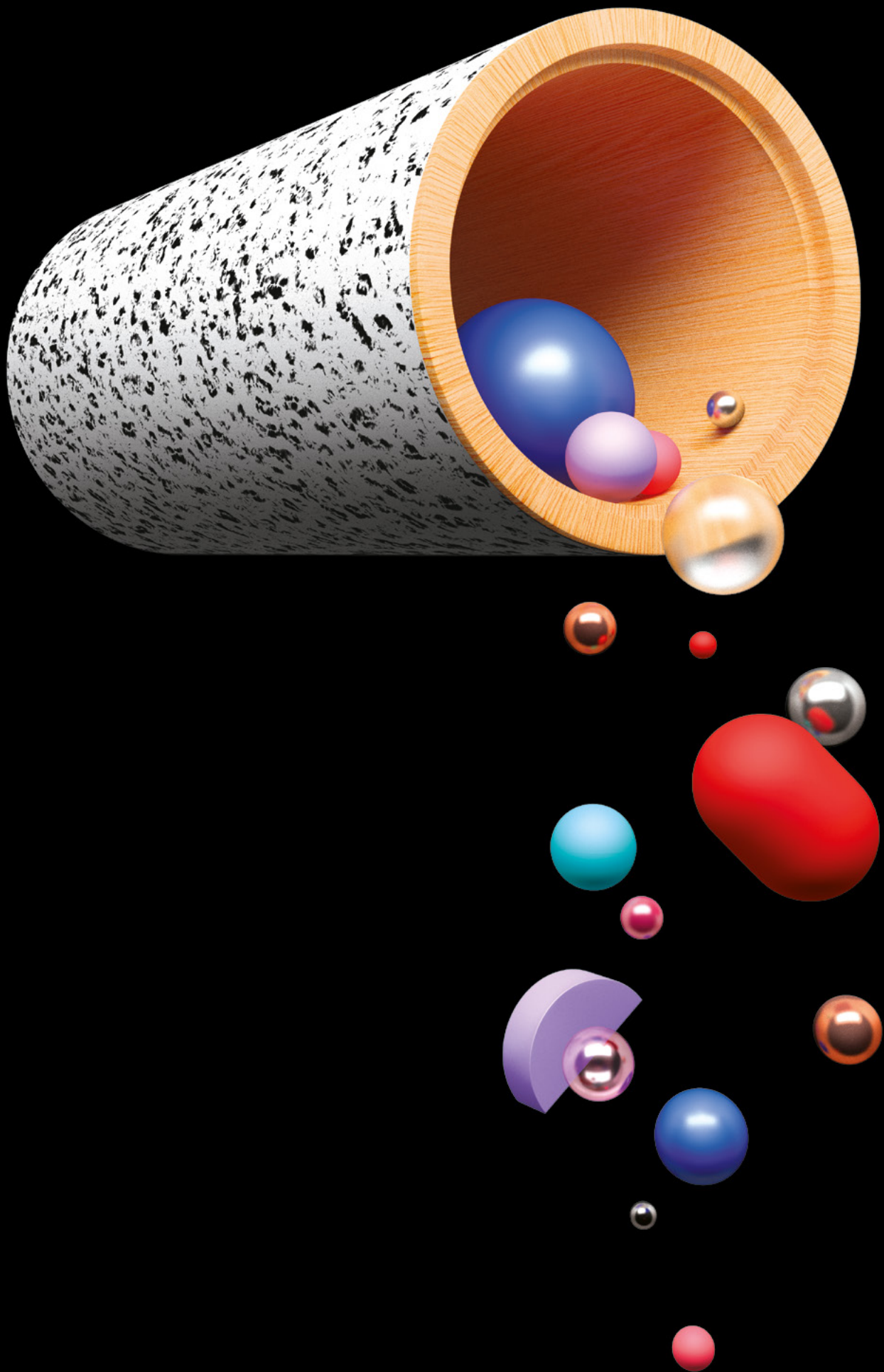




Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação



Mutuo

Trabalho de Conclusão de Curso

Bacharelado em Design Gráfico

Pedro Henrique Alves Veneziano

Orientação Profª. Drª. Fernanda Henriques

2015

Resumo

A proposta consiste na invenção de uma dupla nacional de DJs/músicos fictícia, chamada Mutuo. A história musical e visual de Ana e Davi, os membros da dupla, é desenhada através do desenvolvimento de variadas peças gráficas que marcam momentos diferentes, traçam sua evolução e criam uma lógica e consciência que existe apenas no imaginário, no digital.

O projeto é elaborado em cima de um processo de experimentação visual e passa por múltiplas técnicas e linguagens gráficas, com foco na relação entre representações 2D e 3D. Por acreditar que um bom designer é múltiplo, são desenvolvidas criações em áreas diversas do design: gráfico, ilustração, branding, tipografia, animação, editorial e design impresso.

Assim, procura-se entender e recriar a progressão natural de um artista musical, do anonimato ao sucesso, levantando hipóteses sobre quais elementos evidenciam e influenciam essa evolução: de cor e contraste a dimensão e composição.

Palavras-chave:

Design Gráfico, Música,
Fictício, Sinestesia.

The main proposal consists in the invention of a Brazilian Dj duo called Mutuo, composed of two people: Ana and Davi. Their musical and visual history is drawn through the development of a series of graphic projects, highlighting different moments, tracing their evolution and creating an imaginary conscience and logic.

The project is based on a visual experimentation process and follows through a wide range of graphical techniques and languages, focusing in the combination between 2D and 3D representations: graphic design, illustration, branding, typography, animation, editorial design and printed matter. This multiplicity in the developed pieces has been one of my main goals, once I believe that good designers are plural.

This way, I try to understand and recreate a musical artist's natural progression from anonymity to sucess, exploring possibilities on which elements highlight this evolution: color to contrast, dimension to composition.

Keywords:

*Graphic Design, Music,
Ficticious, Synesthesia.*

Abstract

Sumário

Eixo Ideia		Eixo Projeto	
Proposta	11	Matéria Prima	31
Introdução	12	Criação	32
Razões	13	Ana e Davi	36
Objetivos	13		
Técnicas	14		
Eixo Pesquisa			
Fundamentos e Estudos	15	Fase A: Binaural	41
Música, Imagem, Sinestesia	16	Proposta	42
Design e Indústria Musical	18	Desenvolvimento	46
		Desdobramentos	54
Contextos	21	Fase B: Gênese	55
Contexto Musical	22	Proposta	56
Contexto Nacional	26	Desenvolvimento	57
Contexto Visual	28	Desdobramentos	68
		Fase C: Memória	69
		Proposta	70
		Desenvolvimento	72
		Desdobramentos	84
		Eixo Conclusão	
		Considerações Finais	92
		Bibliografia	93

Agradecimentos

Durante a vida passamos por diversos começos e fins, e no final de uma fase torna-se inevitável ficar olhando pra trás para entender como e onde fomos parar. Mesmo com 22 anos nas costas, acredito fielmente que nasci de verdade aos 18, quando comecei a viver Design. Por isso serei sempre grato a Deus por toda risada, todo aprendizado, toda música e todo momento que me moldaram nesses cinco anos.

Agradeço à Unesp e ao curso de Design, não como faculdade, corpo docente ou alunos, mas como um coletivo que respira e nos inspira a querer ser nosso melhor. Em particular, agradeço à Profª. Ferdi (Fernanda Henriques) pelo brilho que traz ao curso e pela orientação nesse projeto e nos últimos anos.

Às pessoas inspiradoras que de alguma forma cruzaram e definiram meu trajeto: Marco Alvares, Diego Morales, Aaron Delafina, João Macedo, David McLeod, Audra Wolowiec e principalmente Tania Sanchez Pereira, professora responsável por desenhar um gosto por arte em mim. Com sorte te deixei orgulhosa.

Aos amigos que fiz na faculdade e que pretendo levar pra vida, mesmo que seja na forma de memória. Carol, Maísa, Isis, Giovani, Dani, Aline, Kick, Ikeda, Lucas, André, Marcel, vocês com certeza são a melhor parte dos anos que se passaram. Em particular, à república Ponto (Leo, Cainã, Lucas, Zé e Daniel) pela companhia e por me ajudarem a sair do escuro nesse último ano. Tenho muito carinho pelos cinco, mesmo.

À minha família, pela vida inteira. Guardo cada lembrança com muito afeto e sei que a melhor parte de mim se formou a partir dos exemplos de companheirismo, gentileza e alegria que me rodeiam desde pequeno.

À minha santíssima trindade: Irmã, obrigado por ser minha companhia. Pai, obrigado por me dar asas. Mãe, obrigado por construir meu ninho. Graças à vocês cheguei em um ponto que jamais imaginei chegar, e podem ter certeza que cada movimento que farei é para deixá-los orgulhosos e ter vocês ao meu lado, pra sempre.

Dedico esse projeto ao meu tio Zezinho. Espero que possa sentir todo o amor e carinho que coloquei nele.

“I believe in the collection of fingerprints you pick up from everything in the world you have ever touched. If I believe in anything, I believe that that is enough.”

Ashe Vernon



Proposta

- 12 Introdução
- 13 Razões
- 13 Objetivos
- 14 Técnicas

Introdução

Em 2011, ano em que comecei a estudar Design, entrei na faculdade sem nenhum conhecimento ou habilidade na área. Não sabia desenhar ou projetar bem, nem conseguia desenvolver algo muito interessante. Mas entrei no curso porque gostava de imaginar, de criar. Daquele tempo até hoje, motivado pelas pessoas ao meu redor e por coisas novas que fui conhecendo, aprendi bastante, passando por diferentes paixões e interesses em Design que se ligavam de alguma forma: uma espécie de progressão, de evolução.

À medida que ia desenvolvendo minha linguagem, sempre procurava contar uma história por trás de cada projeto. Apesar de não ser tão literal, como acontece em animações, por exemplo, fui percebendo que minha verdadeira paixão é usar as ferramentas que tenho em mãos para contar uma história, um conceito. Criar uma complexidade que vai além dos olhos.

Quando comecei a formular minha proposta de Projeto de Conclusão, sabia que queria relacioná-la à essa minha experiência dos anos de faculdade. Sempre vi Design e minha vida subliminarmente como uma coisa só, e o projeto deveria celebrar isso.

Foi a partir dessa intenção que surgiu Mutuo. O projeto traça a história de Ana e Davi, duas pessoas imaginadas, através de peças gráficas. O crescimento da dupla de Djs também é metamórfico, conceitualmente andando lado a lado com a minha evolução de linguagem. Mesmo sendo um produto visual, meu foco durante todo o seu desenvolvimento foi nesse lado afetivo e narrativo do projeto: na dança que se cria entre a transição de um elemento a outro e nas nuances e detalhes que tornam essa história real, palpável.

Escolhi desenvolver minha proposta em cima do universo musical por uma grande paixão que tenho por música, além de acreditar que sua relação com Design sempre rende trabalhos muito interessantes. Diferente do que acontece em um projeto puramente autoral ou gráfico, procurei não propor algo fechado dentro da bolha do Design. Quis trabalhar com uma matéria prima que expandisse meu universo e me empolgasse a cada passo. Música era perfeita para isso.

Também procurei trabalhar com uma área cultural por permitir maior expressividade e liberdade no desenvolvimento. Em Design gráfico, acredito que projetos relacionados à cultura acabam sendo os mais interessantes, da intenção (por ter como prioridade a difusão da cultura) ao resultado visual. Assim que me formar pretendo trabalhar em contextos como este, e portanto achei que a proposta seria uma boa prática.

Outro motivo foi a possibilidade de criar peças com diferentes estilos e linguagens unidos em uma mesma proposta. Com o objetivo de criar minha identidade como designer, sempre exploro ao máximo em meus projetos as possibilidades de variações, desdobramentos, multiplicidades. Tendo isso em mente, através dessa proposta eu poderia utilizar um leque de técnicas e criar um projeto que demonstre tudo que aprendi na faculdade: um projeto plural.

Entre meus objetivos iniciais, o principal sempre foi desenvolver o projeto ao redor de um processo de exploração visual, com o qual poderia aprender novas técnicas e experimentar novos resultados. Mesmo que a proposta tenha uma relação comercial, a motivação maior na concepção e elaboração de cada peça gráfica seria a criação de um visual forte e que faça parte da minha linguagem, pois acredito que um bom artista gráfico deva construir uma identidade característica e coesa em seu trabalho.

Em conjunto com esse foco no gráfico, a existência de um conceito construído por trás de cada linha visual também seria prioridade no projeto. No último ano tive a chance de observar e estudar muitos projetos de arte contemporânea, e o que mais admiro na consciência por trás deles é a livre interpretação e a forma como sua mensagem é subliminar, complexa. Queria adicionar essa camada ao projeto, equilibrando-o entre Design e arte.

Com a proposta em mente, o objetivo de criar uma consciência imaginária também seria um dos principais. Cada peça desenvolvida deveria acompanhar e traduzir uma história que é rascunhada por trás, como se esses personagens tivessem ajudado a elaborar o projeto. Em conjunto elas deveriam traçar uma progressão característica de artistas musicais, e assim seria meu papel compreeender o que acompanha graficamente essa evolução.

Por último, a ausência de música existente adiciona uma grande complexidade à minha proposta. Seria meu papel utilizar uma linguagem que transmita, através de cores, texturas, formas e ritmo, o estilo musical da dupla. Para isso, é extremamente importante ver a imagem de forma sinestésica: uma imagem com cheiro, tato e, principalmente, som.

Objetivos

Razões

Como parte dos meus objetivos era trabalhar com linguagens e visuais diversos, técnicas variadas seriam exploradas durante o desenvolvimento do projeto. Além disso, o desejo de se relacionar com as minhas mudanças de linguagem no decorrer da faculdade apresenta a mesma demanda.

A principal variação técnica do projeto é a transição de desenhos bidimensionais (como fazia no início) para ilustrações trimidimensionais (linguagem que mais utilizo hoje). No caso das ilustrações 2D, a clareza do traço e estilo gráfico seriam os pontos de partida. Elas também seriam utilizadas em conjunto com as trimidimensionais para simular uma evolução natural e evidenciar o teor gráfico de ambas as linguagens. Os desenhos bidimensionais são criados com ferramentas disponíveis em softwares de edição de imagem (Adobe Photoshop) e de desenho vetorial (Adobe Illustrator).

Quanto às ilustrações 3D, o programa utilizado é o Cinema 4D (focado em modelagem e animação tridimensionais) em conjunto com o plugin VrayForC4D para renderização, o que traz maior precisão em texturas e iluminação. O software permite a criação de modelos 3D a partir de três técnicas principais, que podem ser usadas separadamente ou em conjunto: modelagem ponto a ponto, *sculpting* (esculpir) e o uso de geradores e modificadores, que cortam, alteram e transformam modelos a partir de linhas (2D) e formas (3D) primárias. Como cada fase demanda técnicas particulares, as mesmas serão detalhadas no decorrer do relatório.

Atrelada às ilustrações, a linguagem gráfica do projeto é desenvolvida e expandida em seu decorrer. Para que isso aconteça, o mesmo passa por áreas variadas do Design gráfico e suas técnicas específicas: editorial (diagramação, uso de grid), *branding* (criação e manutenção de uma identidade una), tipografia (criação de tipos, uso de tipografias pré-existentes) e animação (animação 2D quadro a quadro e com uso de *keyframes*, animação 3D). Para isso, são usados os mesmos softwares citados anteriormente, com adição do programa Adobe After Effects para animações e edição de vídeos.

Além disso, a criação de materiais impressos demanda conhecimentos em impressão e produção gráfica, adquiridos durante os anos em aulas e práticas.

Fundamentos e Estudos

- 16 Música, Imagem, Sinestesia
- 18 Design e Indústria Musical

Ao propor a criação do visual de artistas musicais fictícios, sabia que deveria encontrar um modo de traduzir sua personalidade musical graficamente, de transmitir som através da visão. Projetos que envolvem música e Design geralmente contêm essa interpretação de sentidos, mas no fluxo contrário: a música dita o visual. Dessa forma precisaria, de alguma maneira, fazer uso de elementos e pistas suficientes para que a visão e a imaginação consigam simular a audição: elementos que transmitam a sensação da música sinestesicamente.

A palavra sinestesia vem do grego *synaísthesis*, onde *syn* significa “união” e *esthesia* significa “sensação”. Podendo ser traduzida literalmente como sensação simultânea, sinestesia consiste na percepção conjunta de dois ou mais dos cinco sentidos. Baron-Cohen e Harrison (*apud* BASBAUM, 2002, p. 26-27), estudiosos da área, segmentam a percepção sinestésica em dois grupos maiores: sinestesia e pseudo-sinestesia, sendo o primeiro a percepção neurológica dessa mistura e o segundo seu uso metafórico, poético e artístico.

Em Design gráfico, a capacidade de transmitir essa pseudo-sinestesia através do visual é muito usada para gerar comportamento e transmitir mensagens de formas inusitadas. Yuji Kawasaki (2009, p. 74), em sua dissertação intitulada “Design Gráfico Sinestésico”, diz:

“A sinestesia pode ser considerada, em termos de comunicação visual, a transposição de códigos e linguagens, de estímulos táteis, olfativos, gustativos e auditivos em códigos e linguagens de ordem visual. É uma espécie de tradução, de recodificação.”

Tratando mais especificamente do som, estudos mostram que tato e visão trabalham juntos ao criar contrastes entre certos elementos (como cor, textura e peso) que mantêm associações claras com o som. “A oposição dos fonemas agudos e graves, por exemplo, é capaz de sugerir a imagem do claro e do escuro, do

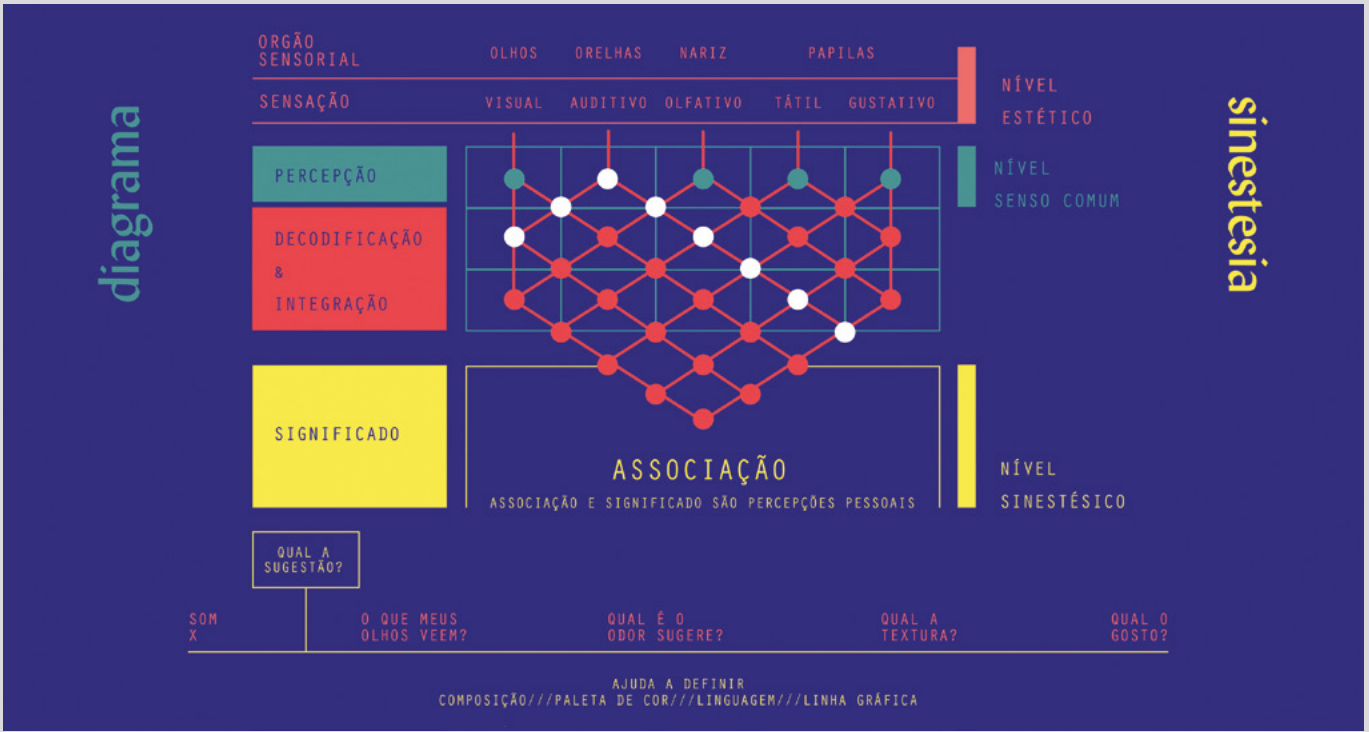
agudo e do arredondado, do fino e do grosso, do leve e do pesado, etc” (PLAZA, 2003, p.60). Uma forma muito utilizada de associar o visual não somente ao som, mas à música em particular, é fazendo uso de um elemento que caracteriza ambos: o ritmo. Segundo Kawazaki (2009, p. 91), “o ritmo pode ser entendido como o estímulo pontual colocado de forma harmônica e planejada ao longo de um período de tempo. Esse ritmo musical, sonoro, pode ser encontrado também no meio visual, através de inserções de elementos como linhas, pontos, círculos e letras, construindo composições e texturas, dispostos de acordo com um critério espacial gradual e harmônico”. Além disso, a maneira como uma composição gráfica delimita uma área de forma espacial e dispõe seus elementos é capaz de criar padrões, silêncios, volumes e ecos.

Até mesmo antes de se pensar no resultado final, a sinestesia deve ser usada como parte da metodologia e elaboração do projeto. É sempre importante manter em mente que, ainda quando o desenvolvimento de uma peça gráfica é puramente visual, sua percepção nas mãos do usuário final não será. Além disso, considerar todos os sentidos pode levar a resultados muito mais complexos, visual e conceitualmente.

Durante o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão entrei em contato com o Estúdio Pianofuzz, estúdio de Design gráfico localizado em Londrina, PR. Além de possuírem em seu portfólio projetos para artistas musicais, seu trabalho é caracterizado por uma linguagem complexa e conceitos bem trabalhados. Em um dos *workshops* que ministram, intitulado “Intonarumori”, o estúdio usa o diagrama abaixo para reforçar a importância da sinestesia na proposição de um projeto. O método o incentiva a pensar na sugestão de cada elemento visual em relação à outros sentidos para auxiliar na elaboração de paleta de cores, linguagem, linha gráfica, entre outros elementos.

De forma menos direta, a imagem tem a habilidade de representar a música visualmente na forma de capas de álbuns ou outras expressões gráficas de bandas e artistas. Sua importância reside no fato de que, junto com a música, ela ajuda a moldar a lembrança de um artista na memória do usuário. A imagem também pode identificar um gênero musical e situá-lo em um movimento, estética ou tempo.

Diagrama 01: Uso da sinestesia em um projeto.
(Fonte: Enviada pelo Estúdio Pianofuzz, 2015)

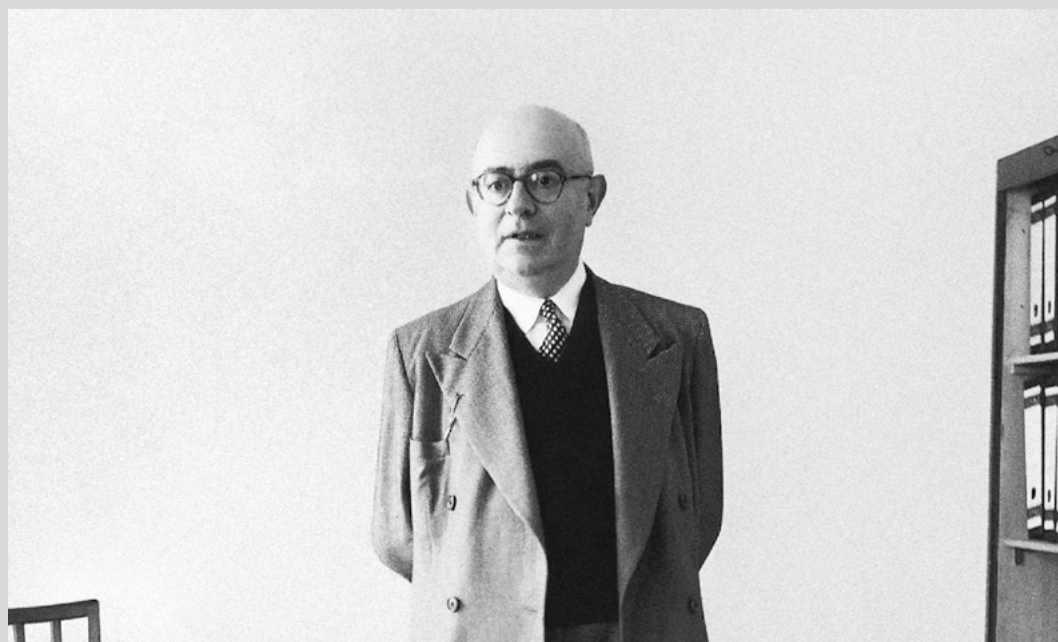


O Design sempre foi extremamente importante para a música quando se leva em conta seu aspecto comercial, uma vez que constitui a interface pela qual a mesma é acessada e consumida, seja online ou fisicamente. Cabe à comunicação visual transmitir aspectos particulares, indicar qualidade e auxiliar certo produto musical a se destacar em relação à outros na indústria.

A Indústria Cultural é um fenômeno levantado e estudado por Theodor Wiesengrund-Adorno, em paralelo com outros filósofos contemporâneos que tinham a difícil tarefa de estudar o tempo vigente. Tal fenômeno se iniciou ao lado das mudanças de consciência que ocorreram no mundo nos anos 40 (com o fortalecimento do comércio após as revoluções industriais), quando os valores humanos são deixados de lado em nome do interesse econômico. Adorno dizia que a cultura tornou-se a principal ferramenta de alienação e geração de consumo na sociedade: “enquanto negócios, seus fins comerciais são realizados por meio de sistemática e programada exploração de bens considerados culturais.” (apud ADORNO, 1999, p.7). Sua prioridade deixa de ser a valorização da inovação e da arte e abre espaço para a criação de novas necessidades ao homem.

Figura 01: Theodor Wiesengrund-Adorno.

(Fonte: Google Imagens)



A música se mantém até os dias de hoje como uma dessas ferramentas de massificação da indústria cultural teorizada por Adorno. Centenas de bandas e cantores, sendo a grande maioria parte da cultura pop, lançam músicas maquinadas, frutos de tendências constantemente recicladas e sem nenhum valor artístico ou criatividade. O público-alvo desse fenômeno é claramente delimitado: jovens de 14 a 22 anos, membros de uma geração que não ouve mais álbuns completos, mas *singles* (faixas individuais e de maior sucesso das bandas) em seus dispositivos móveis. Para estes, a música deixa de ser algo a se apreciar individualmente e passa a ser um mero acompanhamento da rotina diária.

Infelizmente o Design que acompanha esses músicos possui o mesmo teor industrial que suas faixas. Materiais gráficos de baixa qualidade, muito similares entre si e sem espaço para criatividade ou valorização do artista gráfico. As soluções visuais utilizadas, na maioria das vezes, não ultrapassam um uso mal planejado de fotografia em combinação com texto, abandonando a força que o Design Gráfico possui na criação de identidade para a música, além de desperdiçar um espaço de alta visibilidade que sempre funcionou muito bem na divulgação de artistas visuais e no surgimento (e inspiração) de novas ideias.

Por outro lado, a presença da internet claramente muda o quadro da tão mencionada indústria ao permitir que o usuário tenha um maior poder de escolha, mesmo que a maioria delas ainda sejam massificadas.

Na música, o crescimento de um cenário alternativo, que faz uso de redes sociais e serviços voltados para a área, concedeu maior visibilidade a outros gêneros, acesso a um público diferenciado e, principalmente, o surgimento de artistas novos, com novas propostas e que reconhecem o poder artístico e inovador da música.

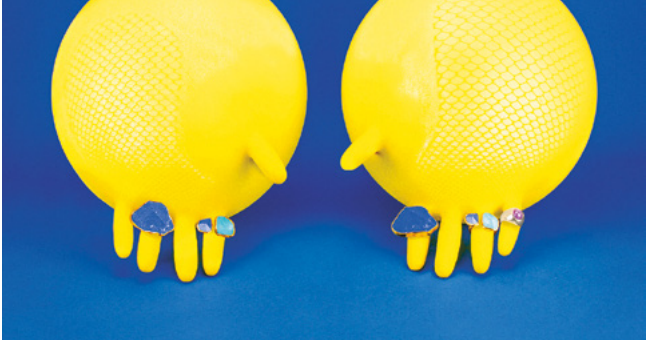
Estes novos artistas, com a ajuda das redes de compartilhamentos em mídias sociais e seus usuários, crescem em paralelo aos músicos promovidos pela mídia *mainstream* (principal, dominante). Mesmo sem o auxílio de gravadoras, a qualidade do seu trabalho é o que os leva longe. Esse novo quadro é possível graças a uma mudança não só na forma como música é divulgada e encontrada, mas principalmente em como é consumida. Versões físicas de álbuns abrem espaço para o crescimento da compra e *streaming* (transmissão) digital como dois dos principais meios de se vender música na atualidade. Segundo dados da Associação Brasileira dos Produtores de Discos — ABPD, o mercado de *streaming* online cresceu 53% no Brasil em 2014, enquanto a venda total de artigos físicos do ramo caiu em 15%.

Começando pequeno e usando seus próprios meios, eles não só resgatam a valorização da música como arte, mas a participação do Design no processo. Muitos deles se unem com artistas gráficos para desenhar uma linha estética que os definam como artistas musicais. Adorno dizia nos anos 90 que a arte tinha o papel de libertar o homem das amarras dos sistemas e resgatar sua autonomia e humanidade, e isso é o que caracteriza o crescimento da música e do Design gráfico, lado a lado, no cenário alternativo.

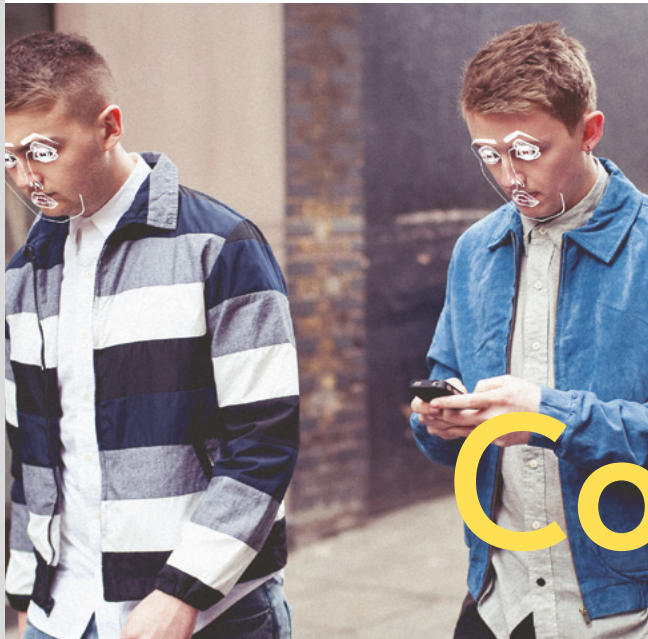
Somando esse paralelo entre Design e música com a inversão de seu consumo predominante (do físico para o digital), torna-se perceptível o crescimento de outro fenômeno: a elevação das versões físicas dos álbuns a artigos voltados para fãs e colecionadores que realmente apreciem a música. É possível observar isso, por exemplo, no retorno de discos de vinil nos últimos anos (principalmente no Reino Unido e Estados Unidos). De acordo com a BPI (*British Phonographic Industry*), os números de vendas desses artigos em 2014 chegaram próximos aos de 20 anos antes. Esse interesse se justifica não só pelo senso de nostalgia e pelo resgate da sensação tátil, que permeiam a cultura atual, mas também pela qualidade do som e, principalmente, a possibilidade que isso cede ao artista de criar algo especial.

Figura 02 (próxima página): Loja de discos de vinil.

(Fonte: #WEATNU Digital Magazine)



- 22 Contexto Musical
- 26 Contexto Nacional
- 28 Contexto Visual



Contextos



Contexto Musical

Da mesma forma que é importante conhecer o cenário musical e cultural em que o projeto se encontra, é essencial entender o contexto de gênero, estilo e influências sonoras da dupla para visualizar sua proposta e as particularidades de sua música.

A primeira coisa necessária para rascunhar seu estilo musical é entender que a proposta consiste na criação de uma dupla de Djs autorais. Isso significa que, diferente da grande maioria dos Djs na cena brasileira, seu trabalho consiste na criação de músicas com o uso de instrumentos digitais, como sintetizadores, e áudios gravados ou gerados digitalmente, e não na pura mixagem de músicas pré-existentes. Esse estilo particular de música cresce aos poucos no país, mas já se encontra bem consolidado nos Estados Unidos e Europa.

A dupla pode ser encaixada predominantemente no gênero *Electronica* (como vem sido chamado ultimamente por americanos e ingleses por ser um termo mais abrangente) ou IDM (*Intelligent Dance Music*). O gênero surgiu no início da década de 90 nos EUA com o final da era *Rave* britânica, e sua principal característica é que, diferente da EDM (*Electronic Dance Music*), seu objetivo não é que as pessoas dançam, mas apreciem a música. Com foco na experimentação, cada artista acaba inovando de alguma forma em seu trabalho, o que torna difícil delimitar a categoria em constante reinvenção. Muitos desses, inclusive, variam bastante no estilo de suas próprias criações, intercalando entre músicas mais experimentais e outras mais dançantes (mesmo não sendo o objetivo principal, não significa que esse aspecto não esteja presente). Suas principais performances são em festivais de música ao redor do mundo.

Os artistas levantados a seguir, cada um com suas particularidades, foram usados como referências para a criação da dupla. A análise de sua música, em conjunto com as artes de seus álbuns, é importante para entender como ambos se relacionam, como se traduzem e como se articulam para criar uma progressão. Assim, é possível ver cada referência como uma peça que se encaixa e cria a imagem musical de Ana e Davi.

Figura 03 (página anterior e próxima página):

Jamie xx. (Fonte: Google Imagens)

Jamie xx

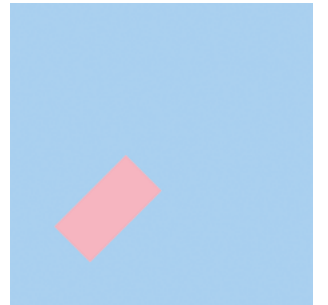
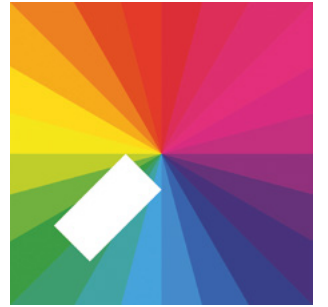
Músico e produtor do Reino Unido (que é hoje considerado o centro da música eletrônica experimental), Jamie Smith é membro da banda *The XX* e atualmente caminha com seu projeto solo. As características mais marcantes em seu trabalho são a variação de estilos, a intensidade e, principalmente, o uso de *samples* (trechos de áudios que geralmente se relacionam a um contexto ou mensagem particular) como parte integrante da música. Seu recém lançado álbum, “*In Colour*”, conta com a participação de outros artistas e apresenta um contraste grande entre as faixas, cada uma experimentando uma direção particular.

Um ponto interessante é sua linguagem gráfica marcante. Todos os *singles*, em conjunto com o novo álbum, seguem o mesmo padrão visual, com a aplicação do logo igualmente posicionado e variações nas cores, que acompanham brilhantemente a intenção e atmosfera de cada música. As possibilidades de variações são exploradas até em animações, como acontece nos clipes dos *singles* citados abaixo.

Figuras 04-06 (canto direito superior): Álbum “*In*

Colour” e *singles* “*Sleep Sound*” e “*All Under One*

Roof Raving”. (Fonte: Google Imagens)





Disclosure

Os irmãos britânicos trabalham juntos como Djs e se localizam entre *Electronica* e EDM, uma vez que suas músicas são predominantemente dançantes. A dupla é uma boa referência para se ter em mente não só por sua música, mas pela dinâmica de dois membros, que sempre foi uma referência forte na idealização da Mutuo. A participação de outros artistas, inclusive de estilos musicais diferentes, é outra particularidade marcante.

Sua linguagem gráfica também é bem característica: o uso de uma espécie de máscara que sobrepõe o rosto em vídeos, capas de álbuns e divulgações em geral cria narrativa e traz singularidade à dupla. No álbum "Caracal", o traço é adaptado de um rosto humano para um animal, trazendo um senso de evolução. A dupla também manteve o logotipo constante em seus dois álbuns para consolidar sua identidade.

Figuras 07-09 (esquerda): EP "Control" e álbuns "Settle" e "Caracal"; Figura 10 (abaixo): Disclosure.

(Fonte: Google Imagens)



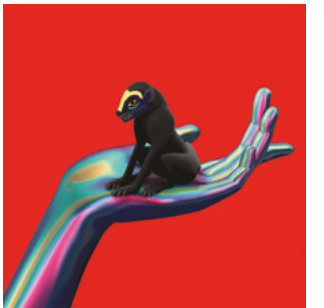
Sbtrkt

Sbtrkt (lido como *Subtract*) é um projeto musical liderado por Aaron Jerome e que conta com a participação de vários outros artistas, além de músicas autorais. O mais interessante (fora sua música) é a forma como o artista lida com o anonimato e o integra ao seu conceito, motivo pelo qual prefere tratar Sbtrkt como um projeto e não um pseudônimo. Além do uso de máscara em suas performances, o próprio artista, ao lado de artistas gráficos, cria sua identidade visual através de um estúdio chamado A Hidden Place, do qual não existem informações na internet e que só trabalha para o próprio projeto de forma interna. Tais elementos trazem uma atmosfera única de mistério ao redor do mesmo.

Os álbuns e vídeos também criam uma narrativa entre si com o uso constante da iconografia na máscara, que se mantém mesmo com a transformação quase completa da estética de um álbum para outro. A variação de cores (de tons escuros para tons brilhantes) define o senso de evolução.

Figuras 11-12 (direita): álbuns "SBTRKT" e "Wonder Where We Land"; Figura 13 (abaixo): Sbtrkt.

(Fonte: Google Imagens)



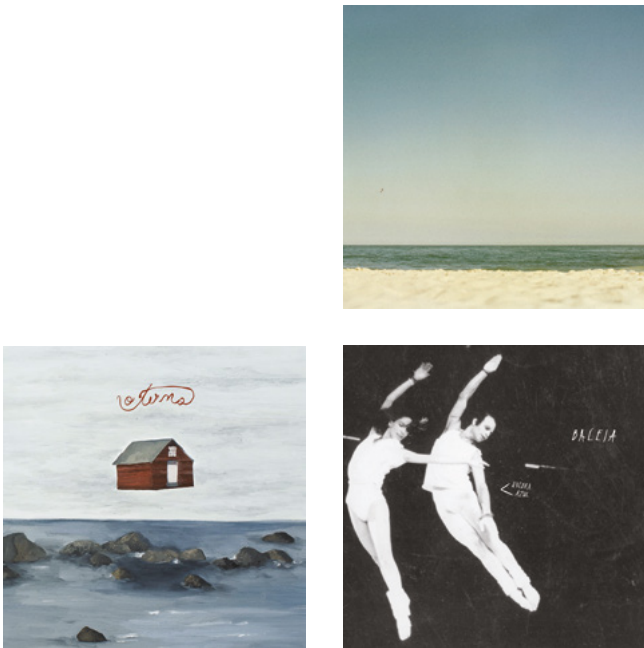


No cenário alternativo brasileiro, é possível analisar a existência de padrões e tendências musicais bem claras. Em grande parte influenciados pelo *indie rock* americano, novos artistas e bandas nacionais adicionam a leveza da música popular brasileira em suas canções, compostas com uso de linguagem lírica e poética.

Visualmente falando, esses artistas geralmente ficam presos à associação do gênero *indie* a uma estética bem característica e clichê de certa forma. Elementos como baixa saturação de cores, excesso de informações e texturas, apelo manual, tipografia vernacular e estética retrô acabam sendo usados em excesso e limitando a imagem da identidade gráfica brasileira, que vai muito além disso. Mesmo quando artistas escolhem o uso de ilustração ao invés de fotografia, dificilmente há espaço para estéticas digitais e novas linguagens.

Do ponto de vista do Trabalho de Conclusão esse fator potencializa o projeto, que acaba propondo a inserção não só de um estilo musical particular, como também de uma nova frente estética no cenário alternativo nacional.

Figuras 14-17 (da esquerda para a direita): “Alexandre”, da banda Mombojo, “O Terno”, da banda O Terno, “A Praia”, de Cícero, e “Quebra Azul”, da banda Baleia. (Fonte: Google Imagens)



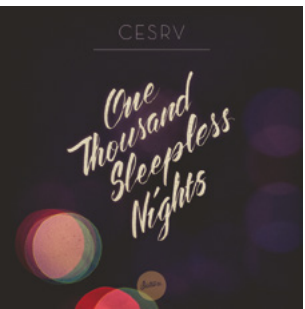
Como dito anteriormente, é difícil encontrar Djs autorais ou que se assemelhem ao gênero *Electronica* no cenário brasileiro. Alguns artistas, em sua maioria baseados em São Paulo, podem ser encontrados por quem procura esse estilo particular de música em redes sociais como Soundcloud ou caminhando ao lado de outros estilos.

Mesmo que em minoria, Djs como Cesrv têm propostas interessantes por adicionar à musica uma camada genuinamente brasileira, caminhando ao lado de influências do rap e funk nacionais. Sua música faz uso de *samples* e mixagens para criar um som bem característico e mesclar os gêneros. O projeto Pessoas Que Eu Conheço também é uma boa referência para se ter em mente, com estilo mais digital e uso de sintetizadores.

Do outro lado dessa mescla de gêneros, a cantora Karol Conka é outra referência. Mesmo que não seja Dj, sua música possui uma identidade brasileira construída com o uso de batidas e influências da música eletrônica. Outro aspecto importante é a forma como cria uma estética particular, misturando visual e sonoro.

Algo interessante a se analisar nos três exemplos é a forma como as artes gráficas atribuídas a cada um transmitem suas particularidades: o primeiro com influências do rap, o segundo com um aspecto digital e a terceira com influências do funk e estilo mais elétrico.

Figuras 18-20 (superior): “One Thousand Sleepless Nights”, de Cesrv, “Uma Carta de Amor Para SEGA”, de Pessoas Que eu Conheço, e “Tombei”, de Karol Conka; Figura 21 (inferior): Karol Conka. (Fonte: Google Imagens)

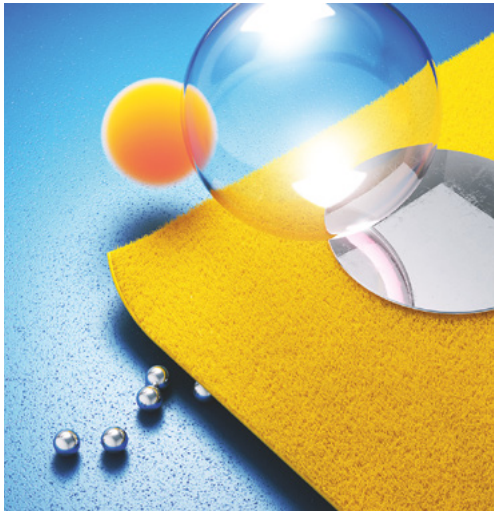


David McLeod

O artista digital baseado em Nova Iorque é a mais importante das influências visuais não só por seu trabalho, mas principalmente pelo contato direto, uma vez que no ano passado tive o prazer de trabalhar com ele no estúdio *Vault49*. Aprendi muito desde então, e durante o desenvolvimento do projeto contei com sua ajuda, conselhos e *feedback*.

David cria ilustrações 3D com o uso inteligente de geometrias, padrões e texturas. Mesmo com habilidades impecáveis em iluminação e renderização, o foco do artista é a criação de uma linguagem gráfica marcante a partir de cores e composição, e não o realismo.

Figuras 22-24: Ilustrações de David McLeod.
(Fonte: Enviadas pelo artista, 2015)

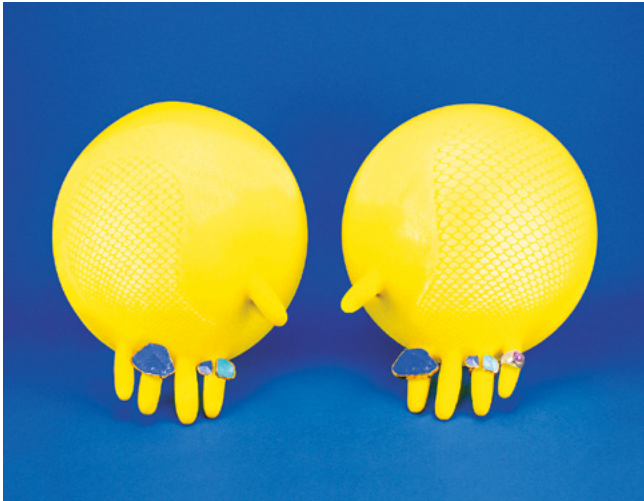
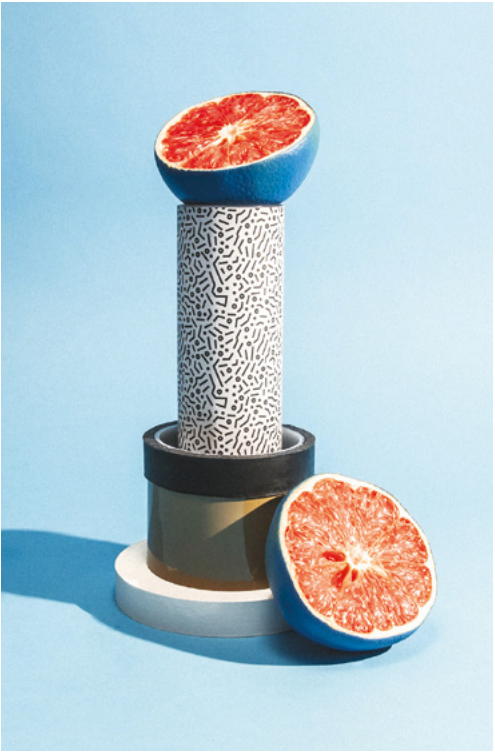


Leta Sobierajski

Também baseada em Nova Iorque, a designer e diretora de arte mistura fotografia e Design na criação de composições gráficas com um toque de Surrealismo. Ela faz uso de objetos, texturas, cores e do corpo humano para elaborar conceitos e narrativas de forma incrivelmente subjetiva. Mesmo com suas particularidades, cada um de seus projetos se relaciona de alguma forma, e juntos atribuem um visual marcante à artista.

Leta faz uso de uma linguagem contemporânea da fotografia e do Design conhecida como *Still Life* (tradução: “vida estática”). O movimento, que resumidamente consiste no uso de objetos em composições que transmitem um conceito, é marcado visualmente pela presença de fundos infinitos, minimalismo e interferências artísticas nos objetos. Essa linguagem é, na maioria dos casos, uma referência forte em meu trabalho, e nesse projeto não poderia ser diferente.

Figuras 25-27: Peças criadas por Leta Sobierajski.
(Fonte: Behance e Portfolio da designer)



Vallée Duhamel

Criado pelos amigos Julien Vallée e Eve Duhamel e focado na criação de imagens para uso em Design, música, moda, entre outros, o estúdio baseado em Montreal, no Canadá, mistura técnicas na criação de seus visuais, que vão de 3D e edição digital a fotografia e projetos puramente manuais.

O que torna seu trabalho extremamente interessante (além do uso habilidoso de cores e elementos gráficos) é o aspecto conceitual presente em sua linguagem. Todos os seus projetos, sejam em vídeo ou imagem, contam uma história de forma inteligente e com o uso do Design Gráfico e de objetos como ferramentas narrativas. O estúdio, assim como as referências anteriores, também apresenta influências do movimento *Still Life* em sua linguagem.

Figuras 28-30: Projetos do estúdio Vallée Duhamel.

(Fontes: Behance e Portfolio do estúdio)



Eixo Projeto

- 32 Criação
- 36 Ana e Davi

Matéria Prima

Antes que qualquer material gráfico fosse desenvolvido ou até mesmo idealizado, foi necessário definir o ponto de onde a dupla iniciaria sua trajetória e, principalmente, conceituar e imaginar a própria dupla em si. Era de extrema importância levantar um número máximo de suas particularidades, detalhes, elementos e contextos para se criar uma matriz, e com ela em mãos desenvolver um universo gráfico. Essa matriz deveria funcionar como a consciência da dupla e criar uma linha lógica e pensante que sirva de matéria prima para o desenvolvimento do projeto. Só assim conseguiria atingir os objetivos conceituais e a qualidade que almejava na minha proposta.

Desde que resolvi desenvolvê-la, sabia que queria uma dupla composta por um homem e uma mulher por achar que cria uma dinâmica interessante, como acontece nas duplas musicais Alunageorge e Lionbabe, por exemplo (ambas de Nova Iorque, também serviram de referências musicais na etapa inicial, porém não entraram no estudo por não possuírem, na minha opinião, aspectos gráficos muito interessantes a serem analisados). Como os dois seriam frutos da minha imaginação, sabia que inevitavelmente usaria aspectos pessoais ao idealizá-los, então vi isso como algo a ser explorado: o contraste entre eles, que desdobra no desenvolver do conceito e dos materiais, reflete uma dualidade de interesses, estéticas e até mesmo de humor e personalidade que é intrínseca em mim, assim como em qualquer ser humano. Isso fez com que meu interesse no projeto aumentasse, visto a intenção inicial de relacioná-lo conceitualmente às minhas etapas na faculdade. Seus nomes, Ana e Davi, surgiram despretenciosamente dessa proposta: Ana pelo nome da minha irmã (Ana Luisa), Davi pelo nome do meu amigo e grande inspiração (David Mcleod), o que cria um elo (em âmbito particular) às duas principais esferas da minha vida: relacionamentos pessoais e Design.

O primeiro passo projetual foi pensar no nome da dupla. Entre minhas ideias e intenções, sabia que queria um nome que se relacione simultaneamente à proposta da dupla (musicalmente) e à proposta do Trabalho de Conclusão (conceitualmente). O nome deveria enfatizar que a dinâmica dos dois amigos era um de seus diferenciais e que a mesma permearia tudo que fosse desenvolvido, tanto pela dupla na esfera narrativa como por mim na esfera projetual. Foi com isso em mente que surgiu o nome “Mutuo”, que se refere a dois, a relacionamento, a compartilhar e somar. Além de deixar claro a mutualidade como conceito-chave, o nome perde o acento para fazer referência ao termo *mute* (mudo em português), que não só indica o aspecto diferencial e experimental de sua música como também sugere um gancho com a proposta do Trabalho de Conclusão: inventar visualmente uma dupla musical sem que seu som exista.

Um terceiro motivo na escolha não só deste nome, mas posteriormente no de suas músicas, é a tentativa de aproveitar a sonoridade da palavra de alguma forma. A pronúncia do nome Mutuo é bem grave e marcante, além de criar um senso sinestésico de vibração pelo som anasalado. Tais características se encaixam perfeitamente ao estilo musical proposto, e portanto demonstram uma oportunidade ótima de se usar a palavra como som na criação imaginária da música.

Outras particularidades desse estilo também serão abordadas visualmente, fazendo uso dos estudos em sinestesia e da relação imagem e som levantada por Julio Plaza. A música proposta é marcada pelo uso de contrastes sonoros, mais especificamente de uma base grave pincelada com batidas eletrônicas e sons metálicos. Tais elementos poderiam ser tra-

duzidos visualmente com o uso de texturas e cores fortes e saturadas. Outro aspecto característico seria o uso de *samples* e ruídos que o transportem a outros espaços musicalmente, assim como faz Jamie xx. Graficamente foi possível traduzir esse aspecto nas ilustrações, fazendo uso de misturas, sobreposições de estilos e da criação e divisão de ambientes. Por último, o uso de instrumentos digitais também seria marcante e é evidenciado na escolha de uma estética digital, que ao mesmo tempo é contrastada com um apelo tátil para encaixá-los no contexto de influências brasileiras.

A respeito do contexto, a dupla se situa mais especificamente em São Paulo, cidade com maior abertura de influências culturais internacionais no país. Fazia sentido contextualizá-los principalmente por ser um dos poucos locais que apresenta um crescimento na música eletrônica alternativa, além de uma visão mais ampla e amadurecida da interação entre artes visuais e música. Como sempre quis que esse fosse o ponto forte na proposta, tal relação é explorada não só através de um projeto gráfico, mas de uma veia gráfica presente na própria dupla. Queria me relacionar diretamente com o projeto, portanto Ana e Davi deveriam, de certa forma, estar do outro lado do espelho: envolvo a música em meus projetos visuais, logo eles deveriam envolver o visual em seus projetos musicais.

O uso de redes sociais também influencia o trabalho e ajuda a contextualizá-lo. Em particular, o uso de Tumblr (rede de compartilhamento de imagens, GIFs animados, vídeos e textos) e Soundcloud (rede de compartilhamento de músicas e interação entre artistas da área) definiu alguns dos materiais a serem desenvolvidos.

Por último, era importante encaixá-los em um período no tempo para definir alguns de seus movimentos e influências. A dupla, em conjunto com seu projeto inicial, se inicia no primeiro semestre de 2014, seguido pelo segundo projeto/fase no final de 2014 e terceiro e último no meio de 2015. O início e término dessa cronologia foram escolhidos por serem, respectivamente, a época em que entrei em contato com esse estilo de música e o período em que o esse trabalho é encerrado.

Algo primordial para se atingir o objetivo do Trabalho de Conclusão, além desse levantamento de características e particularidades, era encontrar uma forma de despertar o interesse de quem entrasse em contato com o projeto e fazê-lo questionar se a dupla é real. Para isso, eles deveriam apresentar um lado humano, afetivo, o que lhes foi atribuído através de uma linguagem poética e carinhosa em seus materiais (que também os relaciona aos lirismos da música nacional, observados na análise de contextos). A presença de máscaras como sua forma de expressão e de manter seu anonimato chegou a ser levantada durante o desenvolvimento, mas foi descartada justamente por dificultar esse link humano entre o espectador e o artista.

Com um extenso levantamento e análise, consegui integrar detalhes suficientes para atribuir personalidade à Ana e ao Davi. Esses detalhes são apresentados de forma sutil e criam uma narrativa à medida que o projeto se desenrola. Suas personalidades estavam prontas, mas ainda faltava um detalhe crucial para que o espectador questione se a dupla existe de verdade: o apelo visual.

diferente gráfico
digital manual
materialidade
vibração saturado
poética elétrica
pessoal nostálgico

icônico
tátil som
cores
recorte experimente
contraste intenso
perfeito imperfeito

O processo de pensamento e escolha dessas particularidades se iniciou a partir de um *brainstorm*, em que foram levantados termos e ideias que definem minhas intenções iniciais com o projeto. No *brainstorm* também pude delimitar intenções visuais a seguir e linguagens a serem usadas, o que me ajudou a escolher quais materiais seriam desenvolvidos.

Com a intenção de se criar uma narrativa e explorar a progressão visual da Mutuo, o projeto gráfico foi dividido em três fases diferentes que englobam sua evolução: a primeira mostra suas origens e revela uma potência; a segunda marca seu nascimento como músicos autorais e a terceira e última fecha o processo e os consolida como artistas. Todos os materiais criados deveriam seguir uma mesma lógica e identidade, porém cada etapa teria sua própria linguagem em termos visuais. Entre as três fases foram elencados quais produtos gráficos representariam essa evolução: *mixtape* (lista de músicas mixadas) e zine na primeira fase, EP (*Extended Play*, um álbum com quantidade de músicas reduzidas) e identidade visual na segunda, LP (*Long Play*, um álbum completo) e edição especial na terceira. Outros tipos de variações, como capas de *singles*, também seriam exploradas no desenvolvimento das duas últimas fases.

Ana e Davi



Figura 31 (acima): Complements Project; Figuras 32-38 (restantes): Referenciais imagéticos para a criação dos personagens. (Fonte: Google Imagens)

O primeiro passo para criar as aparências de Ana e Davi foi um levantamento de referências visuais. Por se tratar de artistas da música, é de extrema importância que sua aparência seja vista como forma de expressão, e portanto deve carregar suas ideias e conceitos artísticos. Com isso em mente, busquei referências que seguem um padrão e delimitam o estilo que havia pensado para os dois, o que inclui roupas, penteados, barbas e personalidades em geral. Além disso, busquei imagens de tipos físicos e particularidades no traço do rosto, como nariz, lábios, olhos, cabelos e expressão facial.

Uma vez coletadas, as referências seriam adaptadas e combinadas digitalmente, criando a imagem dos personagens que havia imaginado. Essa etapa é importante não só por adicionar uma camada de realidade à proposta, mas também por ser um referencial imagético importante na terceira fase do projeto. Este processo, inclusive, só foi desenvolvido na última fase, porém aqui é apresentado no início por fazer mais sentido no desdobramento do Trabalho de Conclusão. O resultado pode ser visto nas páginas seguintes.







Figuras 39-40 (páginas anteriores): Ana e Davi;

Figura 41 (acima): Etapas da criação do Davi.

(Fonte: criação autoral)

O processo de criação visual da dupla foi inteiramente feito em software de edição de imagens, misturando técnicas de edição (como corte, ajustes de cores, redimensionamento) e de pintura digital (uso de *brushes* e mistura de cores). O uso da combinação de técnicas foi similar ao processo de *photobashing*, que em pintura digital consiste em aplicar fotografias na pintura para adicionar realismo. Para criar o visual do Davi foram encaixadas partes de seis referências diferentes: uma para o corpo e pescoço, uma para as bochechas e queixo, outra para lábios e nariz, uma quarta para as orelhas, a quinta para a região dos olhos e a última para testa e cabelos. Com o auxílio de ajustes de cores e *brushes*, todas as partes foram integradas e formaram um rosto natural. Quanto à Ana o processo foi diferente, com o uso de apenas três referências (corpo, cabeça e olhos) e modificação intensa das mesmas, a ponto de não possuírem semelhança com as originais.

Todas as imagens utilizadas no processo vieram da internet, sem que nenhuma fotografia fosse tirada para auxiliar no processo. Conceitualmente acredito que este seja um detalhe importante, uma vez que estou inventando um universo que existe puramente no digital. A artificialidade das fotos explicita isso, ao mesmo tempo em que se relaciona à estética e estilo musical da dupla. A escolha de roupas brancas em fundo branco também é justificada pelos dois motivos.

Fase A:

Binaural

- 42 Proposta
- 46 Desenvolvimento
- 54 Desdobramentos

Proposta



Como dito anteriormente, a principal função da primeira fase no projeto seria apresentar a dupla e indicar uma potência nos dois. Antes que um artista musical inicie sua carreira é necessário que ele seja visto, revelando sua personalidade musical e despertando o interesse do público de alguma forma (assim como fizeram os artistas analisados nesse projeto). Mostrar sua origem é importante para criar o senso de evolução almejado com o projeto. O fato de Ana e Davi serem fictícios também reforça a importância dessa etapa, uma vez que é necessário introduzi-los não só como artistas, mas como pessoas. Se tivesse optado por iniciar o projeto diretamente com um álbum, ou outro material que não falasse sobre eles de alguma forma, a concepção dos personagens (a parte mais importante do Trabalho de Conclusão, na minha opinião) acabaria perdida e o projeto se tornaria puramente visual.

Para cumprir esse objetivo, o material gráfico que escolhi desenvolver foi a zine, acompanhada de uma *mixtape*. Esse material foi escolhido por dois principais motivos: por possuir um caráter experimental e de certa forma imperfeito, fazia sentido a criação de uma zine para demonstrar o interesse e curiosidade gráfica presente na dupla; além disso, no último ano desenvolvi um gosto por materiais impressos, mas sempre encontro dificuldade em conciliar ilustrações 3D com o aspecto plano do papel, e assim achei que seria um bom aprendizado. A *mixtape* acompanha o material não só por ser uma chance de experimentação sonora e de atrair público (assim como muitos artistas fazem no início), mas também porque trabalhar com músicas pré-existentes me concede uma oportunidade de definir o estilo e gosto musical da Mutuo.

O nome zine é uma abreviação de *magazine* e consiste em uma publicação independente motivada por um desejo de auto-expressão, não pelo lucro. Na maioria dos casos, as zines possuem um aspecto rústico quando se trata de impressos: uso de papeis e impressão de baixo custo, como xerox ou risografia (processo e qualidade similar ao xerox, mas que permite o uso de cores especiais), fazendo uso inteligente das particularidades da técnica escolhida. Também são produzidas em baixa tiragem e muitas vezes confeccionadas manualmente.

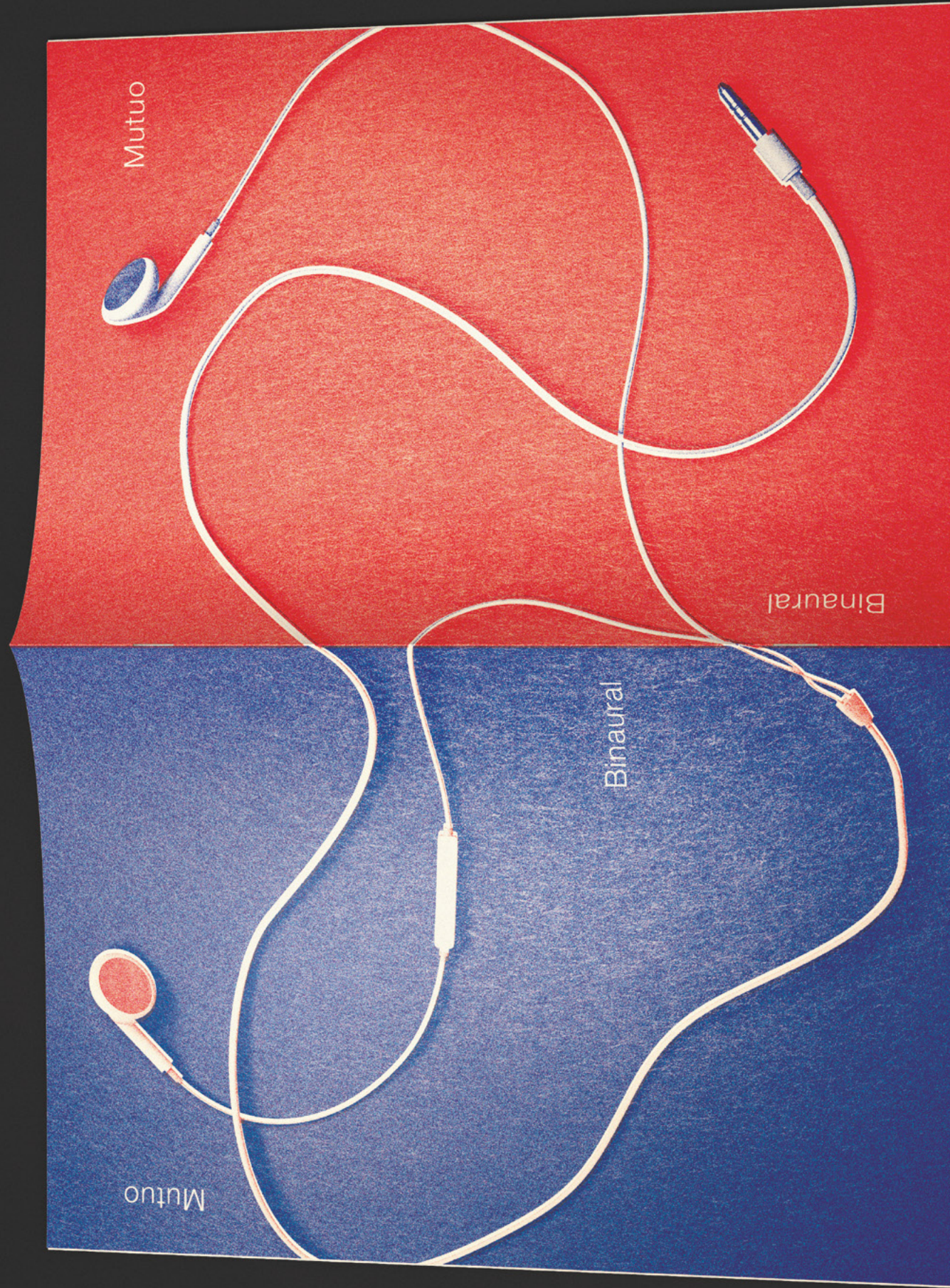
Durante o desenvolvimento do projeto, as zines ao lado foram adicionadas à lista inicial de referências por razões estéticas, técnicas e conceituais.

Figuras 42-44 (esquerda): "First Thing's First Manifesto" de Liron Ashkenazi, "Meiauns" do Estúdio Pianofuzz e "Anâtema" de Heitor Kimura. (Fontes: Behance e Medium do estúdio)

O título escolhido para o material, "Binaural", é o nome dado a um tipo de som que faz uso do aspecto *stereo* (divisão do áudio em lado esquerdo e direito) como técnica, simulando um ambiente através do som e das noções de distância e proximidade. O nome envolve o conceito da peça gráfica não só pela relação com o som e com sinestesia, mas principalmente pela sua intenção: como se fosse criada por Ana e Davi, a proposta da zine é que, a partir de objetos, expressões e referências, estes dois indivíduos, assim como o som binaural, transmitam um espaço, seu universo particular.

Para simular a criação em dupla da zine foi essencial delimitar duas linguagens gráficas e modos de pensar diferentes, principal particularidade visual na peça (assim como acontece na Meiauns do estúdio Pianofuzz, que foi criada coletivamente). O uso de cores e texto também foi importante para definir cada membro da dupla e agregar realismo ao material. Outro aspecto de extrema importância na criação foi manter em mente que, além das intenções previamente citadas, a zine deveria conter traços estéticos que influenciariam na progressão e criação de sua linguagem visual como artistas, uma espécie de berço das suas ideias e referências.

Do ponto de vista do Trabalho de Conclusão, meu principal objetivo sempre foi pensar no papel e na impressão como material, não como mera plataforma. As ilustrações 3D simulariam fotografias (o que funciona bem no papel e cria um elo com o conceito do projeto, uma vez que mantém os personagens no virtual) enquanto criações bidimensionais se relacionam com minha busca por uma linguagem no início da faculdade. Particularidades de impressão, como sobreposição e desalinhamentos de cores, também seriam exploradas a partir de observação das referências levantadas.



Hideaway - Kiezsá
Sometimes a Man - Shamir
Bank Head - Kelela
Azealia Banks - Van Vogue
1998 - Chet Faker
Sleep Sound - Jamie xx
Closer - Fka Twigs
Voyeur - James Blake
Grab Her! - Disclosure
Diver - Alunageorge

<http://soundcloud.com/mmmmutuo/>

As faixas presentes na Mixtape são reinterpretações criadas pela Mutuo.
Direitos das faixas originais pertencem aos seus respectivos artistas.

Desenvolvimento

Uma vez planejado e com formato decidido, iniciei o projeto pelas ilustrações a serem desenvolvidas. Os desenhos bidimensionais foram todos finalizados com uso de software vetorial, porém apresentaram variações em seus processos de criação: alguns foram desenhados primeiramente à mão, outros a partir de composição criada em software 3D e os demais fazendo uso de fotografias como referências.

O processo que merece mais atenção, entretanto, foi o de criação das ilustrações trimidimensionais. Como dito na seção anterior, as mesmas simulam fotografias de objetos de Ana e Davi que ilustram suas personalidades e peculiaridades. O aspecto interessante do processo foi o constante revezamento entre digital e real: a primeira etapa consistiu em modelar os objetos (a partir de referências reais) digitalmente; uma vez modelados, tra-

balhei cuidadosamente com iluminação e texturas para obter *renders* com grau suficiente de realismo, a ponto de funcionarem como fotografias; com esses renders em mão, as imagens passaram por uma espécie de colorização que esteticamente as aproxima do digital novamente; por último, para atingir o resultado almejado com a impressão, adicionei texturas e simulei o efeito de desalinhamento das cores, o que agrega um aspecto tátil às imagens. As duas últimas fases foram muito importantes na conciliação entre 3D e impresso desejada, uma vez que o uso limitado de cores torna a ilustração impressa mais gráfica e interessante.

Acompanhando essas imagens, o desenvolvimento de duas linguagens gráficas contrastantes consiste no principal aspecto visual da zine. As ilustrações bidimensionais previamente criadas, com traço característico e

variação na opacidade das cores, compõem uma linha estética que contrasta com outra nova linguagem, caracterizada pelo uso de tipografia, geometrias, sobreposição de elementos e tons mais fortes.

A escolha de cores também foi realizada seguindo uma lógica, com a cor predominante em cada imagem ou ilustração indicando a qual dos dois personagens a mesma se refere. A classificação por cores, entretanto, não corresponde à separação de estilos, o que reforça o caráter colaborativo da zine: os dois amigos se interpretam, se desenharam, se descrevem e se reconhecem através de seu projeto.

Figuras 45-46 (páginas anteriores): Zine Binaural;

Figuras 47-48 (abaixo): Processo de criação.

(Fonte: Criação autoral)

Fase A: Binaural



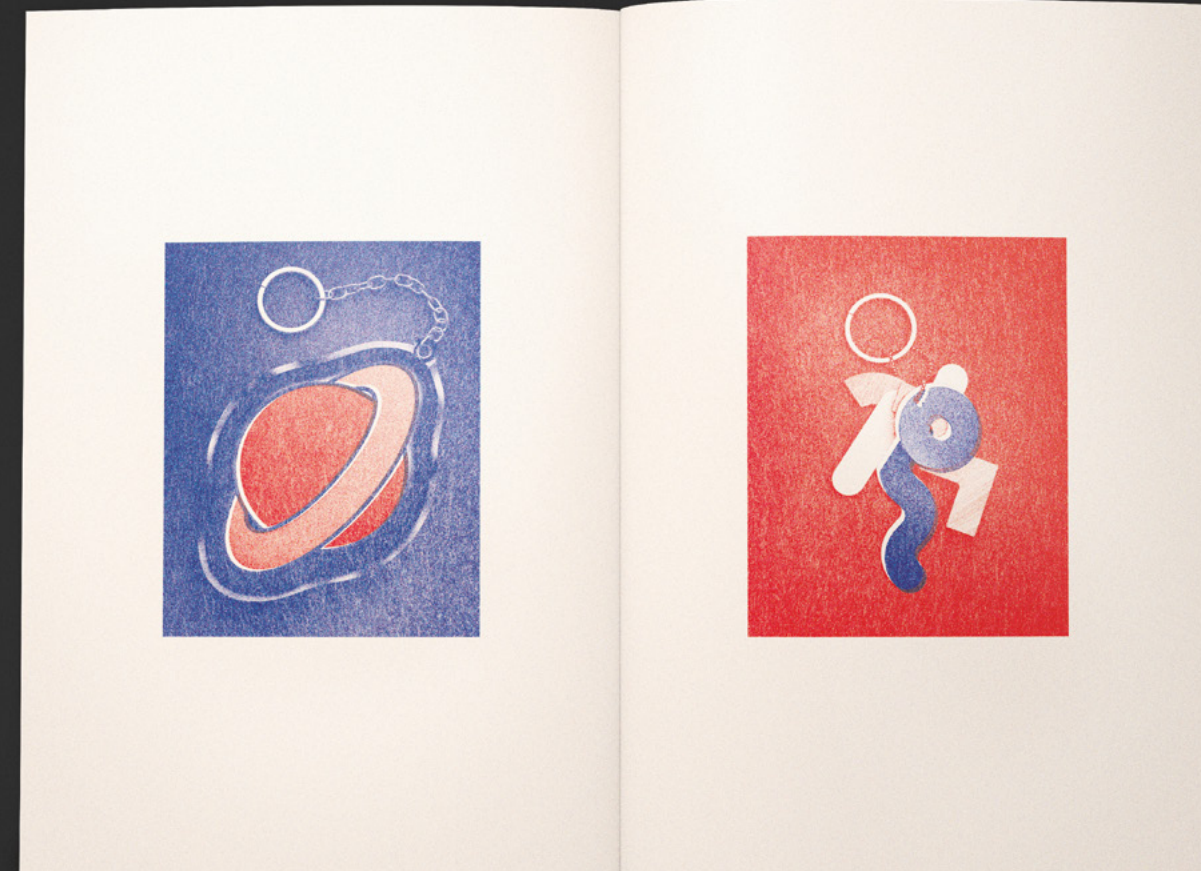
Eixo Projeto





49

51



50

52



As expressões gráficas de Ana e Davi são distribuídas em uma sequência que se espelha no centro da zine. Cada linguagem ilustra uma *spread* (conjunto de duas páginas) antes e uma depois do centro, ao mesmo tempo em que uma se apresenta nas páginas de abertura e encerramento e a outra na parte central da zine. Com um contraste visual bem delimitado, os dois estilos são associados à seus respectivos criadores logo na primeira *spread* ilustrada (figura 50): a expressão “Davi sou vermelho” indica de forma sutil que aquela página foi criada por Davi, associando-o à linguagem gráfica ali apresentada. A mesma *spread* também já define qual cor se refere à cada um: quando o vermelho for predominante a composição fala sobre Davi, enquanto o caso contrário fala sobre Ana.

Os objetos escolhidos têm a função de comunicar peculiaridades, criar comparações e apontar similaridades entre seus donos. Os chaveiros, por exemplo, indicam um contraste de gostos visuais e até mesmo de humor (figura 51). Já a comparação entre os iPods revela uma diferença na forma como lidam com a música: Ana a encara como algo mais descontraído, enquanto Davi a vê de forma mais metódica (figura 50). Os demais objetos também indicam interesses compartilhados e reforçam as personalidades de cada um.

Do lado de fora da esfera imaginária, a seleção dos objetos também se relaciona às minhas dualidades visuais e particularidades, considerando que coloco parte de mim na criação dos personagens. As fitas cassetes que abrem a zine (figura 49), por exemplo, são usadas para indicar as memórias musicais do passado de cada um, quando na verdade são memórias que eu tenho.

As ilustrações bidimensionais funcionam como suas formas de expressão. A primeira *spread* de Ana (figura 52) ilustra os artistas presentes na *mixtape* (listados, junto com suas músicas, no centro da zine), enquanto a segunda é uma tentativa de visualizar o gosto musical de cada um (figura 55). Os desenhos presentes no centro (figuras ao lado) são frutos do processo de experimentação da técnica e indicam uma tendência a usar materialidade como tema em seus visuais (as ilustrações transmitem, respectivamente, um aspecto translúcido e opaco através de geometrias), o que se mostra presente

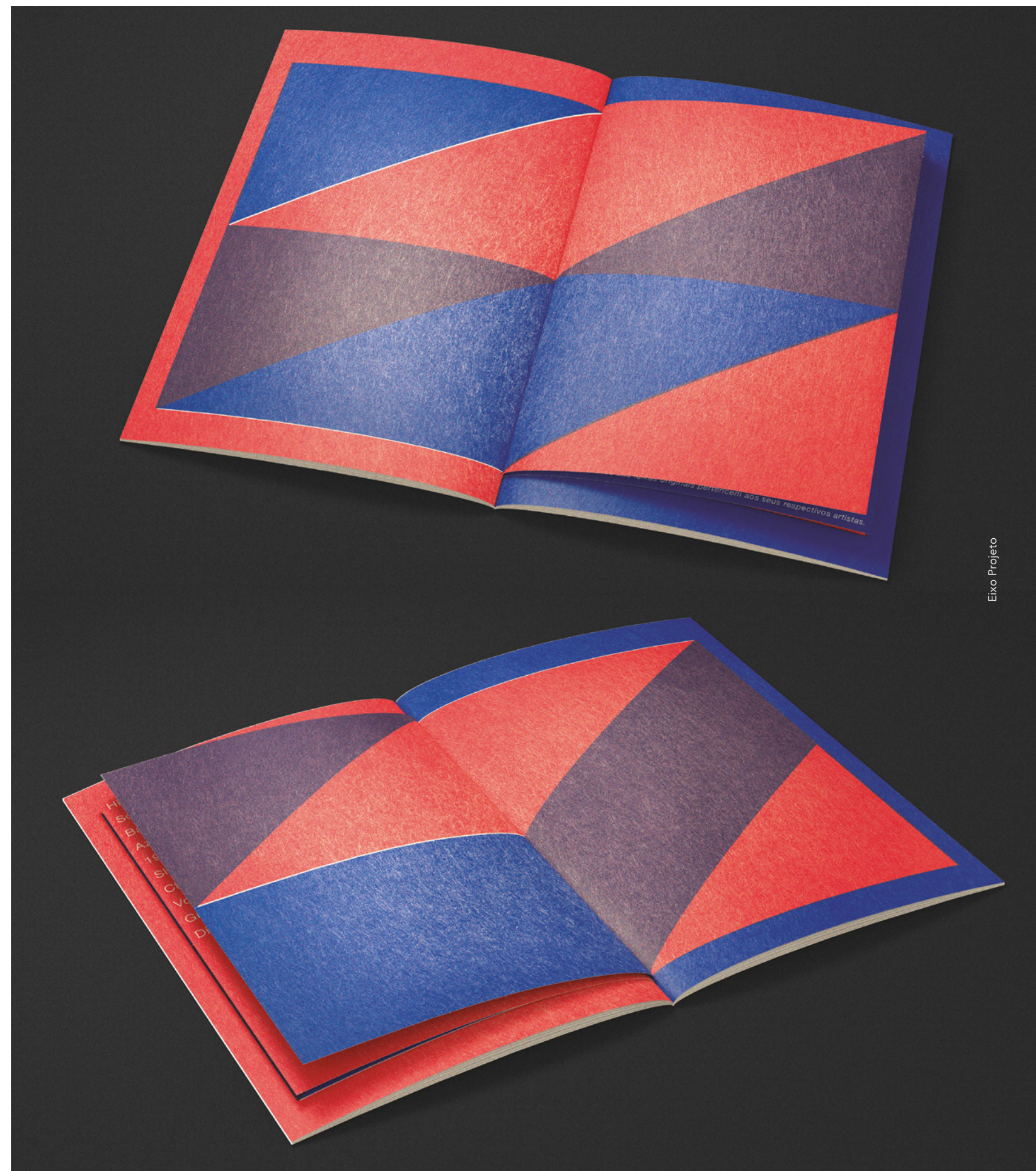
em todo o Trabalho de Conclusão.

Dois estilos tipográficos são empregados no material: em textos corridos, a Helvetica é usada por contextualizá-los no cenário paulista (em conjunto com a data e local presentes na abertura da zine), uma vez que a tipografia moderna ainda é muito utilizada como forma de representação estética da capital (seja por influências de artistas gráficos ou da própria cidade e sua sinalização urbana). Já a Avenir, aplicada como tipografia *display*, indica uma tendência estética e tipográfica que evolui com o projeto e influencia na criação de sua identidade visual na próxima fase.

O texto que encerra o material traz uma explicação do seu conceito e proposta, ao mesmo tempo em que auxilia no aspecto imaginativo do projeto por ter sido elaborado como se fosse escrito por Ana e Davi. O uso de primeira pessoa, ritmo e linguagem lírica os desenha como humanos e artistas, além de indicar seu desejo de iniciar um projeto musical:

“Binaural é um tipo de som que tenta transmitir o ambiente, o redor muito mais amplo, usando dois pontos opostos, esquerdo e direito. Essa palavra traduz nossa intenção de somar e propagar o nós em algum ponto do universo musical. Procuramos não limitar nossos gêneros, por isso a tentativa de nos identificar através de objetos, cores e formas e traduzir nossa essência e olfato, culminando na reinterpretação de artistas que despertam nossa fome musical. O som ecooa, rebate, vai e volta e mistura nossas particularidades, diferenças com muito em comum. Além de uma longa amizade, compartilhamos e contrastamos gostos, arte, tempo e vibração. Apreciamos o silêncio como música e gostamos do agora. Juntamos tudo isso na criação dessa zine/mixtape, pela qual dividimos um carinho muito grande. Um carinho Mutuo.”

Figuras 49-52 (páginas anteriores), figuras 53-54 (direita) e figuras 55-58 (próximas páginas): Páginas da zine Binaural. (Fonte: Criação autoral)





55



56



57



58

***Binaural** é um tipo de som que tenta transmitir o ambiente, o redor muito mais amplo, usando dois pontos opostos, esquerdo e direito. Essa palavra traduz nossa intenção de somar e propagar o nós em algum ponto do universo musical. Procuramos não limitar nossos gêneros, por isso a tentativa de nos identificar através de objetos, cores e formas e traduzir nossa essência e olfato, culminando na reinterpretação de artistas que despertam nossa fome musical. O som ecoa, rebate, vai e volta e mistura nossas particularidades, diferenças com muito em comum. Além de uma longa amizade, compartilhamos e contrastamos gostos, arte, tempo e vibração. Apreciamos o silêncio como música e gostamos do agora. Juntamos tudo isso na criação dessa zine/ mixtape, pela qual dividimos um carinho muito grande. Um carinho **Mutuo**.*

Desdobramentos

Mutuo
Binaural
Davi
Mutuo
Binaural
Ana



Figura 59 (acima): Capa da mixtape.
(Fonte: Criação autoral)

A capa da zine foi adaptada para o formato quadrado a fim de ser usada como imagem da *mixtape*, uma vez que capas de álbuns possuem esse formato. A mesma foi planejada somente em formato digital e com disponibilização no Soundcloud, rede social de compartilhamento de músicas previamente citada.

Apesar de não conseguir imprimir o material em Risografia como planejado (por questões de custo e quantidade), a aplicação de texturas, desalinhamento e uso limitado de cores permitiram o efeito desejado mesmo em impressão digital comum. A zine foi impressa em papel Pólen, quatro cores e confeccionada à mão.

Algo que merece ser citado é que esta fase foi a que mais apresentou refeições durante seu desenvolvimento no projeto. Com o tempo, percebi que motivo pelo qual não ficava satisfeito com o resultado é que estava focado demais em falar sobre Ana e Davi, e não sobre o que eles têm a falar (que é o mais interessante). Com a intenção de estabelecer a caligrafia de cada um, os *letterings* ao lado foram abandonados durante o processo por não combinar com a estética proposta.

Fase B:



56	Proposta
57	Desenvolvimento
68	Desdobramentos

Proposta

A segunda fase do Trabalho de Conclusão abraça a criação do primeiro trabalho autoral (musicamente falando) da Mutuo. Seguindo uma ordem lógica, como a fase anterior demonstra seus interesses musicais, habilidades técnicas e nascimento de uma linguagem, o próximo passo deveria ser colocar tudo isso em prática e criar seu próprio material.

Para isso, faria sentido a elaboração de um EP. Abreviação de *Extended Play*, EPs são grupos de faixas que não podem ser considerados álbuns por variados motivos: sendo o mais característico deles o número reduzido de músicas (geralmente não passam de cinco), EPs também se diferenciam de LPs por geralmente representar um momento de experimentação do grupo ou artista, deixando de lado o aspecto comercial da indústria ou até mesmo testando novas linguagens que se distanciam da expressão musical que os caracteriza. Além disso, artistas que começam por conta própria geralmente iniciam com um EP como uma forma modesta de apresentar sua proposta musical, como fizeram Disclosure, Lionbabe, James Blake, Fka Twigs e diversos outros que uso de referência. Um lado interessante em EPs é que sua duração reduzida permite que todas as músicas se conectem entre si de alguma forma (conceitual, temática, sonora) e abram espaço para um aspecto narrativo e criação de um universo a partir das músicas, de vídeos ou de uma estética que permeie o conjunto.

Acompanhando a criação deste material, o nascimento da identidade visual da dupla também faz parte da proposta nessa fase. Relacionada de alguma forma com a fase anterior e abrindo espaço para sua aplicação na final, essa identidade deve conectar todos os materiais e, ao mesmo tempo, permitir que cada um tenha sua própria linguagem. Durante o desenvolvimento, sempre mantive em mente a importância de não engessar suas regras visuais e de não planejar seu funcionamento a longo prazo, uma vez que minha proposta consiste em elaborar uma evolução gráfica natural e mutável.

O visual proposto para essa peça gráfica deve apresentar o centro da evolução de Ana e Davi e se comunicar com as demais fases do projeto, utilizando cores, elementos visuais e linguagem para criar um elo com sua origem e uma ponte para o futuro.

Como o primeiro material criado pela dupla indicava suas origens e potência, o ponto de partida no desenvolvimento do EP (que contém suas primeiras músicas autorais) foi o conceito de nascimento. Sendo mais específico, o nascimento foi visto como criação, receita, uma fórmula que dá origem à algo combinando ingredientes: a mistura de Ana e Davi levando a algo maior.

A pedra, presente na abertura desse capítulo, foi escolhida como ícone principal para transmitir o conceito. Ela carrega consigo a ideia de algo primitivo, uma espécie de matriz. Seus traços lapidados remetem a início, um primórdio, e assim marcam o ponto inicial no desenvolvimento da Mutuo como criadores.

Para dar continuidade à linha narrativa, o aspecto bruto da rocha seria contrastado com reinterpretações visuais, cores, formas e texturas que surgem dessa fórmula inicial e representam o nascimento da dupla a partir da potência, da matriz que borbulha novas criações. Além da ideia matriz/criação, o jogo entre a pedra e suas interferências também apresenta o projeto da Mutuo como algo novo na cena brasileira: sua proposta é reinterpretar e adicionar novas cores e texturas sonoras no cenário musical alternativo/eletrônico do país. A forma como a imagem é tratada também transmite o aspecto experimental do EP.

Com tudo isso em mente, o nome atribuído ao material (que na verdade só foi pensado no fechamento da peça gráfica) é “Gênese”, o que sela o conceito e faz uso do aspecto sonoro da mesma forma que o nome da dupla (combinando suas vibrações e contrastando o aspecto agudo de *mutuo* com a sonoridade metálica de *gênese*). Os nomes propostos para as músicas (“Primeira”, “Sonoro Metamorfo”, “Essência”, “Futuro do Pretérito” e “Checkpoint”) criam uma linha início-fim em que o final é substituído por um novo começo, uma nova consciência adquirida ao final do projeto e que se apresenta na próxima fase.

Para indicar seu nascimento e representar o centro na evolução da dupla, a introdução do 3D como ilustração foi balanceada com uma lógica bidimensional na maneira como a imagem é tratada. Isso também se alia ao desejo de relacionar o projeto à minha evolução, indicando o surgimento do 3D na minha linguagem.

Desenvolvimento



Fase B: Gênese

A fim de atribuir um caráter gráfico e dar destaque ao elemento principal, o cenário foi substituído por cores e grafismos nas ilustrações, todas criadas a partir de um mesmo modelo tridimensional — inclusive a imagem ao lado, que apesar do tratamento final foi inicialmente criada em 3D para que a forma possa ser usada de referência em outra etapa do projeto. O modelo base foi criado com ferramentas de *sculpting* no Cinema 4D e posteriormente alterado com o uso de modificadores, que me permitem voltar atrás (reduzindo o número de polígonos e suavizando a forma) ou adicionar mais complexidade (através de texturas que alteram a posição dos pontos no modelo).

A elaboração de cada ilustração, totalizando cinco interpretações além da pedra original, foi realizada em conjunto com os nomes das músicas, associando-os uns aos outros. Assim, palavra e imagem se combinam e fazem uso da sinestesia na tentativa de traduzir o som de cada música. Para isso, usei texturas e materiais que transmitem um aspecto sonoro e até mesmo tátil: a figu-

ra 64 se refere a um som digital e metalizado, enquanto o aspecto plástico e viscoso da figura 62 cria sonoridades próprias e orgânicas. Por comparação, a figura 61 distancia sua respectiva música da estética digital. O uso de ritmo e padrões nas demais ilustrações também consiste em uma outra abordagem na tentativa de traduzir o som através da imagem. Dessa forma, colocando as ilustrações lado a lado é possível visualizar a variação e experimentação imaginada para o EP.

Quando prontas, as ilustrações foram combinadas em uma espécie de colagem digital que mistura 2D e 3D no ponto central da evolução da Mutuo. A forma como essa combinação é executada remete à elementos visuais introduzidos na zine, o que traz de volta o interesse gráfico da dupla e cria um elo visual entre as duas fases (e posteriormente com a terceira).

Figura 60 (acima): Processo de modelagem; Figuras 61-65 (próximas páginas): Ilustrações iniciais.
(Fonte: Criação autoral)

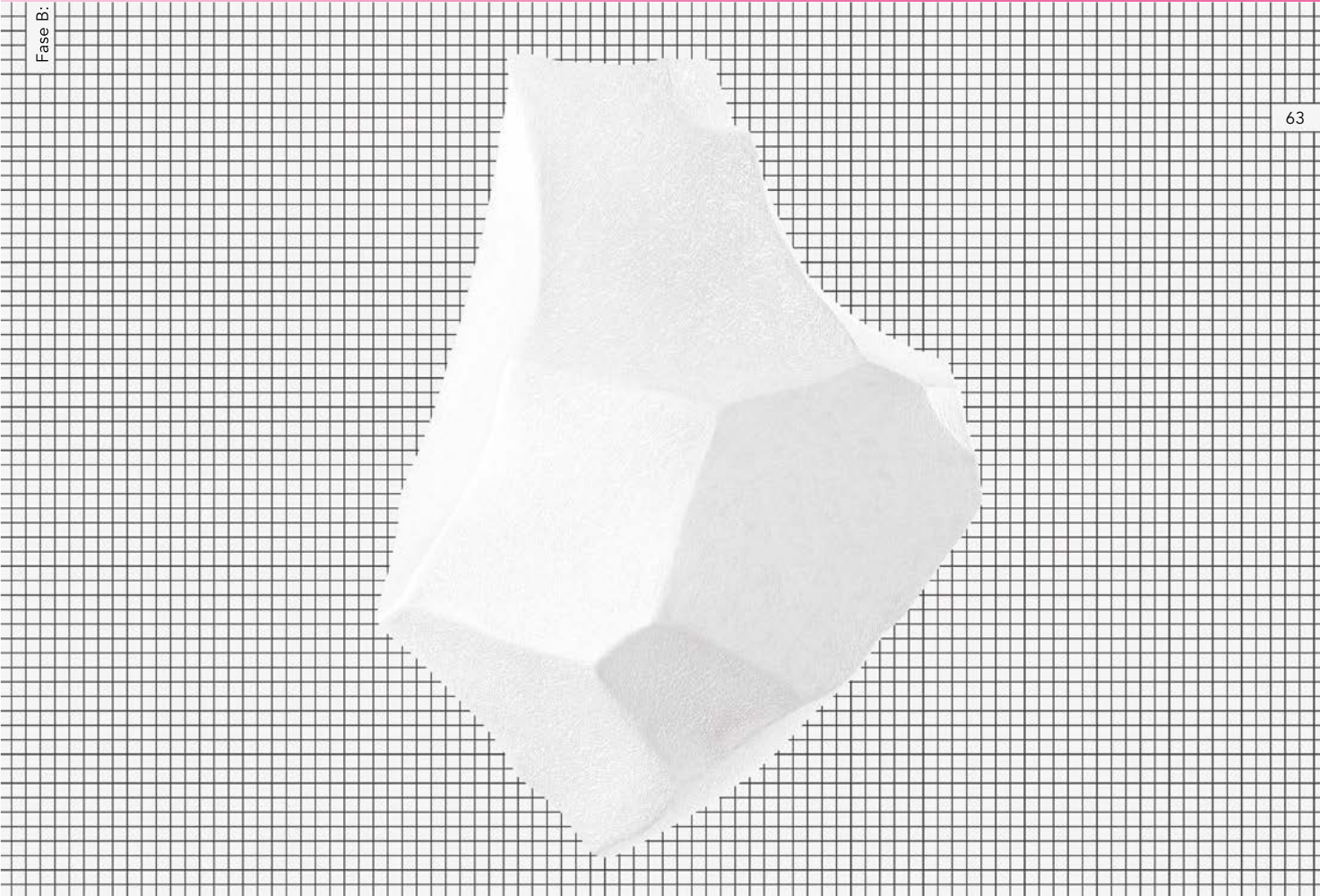


Eixo Projeto



Fase B: Gênese

62

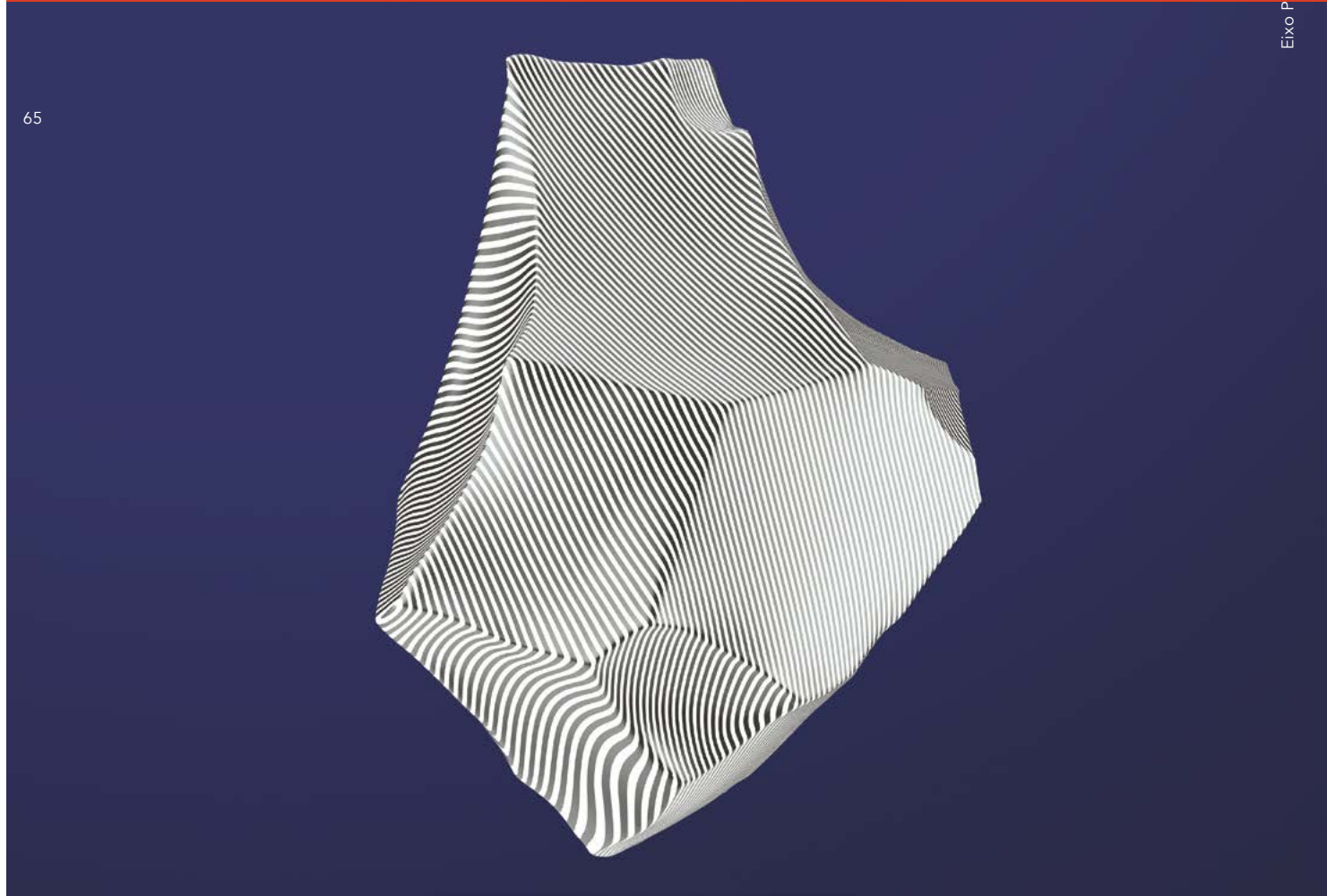


63



64

Eixo Projeto



65

A A B B C D E E F G G
H I J K L M N
N O P P Q Q R S S T
U V V W W X Y Y Z

a a b b c d d e e f f
g g h i j k l m n
n o p p q r r s s t t
u u v w w x y y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
[{ (. : , ; ... ? ! “ _ —) }]
Â Ã Ä Å Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ú â ã ä å ê ë ì í î ï ñ ò ó ú

Figura 66 (páginas anteriores): Processo de colagem das ilustrações; Figura 67 (esquerda): Som Sans; Figuras 68-70 (direita): Variações e regras de aplicação do logotipo. (Fonte: Criação autoral)

Com a ilustração do EP em mãos, o próximo passo para finalizar a capa seria a parte gráfica, que no caso consiste em nome da dupla e do material. Como dito anteriormente, uma das minhas intenções com essa fase era o estabelecimento de uma identidade visual que os identificasse, assim como acontece em referências estudadas no eixo teórico do projeto. A identidade criada deveria ser flexível o suficiente para dar abertura à exploração visual e se adequar à diferentes estéticas e linguagens propostas, atendendo a um dos principais objetivos do Trabalho de Conclusão.

Esse pré-requisito (somado a uma preferência pessoal) me levou a optar por não predefinir uma paleta de cores e pela criação de um logotipo tipográfico, o que é a escolha de artistas musicais na maioria dos casos. Apesar de não ser acompanhada por um grafismo/símbolo, a tipografia deveria conter algum elemento que os caracterize, de forma que o mesmo possa ser usado isoladamente e ainda identifique a dupla. Dessa forma, desenvolvi os caracteres do logotipo inspirados por tipografias grotesk, mas com um diferencial: caracteres variáveis, cujo traço surgiu inicialmente da caligrafia de Davi, abandonada no decorrer do projeto. Essas letras seguem os traços da tipografia e os combina com a linguagem visual da dupla, criando uma identidade peculiar e lúdica.

Os caracteres restantes foram desenvolvidos em seguida: caixa alta e baixa mantendo possibilidades de variações, números, acentuação e pontuação básica. Optei por não desenvolver uma tipografia completa, tendo em mente quais caracteres me seriam úteis no projeto. Caso fosse programada, a tipografia faria uso de recursos *open type*, que permitem essas variações e tornam o produto final mais interessante. À typeface foi dado o nome “Som Sans”, cujos caracteres são apresentados ao lado e suas aplicações podem ser vistas nos materiais gráficos das duas últimas fases do projeto e no decorrer deste relatório.

Mutuo

Mutuo

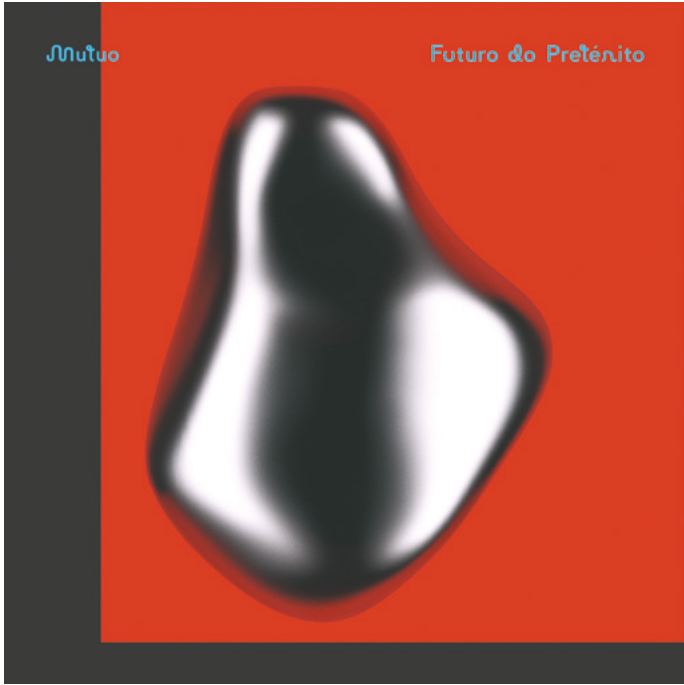
x Mutuo

14 mm
Mutuo

Mutuo



Fase B: Gênese



O logotipo e nome do EP foram aplicados na arte da capa, finalizando a concepção desse material. Após diversos testes de escala e cor, optei pela aplicação da tipografia branca em fundo cinza justamente para neutralizá-la, evitando o excesso de informação e mantendo o foco nas ilustrações.

A tipografia aplicada cria uma conexão visual forte com a ilustração final não só pela semelhança de formas, mas também pelo aspecto lúdico que ambas carregam. O desenho das máscaras que revelam as ilustrações segue um rascunho inicial, o que garante a fluidez e a coesão presentes nos traços, ao mesmo tempo em que abre espaço para infinitas variações a serem exploradas posteriormente (do ponto de vista estratégico, isso permite uma extensa divulgação aliada ao desdobramento da linguagem proposta).

A partir da arte principal, o próximo passo seria a confecção das capas de *singles*/faixas do EP. Decidi criá-las por sempre achar muito interessante as diferentes formas como artistas lidam com esse desmembramento do álbum, seja mantendo uma paleta de cores, posicionamento de tipografia, linguagem ou quaisquer elementos que se relacionem (além do meu forte interesse por variações visuais, como já foi citado algumas vezes). O visual de cada single deve se relacionar ao álbum/EP em que se encontram, porém ao mesmo tempo é importante que eles sejam lidos graficamente como uma fração do todo, um nível abaixo.

Assim, as ilustrações previamente associadas à cada música (ponto de partida nessa etapa) foram encaixadas em molduras que seguem a paleta de cores do material e o grid inicialmente estabelecido pela tipografia. A forma dessas molduras varia entre os singles e reforça o aspecto digital da dupla. Por último, o nome de cada faixa substitui o nome do EP em suas respectivas capas.

Desde o início, o material foi elaborado mantendo em mente sua distribuição digital. Dessa forma, as capas criadas mantêm seu texto quando aplicadas em dimensões maiores, porém o mesmo é removido em aplicações menores (como acontece no Soundcloud, por exemplo). Nenhuma informação é perdida com a remoção, uma vez que as imagens sempre são acompanhadas do nome da faixa e do artista nesses contextos.



Eixo Projeto

Figura 71 (acima na página anterior): Capa do álbum Gênese; Figuras 72-76 (restantes): Capas de singles do álbum. (Fonte: Criação autoral)





Fase B: Gênese

Para complementar e fechar essa fase do projeto resolvi traduzir o visual proposto em uma animação. A escolha faz sentido no contexto e momento em que a dupla está inserida: cronologicamente falando, o EP se encontra no final de 2014, momento em que artistas musicais começaram a transitar de *lyric videos* (vídeos tipográficos que acompanham uma música e sua letra) para versões animadas das capas de álbuns como forma de divulgação em redes sociais, o que pessoalmente acho muito mais interessante. Assim, queria adaptar a capa do EP para um vídeo que mantivesse sua linguagem visual e acompanhasse uma música quando postada em sites como *Youtube* — caso as músicas existissem.

A animação foi pensada da seguinte forma: a parte 3D consiste em animações em *loop* da rocha e suas interpretações, que rotacionam no seu próprio eixo e voltam à posição inicial (quando possível, variações suaves na forma também foram adicionadas para tornar o resultado mais orgânico). A versão bidimensional da rocha (associada à música “Essência”) foi desenhada quadro a quadro em sua versão animada, fazendo uso de técnicas de rotoscopia (redesenhar quadros a partir de referência, no caso de um modelo trimidimensional). Com isso em mãos, no software *After Effects* pude repetir o ciclo pelo tempo que quisesse e animar os brushes que mascaram e revelam os diferentes visuais.

O vídeo criado tem 30 segundos para demonstrar o funcionamento proposto e retorna ao ponto inicial em seu término, podendo ser reproduzido constantemente. Uma segunda versão também foi criada tendo em mente sua aplicação e divulgação no *Tumblr*. Essa versão, em formato *gif*, mantém as dimensões e máscaras da arte original e completa um ciclo de rotação, que se repete infinitamente com o *loop* do *gif*. O resultado das duas versões ficou bem interessante, pois explora ao máximo a linguagem proposta com essa fase.

Figura 77 (ao lado): Stills da animação.

(Fonte: Criação autoral)

Fase C:

Memória

70	Proposta
72	Desenvolvimento
70	Desdobramentos

Desenvolvimento

Atendendo ao meu objetivo de criar uma progressão, pude perceber e indagar com o decorrer do projeto quais elementos a incitam visualmente. Isso culminou em diversas decisões na elaboração das peças criadas nessa fase, o que inclui: uso mais preciso e expressivo de cores (a paleta de cores é uma peça chave na segmentação das fases, colorindo cada uma com seus próprios tons); adição de novas texturas; maior contraste, com predominância de tons escuros (ao contrário das peças anteriores); aumento na complexidade das composições e da temática; ausência de molduras e a presença de um ambiente, que graficamente reforça a tridimensionalidade da ilustração.

O conceito escolhido, além de ajudar a definir o que seria retratado, me levou a outra decisão importante: como as particularidades da memória parecem sempre funcionar de forma fragmentada, decidi traduzir isso na criação de uma série de ilustrações que funcionem em conjunto, mas ao mesmo tempo de forma independente. Isso também se alia ao meu gosto por séries de ilustrações que façam parte de um grupo.

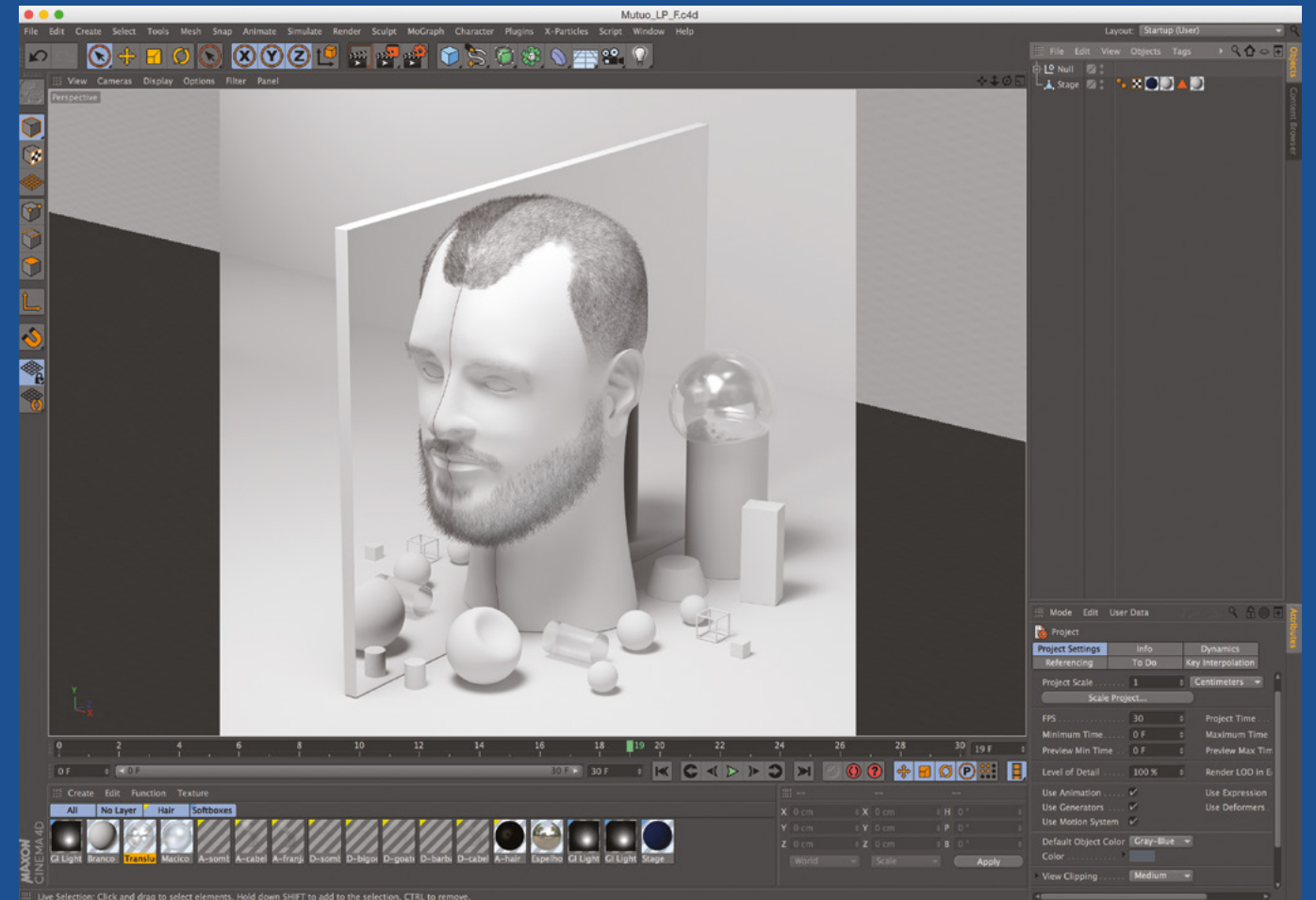
Como elemento principal na capa decidi usar os rostos de Ana e Davi. A presença de seus rostos no encerramento questiona a veracidade da dupla com mais força ainda, ao mesmo tempo em que sua estética digital reforça novamente o conceito do projeto e da Mutuo. Isso também me permite aumentar o senso cronológico do projeto, com alterações no visual e estilo dos dois. Na peça final, seus rostos são combinados através de um espelho, que revela o reflexo de Davi no rosto de Ana. Isso adiciona uma última camada expessa ao conceito do material e à proposta de evolução: na zine suas expressões são mostradas de forma individual, o EP incita sua mistura, mas é na conclusão do projeto que Ana e Davi se tornam um — uma mente, uma criação, uma consciência.

No decorrer do relatório descrevi as particularidades nos processos criativos de cada fase, porém reservei a chance de relatar o processo completo para esta por apresentar maior complexidade técnica. Entre meus desafios com a proposta, três se destacam: a modelagem dos rostos de Ana e Davi a partir de referências (que por sinal foram criadas nessa etapa), a

Figura 78 (abaixo): Rascunho inicial da composição;

Figura 79 (ao lado): Interface do programa Cinema 4D; Figura 80 (páginas seguintes): Ilustração final.

(Fonte: Criação autoral)



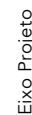
elaboração de texturas e iluminação que aproximem o resultado final do realismo e, por último, o uso de pêlos/cabelos, algo que nunca havia feito antes. Os três desafios dificultaram bastante o desenvolvimento da peça, porém ao mesmo tempo me fizeram aprender muito a respeito do que funciona e do que não funciona.

O primeiro passo foi estabelecer posições de formas e câmera em cada composição, a fim de garantir que todas se encaixariam no resultado final — uma espécie de rascunho 3D. Com isso em mãos comecei a modelagem dos rostos, um processo extenso que passou por vários ajustes e modificações durante todo o desenvolvimento. Em seguida comecei a incluir texturas e iluminação, etapas que acontecem aos poucos e simultaneamente (uma vez que uma influencia diretamente a outra). A adição de cabelos, sobrancelhas e barba foi o próximo passo, finalizando por hora os rostos. Com essa ilustração em um ponto bom, comecei a trabalhar nas secundárias, refinando as composições e adicionando materiais que as conectem. Concluindo as mesmas (por hora), voltei à ilustração principal e adicionei elementos que a relaciona com as demais, e assim pude renderizar todo o conjunto.

A partir dos *renders* se inicia uma etapa longa que aprofundo a cada projeto: a pós-edição. Essa é a fase mais importante para um resultado de qualidade, que geralmente se distancia bastante do *render* sem edição. Nessa etapa posso editar cada objeto separadamente, refinar cores, iluminação, texturas e adicionar certos elementos. Após uma extensa edição, o resultado pode ser visto nas páginas seguintes.



Cada uma das cinco ilustrações expande o conceito, fazendo referência a um aspecto diferente no funcionamento da memória humana. Isso cria uma narrativa alinear e aberta à interpretação, característica de linguagens contemporâneas. A ilustração acima narra a classificação de memórias em sensorial, curto prazo e longo prazo: a medida que são depo-



A ilustração seguinte dialoga a diferença entre recordar e reconhecer. Recordar é um processo mais longo, em que primeiro levantamos um grupo de memórias que atendem a um requisito e em seguida selecionamos a memória procurada. Reconhecer é bem mais rápido, uma vez que lembramos de algo a partir da semelhança com o que observamos.

Pedro Veneziano



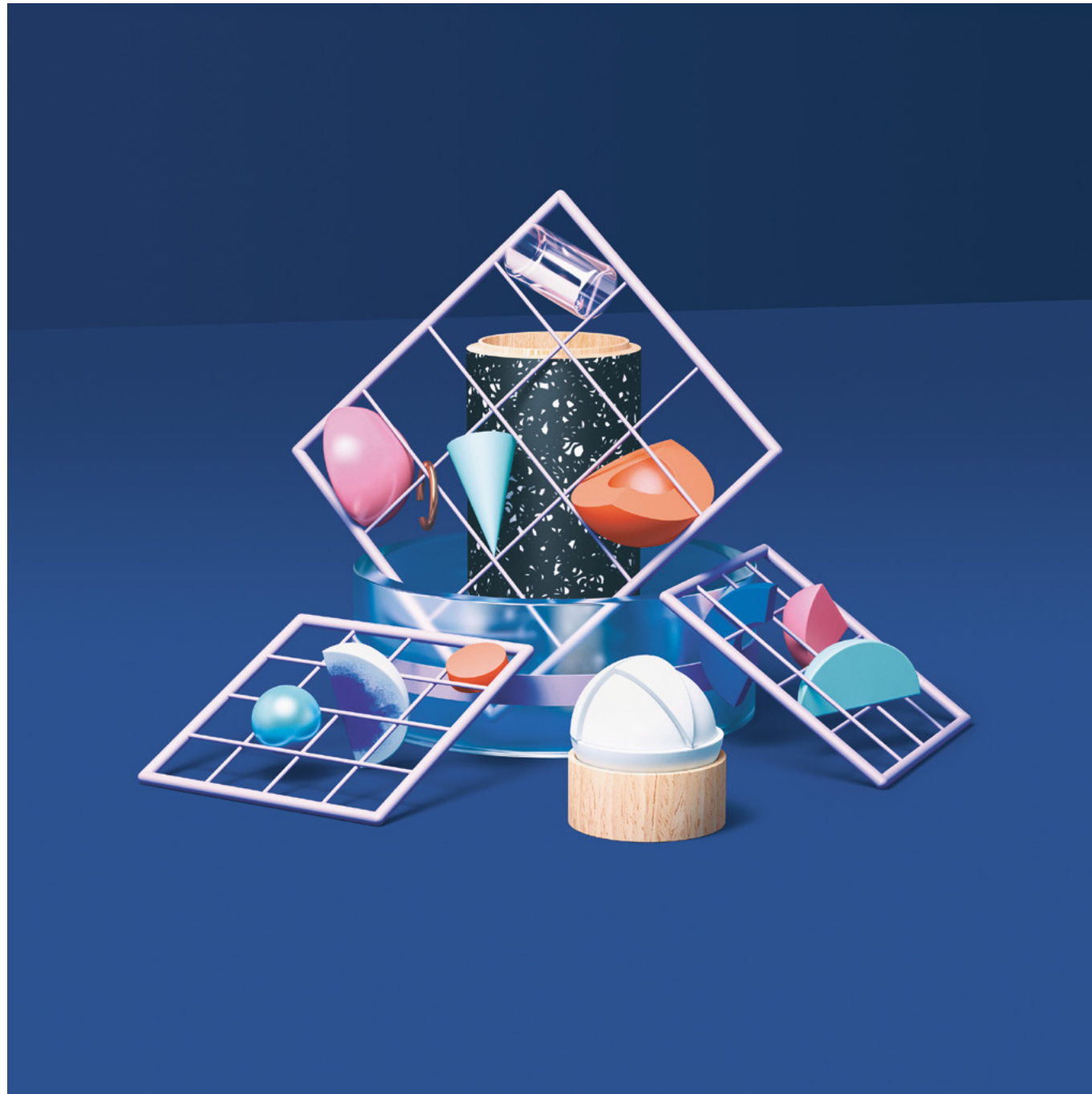
A ilustração acima é baseada no processo de entrada e saída/recuperação da memória, que passa por uma etapa de codificação ao entrar na mente para ser armazenada. Quando nos lembramos de algo, a mesma é recodificada de uma outra forma, e assim recuperada. A maneira como a composição foi criada faz uso do sentido de leitura para transmitir sua narrativa, o que também funciona muito bem na primeira ilustração analisada.

Todas foram desenvolvidas pensando no conjunto como um só cenário, que desafia a lógica pela ausência de uma perspectiva uniforme (a fase de pós-edição foi essencial para chegar nesse resultado). As duas composições acima em particular têm objetos dispostos na



parede, e não somente no chão como acontece nas outras: isso ajuda a construir o aspecto imaginário do ambiente, uma tentativa de representar visualmente a mente humana.

Esta ilustração, por sua vez, apresenta a categorização final das memórias de longo prazo, que passando por algumas segmentações se dividem em: memória factual ou semântica, que grava fatos e conceitos, memória episódica, que armazena eventos e experiências, e por último memória hábil ou procedural, que se relaciona com habilidades e tarefas e, diferente das anteriores, se encontra no inconsciente da memória. Procurei traduzir essa divisão fazendo uso do aspecto visual de cada categoria.



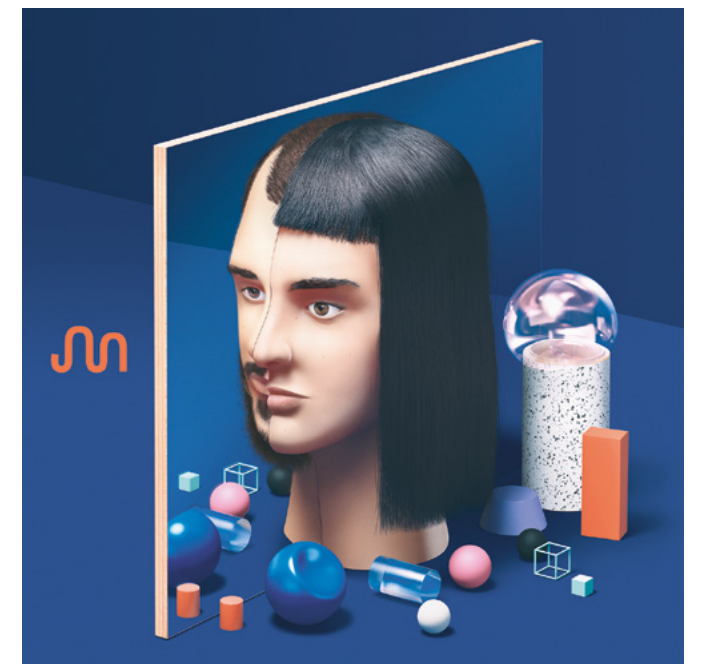
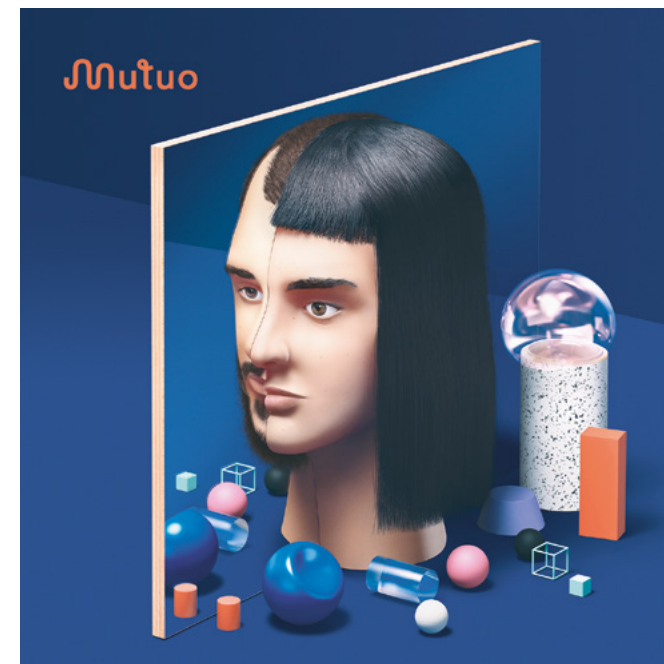
Por último, a ilustração acima apresenta o aspecto fragmentado da memória, que diferente do que muitos pensam não é armazenada como livros em uma prateleira. Uma memória é guardada em diferentes partes sensoriais do nosso sistema nervoso, e para lembrá-la precisamos reconstituir seus caminhos e juntar suas peças. Traduzi isso a partir de fragmentos que criam a noção de encaixe e estão armazenados em diferentes suportes, ao mesmo tempo em que uma esfera é reconstituída na frente da composição. Essa ilustração se liga com a arte principal, que por sua vez também pode ser conectada com a primeira e criar um ciclo infinito: uma última contribuição ao aspecto ilusório do cenário. A relação deste com as composições foi inspirada na arquitetura de algumas galerias de arte, que reduzem ao mínimo a interferência visual do ambiente e centralizam a peça artística.

Antes que fizesse uso das ilustrações secundárias, meu primeiro passo foi definir como seria a capa final do LP. Dessa vez, por ser um álbum completo e a fim de indicar o crescimento da dupla, resolvi trabalhar também com sua versão física além da distribuição digital. O lado mais interessante nessa escolha é que, com o álbum em mãos, tenho a chance de na conclusão do projeto trazer a dupla já consolidada do digital pro real, pro lado de fora. A possibilidade de criá-lo como um material de colecionador, e assim explorar uma nova linguagem aliada ao design impresso, também foi um forte motivo na minha escolha.

Com isso em mente, optei pela criação de duas versões diferentes da capa: a primeira, a ser usada na versão física do álbum, contém o nome da dupla para que essa informação não fique perdida (o nome do álbum, “Memória”, não entra na capa mas será introduzido no verso do material). A segunda versão é voltada para a venda e disponibilização digital do LP, aonde o nome do artista e do álbum sempre acompanham a arte de alguma forma na interface. Esta versão só apresenta a inicial da dupla (que também pode ser associada ao nome do LP), demonstrando que seu uso como ícone pode levar a um resultado gráfico bem interessante. Resultado este que inclusive me levou a optar pela versão ao elaborar um terceiro material: a edição especial em vinil, que foi explorada com mais profundidade como impresso. A ausência do nome completo não é problema neste caso por se tratar de um item de colecionador — um público que já conhece a Mutuo.

Em comparação com a fase anterior, é notável o uso mais confiante da tipografia em termos de escala e identidade, o que aconteceu naturalmente à medida que me familiarizei com seu uso e que contribui bastante com o senso de evolução criado. Optei por ter somente o nome da dupla na capa para marcar o LP como primeiro na sua história.

Figuras 86-87 (abaixo): Artes finais do LP em versão impressa e digital. (Fonte: Criação autoral)





Desdobramentos

Com as ilustrações e Design da capa prontos, a próxima etapa para finalização desta fase é a elaboração das versões impressas. Como dito anteriormente, duas opções físicas seriam disponibilizadas: CD comum e uma edição especial em disco de vinil.

A versão em CD foi a primeira a ser criada pela menor complexidade. A partir dela pude definir a escala da tipografia, manchas de texto e um grid inicial que evoluiria no próximo material. O verso contém o nome das músicas e do álbum, enquanto a parte interior apresenta detalhes, créditos e agradecimentos do LP. A embalagem foi produzida inteiramente em papel e laminação BOPP, dispensando uso de plástico e facilitando sua confecção. Além disso, o CD foi adesivado com um grafismo que surgiu no processo de edição das ilustrações.

O projeto gráfico do CD deu origem ao sistema visual que acompanharia os singles do álbum, com mesmo posicionamento e escala do logotipo, mesma paleta de cores e possibilidade de aproveitar texturas das próprias ilustrações em uma linguagem bidimensional. Nessa fase decidi lidar com a tipografia criada de uma forma diferente a fim de explorar sua versatilidade. Em títulos principais somente um caractere variado foi usado, enquanto os textos restantes ficam reservados aos caracteres originais. Também contei com uma tipografia secundária para textos corridos e em escala reduzida: a Avenir, fonte igualmente escolhida para textos neste relatório.

Já a edição em vinil foi o material que me permitiu explorar uma linguagem voltada para o impresso de forma experimental e mais elaborada. O material possui várias páginas e dobras, dando suporte às ilustrações criadas exclusivamente para esta peça. Além das informações anteriores, a área maior me permitiu trabalhar com um grid mais elaborado e assim incluir um texto em forma de depoimento da dupla, que explica e reforça o envolvimento de Ana e Davi na criação do material. Em função do número de páginas resolvi trabalhar com um disco de 10 polegadas, com dimensões menores. Neste material o ideal seria a aplicação de BOPP somente no lado externo, criando um contraste tátil muito interessante no material.

Figura 88 (página anterior): Edição especial; Figuras 89-90 (abaixo): Capas de singles; Figuras 91-92 (ao lado): Versão em CD. (Fonte: Criação autoral)



A principal característica da edição especial é a introdução de poesias concretas no verso de cada ilustração. A escolha pode ser justificada pelo resultado gráfico e uso interessante da tipografia, além de me permitir traduzir as narrativas de cada ilustração de uma segunda forma, complementar. Usando palavras chave que resumem cada conceito apresentado, brinquei com espaçamento, ritmo, posicionamento e repetição para acompanhar e aprofundar o aspecto interpretativo de cada ilustração. O resultado ficou bem interessante não só no lado visual, mas também pela relação sinestésica com o movimento de palavras e por uma forte conexão que atribuo com a música eletrônica: enquanto esta é uma música sem palavras, poesias são palavras sem música, e assim uma relação forte é criada entre as duas esferas.

Uma última criação a ser analisada e que encerra o Trabalho de Conclusão é o logotipo abaixo: para acompanhar o crescimento da Mutuo, na terceira fase resolvi introduzir uma gravadora responsável pela propagação e comercialização do LP. Seria uma gravadora independente, o que reforça o caráter alternativo da dupla. Dessa forma surgiu a Cortina Records, gravadora fictícia que sela minha relação afetiva com o projeto — Cortina foi meu apelido durante a faculdade, que sempre guardarei com muito carinho. Abaixo é possível observar sua paleta de cores e versões claro e escuro, além da redução e espaçamento mínimos para guiar a aplicação do logotipo nos materiais gráficos.

Figura 93 (abaixo): Logotipo Cortina Records;
Figuras 94-98 (próximas páginas): Edição especial.
(Fonte: Criação autoral)

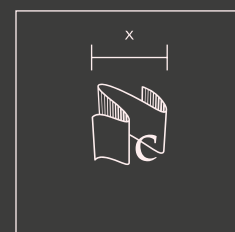
C O M 20 Y 10 K 0



10mm



C O M 0 Y 0 K 90



Mutuo



Memória







Ver a conclusão da minha proposta é muito gratificante, pois fiquei bastante contente e orgulhoso com o resultado. Sempre tive medo de acabar com um projeto puramente gráfico em mãos, porém escrever sobre ele durante esse relatório me fez perceber o tanto de camadas, de complexidade e de carinho que coloquei em cada peça. O desenvolvimento do mesmo também me permitiu explorar uma última vez o conceito de evolução através do Design editorial, fechando a proposta com chave de ouro. Este provavelmente foi o projeto com mais profundidade que já criei, uma experiência muito gratificante que me fez perceber o quão complexo Design gráfico pode se tornar.

Acredito que tenha relacionado música e visual, duas grandes paixões minhas, de formas interessantes e que conversam muito bem. Mesmo não sendo possível criar som através da imagem, trabalhar com esses dois elementos juntos, de maneira sinestésica, me fez experimentar novas formas de criar e levaram a um resultado bem mais profundo, o que me deixa muito feliz. Agora tenho um projeto visual e conceitualmente forte em mãos, fruto do que mais gosto de fazer.

Não posso dizer que atingi todas as minhas expectativas com o resultado final, mas vejo isso como algo positivo. Acredito que designers no papel de artistas nunca devam se sentir plenamente satisfeitos com suas criações: as insatisfações nos motivam a ir cada vez mais longe, e esse projeto não foge à regra. Somos eternos alunos, e pretendo sempre aprender algo novo com o fim de cada projeto. O que sinto com a conclusão deste e da graduação como todo é um desejo muito maior de errar, de experimentar, de complicar e de evoluir às minhas próprias maneiras. Agora que tenho raízes posso crescer em um novo sentido, e fico contente que o Mutuo encerre e simbolize minha forma de pensar e criar da faculdade.

É, terminou. Por mais que eu sempre pensasse em TCC antes nunca tive a sensação de que esse momento se concretizaria. Porém cá estou, escrevendo uma última página. Para mim a melhor conclusão que tiro desse projeto foi o processo de autoconhecimento e reinvenção pelo qual passei enquanto o fazia, e mais: o reencontro com a paixão que guardo pelo Design e que traz o melhor lado de mim. Um lado empolgado, expressivo e realizado, que me faz confirmar lá dentro que realmente encontrei minha vocação na vida.

Muito além de um Trabalho de Conclusão, esse relatório é uma espécie de relicário para mim, pois representa minha formação em Design gráfico e conclui provavelmente a fase mais importante da minha vida: Bauru, Unesp, os pontos de entrada de uma rota que não vejo a hora de começar e que com fé vai me levar bem alto.

Obrigado Unesp, obrigado Faac, obrigado Bauru, obrigado 50s. Minha vida em vocês não poderia ter sido melhor.

30 de Agosto de 2015, República Ponto.

Livros e Publicações

KAWASAKI, Yuji. *Design Gráfico Sinestésico: A relação da visão com os demais sentidos na comunicação*. 2009. 195 f. Dissertação (Mestrado em Design e Arquitetura) - Universidade de São Paulo, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, São Paulo, 2009.

BASBAUM, S. *Sinestesia, Arte e Tecnologia: Fundamentos da cromossonia*. São Paulo: Annablume, 2003.

PLAZA, J. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

ADORNO, Theodor W. *Os Pensadores: Adorno (Textos escolhidos)*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

MORA, J. Ferrater. *Dicionário de Filosofia: Q-Z*. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

Websites

Associação Brasileira dos Produtores de Discos. *Mercado Brasileiro de Música 2014*. Disponível em: <<http://www.abpd.org.br/home/numeros-do-mercado/>>. Acesso em: 6 de ago. 2015.

Daniel Ribeiro da Silva. *Adorno e a Indústria Cultural*. Disponível em <http://www.urutagua.uem.br//04fil_silva.htm#_ftn3>. Acesso em: 6 de ago. 2015.

Anna Paula Stolf. *Design e Percepção Sinestésica*. Disponível em <<http://filosofiadodesign.com/design-e-percepcao-sinestesica/>>. Acesso em 6 de ago. 2015.

British Phonographic Industry. *Vinyl revival continues as LP sales reach highest level in more than a decade*. Disponível em <<http://www.bpi.co.uk/home/vinyl-revival-continues-as-lp-sales-reach-highest-level-in-more-than-a-decade.aspx>>. Acesso em 6 de ago. 2015.

All Music. *Electronica*. Disponível em <<http://www.allmusic.com/subgenre/electronica-ma0000002574>>. Acesso em 6 de ago. 2015.

Barnard Zine Library. *Definition: What are Zines?* Disponível em <<https://zines.barnard.edu/definition>>. Acesso em 14 de ago. 2015.

The Human Memory. Disponível em <<http://www.human-memory.net/>>. Acesso em 21 de ago. 2015.

ກາບໄຟ