.

FONTS IN USE. **Ladies And Gentlemen We Are Floating In Space by Spiritualized**. Março, 2017. 2 fotografias. Disponível em:

<<https://fontsinuse.com/uses/16203/ladies-and-gentlemen-we-are-floating-in-space>>. Acesso em: 5 dez 2021.

SPIRITUALIZED – Ladies And Gentlemen We Are Floating In Space. **Tim Milne**. 2018. 1 captura de tela. Disponível em:

<<https://vimeo.com/259309974>>. Acesso em: 5 dez 2021.

BIG ACTIVE. **Beck ‘The Information’**. 3 fotografias. Disponível em:

<<https://bigactive.com/music-art-direction-design/music/beck-information/>>. Acesso em: 22 mar 2022.

DULCET DARK MATTER. **Radiohead – The King of Limbs (Newspaper Edition)**. Setembro, 2013. 2 fotografias. Disponível em:

<<https://dulcetdarkmatter.wordpress.com/2013/09/19/radiohead-the-king-of-limbs-newspaper-edition/>> Acesso em: 26 mar 2022.

PART, The Best. King of Limbs Newspaper Edition. **The Best Part**. Abril, 2011. 1 fotografia. Disponível em:

<<http://tbpdesign.blogspot.com/2011/04/king-of-limbs-newspaper-edition.html>>. Acesso em: 26 mar 2022.

THE RECORD CENTRE. **Radiohead – King of Limbs (Newspaper Edition)**. 1 fotografia. Disponível em: <<https://therecordcentre.com/radiohead-the-king-of-limbs-newspaper-album/>>. Acesso em: 26 mar 2022.

BJÖRK: Biophilia: Tour App Tutorial. **Björk**. 2012. 3 capturas de tela.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n8c0x6dO2bg>>. Acesso em: 12 mar 2022.

UNBOXING MAMAMOO WHEE IN "SOAR" the single album 마마무 휘인 언박싱 Kpop Ktown4u. **KTOWN4U**. 2019. 1 captura de tela. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X8R8zOq2WBU&ab_channel=KTOWN4U>. Acesso em: 22 nov 2021.

The Seoul Story Attempts SEVENTEEN's Semicolon Weaving Kit. **The Seoul Story**. 2021. 1 captura de tela. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GPgK-ePvVzs>>. Acesso em: 22 nov 2021.

LETTERBOXD. **Being John Malkovich**. 1 fotografia. Disponível em: <<https://letterboxd.com/film/being-john-malkovich/>>. Acesso em: 20 jul 2022.

NEOIMAGINE. **Doodle Art!**. 1 fotografia. Disponível em: <<https://neoimagine.com.br/blog/blog/2015/01/27/doodle-art/>>. Acesso em: 20 jul 2022.

SIMILARES ANALISADOS

Álbuns

LADIES AND GENTLEMEN, WE'RE FLOATING IN SPACE. Composto e interpretado por Spiritualized. Londres: Dedicated Records, 1997. 1 CD (70 min).

THE INFORMATION. Composto e interpretado por Beck. Santa Monica: Interscope Records, 2006. 1 CD (61 min).

THE KING OF LIMBS. Composto e interpretado por Radiohead. Londres: XL Recordings, 2011. 2 discos de vinil e 1 CD (total de 75 min).

BIOPHILIA. Composto e interpretado por Björk. Londres: One Little Indian, 2011.

SOAR. Interpretado por Whee In. Seul: Rainbowbridge World, 2019. 1 CD (8 min).

SEMICOLON. Interpretado por SEVENTEEN. Seul: Pledis Entertainment, 2020. 1 CD (19 min).

YOU NEVER WALK ALONE. Interpretado por BTS. Seul: Big Hit Entertainment, 2017. 1 CD (66 min).

FLIGHT LOG: ARRIVAL. Interpretado por GOT7. Seul: JYP Entertainment, 2017. 1 CD (27 min).

I.I. Composto e interpretado por Bon Iver. Charlottesville: Jagjaguwar, 2019. 1 CD (40 min).

THE RED SUMMER. Interpretado por Red Velvet. Seul: S.M. Entertainment, 2017. 1 CD (17 min).

Livros

BERGSTROM, Signe. **Os Arquivos da Magia - A Bruxaria do Filme Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald**. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2018.

BARBA, Rick. **Newt Scamander: um Scrapbook do Filme**. Rio de Janeiro: Galera Record, 2016.

4 APÊNDICES

4.1 Estrutura do questionário

A seguir, as perguntas realizadas no questionário de consulta de público alvo.

Questionário de público alvo: música e consumo.

Olá! Me chamo Luís Pedro Trindade, sou estudante de Design na UFSC e este é o formulário de mapeamento de comportamento de público alvo do meu Projeto de Conclusão de Curso, que tem como título "O Livro-objeto como apoio para mídia sonora: o livro-encarte de artista". São perguntinhas rápidas, a maioria sobre como você ouve música. Leva em torno de 2 minutos para ser respondido e me ajudaria muito se você contribuísse! Vamos lá?

1. Você costuma ouvir música ativamente (ou seja, você escolhe as músicas, playlists e/ou estações de rádio que ouve)?

- a) Sim
- b) Não

Faixa etária, música e consumo

2. Qual a sua idade?

- a) Menos de 18 anos
- b) 18-24 anos
- c) 25-39 anos
- d) 40-59 anos
- e) 60 anos ou mais

3. Você paga pela música que consome e/ou pelo acesso às músicas que ouve?

- a) Sim
- b) Não

4. Em qual ou quais plataforma(s)/mídia(s) você consome música?

- a) Spotify
- b) Youtube Music
- c) Deezer
- d) Apple Music
- e) Tidal
- f) Amazon Music
- g) Youtube
- h) Arquivos baixados da internet ou transferidos de terceiros (mp3, wav e/ou outros formatos)
- i) CD
- j) Vinil
- k) Fita Cassete
- l) Outros (especificar)

5. Em relação à imagem e sua relação com a música, assinale qual/quais meio(s) você utiliza para se conectar com o lado visual de um artista musical:

- a) Capas dos singles, EPs e álbuns
- b) Videoclipes
- c) Pôsteres, capas de revista, livros ou outros materiais editoriais impressos
- d) Estampas em peças de vestuário (camisetas, etc.)
- e) Postagens do artista ou representante em redes sociais
- f) Entrevistas
- g) Shows (ao vivo ou em vídeo)
- h) Outros (especificar)

6. Sobre ouvir álbuns e EPs pela primeira vez, assinale aquela com que mais se identificar:

- a) No primeiro contato com um álbum ou EP, costumo ouvir as músicas na ordem original, com atenção, e sem pular faixas. Considero isso importante para a experiência daquela obra conforme projetada pelo artista.
- b) Não ligo para a ordem das faixas, nem se ouço o álbum completo, independente de ser ou não a primeira escuta.

- c) Não costumo ouvir álbuns ou EPs, preferindo playlists e/ou rádio, independente de se tratar ou não de um novo lançamento de um artista de meu interesse.

7. Quando você ouve música ativamente, tem preferência por fones de ouvido ou alto-falantes (caixa de som)?

- a) Tenho preferência por fones de ouvido.
- b) Tenho preferência por alto-falantes.
- c) Não tenho preferência definida.

8. Em que contexto(s) você costuma ouvir música ativamente?

- a) Em casa, sozinho
- b) Em casa, com mais pessoas
- c) Em trânsito/deslocamento (carro, ônibus, caminhada, bicicleta, avião, etc.)
- d) Em eventos sociais com amigos/família/colegas (jantar, churrasco, happy hour, etc.)
- e) Em ensaios e outras práticas diretamente relacionadas a estudo e/ou à minha atividade profissional (estudo música e/ou trabalho com música, dança, teatro, cinema, edição de vídeo, etc.)
- f) Enquanto ouço música, costumo navegar nas redes sociais, folhear revistas ou livros ou buscar qualquer outro estímulo visual paralelo.
- g) Deixo música de fundo enquanto realizo atividades domésticas ou atividade física em casa
- h) Praticando atividade física fora de casa (corrida, pedalada, na academia (ou local análogo))
- i) Outros (especificar)

9. Quais destes objetos/itens você costuma consumir e/ou guardar, seja para consulta, decoração, recordação ou outra finalidade?

- a) Poesia (em livro, coletânea, página solta e/ou outros)
- b) Quadrinhos/graphic novels
- c) Receita(s) culinária(s) (em livro, caderno, página solta, panfleto, revista e/ou outros)
- d) Guias Turísticos

- e) Livros de mesa (fotografia, cinema, moda, arquitetura, culinária, história, estilo de vida, etc)
- f) Catálogos de exposição
- g) Zine (fanzine)
- h) Ingressos e passagens usados (de show, cinema, viagem e/ou outros)
- i) Desenhos/ilustrações
- j) Fotografias (reveladas e /ou impressas)
- k) Cartas, bilhetes e/ou anotações manuscritas
- l) Diários, scrapbooks e/ou blocos de anotação
- m) Outros (especificar).

4.2 Respostas do questionário

A seguir serão apresentados os gráficos referentes às respostas do questionário de consulta de público alvo.

Você costuma ouvir música ativamente (ou seja, você escolhe as músicas, playlists e/ou estações de rádio que ouve)?

Total de respostas: 63



Figura 198 – Gráfico referente à pergunta número 1

Fonte: autor.

Qual a sua idade?

Total de respostas: 63

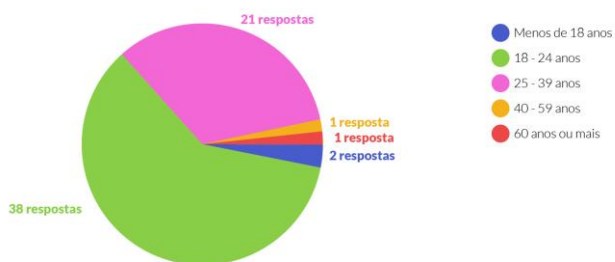


Figura 199 – Gráfico referente à pergunta número 2

Fonte: autor.

Você paga pela música que consome e/ou pelo acesso às músicas que ouve?

Total de respostas: 63

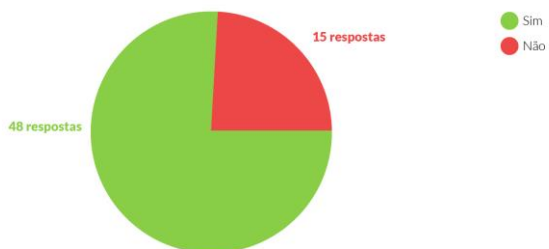
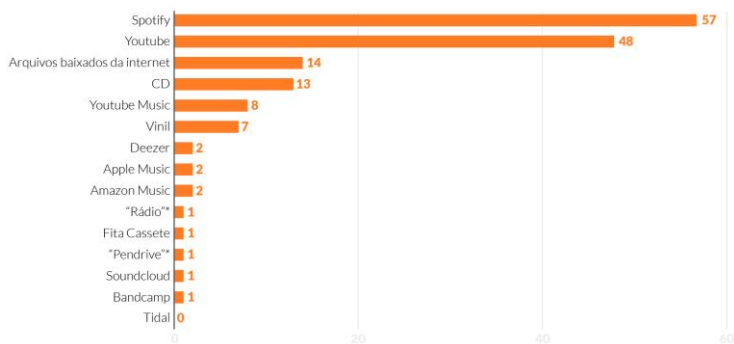


Figura 200 – Gráfico referente à pergunta número 3

Fonte: autor.

Em qual ou quais plataforma(s)/mídia(s) você consome música?

Total de respostas: 63



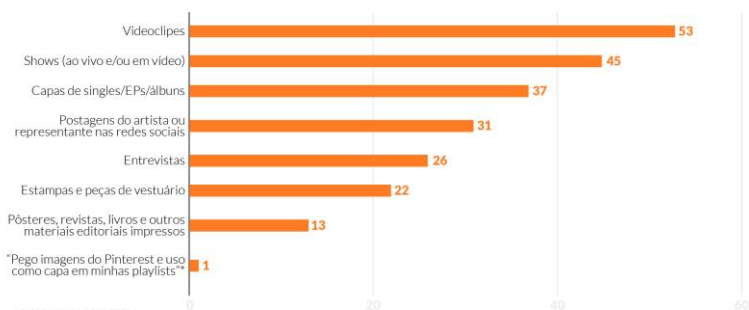
* Preenchido na opção "outro".

Figura 201 – Gráfico referente à pergunta número 4

Fonte: autor.

Em relação à imagem e sua relação com a música, assinale qual/quais meio(s) você utiliza para se conectar com o lado visual de um artista musical:

Total de respostas: 63



* Preenchido na opção "outro".

Figura 202 – Gráfico referente à pergunta número 5

Fonte: autor.

Sobre ouvir álbuns e EPs pela primeira vez, assinale aquela com que mais se identificar:

Total de respostas: 63



Figura 203 – Gráfico referente à pergunta número 6

Fonte: autor.

Quando você ouve música ativamente, tem preferência por fones de ouvido ou alto-falantes (caixa de som)?

Total de respostas: 63

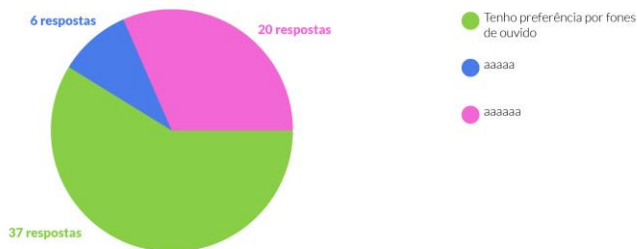


Figura 204 – Gráfico referente à pergunta número 7

Fonte: autor.

Quais destes objetos/itens você costuma consumir e/ou guardar, seja para consulta, decoração, recordação ou outra finalidade?

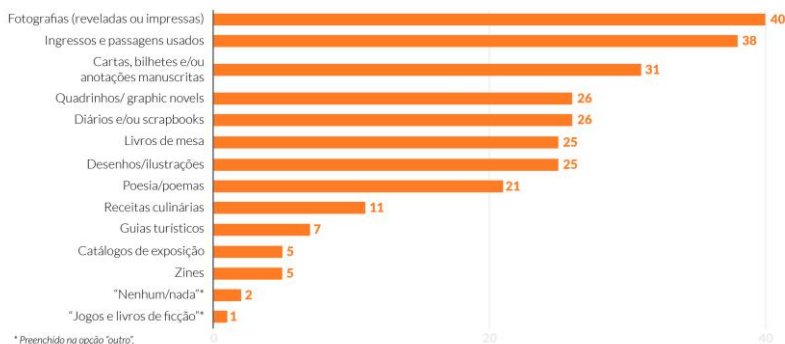


Figura 205 – Gráfico referente à pergunta número 8

Fonte: autor.

Em que contexto(s) você costuma ouvir música ativamente?

Total de respostas: 63

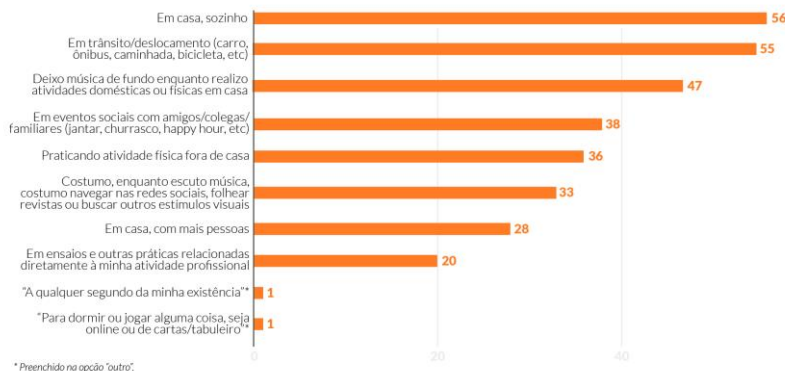


Figura 206 – Gráfico referente à pergunta número 9

Fonte: autor.