

FESTIVAL BPM:

Identidade **visual**,
Arte **generativa**,
Inteligências **artificiais**.



Festival BPM:

Identidade visual, arte generativa e inteligências artificiais.

Projeto de Conclusão de curso apresentado para obtenção do grau de Bacharel em Design – habilitação Design Gráfico
Orientação: Profa. Associada Cassia Leticia Carrara Domiciano

João Francisco da Rocha Souza

S729f Souza, João Francisco Rocha
Festival BPM : Identidade visual, arte generativa,
inteligências artificiais. / João Francisco Rocha Souza. -- Bauru,
2025
84 f. : il., fotos

Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado - Design) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Bauru
Orientadora: Cassia Leticia Carrara Domiciano

1. Design. 2. Identidade visual. 3. Inteligência artificial. 4.
Arte generativa. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Dados fornecidos
pelo autor(a).

Índice

Agradecimentos
página 4

Resumo
página 5

Apresentação
página 7

Justificativa
página 10

Objetivos
página 13

Processo Projetual
página 15

Metodologia
página 24

Briefing
página 29

Universo Visual
página 37

Conclusão
página 52

Anexo
página 54

Referências
página 76

Agradecimentos:

Lembrar é fácil para quem tem memória, esquecer é difícil para quem tem coração

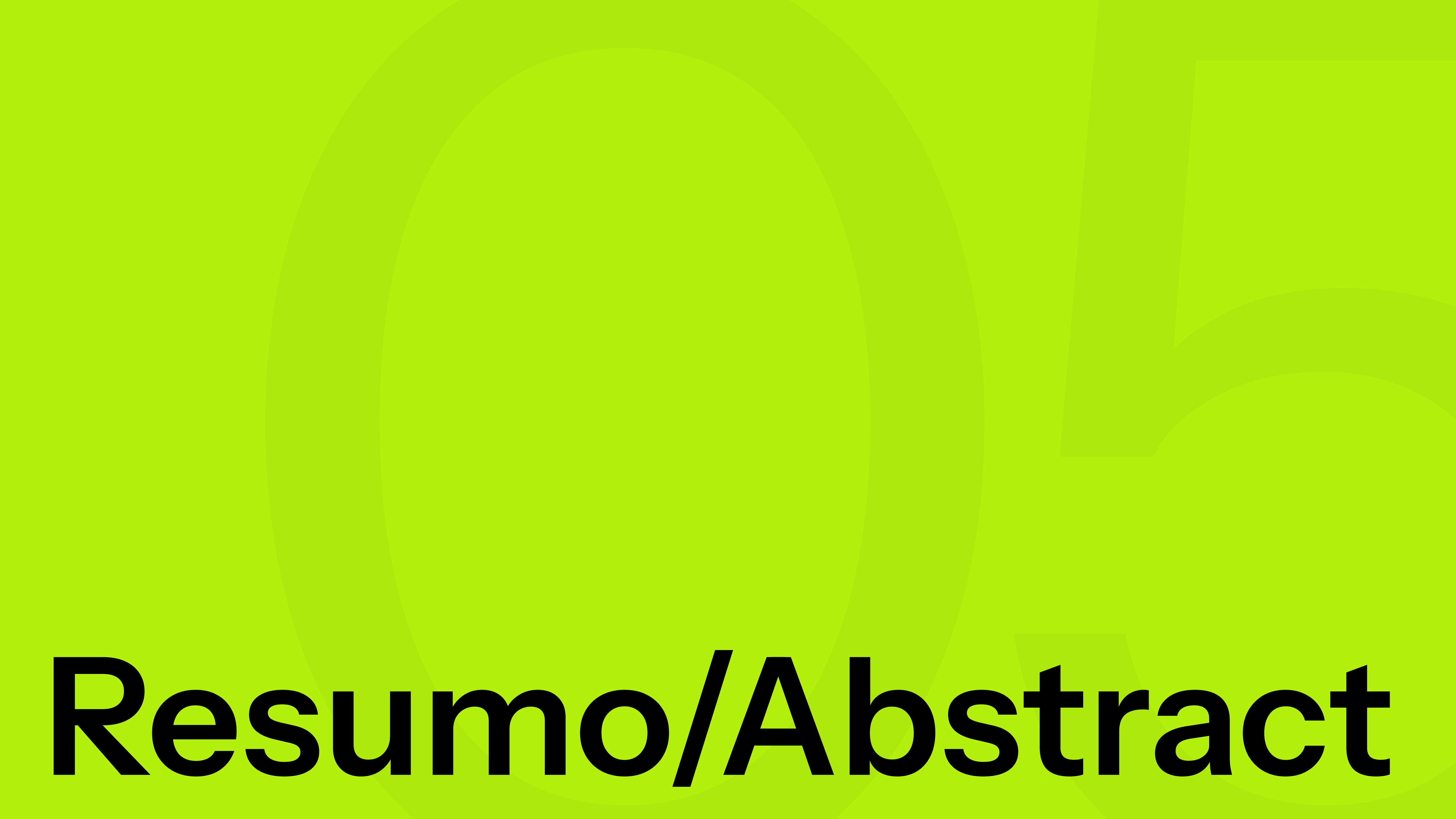
William Shakespeare

Para minha mãe Lilian, para minha irmã Amábile, para minha tia Iraci e para minha vó Zaíra que muitas vezes ficaram ao sol para permitir que eu aproveitasse e sonhasse com a sombra. Nunca me tiraram o direito de desejar ser maior e sempre me viram grande.

Aos meus amigos que muitas vezes fizeram papel de família, se transformaram em amores, me ensinaram a amar e foram espaço para crescimento.

À Bateria Furiosa que me ensinou a música, o amor ao samba e às pessoas que nele estão - obrigado Eloísa -, à Bateria Psicoteria que me ensinou o acolhimento e me permitiu o recomeço e à Bateria Naumteria que me deu a chance de ser o que eu busquei por tanto tempo.

Em tantas idas e vindas e tantos recomeços, muitos se foram e muitos ficaram mas guardo em mim todos os sonhos que me mostraram. Posso não estar satisfeito no momento da chegada, mas nunca me decepcionarei pelo caminho percorrido, obrigado!



Resumo/Abstract

Este projeto

teve como objetivo desenvolver uma identidade para o Festival BPM, uma competição musical com foco em grupos percussivos dos mais diferentes e variados estilos. Além disso, aplicou-se, nesse sistema visual, elementos de arte generativa desenvolvidos por meio de códigos e programação e com auxílio de inteligências artificiais. 🎨

This project aimed to develop an identity for the BPM Festival, a music competition focusing on percussion groups of diverse styles. Furthermore, this visual system incorporated elements of generative art developed through code and programming, with the help of artificial intelligence.

Apresentação

A identidade visual

de um evento é essencial para sua comunicação eficaz e para a criação de uma experiência imersiva para os participantes. Dessa forma, foi necessário pensar em soluções que não só atendessem às exigências formais de um projeto, mas que também captassem a essência do público-alvo.



Figura 1: Festival BPM 2024

Fonte: LF Coelho

O Festival BPM foi um evento musical focado em grupos percussivos no formato de competição, dividido em “rounds”. A proposta desse projeto visou não apenas atender às necessidades gráficas do festival, mas também integrar elementos de inovação e tecnologia, refletindo a natureza dinâmica e criativa do evento. A criação dessa identidade se distinguiu pelo uso de arte generativa, combinando linguagens de programação e design, o que possibilitou a criação de elementos visuais únicos e interativos.

Esse trabalho explorou, assim, a convergência entre design gráfico e tecnologia, utilizando a arte generativa como ferramenta para construir uma identidade visual que refletiu a relação quase paradoxal entre as tradicionais técnicas percussivas e a inovação contemporânea no campo visual graças à computação.

Para compreender o objeto do estudo, foi necessário construir um briefing a partir da observação de etapas anteriores do torneio, pesquisa de materiais e filmagens do campeonato, além da coleta de experiências e opiniões de pessoas que participaram em outros anos. Assim possibilitando a tradução da linguagem do evento, tornando o resultado final mais coerente com a face do Festival BPM.



Justificativa

O cenário de competições musicais no Brasil

se desenhou ao longo dos anos de forma que cada evento tivesse seu diferencial e suas especificidades — alguns com uma visão mais técnica, outros valorizando mais o espetáculo visual em conjunto com o musical etc.

Nesse contexto o Festival BPM se destacou por seu modelo inovador. Realizado desde 2018, o projeto buscou refletir um lado diferente das competições, sendo disputado em uma modalidade de rodadas (ou batalhas) e rompendo com as técnicas dos estilos percussivos e com uma única grande regra: vence quem mais desperta sensações no júri. Sem casas decimais, ou critérios de desempate.

Em síntese, o Festival BPM, em sua concepção, é “a batalha musical mais emocionante do Brasil” e defende a ideia de que a música é a forma mais democrática da arte — e que a percussão é a forma mais democrática da música. O evento surgiu para fortalecer essa forma de expressão artística da maneira que ela deveria ser: diversa, misturada e inclusiva. Todos os ritmos, gêneros, estilos e histórias foram convidados a participar — e a se fundir, dialogar e se entrelaçar. Além disso, o festival é aberto a todas as pessoas, independentemente de gênero, raça, credo, trajetória, preferências, habilidades, vínculos ou afiliações. Todos juntos em festa.

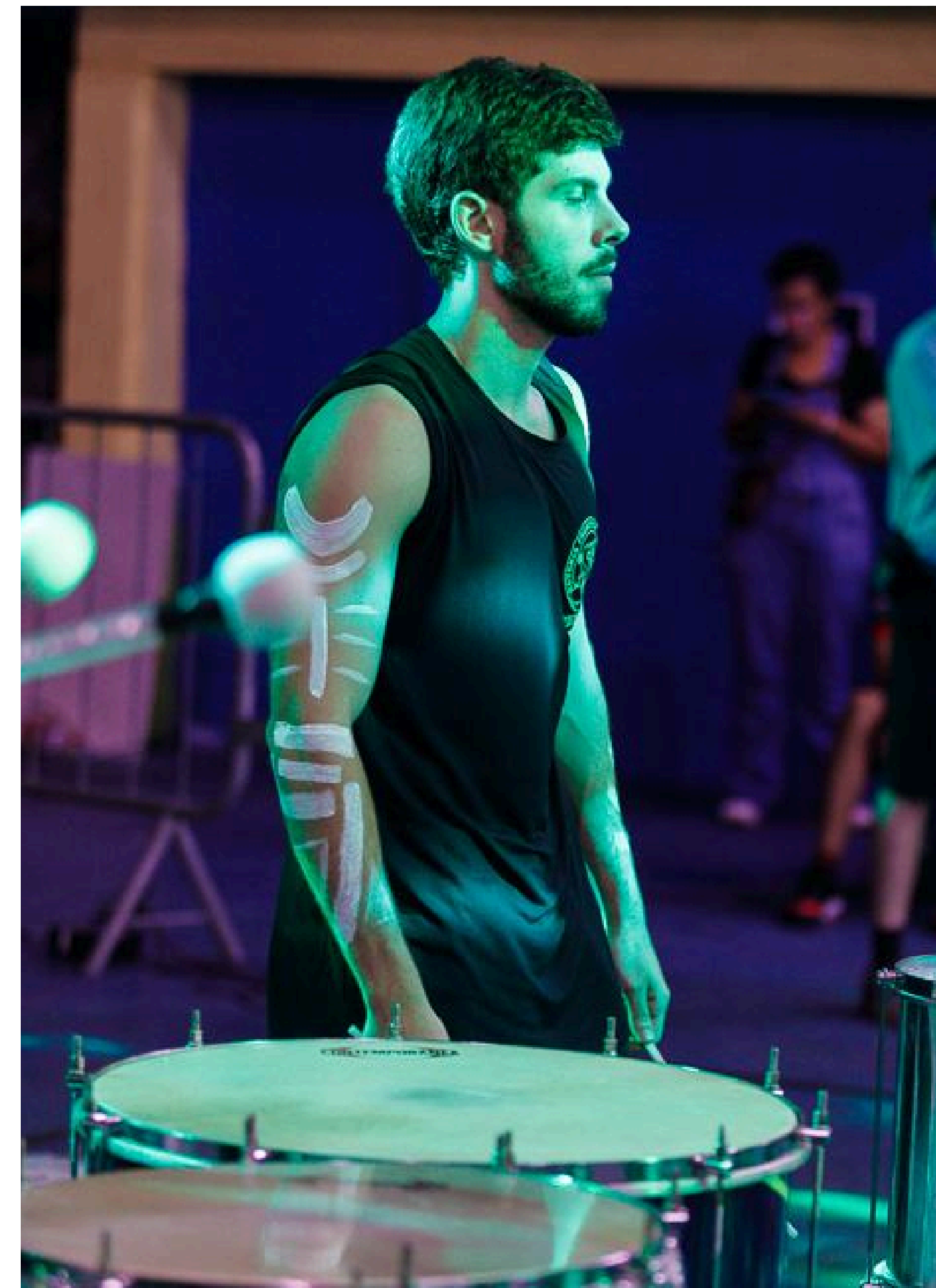


Figura 2: Festival BPM 2024

Fonte: LF Coelho

A partir disso projeto de identidade teve seu início: desenvolver uma identidade visual para um evento musical com foco em grupos percussivos. A intenção foi mesclar processos projetuais e metodologias, a fim de adicionar ao sistema visual elementos de arte generativa produzidos com códigos e programação e auxílio de inteligências artificiais. Dessa forma, o projeto teve como finalidade exemplificar que temas ancestrais e tradicionais podem se beneficiar de novos paradigmas e possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias, além de criar uma conexão e identificação dos participantes e espectadores com o projeto. 🌈

Objetivo Geral
Objetivo Específico

Objetivos

Objetivo

Geral Desenvolver uma identidade visual para um evento musical. Mesclar processos projetuais e metodologias já existentes e consagradas para adicionar ao sistema visual elementos de arte generativa produzidos com códigos e programação. Dessa forma, o projeto tem como finalidade exemplificar que temas ancestrais e tradicionais podem se beneficiar de novos paradigmas e possibilidades graças às novas tecnologias.

Objetivo Específico

Desenvolver uma identidade visual funcional, de real aplicabilidade e execução para o evento.

Exemplificar como as novas ferramentas tecnológicas, como a arte generativa e as inteligências artificiais, podem ser dominadas e orientadas por profissionais com o objetivo de percorrer caminhos diferentes no processo projetual e executivo do fazer design.

Fundamentação
Teórica

Arte Generativa,
Code Art ou
Creative Coding

Identidade Visual
e Arte Generativa

Processo Projetual

Identidade é um substantivo de muitos significados e pesos.

Segundo o dicionário Michaelis de Língua Portuguesa, a palavra pode significar tanto um estado de semelhança absoluta e completa entre dois elementos com as mesmas características principais, quanto uma série de características próprias de uma pessoa ou coisa, por meio das quais foi possível distingui-las. Dessa forma, a identidade flutua entre o ser e o não-ser: ao mesmo tempo em que se reconhece alguma marca ou agrupamento pelo que foi visto, descarta-se o que não é visto e o que não representa determinada simbologia.

Segundo Cecília Consolo, designer e doutora em Ciência da Comunicação, em sua obra Marcas, Design estratégico - Do símbolo à gestão da identidade Corporativa (2015):

A identidade e reconhecimento de uma marca não consistem somente em um sistema visual concreto liderado por um símbolo ou um logotipo. A dimensão da comunicação da marca se aplica a todo sistema conceitual, estratégico e funcional que envolve a organização, e se bem realizada fará com que seu símbolo identificador consiga ser a chave de acesso de todo esse universo de conteúdos, produtos e atitudes que a representam.

(Consolo, 2015)

Isto posto é essencial que empresas, organizações, profissionais possuam um equivalente visual de suas intenções e atividades, uma identidade visual que possa resumir em um olhar qual o universo em que orbita este agrupamento. 🌈

Arte Generativa, Creative Coding ou Code Art

é a tradução de técnicas de programação em experiências audiovisuais que têm como objetivo criar experiências digitais, subvertendo a função primária da programação, cujo foco tradicional é voltado à construção de espaços digitais funcionais e eficientes. O *Creative Coding* acrescenta emoção e ênfase estética a esse fazer digital.

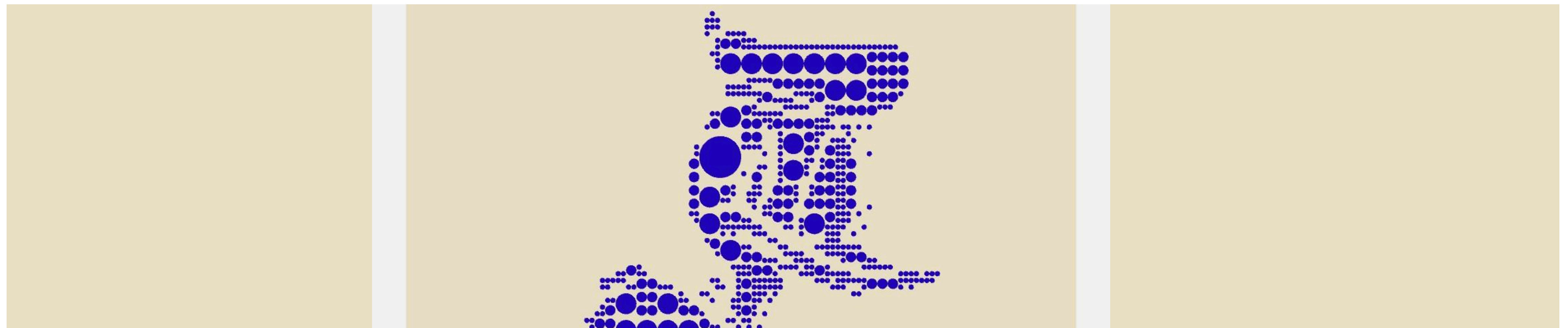


Figura 3: Ilustração em Processing

Fonte: Tameem Sankari

Arte e tecnologia têm uma história rica e interligada, constantemente redefinindo uma à outra, agindo uma sobre a outra como catalisadores para gerar novas formas de expressão.

Hoje, nos encontramos em uma encruzilhada, onde a lacuna entre artistas e cientistas está diminuindo rapidamente, dando origem a uma nova espécie de interdisciplinaridade que se expressa artisticamente por meio de novas tecnologias e, simultaneamente, ultrapassa os limites do que essas tecnologias foram criadas.

(Moussa, 2023)

Torna-se complexo definir um estilo específico para a Code Art, da mesma forma que outros movimentos artísticos, com especificidades técnicas e formais, pois trata-se do ambiente e da intenção de explorar uma linguagem distinta do que de como o resultado final seria exibido visualmente.

Notou-se que, mesmo no ambiente puramente digital de números binários traduzidos em interfaces, o diferencial humano imperou na instrumentalização dos softwares gráficos para a criação de peças visuais. As chamadas “Inteligências Artificiais”, em sua maioria LLMs (*Large Language Models*), modelos de aprendizado de máquina treinados para aprender a partir de enormes bases de dados, não possuíam a intencionalidade e a experimentação humana.

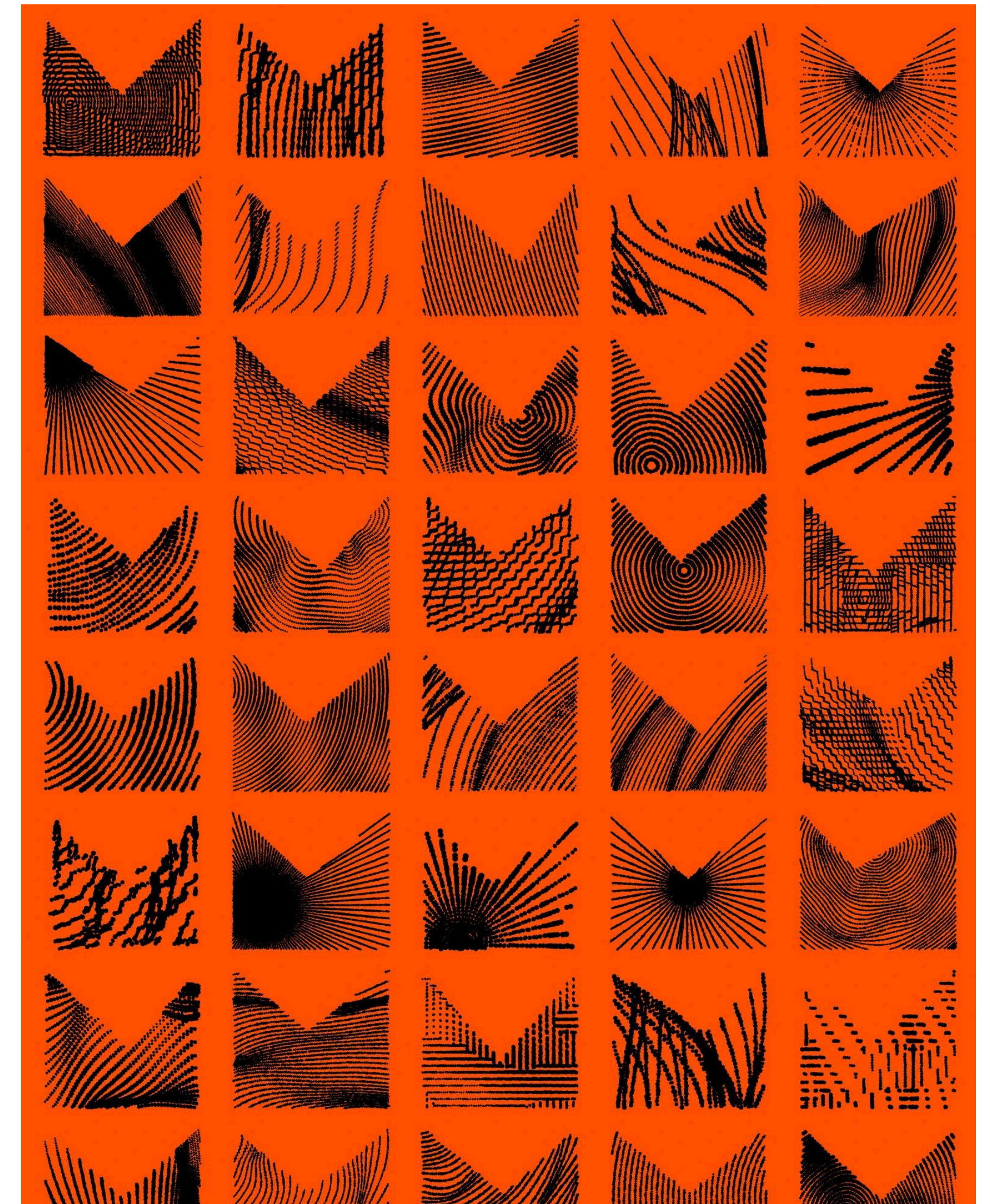


Figura 4: IIM – Museums Generative Identity
Fonte: Catherine Lemieux

Notou-se um crescimento exponencial

no uso de elementos generativos em Identidades Visuais e em diversas etapas do processo projetual de design. Além de democratizar algumas etapas que antes eram de difícil acesso esses elementos também dialogam com a mensagem que o objeto do Sistema de Identidade Visual quer transmitir. Contudo, percebeu-se que essa tecnologia sucateia outras etapas antes exercidas por humanos.

Quando uma empresa ou organização exhibe um sistema que conta com esses elementos, sinaliza sua posição ao lado de inovações e vanguardas tecnológicas.

Por mais que ainda haja certa resistência em relação ao que pode ou não ser considerado "trapaça" ou algo "sem alma", devido ao envolvimento de aprendizado de máquinas e algoritmos nas etapas do projeto, é cada vez mais perceptível que diversos sistemas de identidade visual se beneficiam da inovação e das inúmeras possibilidades que a arte generativa proporciona.

Um dos exemplos mais notáveis dessa união entre design e elementos generativos é a marca Rio Carnaval, desenvolvida pela Tátil Design. O símbolo, e grande parte de todo o sistema visual, conta com o apoio de códigos que geram uma representação do movimento dos estandartes carregados pelas porta-bandeiras no carnaval carioca, criando uma miríade de possibilidades e conferindo muito mais profundidade e vida ao projeto.

É de destaque o trabalho com imagens generativas criado pela *MAAR Company* para a *NuBank*. Nesse projeto, por meio de um algoritmo de ajuste fino, os designers conseguiram garantir a geração de diversas imagens com motores de inteligência artificial que, mesmo assim, seguiram uma mesma linha com base no guia de marca da empresa.



Figura 5: Identidade Rio Carnaval

Fonte: Tátil Design

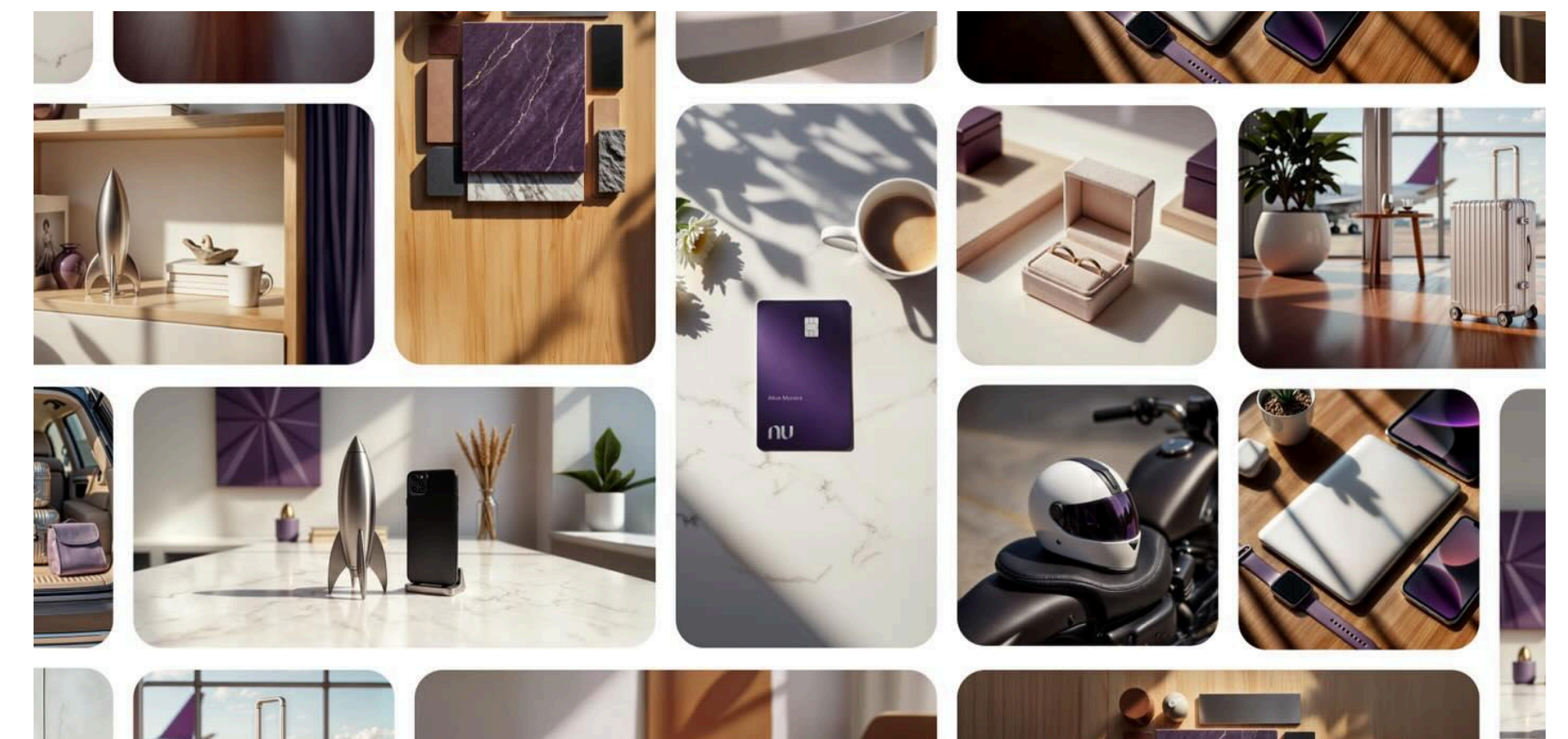


Figura 6: Caixinhas NuBank

Fonte: MAAR Company

Sistemas de identidade podem ser entendidos como programas, já que compreendem instruções que levam a resultados coesos. Consoante com as práticas recorrentes no design gráfico, a criação de SIVs é comumente feita através de ferramentas CAD (computer-aided design), de manipulação direta, como os softwares comerciais Illustrator, InDesign, Photoshop e After Effects. Já o design generativo é um método indireto de projeto no qual o designer constrói um sistema e este gera os resultados.

**VIEIRA, Bruna Luz;
BRUSCATO, Léia
Miotto. 2023**



Metodologia

A metodologia adotada para este processo

baseou-se nas oito fases do processo criativo, descritas inicialmente pelo psicólogo norte-americano Robert Keith Sawyer em seu livro *Explaining Creativity: The Science Of Human Innovation* (2006).

Sawyer não limitou as oito etapas a um modelo formal e fixo para a construção de projetos visuais, nem a uma maneira de organizar o processo criativo em um sentido linear. Em vez disso, ele as utilizou para proporcionar maior clareza e entendimento do todo. As fases descritas pelo autor não ocorrem sequencialmente na ordem apresentada, mas sim em um desencadeamento que pode variar conforme as especificidades de cada projeto.

Em sua tese de doutorado, o professor Leopoldo Leal, também se baseando nos métodos criativos de Sawyer, afirmou que "O processo criativo constitui-se conforme o projeto se desenvolve, havendo sempre desvios, erros, improvisações e surpresas que ajudam a construí-lo" (Leal, 2019, p. 10).

As fases do processo criativo segundo R. Keith Sawyer

Problema

Ask

Memória

Look

Pensamento

Think

Seleção

Choose

Conhecimento

Learn

Tempo/Brincar

Play

Combinação

Fuse

Produção

Make

Problema

Ask

A criatividade começa com uma pergunta de pesquisa penetrante, uma visão surpreendente para uma nova obra, um desafio urgente ou um dilema na sua vida pessoal.

(SAWYER, 2012)

Memória

Look

Esteja constantemente, mesmo que de forma discreta, intensamente ciente dos seus arredores. Olhe, mas também veja, não apenas o que você espera, mas, melhor ainda, o que o surpreende. Diz-se que a frase mais emocionante de se ouvir na ciência, aquela que anuncia novas descobertas, não é ‘Eureka!’, mas ‘Isso é engraçado...’”

(SAWYER, 2012)

Pensamento

Think

A vida criativa é cheia de novas ideias. Sua mente gera possibilidades incansavelmente. Você não se reprime, embora perceba que a maioria não dará certo — pelo menos não para o objetivo dado. A criatividade bem-sucedida é um jogo de números: quanto mais, melhor. A porta deve estar sempre aberta para novas ideias.

(SAWYER, 2012)

Seleção

Choose

Uma vida criativa é vivida em equilíbrio, mantida firme pela tensão constante entre a geração de ideias acríicas e abertas (brainstorming, feito corretamente, e exame e edição críticos).

(SAWYER, 2012)

Conhecimento

Learn

Em uma vida criativa, você está constantemente aprendendo, praticando, dominando e se tornando um especialista. Busque conhecimento onde quer que possa. Não presuma ideias.

(SAWYER, 2012)

Tempo/Brincar

Play

Um dos estágios mais importantes e menos apreciados do processo. A vida criativa é repleta de brincadeiras — o tipo de atividade não estruturada. Além do mais, é preciso dar tempo para que as ideias “se assentem”, após uma incubação onde focamos o pensamento e a energia em outros afazeres as soluções podem aparecer de forma natural

(SAWYER, 2012)

Combinação

Fuse

Mentes criativas estão sempre trocando ideias, buscando combinações inesperadas. Conectando muitos pontos, eliminando alguns e adicionando outros. A criatividade bem-sucedida nunca vem de apenas uma ideia; em vez disso, de uma combinação de várias.

(SAWYER, 2012)

Produção

Make

Na vida criativa, não basta apenas “ter” ideias. Você precisa transformar as melhores ideias em realidade.

(SAWYER, 2012)

Problema: Nessa fase buscou-se entender quais as motivações para trabalhar com o tema supracitado e de que maneira o melhor resultado poderia ser construído.

Conhecimento: Neste momento, a intensidade do mergulho teórico foi maior pois a necessidade de encontrar fontes distintas de ideais pessoais e de conhecimentos empíricos se fez presente, a fim de provar e entender conceitos que já haviam sido tocados de forma rasa durante períodos de aprendizagem.

Memória: Por mais que toda a metodologia das 8 etapas seja baseada em um processo não linear onde as partes são construídas de forma simultânea, este trecho talvez seja o que mais prova essa assincronicidade. A memória pode ser acessada nas mais diversas situações e até de maneira involuntária, o que tornou essa parte do projeto a que mais se estendeu, a todo momento era possível adicionar algo ao projeto através do uso de um repertório próprio já construído ao longo dos anos.

Tempo/Brincar: Ter tempo na lógica contemporânea torna-se dificultoso, de modo que até o lazer é transformado em tempo de consumo. Fazer nada, aproveitar o ócio, é um exercício ativo de confirmação de um propósito. A etapa mais complexa, pois não pensar em algo que possui prazos e obrigações demanda energia e disposição. Possivelmente uma das partes mais subestimadas do processo projetual. Contudo ao fim foi notável que em momentos destinados a outras atividades, ideias para este projeto afloraram.

Pensamento: Esta parte do processo foi essencial principalmente na construção do trecho visual do trabalho. Permitir-se criar independente da necessidade de um resultado bom é um exercício interessante que gera opções e diversos caminhos que podem ser explorados ou não, mas que agregam ao peso final do projeto.

Combinação: Para a combinação de ideias e possibilidades foi fundamental o acompanhamento de uma mente criativa que ao mesmo tempo trouxesse uma visão acadêmica e profissional, de maneira que a orientação recebida em encontros periódicos com a professora orientadora deste trabalho permitiu a adição de trechos e elementos de forma que este ainda estivesse focado no objetivo final ao passo em que ganhava mais corpo em outras partes do todo.

Seleção: A etapa de combinação relacionou-se diretamente com esta, seleção não é apenas adicionar coisas, mas também excluir aquelas que talvez não tragam caminhos tão interessantes no momento. Escolher entre inúmeras opções exige um nível de desprendimento e reconhecimento do que nos serve e o que não conversa tanto com as necessidades. Colocar peso e qualidades (e também defeitos) em um trabalho de autoria própria demanda mais atenção. Neste momento, muito tempo e pensamento foram aplicados para uma melhor seleção.

Produção: Um dos trechos do processo que exigiu simultaneamente muita preparação e também de certa forma um pouco de instinto. Para a produção da etapa generativa e de códigos foram necessários muitos testes e tentativas, ao passo que a etapa do desenvolvimento dos outros pontos da identidade foi gerida com muito acesso a um repertório próprio e exercício quase mecânico de princípios de design.



Briefing

Para a construção do briefing

de acordo com a metodologia aplicada, cada passo ocorreu em linhas do tempo paralelas, por vezes de maneira simultânea às outras etapas, levando semanas ou apenas minutos.

Como base inicial dessa definição, buscou-se compreender a importância da música e do ritmo para definir as emoções e sentimentos que seriam atingidos a partir deste tema. Ao longo da história, diversos filósofos, estudiosos e artistas construíram suas definições de ritmo, cada um com sua peculiaridade e visão — por vezes pragmática, em momentos emotiva e até matematicamente exata — de como explicitar os efeitos da repetição sonora.

Uma ordem de movimento.”

(Platão)

Não há, creio eu, nenhum outro termo usado na música sobre o qual se mostre mais ambiguidade

(C. Egerton Lowe)

O ritmo é feito pelas durações do som e do silêncio.

(A. C. Hal)

Um ritmo musical é uma sequência acústica que evoca uma sensação de pulso

(R. Parncutt)

O ritmo é o componente da música que pontua o tempo, levando-nos de uma batida para a outra, e se subdivide em proporções simples

(J. Martineau)

Após esse mergulho nas definições do que é ritmo e no entendimento do universo de sensações evocadas pela temática, partiu-se então para uma escala menor e mais focalizada no conhecimento do problema. Através de um formulário online, diversas pessoas foram consultadas sobre a visão que tinham do Festival BPM, de como este se diferencia, quais seus pontos fortes e fracos, e como poderia ser resumido.



Figura 7: Festival BPM 2024

Fonte: LF Coelho

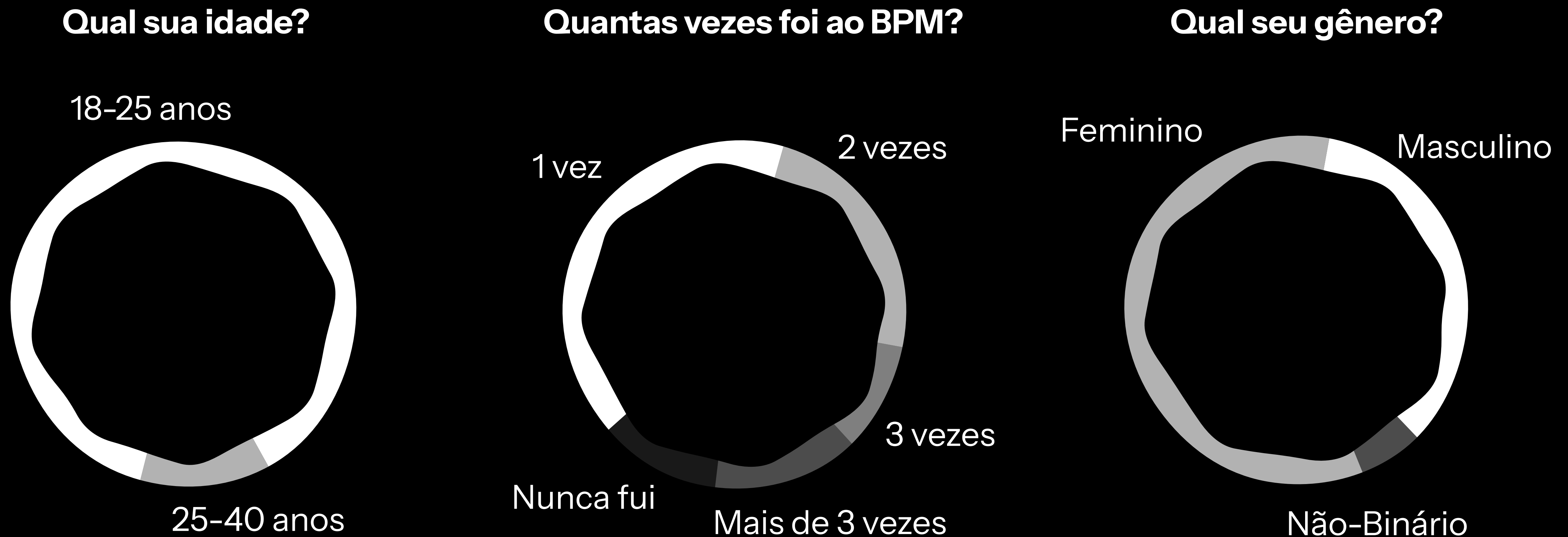


Figura 8: Público do Festival BPM

Fonte: Autoria própria

Descreva o Festival BPM em **2 palavras:**

- Emoção, integração
- Diversão e união
- Amizades integração
- Competição e ritmo
- Integração e diversidade
- Longo, legal
- Breques nices
- Criatividade Audiovisual
- Integração e criatividade
- Confraternização de ritmos
- Inovador e emocionante
- Fantástico e vibrante
- Tensão boa
- Intenso e familiar
- Integração e diversidade
- Único, diverso
- Surpreendente, inovador

Descreva o Festival BPM em **1 palavra:**

- Emoção
- Energia
- Diversão
- Ritmo
- Diferente
- Longo
- Foda
- Diversidade
- Ritmo
- Axé
- Dinâmico
- vibrante
- Interessantíssimo
- Difícil
- Diversidade
- Cultural
- Animador

Qual a maior diferença do BPM frente aos outros festivais/ torneios/eventos de percussão que você já participou?

- Formato e estilos percussivos
- **Clima de amizade**
- A diversidade de grupos que fazem parte do evento
- **Batalhas em rounds**
- O formato de rounds e o fato que são grupos de percussão diversos, não só de um nicho (os outros que participo são de baterias universitárias)
- **Ser um torneio em blocos, algo como uma batalha de 3 rounds. Acho esse estilo de competição bem divertida e inovadora. O bpm não se prender a um “estilo musical” só é um grande atrativo pois mostra que diferentes grupos musicais conseguem competir em pé de igualdade tocando arranjos bem diversos.**
- Continuidade frenética
- **Comparação entre arranjos percussivos**
- A competição ser dividida em round
- **Não fiz parte de outros festivais e não conheço muitos, mas era um sonho da frenética fazer parte por ser um grande campeonato nacional. Não sei como são os outros mas vi a edição desse ano e amei o esquema de rounds e principalmente a energia dos participantes. Apesar de ser uma competição, as pessoas eram muito alto astral e foi contagiante de ver, mesmo pelo celular.**
- O fato de ser uma dinâmica por rounds propicia uma dinâmica única por rounds
- **A parceria dos adversários, mesmo sendo uma competição**

Qual a maior diferença do BPM frente aos outros festivais/torneios/eventos de percussão que você já participou?

- O sistema de batalhas é muito mais assustador do que as competições em que já fui, em que subimos no palco e fazemos uma apresentação inteira. Estar na frente do seu adversário causa mais medo, mas mais animação também.
- **A diversidade de entrarmos em contato com outros grupos de percussão para além de bateria universitária e para fora do estado de SP, atingindo outros estados e até mesmo países. Além disso, uma avaliação da banca julgadora que considera mais criatividade e arranjos cênicos para além de priorizar técnica.**
- O formato de batalhas traz um dinamismo muito interessante, possibilita outras formas de se pensar a construção de peças, fazendo com que a bateria pense estrategicamente nas suas variadas potencialidades. Trás uma elasticidade de possibilidades de se tocar uma peça, incluindo a parte cênica como critério de avaliação, o que enriquece muito a experiência, me dá a sensação de que torna tudo mais vivo, mais orgânico, mais humano e mais coletivo. Além disso, o fato do festival abarcar grupos pra além de baterias universitárias, possibilita um contato único com outras formas da percussão, como por exemplo o taiko e as drum lines, é uma oportunidade incrível de entrar em contato com diversas culturas e modos de enxergar a música.
- **A proposta em si de rounds, não é uma apresentação pronta mas algo flexível, o grupo tem que ter jogo de cintura, não só preparar um repertório interessante mas também pensar em pouco tempo no que apostar a depender de cada grupo!**

Painel de
Referências

Desenvolvimento
Símbolo

Desenvolvimento
Elementos
Generativos

Desenvolvimento
Arredores

Universo Visual

Após a coleta de informações,

avançou-se para a fase de pensamento sobre como traduzir tantas informações em algo visual e como esse futuro símbolo seria usado. Estressar possibilidades e construir diversas opções tomou grande parte do tempo de produção do projeto.

Seguindo a metodologia das 8 etapas de Sawyer, foi necessário acessar referências — visualmente e também em memórias —, combinar elementos, refletir sobre as opções geradas e, por fim, selecionar aquelas que melhor comunicavam a intenção do projeto. Já se tinha em mente que o visual selecionado deveria, além de abarcar todas as significâncias do festival e seu universo, ser possível de explorar em ambientes de movimento e programação. 🌈

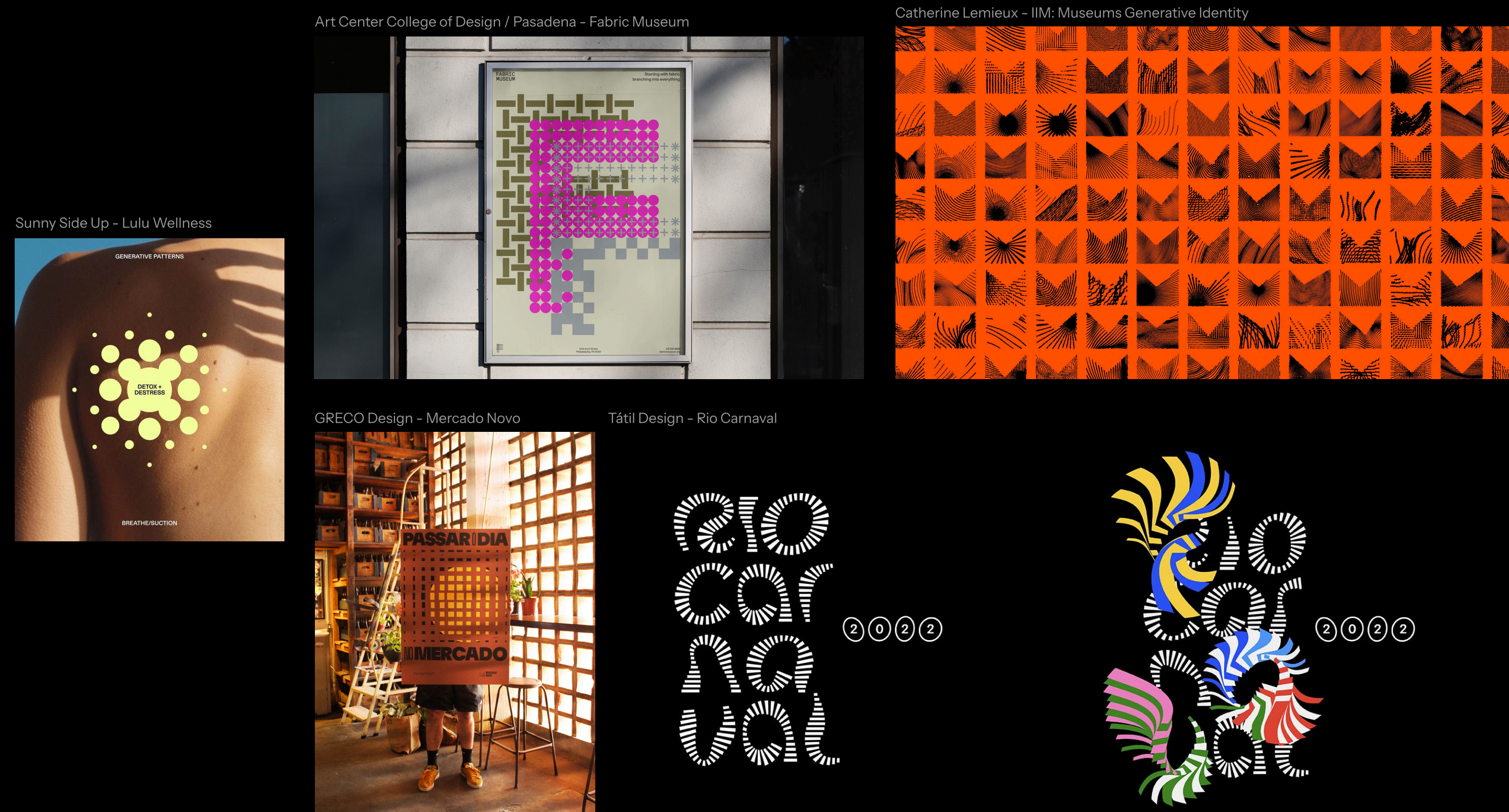


Figura 9: Painel de referências visuais

Fonte: Autoria própria

Partindo para a etapa prática

do desenvolvimento, a primeira parte foi movida pela quantidade e liberdade, a fim de traçar opções sem compromisso, buscando apenas guias que poderiam ser exploradas em sequência. A partir da reunião dos depoimentos de participantes e de toda a pesquisa construída anteriormente, o elemento que melhor traduziu toda a carga do Festival BPM e suas possibilidades foi o círculo, forma que se destacou desde o início dos rascunhos.

A partir dessa forma simples e primária, inúmeros experimentos e opções foram desenvolvidos a fim de encontrar aquele que pudesse carregar tanto significado em poucos traços. Considerou-se, então, as variações e desdobramentos que haveriam na identidade, buscando um símbolo que fosse versátil para as necessidades do projeto.



Figura 10: Concentric Rings

Fonte: Wee peeple doll construction

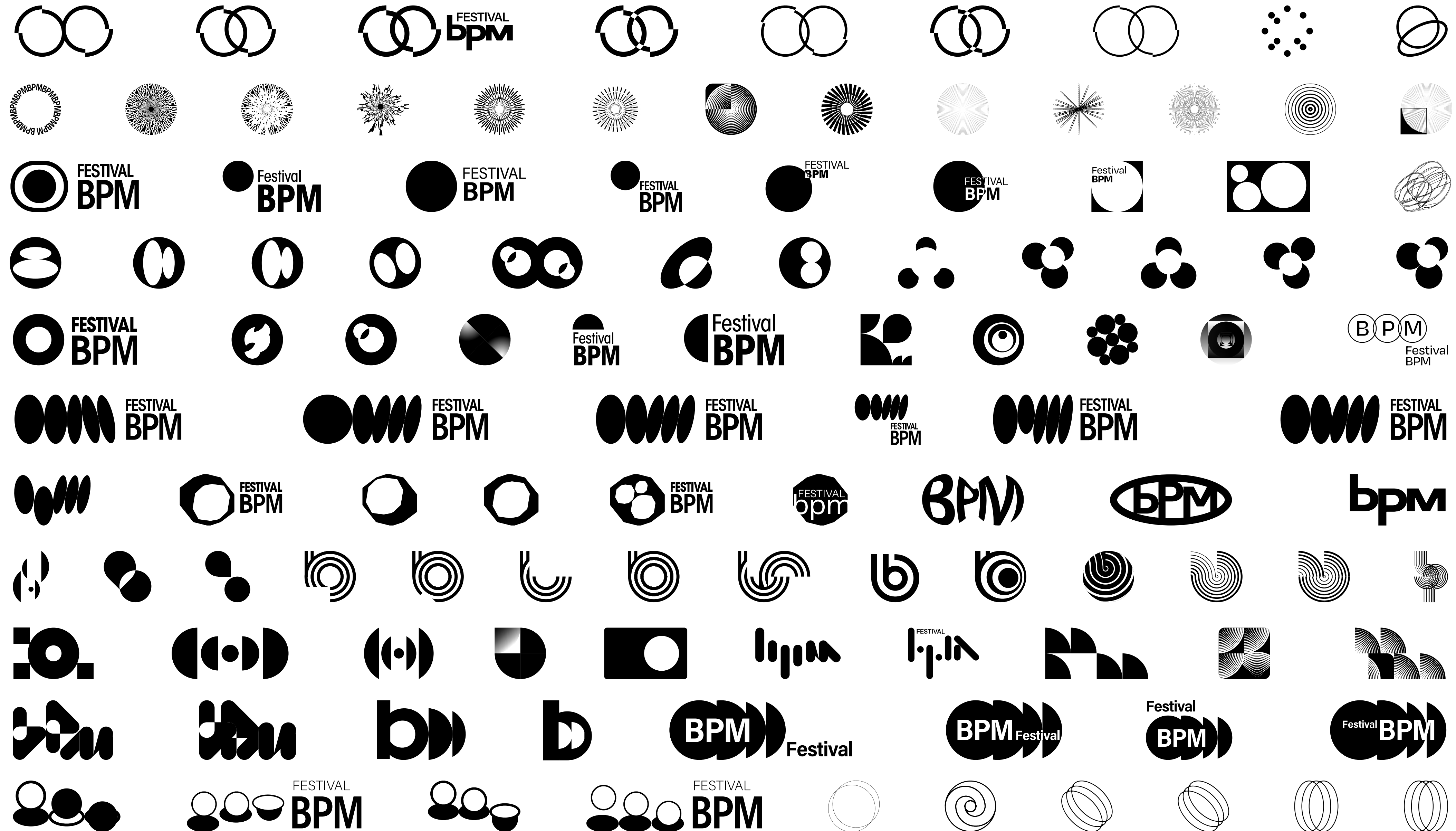
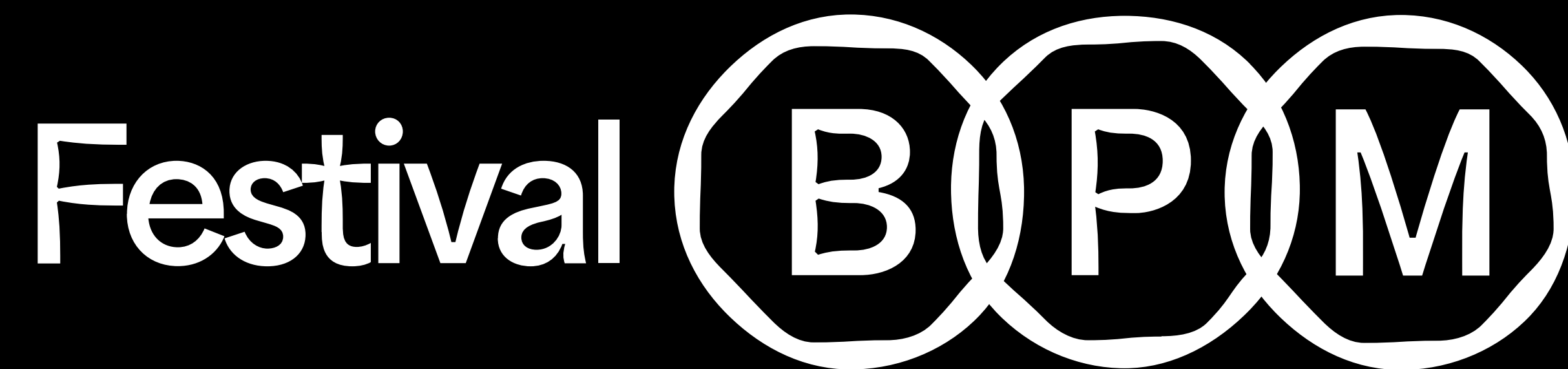


Figura 11: Propostas de logo

Fonte: Autoria própria

Ao final do processo, o símbolo escolhido foi o de três círculos que se interseccionam, reforçando a ideia de integração e união, onde as experiências se intercalam e se transformam a partir da convivência. Os círculos também foram formados por linhas irregulares, trazendo o elemento da diversidade e do amadorismo no sentido mais terno da palavra.



A programação pode ser definida,

de forma resumida, como o ato de escrever instruções para que máquinas executem determinadas funções. Essas instruções são escritas em "idiomas" próprios, chamados de Linguagens de Programação.

É seguro afirmar que ser versado em uma linguagem de programação atualmente traz diversos benefícios e amplia horizontes em questões de automação, inovação e tecnologia, ser alfabetizado em alguma dessas línguas é um processo lógico-matemático que leva tempo e grande dedicação. Para este projeto, a finalidade no uso de programação se apoiava totalmente em automatizar a geração de elementos gráficos de forma generativa, algo que não é possível realizar sem um conhecimento, no mínimo, intermediário em códigos e outras tecnologias.

Aproveitando o tema deste trabalho, buscou-se construir elementos gráficos de forma generativa e automatizada, utilizando algoritmos potentes já existentes para traduzir ideais visuais de design em linhas de código.

A partir dessa decisão, iniciou-se um mergulho nas Inteligências Artificiais disponíveis com o intuito de automatizar a parte onerosa do processo, comprovando a verdadeira finalidade desses modelos de linguagem: realizar tarefas difíceis e muitas vezes repetitivas para que humanos possam se concentrar em realmente pensar e criar.

Ao longo desta etapa de programação criativa, foram utilizadas as LLMs do Google – Gemini –, o modelo de linguagem da OpenAI – Chat GPT – e o produto da Anthropic – Claude AI. Cada um desses modelos foi explorado e testado em diversas tarefas de programação para entender quais seriam mais úteis para cada etapa da produção dos elementos gráficos necessários.

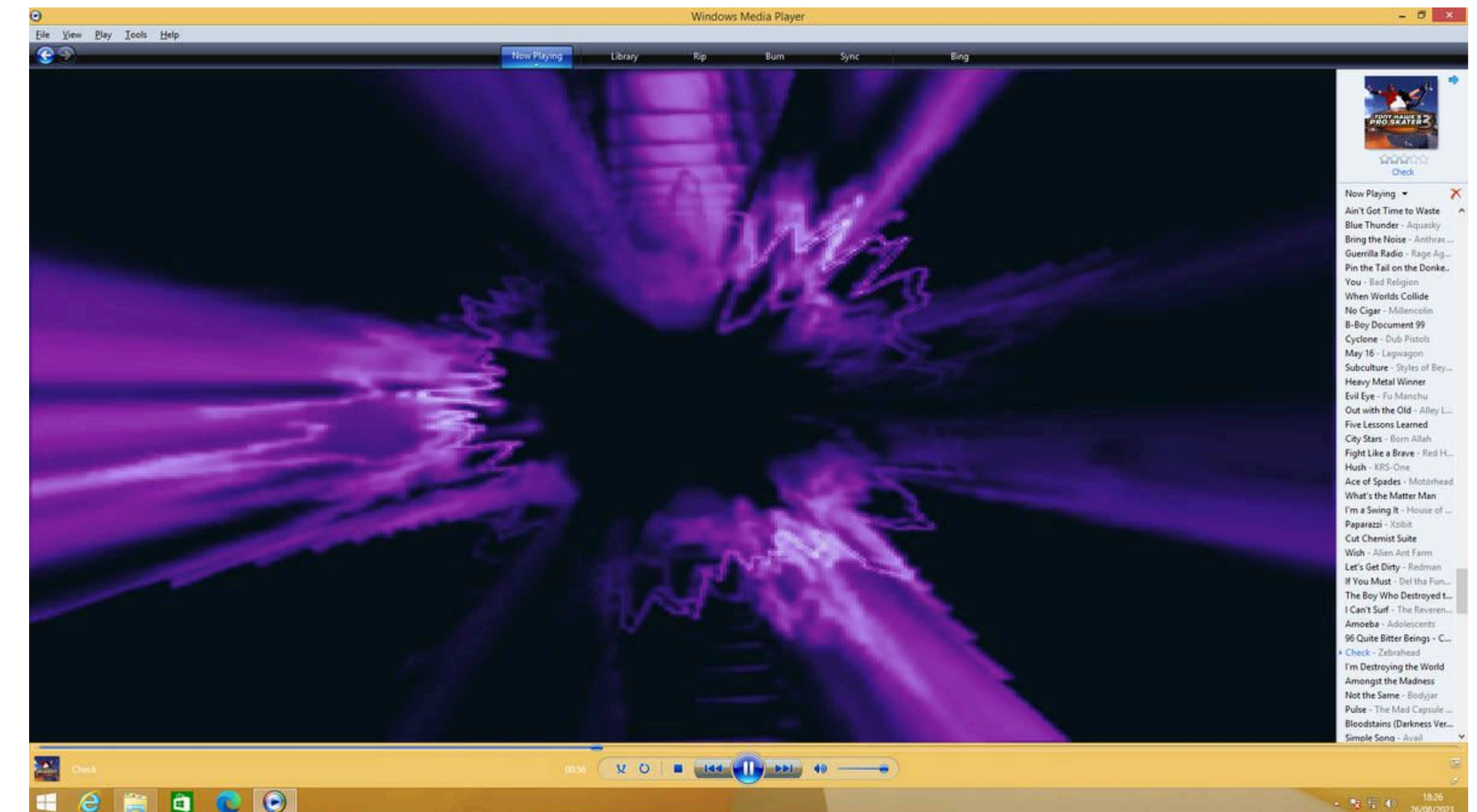


Figura 13: Windows Media Player Visualizer

Fonte: TRCDeviant2023

A geração desejada deveria partir de um ponto específico. Com base em um referencial sinestésico, optou-se por seguir o caminho dos chamados *Visualizers*, uma forma de exibir sons, onde cada parte de uma música é traduzida como um estímulo visual em um ambiente virtual. Com essa definição, foi possível buscar referências do que poderia ser criado e traçar um caminho na geração de um código.

Muitas vezes, para criar uma experiência mais imersiva e conectar da melhor forma áudio e imagem, os visualizadores se baseiam em espectrogramas de áudio, que são construídos de maneira que cada elemento visual representa a amplitude de uma frequência componente do som analisado, demonstrando como o componente lógico-matemático permeia a ideia da confecção de um visualizador.

Foram realizados alguns testes com diversas formas geométricas para entender, a princípio, a capacidade dos modelos de linguagem de construir algoritmos que fossem reativos a sons e que pudessem traduzir da melhor forma as frequências dos sons tocados.

O visual definido assemelhou-se à forma utilizada na matemática, chamada de anéis borromeanos. Estes consistem em três curvas fechadas simples em 3D que estão topologicamente ligadas, mas que podem ser separadas quando qualquer uma das três é removida. Partindo dessa forma, foram realizados ajustes finos para que o resultado se tornasse mais interessante e conectado com o símbolo e logo já criados.

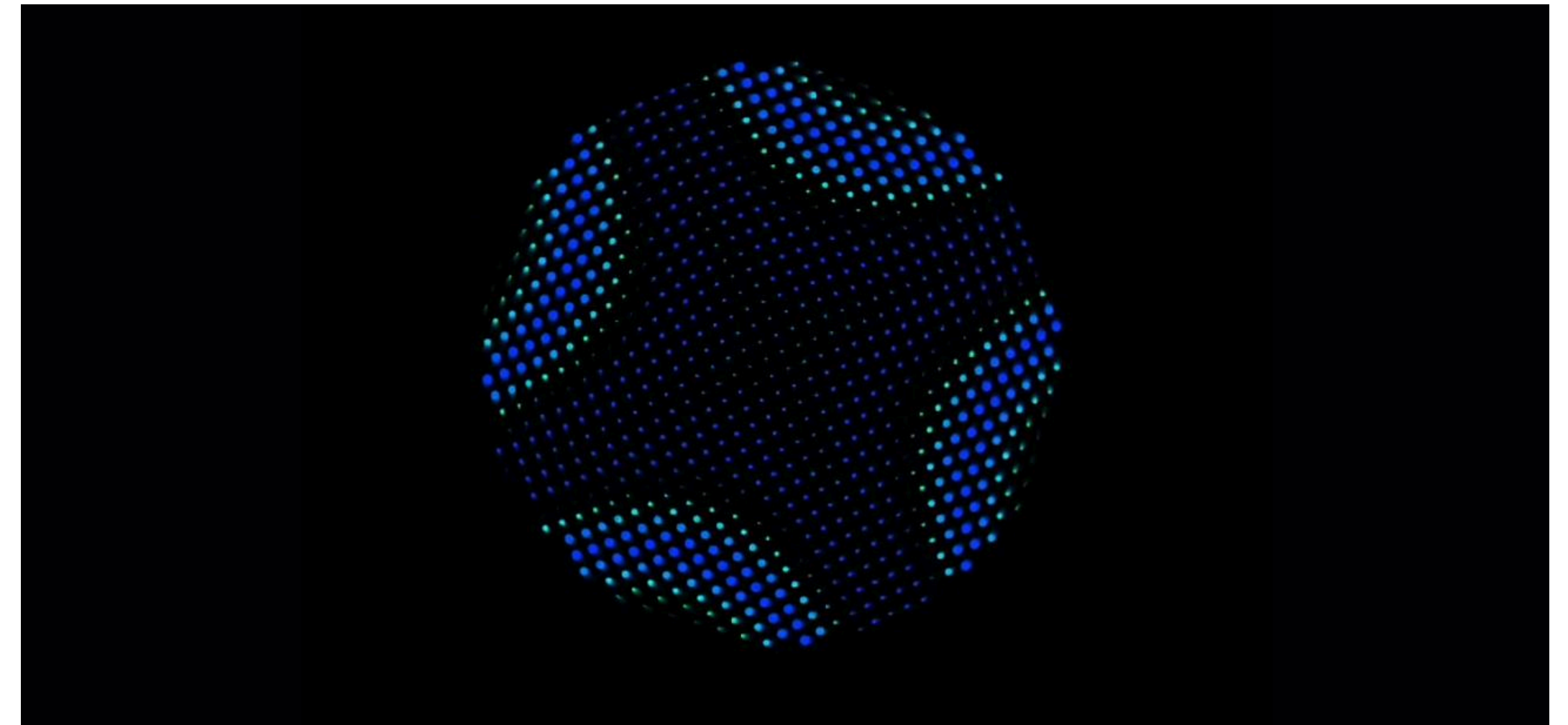


Figura 14: Testes de Visualizers

Fonte: A autoria própria

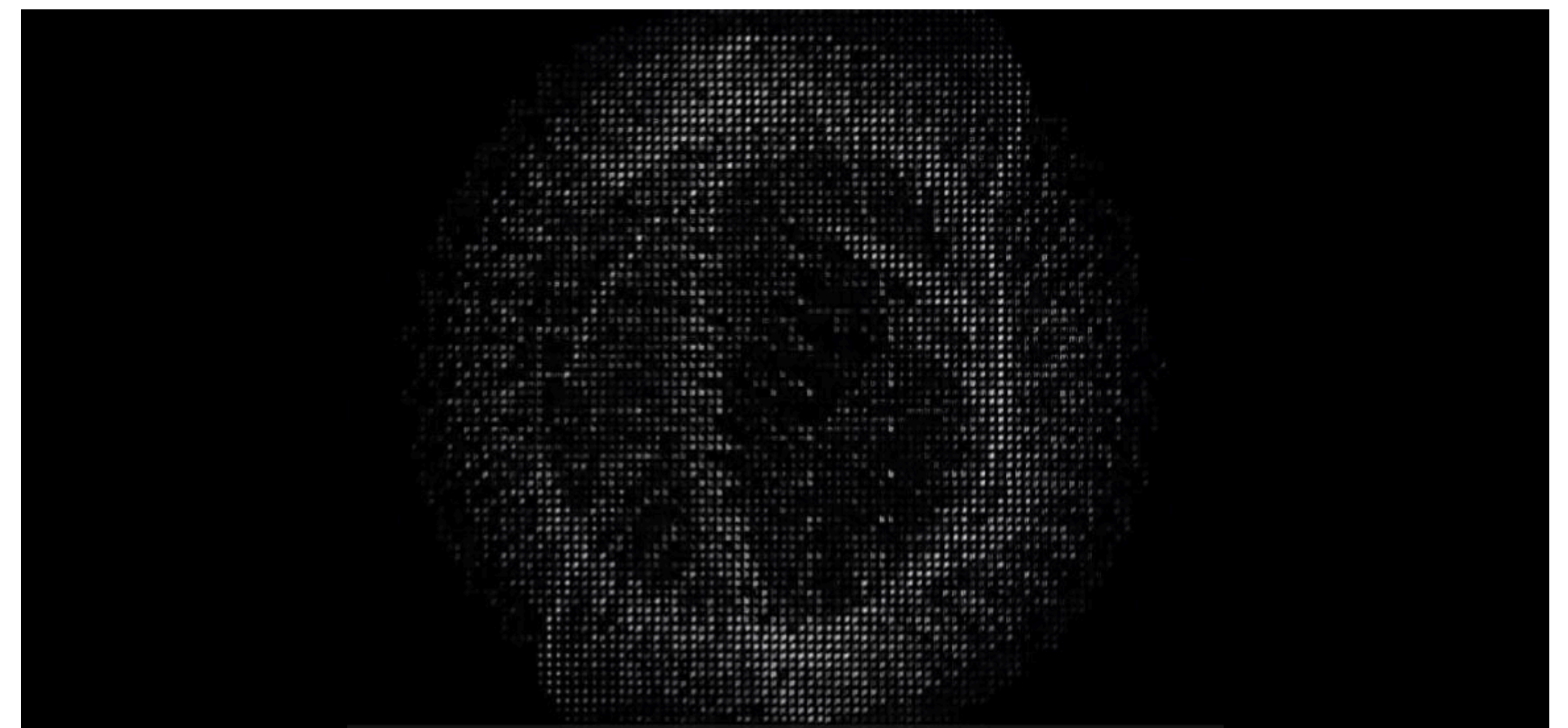


Figura 15: Testes de Visualizers

Fonte: A autoria própria

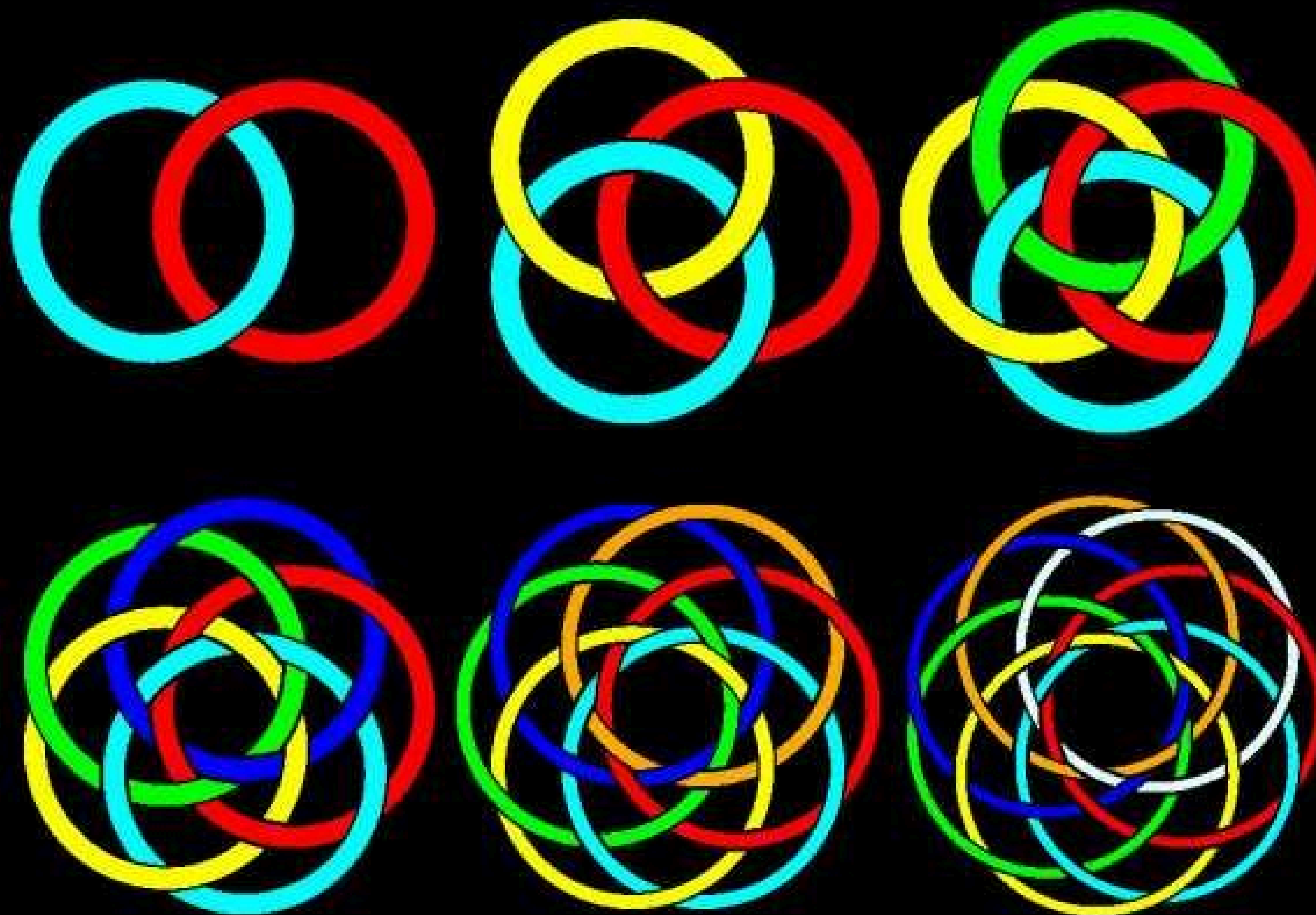


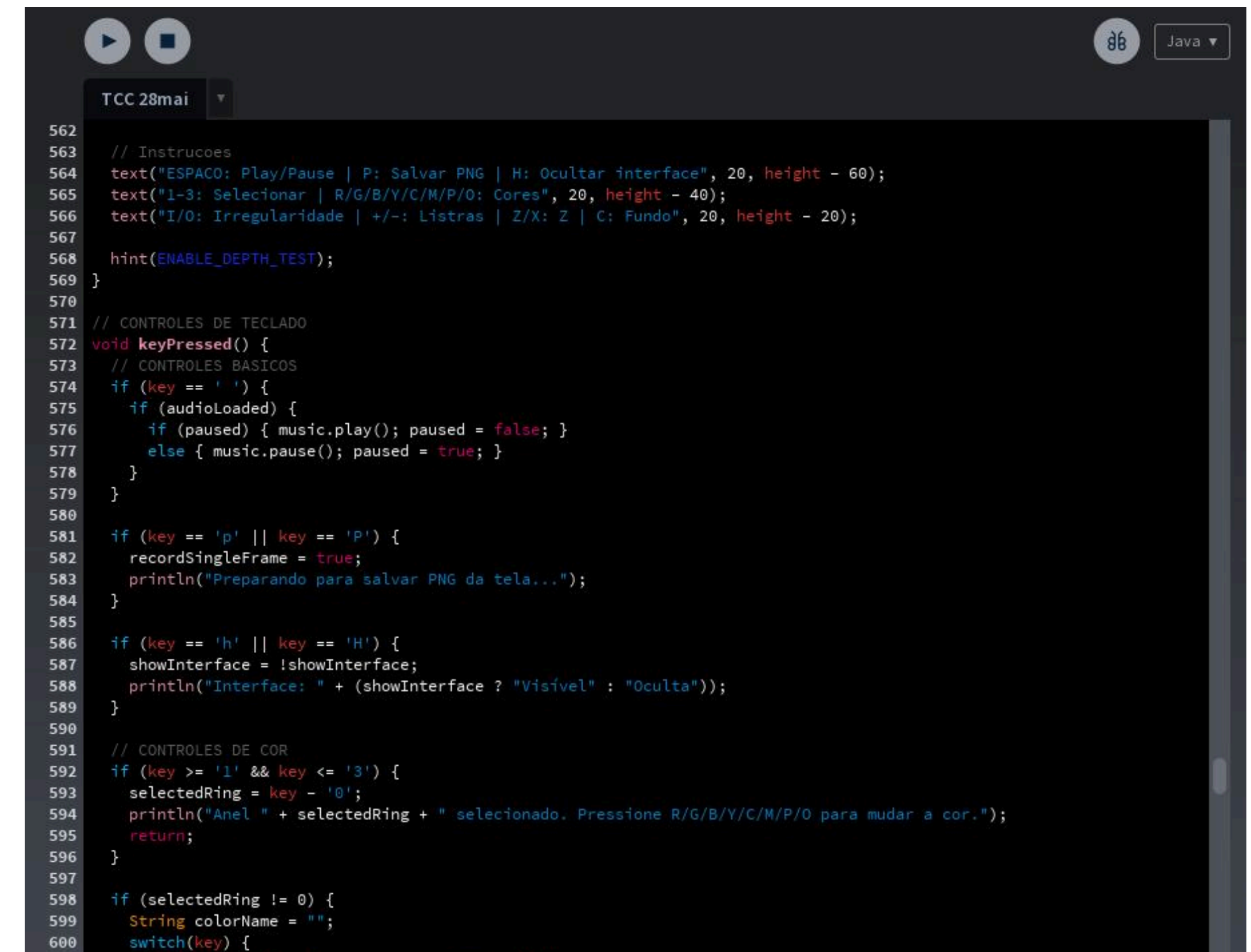
Figura 16: Anéis Borromeanos

Com a forma definida, a etapa consequente tratou de entender como guiar a LLM escolhida, nesse caso o ClaudeAI, a construir um código que se assemelhasse à figura desejada e que, ainda assim, fosse responsivo aos sons e suas diferentes frequências e nuances. Isso garantiu que houvesse sempre uma figura distinta para cada estímulo sonoro aplicado, uma espécie de impressão digital musical única.

O processo dos assistentes de inteligência artificial é muitas vezes nebuloso, de modo que nem sempre é possível prever suas respostas, e determinados estímulos que funcionam uma vez podem não funcionar novamente. Portanto, é como um jogo de tentativa e erro. Contudo, a cada tentativa realizada, o modelo de linguagem avança mais no entendimento do projeto, de maneira que, ao fim de uma conversa, já é capaz de realizar as mudanças no código de maneira mais direta, alcançando melhores resultados.

Ao todo, foram construídas mais de 120 versões do código, contando desde alterações mínimas como o tamanho da tela de exibição até opções extremamente distintas de visualizadores com outras formas e movimentos.

Para transformar todo esse código em estímulos visuais, utilizou-se o *Processing*. Trata-se de uma biblioteca *JavaScript* que permite a criação de mídias gráficas e interativas. Por ser gratuito e acessível, é amplamente utilizado por designers e artistas na criação de interfaces visuais. 🎨



```
562
563 // Instrucoes
564 text("ESPACO: Play/Pause | P: Salvar PNG | H: Ocultar interface", 20, height - 60);
565 text("1-3: Selecionar | R/G/B/Y/C/M/P/O: Cores", 20, height - 40);
566 text("I/O: Irregularidade | +/-: Listras | Z/X: Z | C: Fundo", 20, height - 20);
567
568 hint(ENABLE_DEPTH_TEST);
569 }
570
571 // CONTROLES DE TECLADO
572 void keyPressed() {
573   // CONTROLES BASICOS
574   if (key == ' ') {
575     if (audioLoaded) {
576       if (paused) { music.play(); paused = false; }
577       else { music.pause(); paused = true; }
578     }
579   }
580
581   if (key == 'p' || key == 'P') {
582     recordSingleFrame = true;
583     println("Preparando para salvar PNG da tela...");
584   }
585
586   if (key == 'h' || key == 'H') {
587     showInterface = !showInterface;
588     println("Interface: " + (showInterface ? "Visível" : "Oculta"));
589   }
590
591   // CONTROLES DE COR
592   if (key >= '1' && key <= '3') {
593     selectedRing = key - '0';
594     println("Anel " + selectedRing + " selecionado. Pressione R/G/B/Y/C/M/P/O para mudar a cor.");
595     return;
596   }
597
598   if (selectedRing != 0) {
599     String colorName = "";
600     switch(key) {
```

Figura 17: Trecho do código final

Fonte: Autoria própria

A fim de obter os elementos gráficos acessórios da identidade, primeiro foi necessário um arquivo de áudio que representasse o universo do Festival, seja um momento de alguma apresentação de uma equipe, uma música composta em algum gênero correlato ao evento, ou qualquer outra motivação sonora que dialogasse com os arredores do BPM.

A partir disso, o visualizador se movimenta, e então foi possível capturar seus frames, gerando quase infinitas possibilidades de elementos gráficos a serem aplicados à identidade.



Figura 18: Elementos gerados

O projeto apoiou-se em duas tipografias, visando diferenciar os títulos dos subtítulos e parágrafos. Para os escritos mais em destaque, utilizou-se a Area Inktrap — uma família de fontes geométricas variáveis que se inspirou na arquitetura.

“As inktraps da Area foram planejadas para oferecer a garantia de que, mesmo em situações mais complicadas e que exigem o uso de texto menor, tudo permanecerá firme.”

(BlazeType)

Area Inktrap

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

**AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[***

Para os textos de parágrafo, utilizou-se a família Instrument Sans, uma sans-serif variável que se inspirou nas fontes neo-grotescas.

“De certa forma, essa família de pesos, larguras e itálicos representa uma orquestração de todas as qualidades de uma sans-serif, ao mesmo tempo em que apresenta características contemporâneas que tornam essa fonte distinta de outras.”

**(Rodrigo Fuenzalida,
Jordan Egstad)**

Instrument Sans

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[{}*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[{}*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[{}*

Cores

Para a paleta de cores optou-se por tons de verde que pudessem transmitir toda a energia do Festival combinada com o sentimento de vanguarda, que está presente tanto na concepção do evento quanto na construção da identidade. Além dos tons neutros escuros e claros que funcionam como suporte e auxiliam no equilíbrio e legibilidade das composições.



Figura 19: Paleta de cores

Fonte: Autoria própria



Figura 20: Aplicação impressa

Fonte: Autoria própria



Figura 21: Aplicação de vestuário

Fonte: Autoria própria



Figura 22: Aplicação de vestuário

Fonte: Autoria própria



A MAIOR BATALHA MUSICAL DO BRASIL

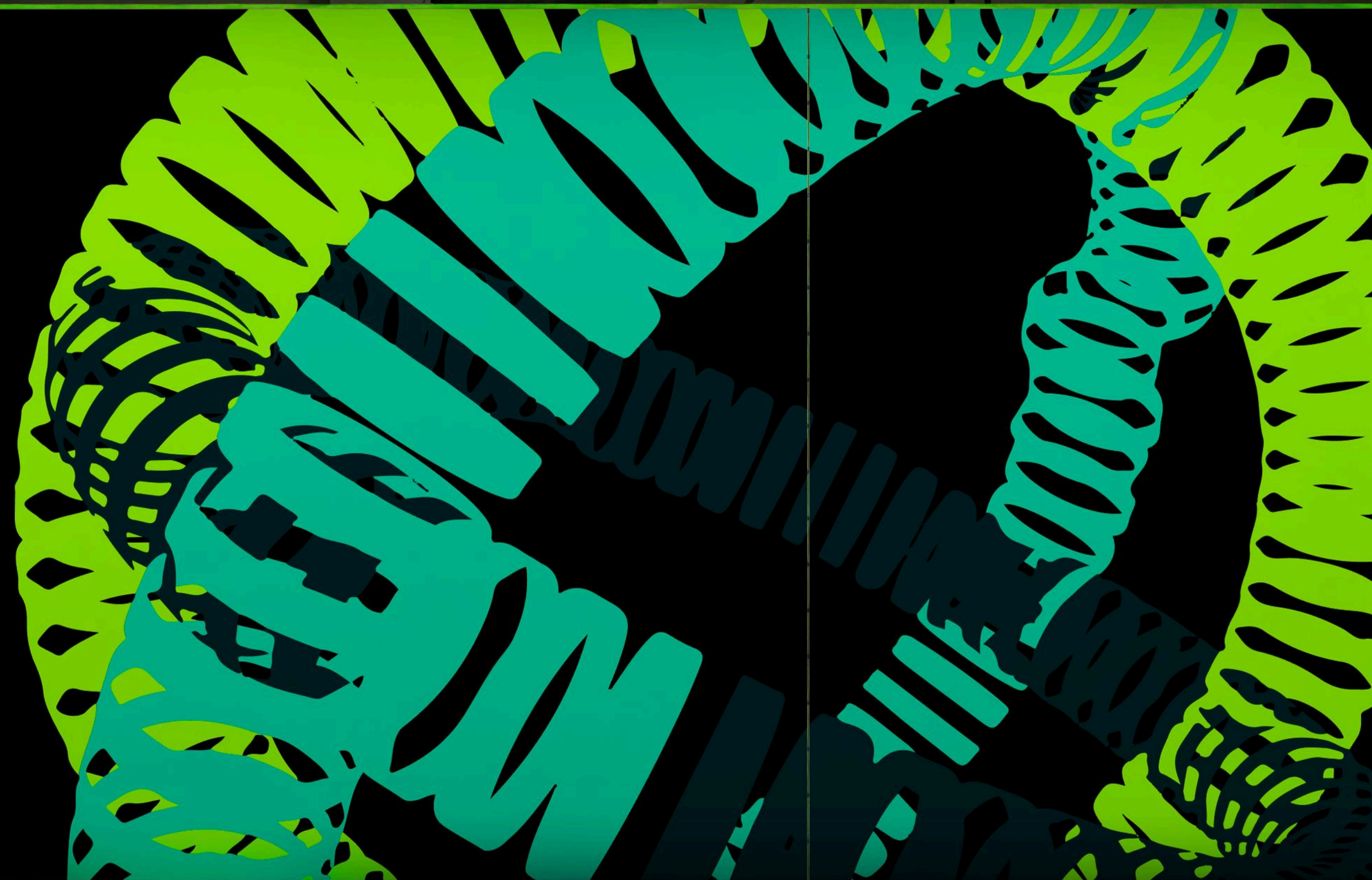
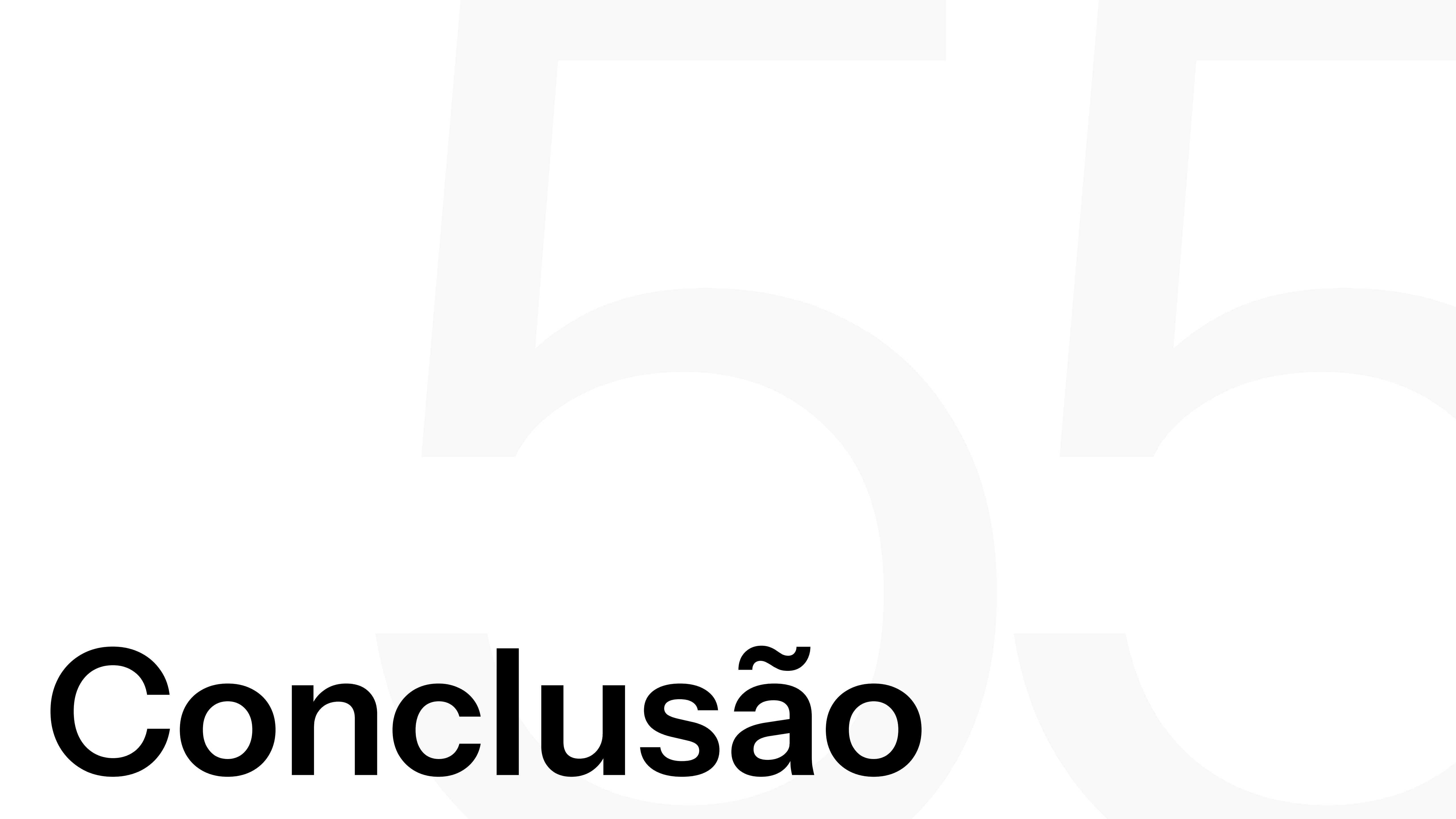


Figura 23: Aplicação impressa

Fonte: Autoria própria



Conclusão

Construir uma identidade visual

é sempre um exercício interessante, pela sua complexidade de pensamento e execução paradoxalmente à exigência de uma simplicidade no seu entendimento.

Desenvolver este projeto foi significativamente importante na intenção de compreender como é possível transformar tarefas com novas tecnologias.

Entender como se comunicar com um modelo de inteligência artificial usando-o como ferramenta para a construção de elementos gráficos possibilitou agregar uma nova dimensão ao processo projetual, agora o limite não está mais ancorado no que é possível executar, mas sim no que é possível conceber. Essa imaginação algorítmica permite acessar lugares mais distantes com atalhos quase instantâneos, é permitido ser mais reflexivo e menos executivo.

A partir dos pensamentos expostos nos registros deste projeto é possível entender um pouco mais do que nos aguarda em um futuro próximo, torna-se necessário um parecer sobre como utilizar estas tecnologias sem precedentes e compreender que, querendo ou não, já estamos além da etapa de aceitação destas inovações (de modo que o mercado já considera como praxe seu uso e entendimento), mas sim estabelecer um diálogo sério sobre limites e possibilidades que podem ser alcançados com elas. 🇧🇷



Lista de figuras

Figura 1	Festival BPM 2024	Figura 9	Painel de referências visuais	Figura 17	Trecho do código final
	Página 08		Página 39		Página 47
Figura 2	Festival BPM 2024	Figura 10	Concentric Rings	Figura 18	Elementos gerados
	Página 11		Página 40		Página 48
Figura 3	Ilustração em Processing	Figura 11	Propostas de logo	Figura 19	Paleta de cores
	Página 18		Página 41		Página 51
Figura 4	IIM – Museums Generative Identity	Figura 12	Logos finais	Figura 20	Aplicação impressa
	Página 20		Página 42		Página 52
Figura 5	Identidade Rio Carnaval	Figura 13	Windows Media Player Visualizer	Figura 21	Aplicação de vestuário
	Página 22		Página 44		Página 53
Figura 6	Caixinhas NuBank	Figura 14	Testes de Visualizers	Figura 22	Aplicação de vestuário
	Página 22		Página 45		Página 53
Figura 7	Festival BPM 2024	Figura 15	Testes de Visualizers	Figura 23	Aplicação impressa
	Página 32		Página 45		Página 54
Figura 8	Público do Festival BPM	Figura 16	Anéis Borromeanos		
	Página 33		Página 46		



Referências

Ada Lovelace: A primeira programadora da história – Espaço do Conhecimento UFMG. ([s.d.]). Ufmg.br. Recuperado 8 de maio de 2025, de <https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/ada-lovelace-a-primeira-programadora-da-historia/>

ALVES, A. L. CBTA e ERAPD: um roteiro prático do Design de Serviço. Tese (Bacharelado em Design – Habilitação em Design Gráfico) – Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista. Bauru. 2018.

BALCESKIS, G. Gravura Estúdio Criativo: A evolução da identidade visual. Tese (Bacharelado em Design – Habilitação em Design Gráfico) – Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista. Bauru. 2024.

Briefing de Identidade Visual. Disponível em: <https://www.jotform.com/pt/form-templates/briefing-de-identidade-visual>. Acesso em: 5 abr. 2025.

Briefing para projeto de design de marca (Exemplo). Disponível em: <https://waltermattos.com/contato/briefing-completo-marca>. Acesso em: 5 abr. 2025.

CAMARGO, Daniella Garcia de. Didan: estamparia afetiva. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) – Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2024.

CARDOSO, Julia Arantes. Identidade Visual inspirada no Op Art : Julia Arantes Design Gráfico / Julia Arantes Cardoso. -- Bauru, 2024.

CONSOLO, Cecilia. Marcas Design Estratégico: do Símbolo à gestão da identidade corporativa. São Paulo: Edgard Blucher, 2015.

CONSOLO, C. Marcas – Design Estratégico. [s.l.] Editora Blucher, 2014.

CODELLO, Ricardo Juncom. Presença pedagógica: desenvolvimento de identidade visual. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2024.

DESTRO, Alice Vasselucci; SANTANA, Victor Hugo Soares. Estalo Pop Fest: identidade visual e branding para festival de música. Orientadora: Cassia Leticia Carrara Domiciano. 2024. 129 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design Gráfico) – Faculdade de Arquitetura, Artes, e Design, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Bauru, 2024.

FISHER, T.; HERR, C. Teaching generative design. In: Conference on Generative Art (4th), 2001, Milão. Anais [...]. Milão: Politecnico di Milano, 2001.

FORTTRAN: Um dinossauro das linguagens de programação volta depois de 10 anos. ([s.d.]). PET Sistemas de Informação. Recuperado 8 de maio de 2025, de <https://www.ufsm.br/pet/sistemas-de-informacao/2021/05/04/forttran-um-dinossauro-das-linguagens-de-programacao-volta-depois-de-10-anos>

FUJIMORI, M. H. Transgressões – corporalidades, gêneros, sexualidades e mídias contemporâneas. Tese (Bacharelado em Design - Habilitação em Design Gráfico) – Faculdade de Artes, Arquitetura, Comunicação e Design, Universidade Estadual Paulista. Bauru. 2019.

Guia completo sobre programação: decole seu negócio por meio dos softwares. (2023, maio 31). Monitora BLOG; Monitora Soluções em Tecnologia. <https://www.monitoretec.com.br/blog/programacao/>

IDENTIDADE. In: Michaelis Online, Dicionário Online de Português.UOL, 2025. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?id=vkAAV/>. Acesso em: 02/04/2025.

l:linguagens_de_programacao [Wiki Computação]. ([s.d.]). Ufpr.br. Recuperado 8 de maio de 2025, de https://wiki.inf.ufpr.br/computacao/doku.php?id=l:linguagens_de_programacao

Keith Sawyer: An interview by Bob Morris – Blogging on Business. Blogging on Business – bobmorris.bizBlogging on Business, , 2 maio 2013. Disponível em: <https://bobmorris.biz/keith-sawyer-an-interview-by-bob-morris>. Acesso em: 5 abr. 2025

LEAL, Leopoldo Augusto. Pandemonium: processo criativo, experimentação e acaso. 2019. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-27092019-143310/>. Acesso em: 04 abr. 2025.

LUPTON, E.; FARIAS, P. Pensar com tipos : guia para designers, escritores, editores e estudantes. [s.l.] Barcelona, Espanha Gg, Editorial Gustavo Gili, Sl ; Osasco, São Paulo, Brasil Editora G. Gili, Ltda, 2020.

MARTINS, Rodrigo de Souza. "Será que sou mesmo Abraão?": estudo interdisciplinar em arte digital. Orientadora: Rosangella Leote. 2023. 87 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) - Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo. 2023.

Meet Claude \ anthropic. ([s.d.]). Anthropic.com. Recuperado 8 de maio de 2025, de <https://www.anthropic.com/claude>

MININEL, C. Pesquisa sem preconceito: como fazer pergunta sobre gênero? Disponível em: <https://www.questionpro.com/blog/pt-br/pergunta-sobre-genero/>. Acesso em: 5 abr. 2025.

MOUSSA, A. Creative coding: The New Era. Disponível em: https://www-gorillasun-de.translate.goog/blog/creative-coding-the-new-era/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc. Acesso em: 5 abr. 2025.

NEAL, B. A history of creative coding - Blair Neal. Disponível em: <https://laserpilot.medium.com/a-history-of-creative-coding-8771524b9775>. Acesso em: 5 abr. 2025.

NOBLE, J. (2025, abril 17). What is LoRA (low-rank adaption)? Translate.Goog. https://www-ibm-com.translate.goog/think/topics/lora?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc

Painting with code. Disponível em: <https://www.ideo.com/journal/painting-with-code>. Acesso em: 5 abr. 2025.

[MODELO] briefing design. Disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1eDRLxvNC3JbTNRp7H7aES1X9E2yXOK47biblKeNYNTU/edit?tab=t.0>. Acesso em: 5 abr. 2025.

ROSA, D. Uma introdução à arte gerativa: o que é e como fazê-la. Disponível em: <https://www.freecodecamp.org/portuguese/news/uma-introducao-a-arte-gerativa-o-que-e-e-como-faze-la/>. Acesso em: 5 abr. 2025.

SAWYER’S Eight Stages of the Creative Process. Disponível em: <https://prezi.com/8xr-a0krfawq/sawyers-eight-stages-of-the-creative-process/>. Acesso em: 5 abr. 2025.

SEMPRINI, Andrea. A Marca Pós-Moderna: Poder e Fragilidade da Marca na Sociedade Contemporânea. São Paulo : Estação das Letras, 2006.

SPERIDIÃO, C. Deriva-Telar: navegações históricas pelo web design. Tese (Bacharelado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e de Design, Universidade de São Paulo. São Paulo. 2023.

SANTOS, Jean Rodrigo Marques dos. Gayt. 2017. 88 f. Trabalho de conclusão de curso (bacharelado – Design Gráfico) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2017.

TOUSSAINT, G. T. The geometry of musical rhythm: What makes a “good” rhythm good?, second edition. 2. ed. Filadélfia, PA, USA: Chapman & Hall/CRC, 2019.

VIEIRA, Bruna Luz; BRUSCATO, Léia Miotto. Parâmetros para a criação de sistemas generativos de identidade visual. Estudos em Design, v. 31, n. 3, 2023.

VIEIRA, C. Desenho, gráfico e digital: O encontro entre design e arte. São Paulo: Blucher, 2018.



Anexos

Festival

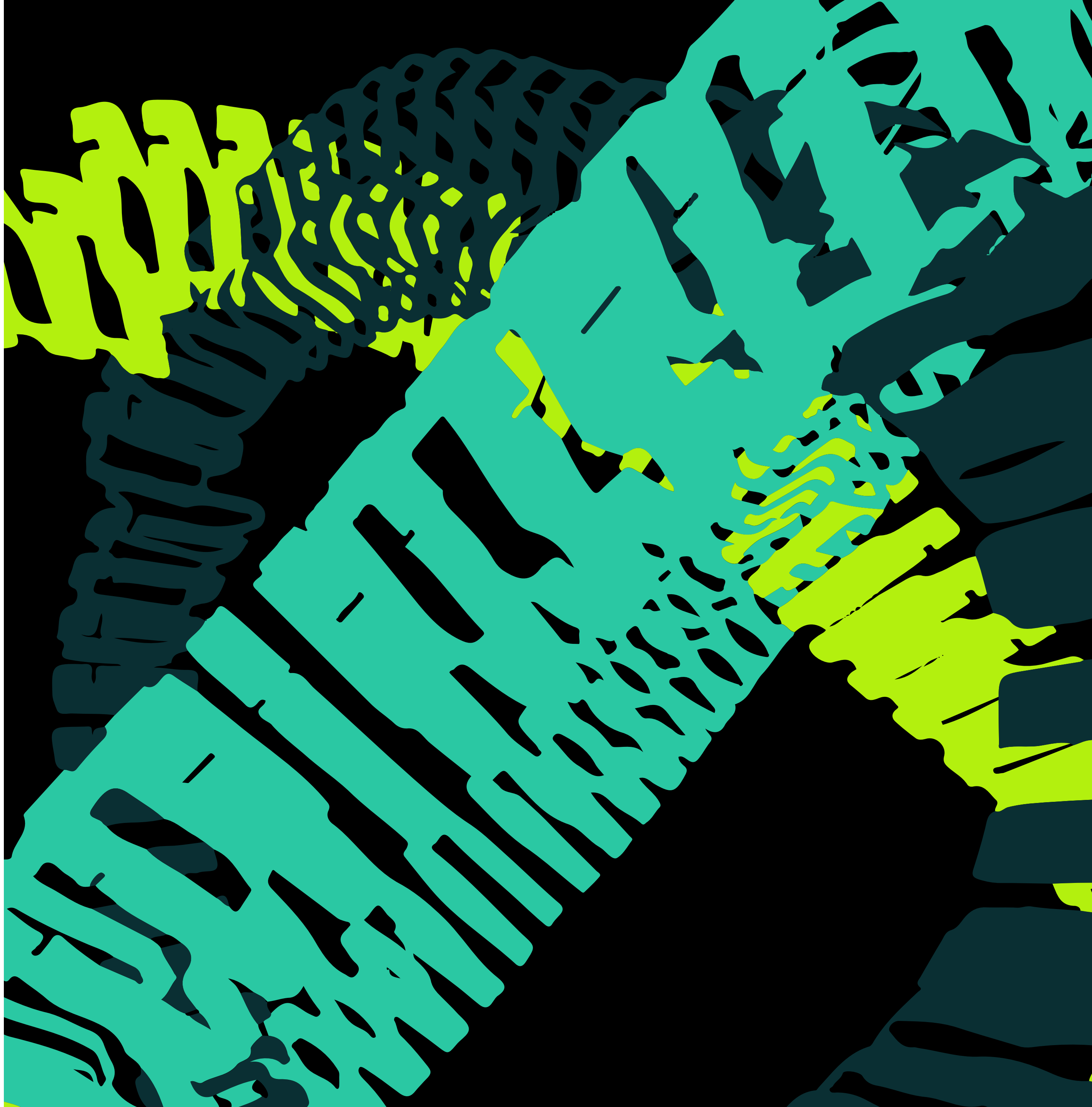
Manual de Marca



Introdução

O manual é mais do que é um conjunto de regras, é uma linha que guia a identidade da marca. É crucial porque garante a clareza e a consistência da marca, não importa onde ou como ela apareça.

Aderindo às diretrizes aqui contidas mantemos a força e a capacidade da marca de ser reconhecida, características ideais em um mundo competitivo.

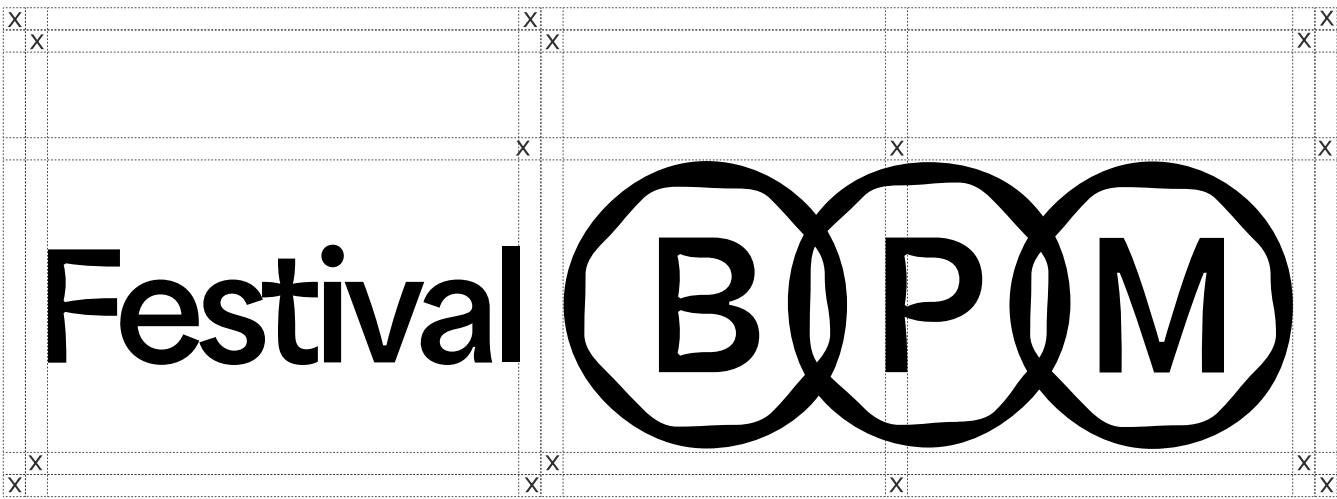
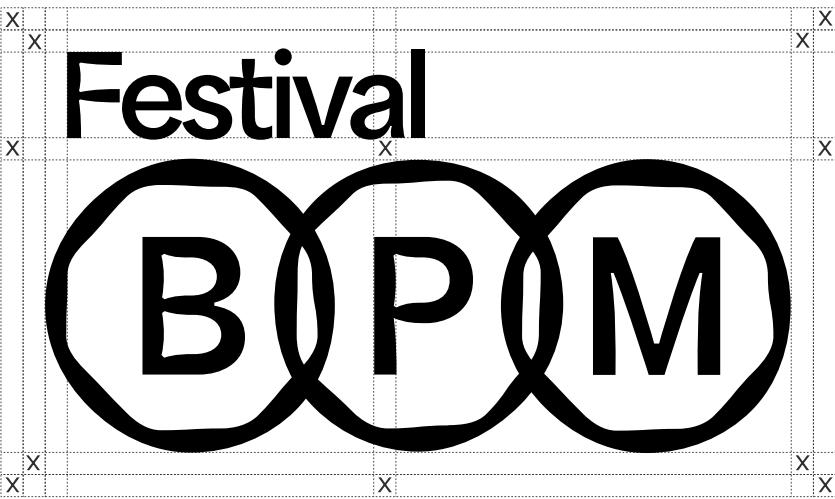
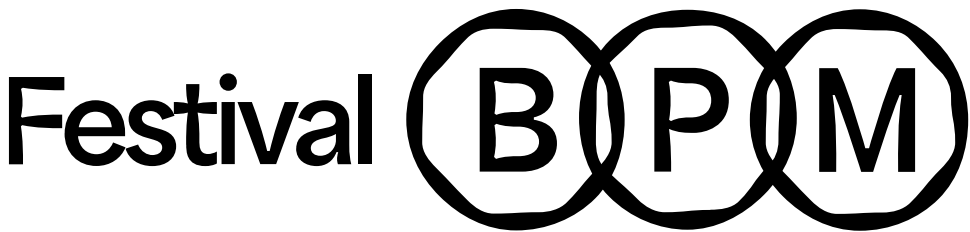


O coração da marca

Um resumo de como agimos e nos parecemos de forma abreviada, para um reconhecimento mais veloz.

Informações gerais

- Há algumas configurações e versões da marca. Nos atentemos sempre à escolha correta para a necessidade.
- A marca precisa sempre de espaço suficiente para respiro. Esta área é igual ao dobro da medida das hastes das letras BPM do logo.
- Sempre é necessário utilizar a marca em um tamanho legível que deixe claras suas formas (de acordo com a tela/ resolução de impressão onde esta é aplicada).



Telas: 150px
Impresso: 120pt

Festival BOPOM

Festival
BOPOM

Festival
BOPOM

Festival BOPOM

Festival BOPOM

Festival
BOPOM

Usos incorretos

A marca do Festival BPM deve ser aplicada de acordo com o padrão e as normas deste manual.

Portanto deve-se evitar:

- 1. Deformar o logo
- 2. Aplicar efeitos
- 3. Utilizar cores sem que haja contraste
- 4. Aplicar outra tipografia ao logo



Paleta de cores

O sistema de cores da marca é construído para funcionar em um amplo leque de aplicações, promover contraste e permitir coesão para inúmeros usos.

Lima		Piscina	
RGB CMYK HEX		RGB CMYK HEX	
180, 241, 14 25, 0, 94, 5 #B4F10E		42, 201, 163 79, 0, 19, 21 #2AC9A3	
Floresta		Escuros	
RGB CMYK HEX		RGB CMYK HEX	
10, 48, 51 80, 6, 0, 80 #0A3033		0, 0, 0 0, 0, 0, 100 #000000	
		Claros	
		RGB CMYK HEX	
		255, 255, 255 0, 0, 0, 0 #FFFFFF	

Fonte Títulos

“Area é uma família de fontes geométricas variáveis que se inspira na arquitetura. Como qualquer peça de arquitetura, o processo de design da Area começou com uma estrutura geométrica modular estável. Uma vez que as fundações são colocadas, seu envelope se desdobra lentamente em um manto neogrotesco mais silencioso, oferecendo uma base sólida para qualquer experiência de leitura. Longe de serem ornamentais, as inktraps da Area foram planejadas de A a Z para oferecer a garantia de que, mesmo em situações mais complicadas e que exigem o uso de texto menor, tudo permanecerá firme.”

- BlazeType

Area Inktrap

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

Fonte Parágrafo

“Instrument Sans é uma fonte projetada para a empresa Instrument. É uma sans-serif variável que equilibra uma abundância de precisão com notas sutis de brincadeira. A inspiração foi tirada de fontes neo-grotescas. De certa forma, essa família de pesos, larguras e itálicos representa uma orquestração de todas as qualidades de uma sans-serif, ao mesmo tempo em que apresenta características contemporâneas que tornam essa fonte distinta de outras.”

Rodrigo Fuenzalida, Jordan Egstad



Instrument Sans

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[*

**AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMm
NnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYy
Zz1234567890!@#&\$%/'[***

Diretrizes de tamanhos e espaçamento entre caracteres e palavras

Para títulos, subtítulos e/ou outras linhas de destaque com mais de 50pt, o espaçamento ideal é de 100%, preservando mudanças para casos especiais onde se faça necessário uma maior entrelinha.

Para textos abaixo de 50pt, o espaçamento ideal entre linhas é 120% do tamanho do ponto.

✓

**Título Process
Dolor Sit
Amet Facilis**

Lorem Ipsum Dolor
No Discere

Quo galisum quam 33 veritatis
itaque ea magnam vitae aut
asperiores enim et animi e ea
magnam vitae aut asperiores
enim et anim

✗

**TítulobProcess
DolorSitAmet
Facilis**

LoremIpsumDolorNo
Discere

Quogalisumquam33veritatis
itaqueeamagnamvitaeaut
asperioresenimetanimieea
magnamvitaeautasperioresenim
etanim

✗

**Título
Process
Dolor Sit
Amet Facilis**

Lorem Ipsum
Dolor No Discere

Quo galisum quam 33
veritatis itaque ea magnam
vitae aut asperiores enim
et animi e ea magnam vitae
aut asperiores enim et
anim

Rhythm is
made by
duration of
sound and
silence and
by accent.

ANNE CAROTHERS HALL

what is rythm?

Rhythm is
made by
duration of
sound and
silence and
by accent.

ANNE CAROTHERS HALL

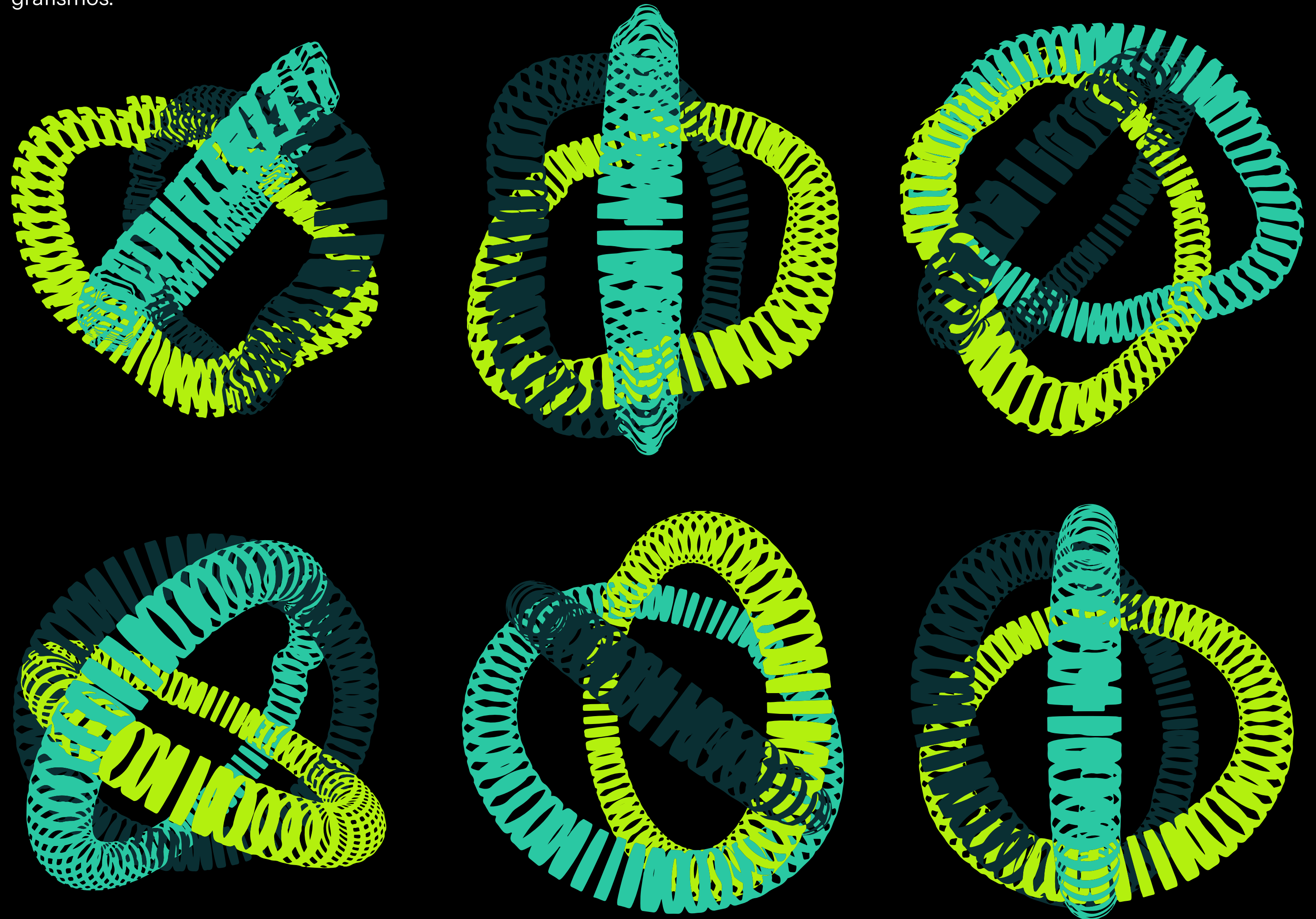
what is rythm?

Elementos auxiliares

Os elementos são compostos por três anéis borromeanos com listras intercaladas para gerar um efeito de movimento.

Os anéis podem ter as cores da paleta da marca quando utilizados em composições gerais e também assumem as cores das equipes participantes quando se referem diretamente a elas.

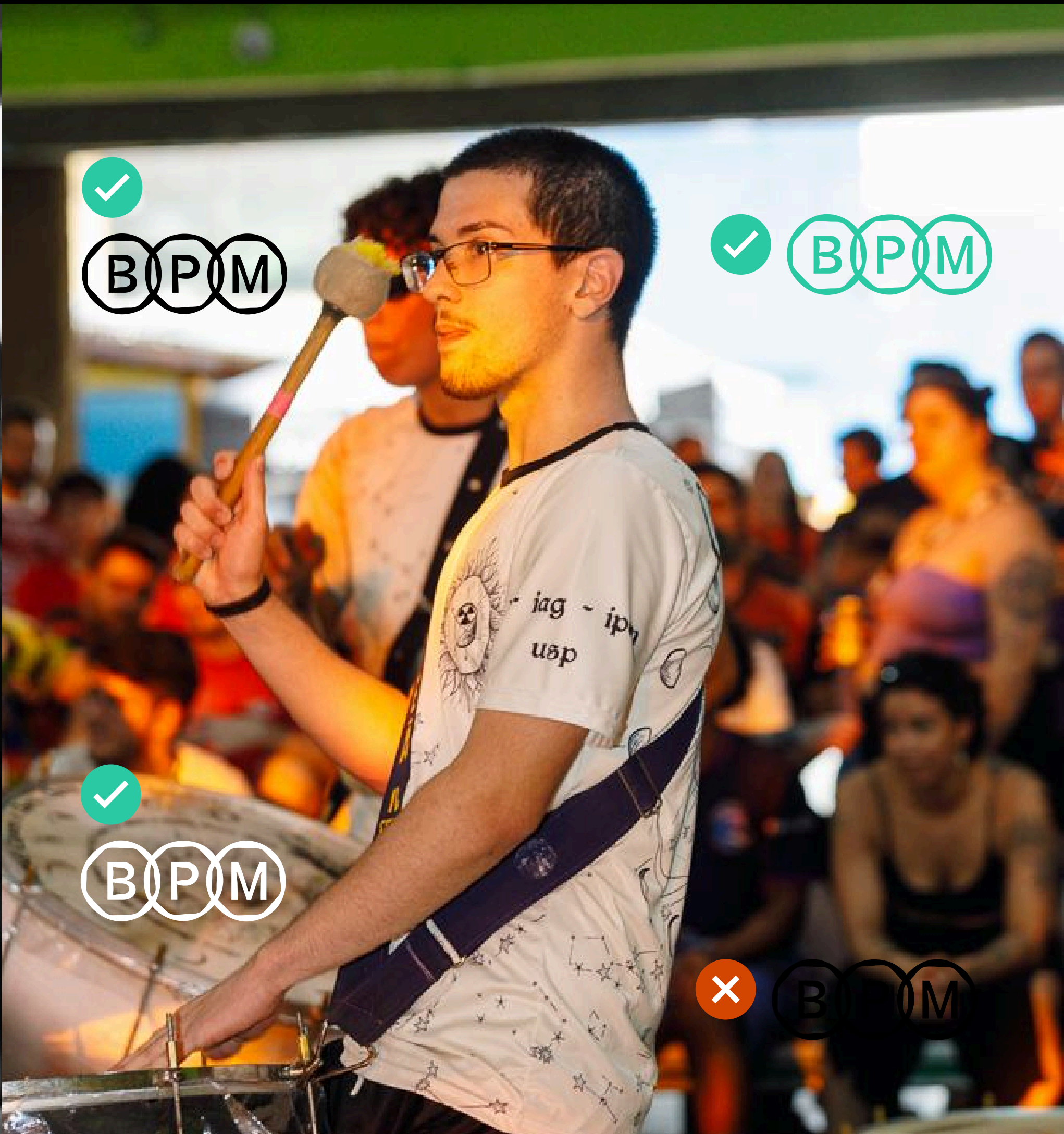
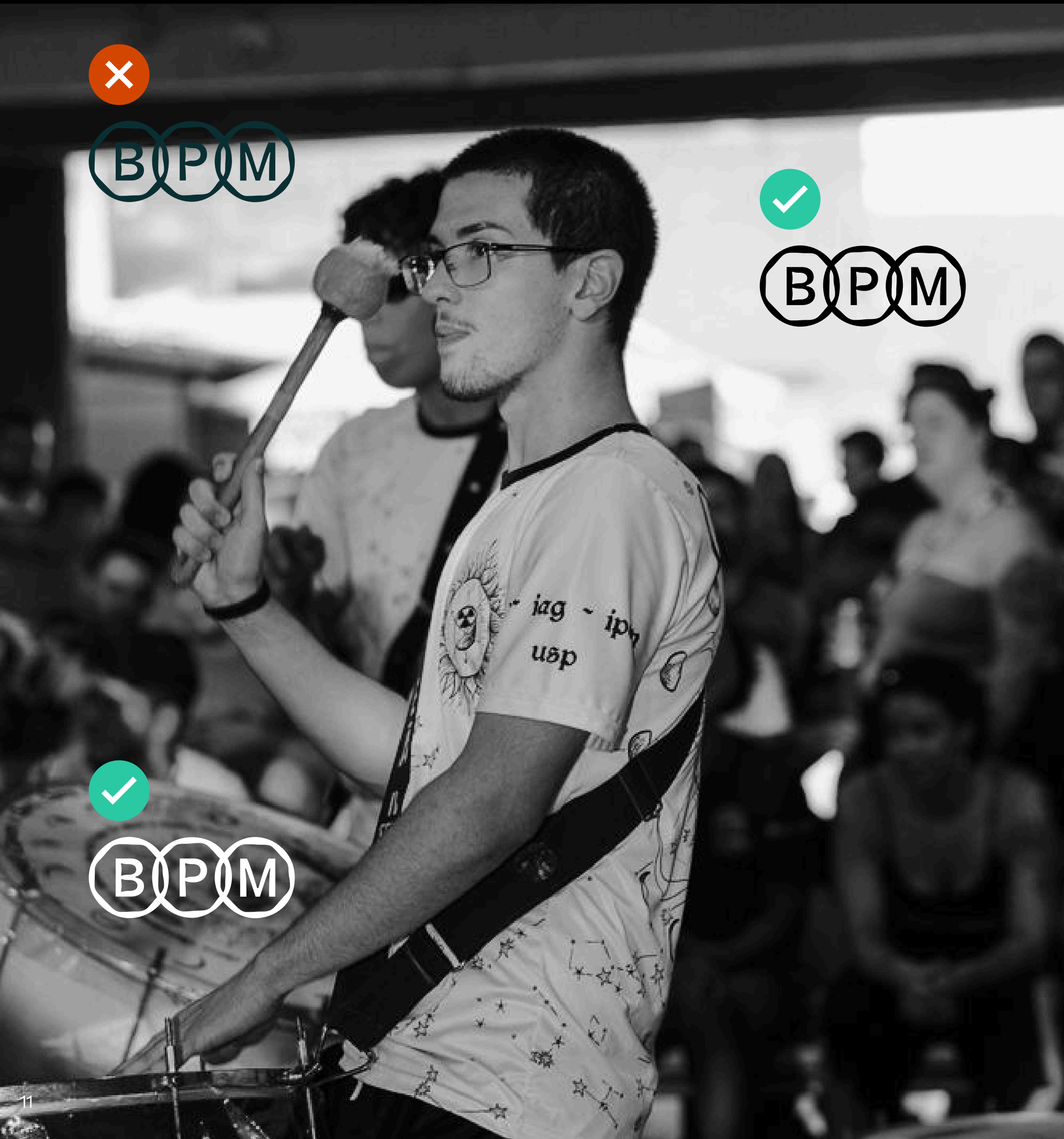
É incorporada como parte da identidade uma construção generativa de elementos gráficos. Estes representam os anéis do símbolo em movimento e se conectam com o som, assim conferindo uma dimensão de singularidade para cada um dos grafismos.





Aplicação em imagens

Para que se obtenha o maior contraste possível no logo do Festival BPM, quando aplicada sobre fundos fotográficos, torna-se necessária a coerência na sua aplicação. Em cores intermediárias ou escuras, utilize-a em branco. Sobre fundos de tonalidade clara, o símbolo deve ser empregada nas cores institucionais preservando a visibilidade ou em preto.



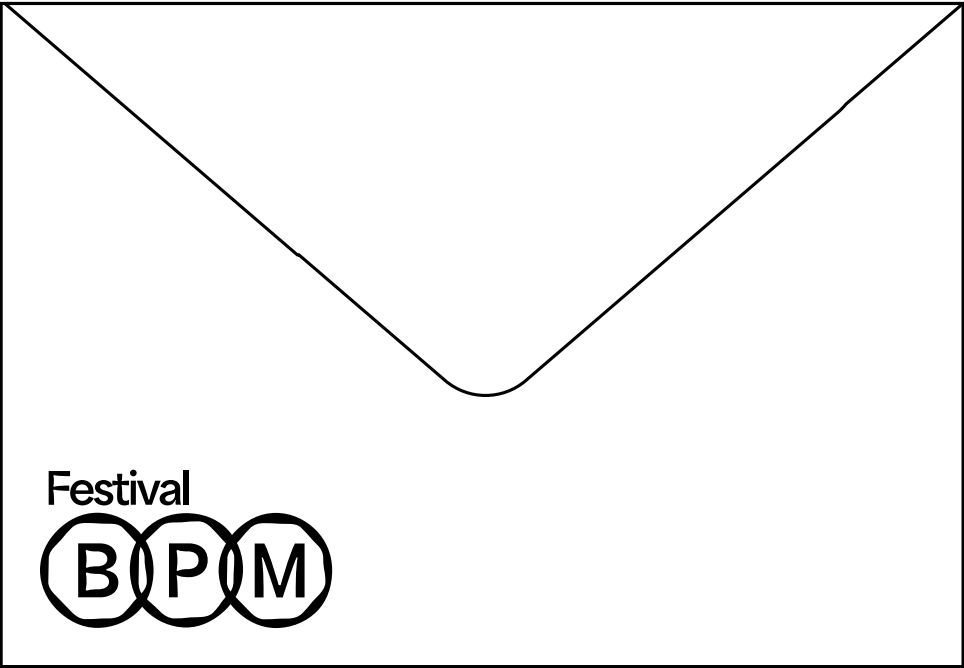
Aplicações impressas

Usos e reflexos da identidade em materiais impressos (materiais de papelaria, out-of-homes etc).
A preferência é por aplicações simples do símbolo em cores neutras para fácil legibilidade e barateamento da produção.

Aplicação em marca d'água



Envelope para documentos



Crachás



Festival
BOPOM

Festival
BOPOM

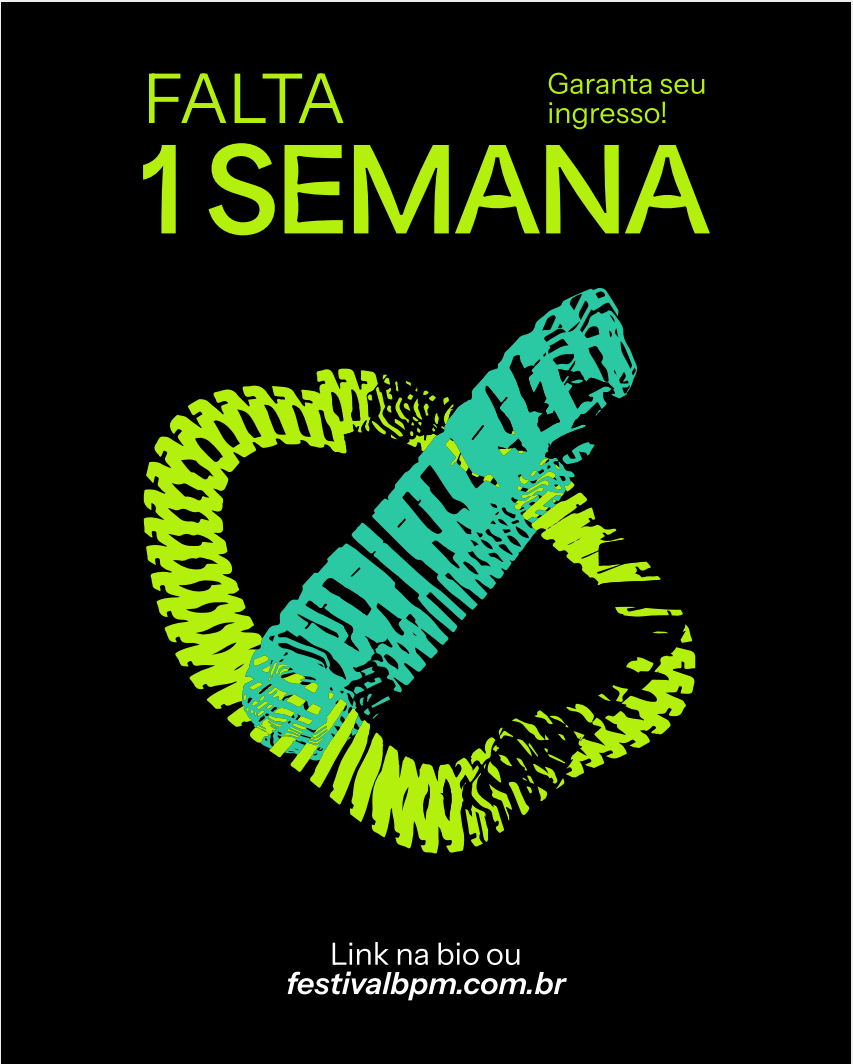
Festival
BOPOM

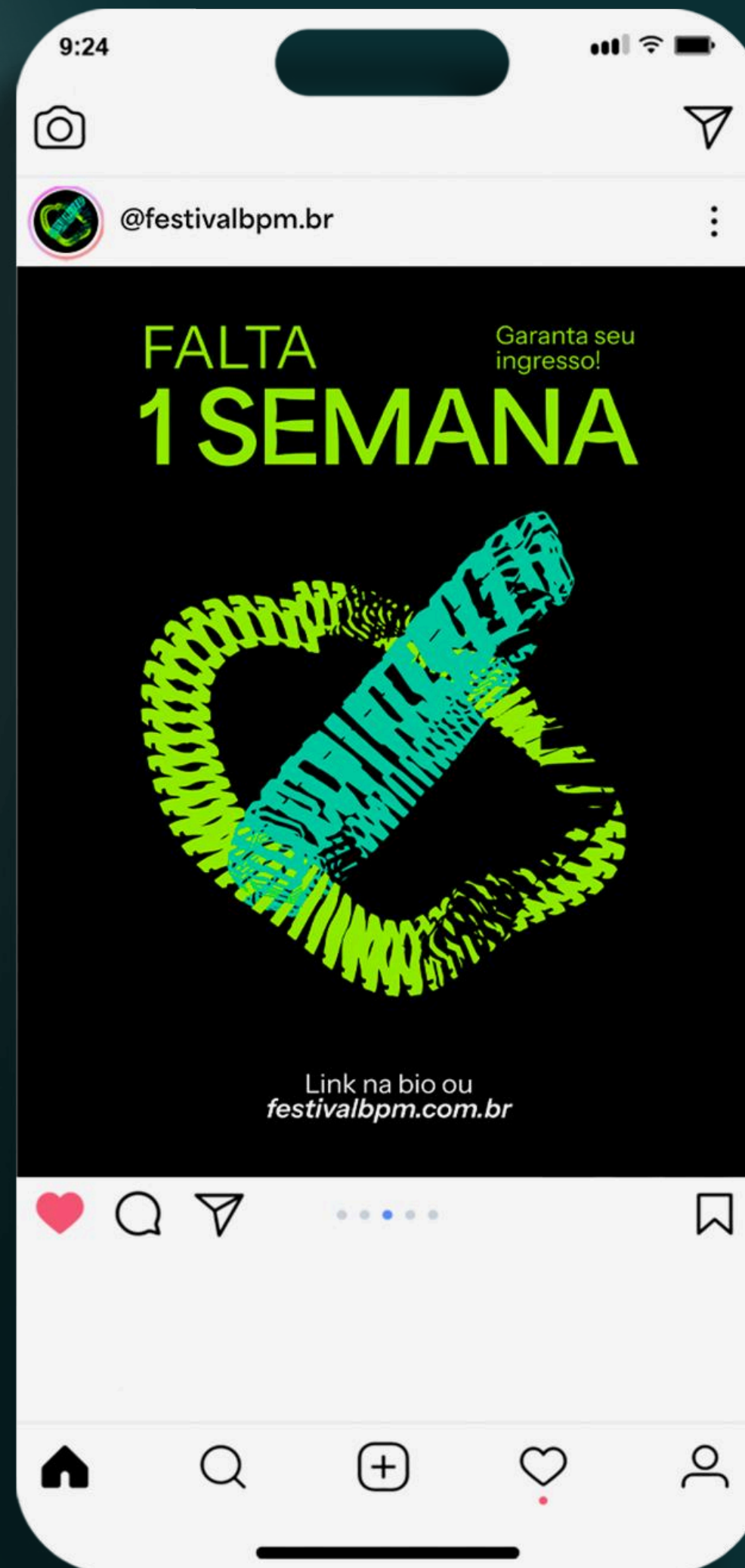
Festival
BOPOM



Aplicações digitais

As diretrizes para aplicações digitais são baseadas nas diretrizes básicas da marca e ajustadas para criar composições interessantes para cada finalidade.





Festival BOPM