

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN

LUCAS MITHIDIERI PIRES

FOTOGRAFIA ANALÓGICA APLICADA AO DESIGN:  
O USO DAS TÉCNICAS DE FOTOGRAFIA ANALÓGICA COMO  
DIFERENCIAL NA CONSTRUÇÃO DE COMUNICAÇÕES VISUAIS

VOLTA REDONDA  
2017

FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA  
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DO CURSO

FOTOGRAFIA ANALÓGICA APLICADA AO DESIGN:  
O USO DAS TÉCNICAS DE FOTOGRAFIA ANALÓGICA COMO  
DIFERENCIAL NA CONSTRUÇÃO DE COMUNICAÇÕES VISUAIS

Monografia apresentada ao curso de  
Design do UniFOA como requisito à  
obtenção do título de bacharelado em  
Design.

Aluno:  
Lucas Mithidieri Pires

Orientador:  
Prof. Silvio Wander Machado

VOLTA REDONDA  
2017

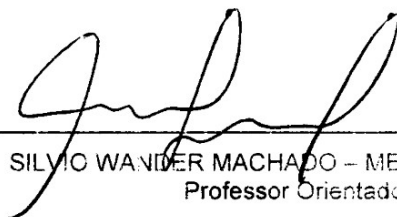
## FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: FOTOGRAFIA ANALÓGICA APLICADA AO DESIGN; O USO DAS TÉCNICAS DE FOTOGRAFIA ANALÓGICA COMO DIFERENCIAL NA CONSTRUÇÃO DE COMUNICAÇÕES VISUAIS.

Elaborado por LUCAS MITHIDIERI PIRES, apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do Curso de Design.

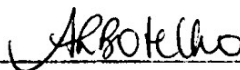
Aprovado em 07 de dezembro de 2017.

Banca Avaliadora:



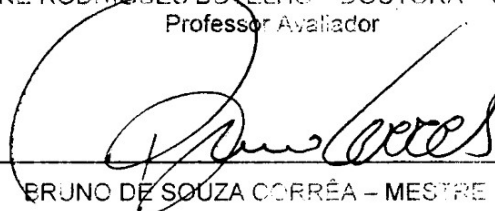
---

SILVIO WANDER MACHADO – MESTRE – UNIFOA  
Professor Orientador



---

ALINE RODRIGUES BOTELHO – DOUTORA – UNIFOA  
Professor Avaliador



---

BRUNO DE SOUZA CORRÊA – MESTRE – UNIFOA  
Professor Avaliador

# Sumário

1. INTRODUÇÃO .....	7
1.1 Tema .....	8
1.2 Problema .....	8
1.3 Objetivo .....	8
1.4 Justificativa .....	8
2. METODOLOGIA DO PROJETO DE DESIGN .....	10
2.1 Problema e definição do problema .....	11
2.2 Componentes do problema .....	11
2.3 Coleta de dados .....	11
2.4 Análise de dados .....	11
2.5 Criatividade .....	12
2.6 Materiais e Tecnologias .....	12
2.7 Modelo .....	12
2.8 Desenho de construção .....	12
2.9 Solução .....	13
3. BASES DO CONHECIMENTO .....	14
3.1 Design .....	14
3.1.1 Design gráfico .....	15
3.1.2 Produção gráfica .....	16
3.1.2.1 Etapas da produção de um impresso: .....	17
3.1.2.2 Tipos de máquina .....	18
3.1.2.3 Elementos da Matriz .....	19
3.1.2.4 Formatos, aberto ou fechado .....	21
3.1.2.5 Processos de impressão .....	22
3.2 Fotografia .....	25
3.2.1 Fotografia analógica .....	26
3.2.1.1 Fotograma .....	26
3.2.1.2 Solarização .....	29
3.3 Semiótica .....	30
3.3.1 O que é semiótica? .....	30
3.3.2 A Semiótica de Peirce .....	31

3.3.3 A Semiótica da imagem .....	33
3.3.3.1 A construção artesanal da imagem e seu caráter autêntico .....	34
3.3.4 A importância da semiótica no Design.....	35
3.4 O conceito de Sublime .....	37
4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	38
4.1 APLICAÇÃO DO MÉTODO .....	38
4.1.1 Problema e definição do problema .....	38
4.1.2 Componentes do problema.....	38
4.1.3 Coleta de dados.....	38
4.1.3.1 A banda e seu conceito .....	39
4.1.3.2 O que é Metalcore? .....	42
4.1.3.3 Similares.....	43
4.1.4 Análise de dados .....	47
4.1.4.1 Análise diacrônica das artes da banda.....	47
4.1.4.2 Análise de similares.....	50
4.1.5 Síntese.....	52
4.1.6 Criatividade.....	54
4.1.6.1 Eliminação de bloqueio Mental.....	54
4.1.6.2 Brainwriting.....	55
4.1.7 Experimentação.....	56
4.1.8 Materiais e Tecnologias .....	60
4.1.8.1 Sublimação.....	60
4.1.8.2 Planografia .....	60
4.1.8.3 Impressão digital .....	60
4.1.9 Desenho final.....	61
4.1.9.1 Conceito por trás do Desenho final .....	62
4.1.10 Solução.....	63
5. CONCLUSÃO.....	67
REFERENCIAS.....	68

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Adaptação do método .....	10
Figura 2 – Processo de impressão Offset .....	18
Figura 3 – Marcas de impressão .....	21
Figura 4 – Formato aberto e fechado .....	22
Figura 5 – Lista detalhada dos processos de impressão .....	24
Figura 6 – Exemplos de fotogramas.....	27
Figura 7 – Processo de construção de um Fotograma.....	28
Figura 8 – Aplicação da técnica solarização feitas por Man Ray .....	29
Figura 9 – Exemplos do signo casa .....	32
Figura 10 – Classificação triádica do signo chuva.....	33
Figura 11 – Signos icônicos e plásticos .....	34
Figura 12 - Etapas do processo de comunicação .....	36
Figura 13 – Componentes do problema .....	38
Figura 14 – Arte do disco To Plant a Seed.....	39
Figura 15 – Arte do disco Understanding What We've Grown To Be.....	40
Figura 16 – Arte do disco Tracing Back Roots .....	41
Figura 17 – Arte do disco We Came as Romans .....	42
Figura 18 – Arte da banda Trivium .....	43
Figura 19 – Materiais promocionais Trivium.....	43
Figura 20 – Arte da banda Shai Hulud .....	44
Figura 21 – Materiais promocionais Shai Hulud .....	44
Figura 22 – Arte da banda Killswitch Engage.....	45
Figura 23 – Materiais promocionais Killswitch Engage .....	45
Figura 24 – Arte da banda Converge .....	46
Figura 25 – Materiais promocionais Converge .....	46
Figura 26 – Gráfico de Análise diacrônica.....	47
Figura 27 – Artes das bandas similares .....	50
Figura 28 – Matriz de decisão .....	52
Figura 29 – Proposta de solução.....	53
Figura 31 – Eliminação de bloqueio Mental (Painel) .....	54
Figura 32 – Sessão de Brainwriting.....	55
Figura 33 – Desenhos conceituais .....	56
Figura 34 – Alternativa 6 .....	57
Figura 35 – Refinamento da alternativa (detalhamento). .....	57
Figura 36 – Atividades desenvolvidas em Laboratório analógico (Experimentação). .....	58
Figura 37 – Primeiros Resultados (fotografias solarizadas). .....	58
Figura 38 – Fotograma do Universo.....	59
Figura 39 – Fotograma de Supernova.....	59
Figura 40 – Desenho final da alternativa selecionada, (arte para capa do disco). ....	61
Figura 41 – Arte final para material promocional (caneca).....	62
Figura 42 – Materiais promocionais (mockups).....	63
Figura 43 – Aplicação em case acrílico (frente e verso).....	64
Figura 44 – Aplicação interna case acrílico e aplicação em disco.....	64

Figura 45 – Aplicação em caneca.....	65
Figura 46 – Aplicação em camisetas.....	65
Figura 47 – Aplicação em bandeira.....	66

## RESUMO

O designer gráfico é o profissional que faz a criação de programações visuais através da combinação de vários elementos, textos, ilustrações ou fotografias. Neste setor a fotografia exerce o importante papel de persuadir o público e reforçar a mensagem comunicada, e por este motivo ela deve ser fruto de uma preocupação sobre seus significados no momento de sua captura. O atual panorama nos demonstra o oposto, uma quantidade caótica de troca de informações, dentre elas imagens, muitas delas sem substância nem significados maiores, sendo apenas mera conveniência de um mercado pulsante, cujo exemplo disso são as imagens stock. Uma vez identificado o problema foi necessário descobrir como desenvolver um trabalho único no campo do design gráfico, e a resposta para isso veio através da construção artesanal da imagem, utilizando as técnicas analógicas fotograma e solarização. Em seguida foram realizadas sessões criativas e experimentos em laboratório, resultando em uma série de imagens que foram digitalizadas e combinadas, até que se chegasse à programação visual apresentada cujo conceito principal é o de sublime. Conclui-se que o assunto apresentado é um campo rico, porém pouco explorado, o que deixa aberta a discussão sobre o uso de outras técnicas para a construção de programações visuais diferenciadas.

**Palavras chave:** fotografia analógica; design gráfico; fotograma; solarização

## ABSTRACT

The graphic designer is the professional who makes the creation of visual programming through the combination of various elements, texts, illustrations or photographs. In this sector photography plays the important role of persuading the public and reinforcing the communicated message, and for this reason it must be the result of a concern about its meanings at the time of its capture. The current panorama shows us the opposite, a chaotic amount of information exchange, among them images, many of them without substance or meanings, being merely the convenience of a pulsating market, whose example is the stock images. Once the problem was identified, it was necessary to discover how to develop a unique work in the field of graphic design, and the answer to this came through the artisanal construction of the image, using the analog techniques fotograma and solarização. Creative sessions and experiments were then carried out in the laboratory, resulting in a series of images that were digitalized and combined, until the visual programming was presented, whose main concept is sublime. It is concluded that the subject presented is a rich but little explored field, which leaves open the discussion about the use of other techniques for the construction of differentiated visual programming.

**Keywords:** analog photography; graphic design; photogram; solarization

## 1.INTRODUÇÃO

Estamos a todo momento lidando com alguma solução de design, soluções estas que podem ser produtos, serviços, e etc., desta forma o design está sempre propondo tornar nossa vida um pouco melhor. Webb (2014).

As áreas de atuação do Design se estendem em muitas vertentes, segundo Gomes Filho (2006, p. 27), elas podem ser resumidas em: "[...] Design de Produto, Design Gráfico, Design de Moda e Design de Ambientes...".

O Design gráfico consiste na criação de peças gráficas (folhetos, capas de livros, revistas, cartazes, etc.) cujo objetivo é comunicar uma mensagem (VILLAS-BOAS, 2003, p. 10). A este respeito Strunck (2007, p. 53) acrescenta que o papel do profissional desta área é a de ordenar a forma com a qual se faz a comunicação visual.

Desta forma o designer gráfico elabora produtos gráficos visando sua reprodução, e por assim ser, Villas-Boas (2003, p. 13) afirma que um produto de design gráfico: "[...] é realizado para reprodução, é reproduzível e é efetivamente reproduzido a partir de um original (ainda que virtual)".

O autor ainda acrescenta que Design gráfico é uma atividade de combinação entre elementos tipográficos e visuais, sejam eles: textos diagramados, elementos tipográficos, ilustrações, acessórios, fotografias, etc.

A fotografia é um forte elemento utilizado nas comunicações visuais, começando a ser aplicada no design gráfico entre os anos 1920 e 1930, em detrimento da queda das ilustrações pictóricas (gravuras, desenhos e pinturas). O seu uso se destaca tanto como elemento de persuasão, quanto como de reafirmação de uma mensagem, e seu emprego em comunicações visuais permanece até os dias de hoje. (DENIS, 2004).

Portanto, o advento da expansão tecnológica digital fez com que as máquinas fotográficas evoluíssem, fazendo obsoleto o uso do filme fotográfico. Isto aliado a evolução tecnológica da informação fez com que a fotografia circulasse numa velocidade nunca antes imaginada, resultando em imagens fotográficas sem qualquer substância, intenções, arte e significados, tornando-a uma mera conveniência (WEBB, 2014).

Entretanto, para o resgate destes significados existem maneiras de realizar a construção das imagens de modo que estas sejam únicas e cheias de autenticidade. Ao longo deste trabalho será demonstrado como alcançar estes aspectos utilizando técnicas de fotografia analógica na construção de uma programação visual de um estudo de caso de uma banda de Metalcore.

### **1.1 Tema**

Técnicas de fotografia analógica aplicadas ao Design.

### **1.2 Problema**

Como obter um diferencial em programações visuais através das técnicas de fotografia analógica?

### **1.3 Objetivo**

Construir uma programação visual utilizando como ferramenta as técnicas de fotografia analógica: fotograma e solarização, sob o conceito de sublime. Esta programação será digitalizada e aplicada nos materiais promocionais no estudo de caso de uma banda de Metalcore, denominada We Came as Romans.

### **1.4 Justificativa**

Uma vez que a fotografia é um dos elementos utilizados em programações visuais, deve-se então trabalhá-la de modo que esta tenha um valor significativo, interessante, único e diferenciado.

Conforme defende Santaella (2008), uma maneira de possibilitar este resgate é através da construção artesanal da imagem.

Esta construção, melhor dizendo, é feita por meio de um suporte onde substâncias sejam empregadas e trabalhadas tal como acontece na pintura, conforme exemplifica (Sogabe, 1990, p. 28-30, apud SANTAELLA e NÖTH, 2008, p.

164): "No caso da pintura, o principal instrumento é o pincel, que, como prolongamento dos dedos e dos movimentos da mão, permite desenvolver a maestria na sua utilização. ", o que para (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p. 163-164) torna a imagem única e autêntica.

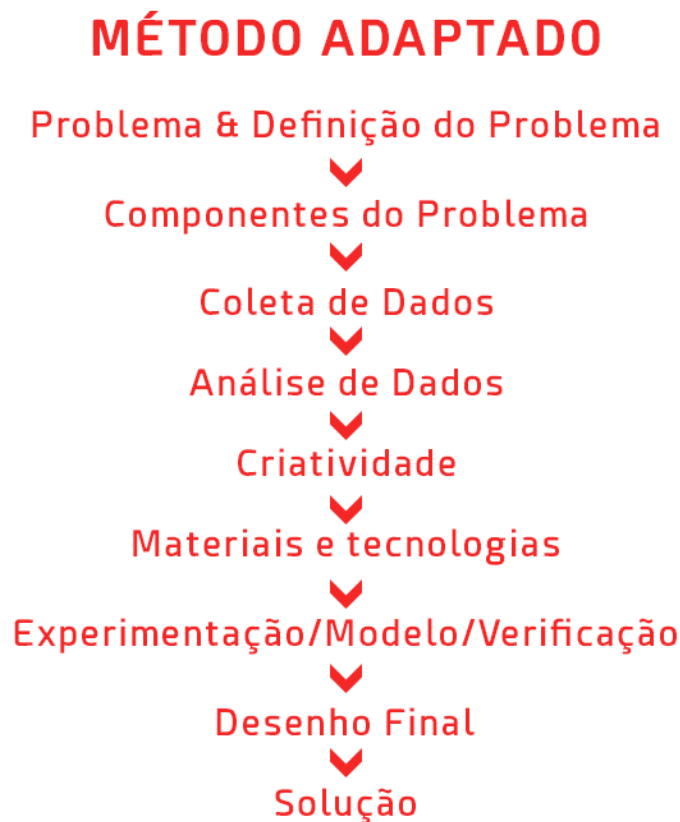
Deste modo, as técnicas de fotografia analógica (fotograma e solarização) por serem técnicas puramente artesanais (trabalhadas em laboratório analógico), resultam em imagens cujos resultados são aleatórios e interessantes. (OLIVEIRA, 2010; HEDGECOE, 1991).

## 2. METODOLOGIA DO PROJETO DE DESIGN

A metodologia de design a qual se destina o desenvolvimento do projeto foi a de Bruno Munari, extraída do livro "Das coisas Nascem Coisas" do mesmo autor. A metodologia apresentada por Munari (2008) é composta por 12 fases, que são: Problema; Definição do problema; Componentes do problema; Coleta de dados; Análise de dados; Criatividade; Materiais e tecnologias; Experimentação; Modelo; Verificação; Desenho final; Solução.

Portanto, devido à natureza deste trabalho não se estender além do campo acadêmico, foram necessárias algumas adaptações. A primeira alteração foi a junção das fases (Problema e Definição do problema), tornando-as um único item, e a segunda alteração foi a junção das fases de experimentação e verificação, o resultado desta adaptação pode ser verificado na figura a seguir.

Figura 1 - Adaptação do método



Fonte: o Autor (2017).

## **2.1 Problema e definição do problema**

Munari (2008), afirma que há um problema a ser resolvido, sendo que no âmbito do design, ele surge de uma necessidade, podendo se resumir no simples fato de que desejamos algo, que nada mais é do que a solução do problema.

O autor ainda acrescenta que, é comum tentarmos pular diretamente para a solução de um problema, mas que o profissional de Design não deve seguir este caminho, mas sim buscar em primeiro lugar definir melhor o problema para que sejam estabelecidos seus limites, dos quais serão trabalhados. Desta forma, é preciso determinar as necessidades que afirmem a existência deste problema, de modo a auxiliar a compreensão do mesmo.

## **2.2 Componentes do problema**

Esta fase, de acordo com Munari (2008) consiste em subdividir um problema em seus subproblemas, cujo objetivo é facilitar a compreensão do projeto ao tornar evidente cada pequeno problema que se encontra oculto no problema maior. Por assim ser, o autor também explica que é de extrema importância a delimitação dos componentes de um problema, para que sejam resolvidas parte por parte.

## **2.3 Coleta de dados**

Segundo Munari (2008) é nesta fase em que as informações significantes para o projeto são coletadas ao máximo, contendo todos os componentes dos subproblemas, sendo também necessária uma pesquisa específica sobre similares que além de fornecer informações sobre o que já existe também serão analisados.

## **2.4 Análise de dados**

Com relação a análise dos dados recolhidos, Munari (2008) diz que esta análise permite a sugestão do que deverá ser realizado no projeto, ou o que será propriamente projetado e de que maneira, tornando possível também o uso de

abstrações envolvendo as informações levantadas, cujo objetivo principal é selecionar os aspectos relevantes para solução.

## **2.5 Criatividade**

A presente fase, de acordo com Munari (2008), consiste em organizar todas as informações coletadas e transformá-las em elementos visuais, ou seja, a criação de painéis visuais que sirvam de base para a concepção do projeto.

Deste modo, também são desenvolvidas alternativas, abstrações de solução que ao serem selecionadas passam por uma fase de melhoria visando sua solução final de aplicação.

## **2.6 Materiais e Tecnologias**

De acordo com Munari (2008), é nesta fase em que são realizadas pesquisas a respeito dos materiais e tecnologias que envolvem o projeto, as informações a respeito destes itens são levantadas de maneira detalhada, cujos aspectos são avaliados em função de contribuírem à concepção do mesmo.

## **2.7 Modelo**

A construção do modelo segundo Munari (2008), tem o objetivo de auxiliar na materialização do que será produzido, sendo realizados testes de suas dimensões, cores, formatos, materiais e outros, isto mostra novos caminhos a se tomar, tornado possível que a alternativa escolhida seja então melhorada.

## **2.8 Desenho de construção**

De acordo com Munari (2008) nesta fase são elaborados os desenhos contendo detalhes técnicos, visando a produção e montagem do protótipo final, para que ao ser aprovado sirva então de base para a produção do mesmo em grande escala.

## **2.9 Solução**

Sendo este o último item, chega-se a solução de projeto que para Munari (2008) é a materialização do mesmo, cujo objetivo é suprir a necessidade da qual foi motivado.

### 3. BASES DO CONHECIMENTO

#### 3.1 Design

(LÖBACH, 2001, p. 6) observa com razão que, o Design é o resultado visível da solução de um problema, que por meio da corporificação da ideia proposta de solução transcende os obstáculos da linguagem, permitindo assim sua transmissão a outros.

“Podemos deduzir que o design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado. O design consistiria então na corporificação desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros. Já que nossa linguagem não é suficiente para tal, a confecção de croqui, projetos, amostras, modelos constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de um problema.”

A essa consideração, Moura (2003, p. 118) acrescenta que o Design significa conceber e planejar o que haverá de existir, ou seja, designar. Em outras palavras pode se dizer que, o Design consiste no desenvolvimento de um projeto de pesquisa, que através do levantamento de aspectos culturais, estéticos e cenários futuros, busca convergir estas informações com o conceito de solução proposto.

Niemeyer (2007, p.24), através de Oberg (1962) afirma que em se tratando da prática do conhecimento, o Design tem sido compreendido de três formas. Na primeira forma, o Design possui apenas cunho artístico, onde a solução é proveniente da prática, enquanto na segunda forma ele é visto como uma disciplina meramente inventiva, em que o Designer tem o compromisso com os processos de fabricação e tecnologias, por último o Design compreendido como coordenação, de outro modo, o Designer é responsável por integrar outros profissionais de diferentes especialidades, acompanhando todo o procedimento do desenvolvimento do produto.

Ao longo do tempo, como observou Oberg (1962), o design tem sido entendido segundo três tipos distintos de prática e conhecimento. No primeiro, o design é visto como atividade artística, em que é valorizado no profissional o seu compromisso como artífice, com a estética, com a concepção formal, com a fruição do uso. No segundo entende-se o design como um invento, como um planejamento, em que o designer tem o compromisso prioritário com a produtividade do processo de fabricação e com a atualização tecnológica. Finalmente, no terceiro aparece o design como coordenação, onde o designer tem a função de integrar os aportes de diferentes especialistas, desde a especificação de matéria-prima, passando pela produção à utilização e ao destino final do produto. Neste caso, a interdisciplinaridade é a tônica. (NIEMEYER, 2007, p.24).

### 3.1.1 Design gráfico

Villas-Boas (2003, p. 10) define o Design gráfico como uma área do conhecimento que consiste na elaboração de peças gráficas comunicacionais, folhetos, capas de livros, revistas, cartazes, etc. De um modo geral, estas peças gráficas têm como suporte o papel através do processo de impressão.

A estas considerações, o autor acrescenta que o Design gráfico não se trata apenas de diagramação, tampouco de ilustração, embora ambas sejam ferramentas parte do processo de desenvolvimento, o Design gráfico pode ser melhor definido como uma “atividade de combinação”.

O design gráfico não é a simples diagramação de uma página, embora a diagramação possa ser uma das ferramentas de trabalho do designer. Também não é a ilustração, embora esta possa ser um dos elementos utilizados pelo profissional para a consecução de um projeto. Não à toa, Livingston & Livingston (1992) definem o design gráfico como uma "atividade de combinação. (VILLAS-BOAS, 2003, p. 10).

Esta combinação, no que lhe diz respeito, acontece em um plano bidimensional, podendo ser de textos diagramados, elementos tipográficos, ilustrações, acessórios, fotografias, etc., de modo com que cada elemento protagoniza, se relacionando entre si por meio da reunião destes mesmos em uma programação visual (VILLAS-BOAS, 2003, p. 11-12). O autor ainda acrescenta que um produto de Design gráfico é aquele cujo resultado desta combinação seja replicável do original, salvando alguns casos específicos, como por exemplo, uma

peça única no campo da arte (um manuscrito), ou uma tabela de preços de uma pequena lanchonete. (VILLAS-BOAS, 2003, p. 13).

Um produto de design gráfico, portanto, reúne estes elementos estético-formais ordenados numa perspectiva projetual e é realizado para reprodução, é reproduzível e é efetivamente reproduzido a partir de um original (ainda que virtual). Do contrário é uma peça única circunscrita ao campo da arte (o manuscrito medieval, por exemplo) do artesanato (uma tabela de preços de uma pequena lanchonete, ainda que ela seja criativa e que o ordenamento de seus elementos estético formais denote uma origem projetual) ou do design informacional (uma placa indicando ao motorista para virar na próxima esquina para chegar a um determinado local). (VILLAS-BOAS, 2003, p. 13).

Podemos então concluir através de (STRUNCK, 2007, p. 53-54) que, o Design gráfico tem o papel de dirigir e ordenar uma programação visual, que por meio do correto trabalho de sua matéria prima, ou seja, seu conjunto de informações se transforma em comunicação.

### **3.1.2 Produção gráfica**

A primeira coisa ao falarmos de produção gráfica é a noção do termo impressão, ou seja, sua definição. Nas palavras do autor, o termo de impressão: “trata-se de um processo de transferência de pigmentos de uma matriz para um suporte visando à obtenção de cópias. “ (VILLAS-BOAS, 2010, p.15). Em relação aos pigmentos, eles podem ser aglutinados de muitas maneiras, cujos veículos podem ser denominados como (tinta, toner, fita ou filme) que serão aplicados em um suporte (papel, madeira, plástico, metal, tecido e etc.).

A quantidade de cópias pode variar, de uma única até dezenas de milhares, sendo que no ambiente industrial a produção de uma única peça é inadequada, a isto o autor acrescenta outro fator a ser considerado, o processo de transferência. Muitos não sabem diferenciar o processo de impressão do processo de transferência, a este respeito Villas-Boas (2010, p.16) defende que: “[...] a impressão é um tipo de reprodução (que é uma noção mais genérica), mas nem toda reprodução é uma impressão.”

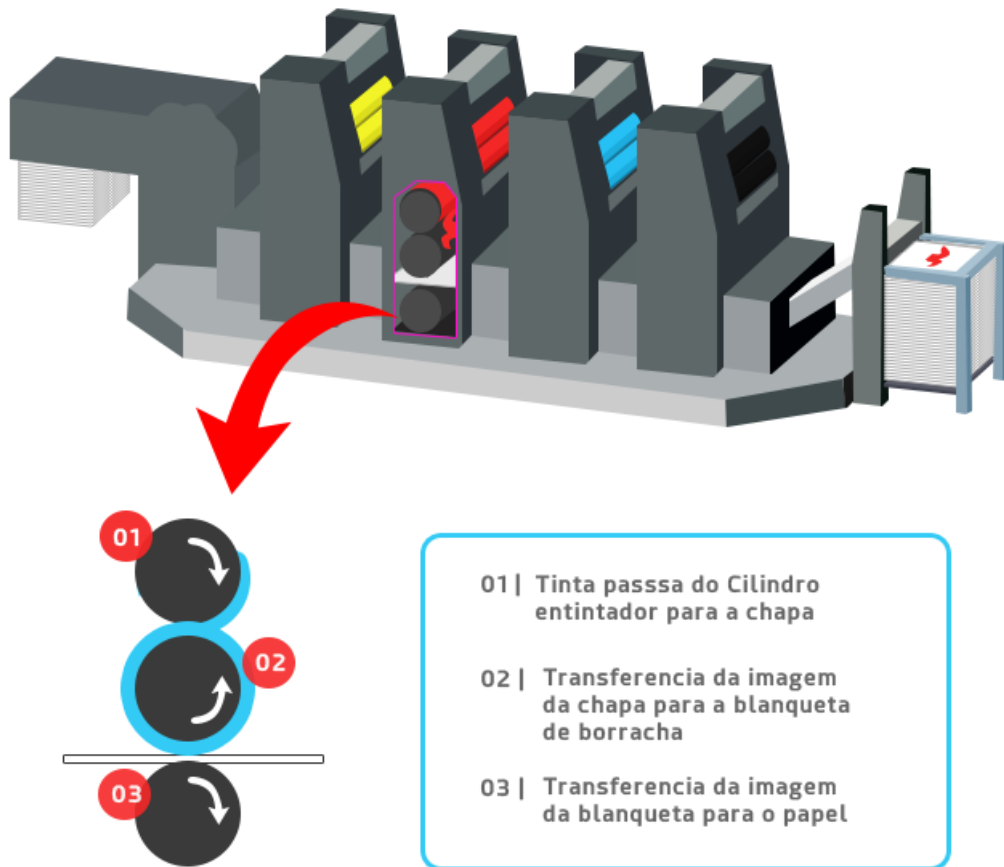
O processo de transferência pode ser feito de várias maneiras, que são os processos de impressão, sendo que o principal processo utilizado por designers é a impressão offset, mas de outro lado, quando há uma necessidade mais específica faz-se o uso de outros processos, como a rotogravura, impressão digital, flexografia, serigrafia dentre outros que serão melhor detalhados a seguir.

#### 3.1.2.1 Etapas da produção de um impresso:

Villas-Boas (2010, p. 16) afirma que Independente do processo utilizado, a produção de todo e qualquer impresso passa por 4 fases, que são:

- **Projetação:** é o arquivo arte finalizado, ou seja, pronto para gerar as matrizes de impressão;
- **Pré-impressão:** é processada pelo birô de impressão e consiste na produção dos fotolitos “máscaras” das matrizes de impressão;
- **Impressão:** é a produção da matriz propriamente dita, geralmente na mesma empresa;
- **Acabamento:** inclui o que ocorre pós-impressão, antes de empacotar os impressos, cortes, aplicação de verniz e revestimentos, etc.

Figura 2 – Processo de impressão Offset



Fonte: o Autor (2017).

### 3.1.2.2 Tipos de máquina

Em qualquer processo de produção gráfica, em especial o offset, é definir em qual maquinário o impresso será rodado, seja em máquina plana ou rotativa.

A característica da máquina plana é que tanto a matriz quanto o papel ficam dispostos sobre uma base plana, entrando na máquina em folhas soltas já cortadas. Esse tipo de máquina além de ultrapassada não é mais utilizada atualmente, sendo ainda encontrada em gráficas de pequeno porte. (VILLAS-BOAS, 2010, p. 17-18)

Em contrapartida temos as máquinas do tipo rotativa, que utilizam rolos cilíndricos, onde matriz e bobinas contínuas de papéis são suportados pelos cilindros, tornando o processo mais rápido. Cabe ainda salientar que por este processo possuir tanto impacto, garante-se uma maior vida útil da máquina.

### 3.1.2.3 Elementos da Matriz

Para que um impresso possa ser reproduzido, é necessário que exista uma matriz, esta matriz pode ser de natureza física em (processos mecânicos) ou virtuais (em processos digitais). A matriz física recebe variados nomes conforme a natureza do processo a qual é submetida que se relacionam diretamente ao material de que são feitas: chapa (offset), cilindro ou forma (rotogravura), tela (serigrafia), borracha (flexografia) rama e clichê (tipografia). Nesta matriz pode se encontrar mais de uma lamina ou página, o que torna necessária a existência de elementos que tornem fácil a operação durante e após a impressão, tendo em vista garantir a qualidade do produto final. (VILLAS-BOAS, 2010, p. 26-27).

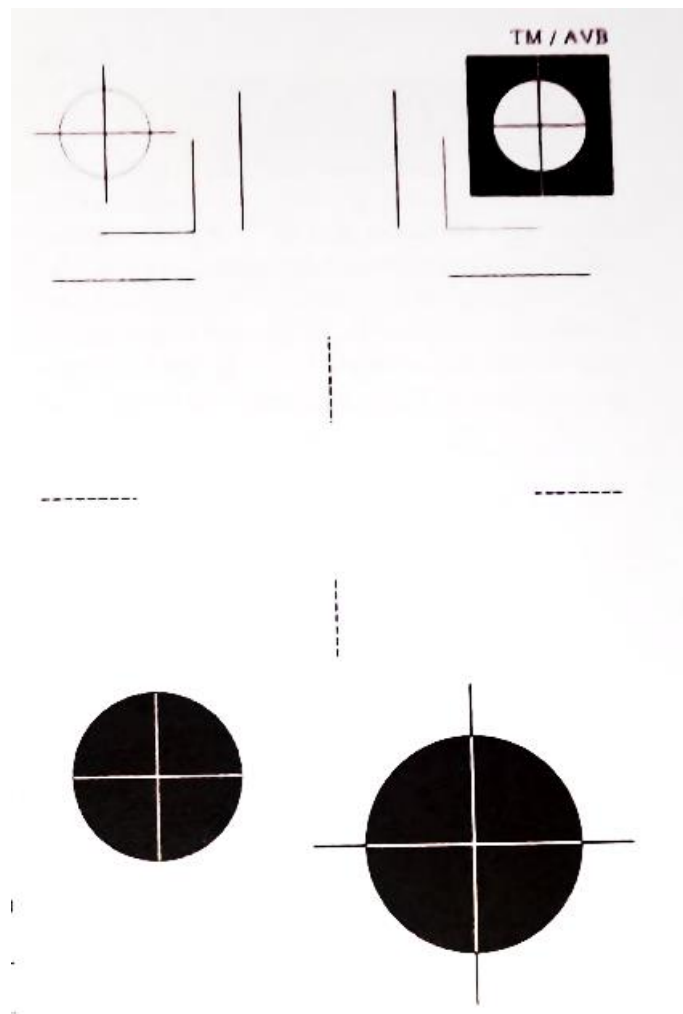
Partindo como referência a impressão Offset, temos os seguintes elementos:

- **Formato de fábrica:** é a folha de papel do modo exato em que veio de seu fabricante, e por ser um formato é natural que suas dimensões sejam superiores às do impresso;
- **Formato de entrada em máquina:** é o formato do papel que entra na máquina após um pré-corte, isto pelo fato de algumas máquinas não possuírem as dimensões dos formatos fornecidos;
- **Margens laterais da folha:** sendo o primeiro ponto a ser considerado na matriz, a margem é uma forma segura de evitar que as laterais sejam comprometidas por corte, manchas, amassados e manuseio;
- **Margem da pinça:** é a margem necessária para que as máquinas que utilizam pinças identifiquem onde puxar o papel, devendo ser uma margem maior já que é ocasional que as pinças amassem, rasguem, marquem ou sujem o papel;
- **Marcas de impressão:** são elementos que devem constar na matriz e que deverão ser impressos na folha, visando auxiliar na impressão e acabamento.

Existem três marcas fundamentais:

- I. **Marcas de corte:** traços uniformes com ao menos 3mm de comprimento;
  - II. **Marcas de dobra:** semelhantes a de corte, porém tracejadas;
  - III. **Marcas de registro:** permite a verificação de que não há erros nos elementos;
- **Barra de controle:** permite a verificação da qualidade do trabalho durante a impressão
  - **Área de impressão:** é a área útil de impressão, que resulta ao se subtrair as margens laterais, da pinça e áreas ocupadas pelas barras de controle;
  - **Sangramentos:** é quando os elementos gráficos ultrapassam os limites da área de impressão, sendo feito propositalmente evitando qualquer filete branco nas bordas dos impressos. Este excesso deve ultrapassar 3mm as marcas de corte.

Figura 3 – Marcas de impressão

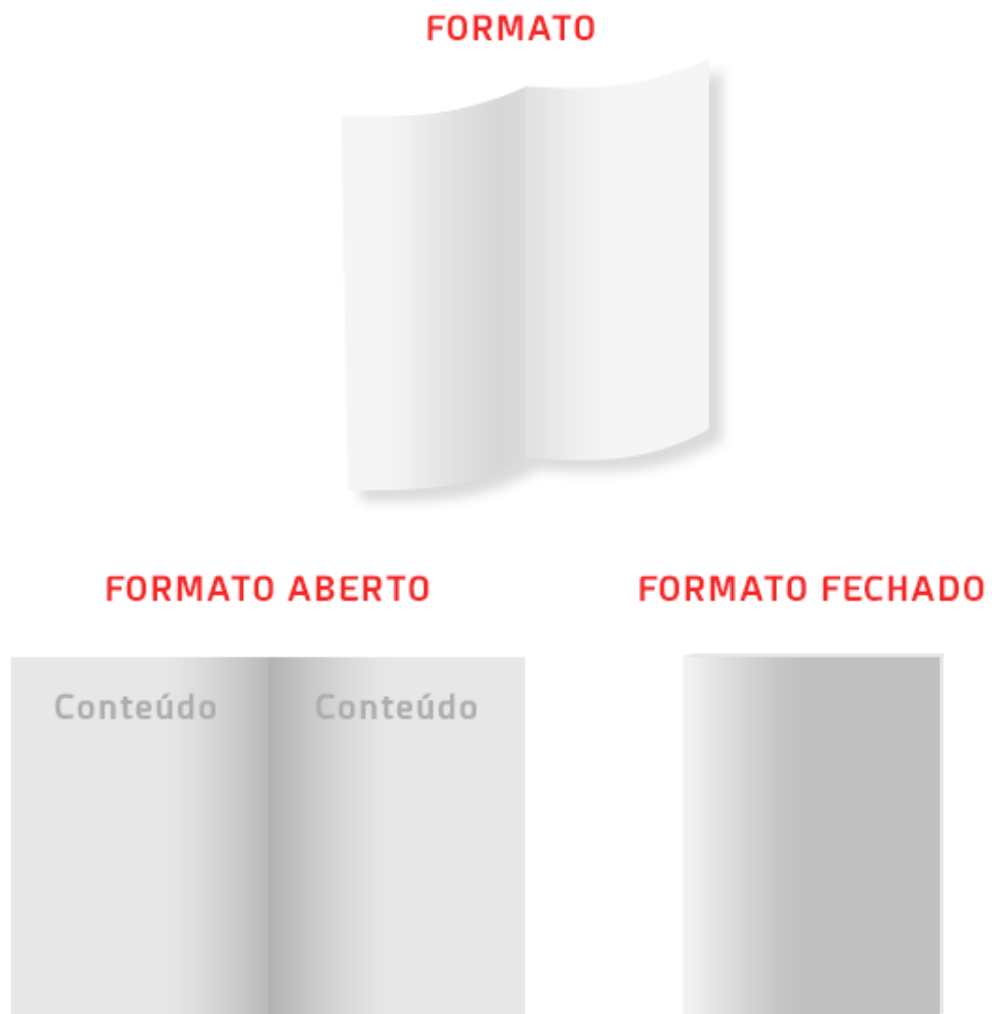


Fonte: Villas-Boas (2010, p.29).

#### 3.1.2.4 Formatos, aberto ou fechado

Independente das dobras, todo impresso é aberto, e não dobrado, um exemplo mais claro disso é do miolo de um livro fechado cuja largura é de 15 cm, no formato aberto sua largura aberto seria de 30cm, portanto, para encontrar o valor desse formato aberto seria necessário somar a largura da capa, contracapa, mais a largura da lombada e orelhas caso possua. Essa definição de formato é muito importante na produção de qualquer impresso que possua dobra, pois, a montagem da chapa é feita em função do formato aberto enquanto o acabamento é apenas possível sabendo-se o formato fechado. (VILLAS-BOAS, 2010, p. 31-32).

Figura 4 – Formato aberto e fechado



Fonte: o Autor (2017).

### 3.1.2.5 Processos de impressão

Para (VILLAS-BOAS, 2010, p.57), a melhor forma de classificar os processos de impressão é através da forma e tipo de funcionamento utilizado por cada matriz. Dessa maneira, existem 5 grandes sistemas de impressão e outros 2 que de naturezas diversas.

- **Planografia:** a matriz é plana, fenômenos físico-químicos fazem com que os elementos (água e tintas) se alojem nas áreas gravadas para sua reprodução no suporte;
- **Eletrografia:** a matriz é plana, cujas áreas impressas são determinadas diretamente na matriz ou no próprio suporte, através de fenômenos eletroestáticos;
- **Permeografia:** é a impressão feita a partir de uma matriz permeável, onde os elementos que serão impressos são formados por áreas vazadas;
- **Relevografia:** é a impressão realizada cuja matriz é em alto-relevo, sendo entintadas para que seus elementos sejam aderidos ao suporte mediante pressão;
- **Encavografia:** é o mecanismo inverso da relevografia, é baseado na matriz de baixo-relevo, também entintada e transferida para o suporte mediante pressão;
- **Processos Híbridos:** são processos que envolvem diferentes sistemas e componentes, com matriz própria e tecnologias específicas;
- **Processos digitais diversos:** é a impressão feita através de uma matriz virtual formada por meio de impulsos elétricos gerados por um sistema informatizado.

Figura 5 – Lista detalhada dos processos de impressão

## Processos de impressão (mais comuns)

### Planografia

litografia  
offset  
offset digital  
driografia

### Eletrografia

impressão digital  
eletrofotografia  
xerografia

### Permeografia

serigrafia  
mimeógrafo elétrico  
stencil

### Encavogravura

serigrafia  
mimeógrafo elétrico  
stencil

### Digitais diversos

plotter  
corte eletrônico  
plotter eletrostática  
routers  
plotters de transferência térmica  
jato de tinta líquida  
jato de tinta sólida  
transferência térmica  
sublimação (dye sublimation)

### Híbridos

Indigo  
impressão eletrostática  
letterset  
di-litho

Fonte: o Autor (2017).

Dada a compreensão destes processos, cabe ao Designer definir qual deles escolher. Para facilitar esta escolha Villas-Boas (2010, p. 58-59) explica que devem ser levados em conta 7 fatores. São eles:

- **As deficiências e vantagens apresentados pelo processo:** verificar se o processo é em sua totalidade benéfico para o projeto;
- **A tiragem:** dependendo do volume a ser impresso existem processos mais vantajosos do que outros;
- **O custo:** certos processos possuem custos fixos altos que só compensam com um alto volume de tiragens, custo que é diluído no custo unitário de cada exemplar;
- **O suporte:** o material utilizado (papel, papelão, etc.) tendo em vista que nem todo processo é adequado ao suporte escolhido;

- **A oferta e operacionalidade dos fornecedores:** é a existência de gráficas qualificadas para realizar o processo de produção;
- **O conhecimento prévio do processo:** é conhecer o processo, na possibilidade de acompanhá-lo, do contrário o melhor é não arriscar do que ter alguém não apto;
- **A usabilidade:** é estar certo de que o processo escolhido não irá reduzir a qualidade do impresso, por mais que certos processos mais rápidos e belos do que outros, podem não ser os mais adequados a finalidade do impresso.

Concluimos através de Villas-Boas (2010, p. 59-60), que independente do investimento feito, uma análise de custo-benefício é de extrema importância na produção gráfica, por orientar melhor o caminho a ser tomado levando em consideração o retorno que a escolha do processo de impressão pode retornar a curto ou a médio prazo, melhor dizendo, pagar um preço justificável que não comprometa a qualidade do produto final.

### 3.2 Fotografia

Podemos apresentar a fotografia através do Europeu Louis Jacques Mandé Daguerre, que em 1839 ao anunciar uma nova forma de gravação de imagem gerou grande alvoroço e polêmica entre os artistas pintores de seu tempo, pois estes acreditavam que o novo método acabaria com a arte de pintar. Estes mesmos artistas se negavam a aceitar a fotografia como sendo arte, já que a forma de reprodução fazia uso de processos físico-químicos através de câmara obscura. Esta polêmica se seguiu até a atualidade através das duas formas possíveis e distintas de se captar imagens: a digital e a analógica (OLIVEIRA, 2010).

Para o autor, a fotografia analógica permaneceu com seus conceitos iniciais por mais de um século, o que fez o processo analógico reinar como se este pioneirismo fosse eterno, revelando grandes nomes da fotografia que tinham suas fotografias vistas como obras de arte. Portanto, a partir do sec. XX a demanda por fotografia aumentou de maneira disparada, e a necessidade por novas tecnologias fez com que a indústria se voltasse para o setor e apresentasse novas soluções,

marcando o final dos anos 1980 com o surgimento da fotografia digital, mas também uma era de declínio do glamour conquistado anteriormente pela fotografia analógica.

### **3.2.1 Fotografia analógica**

Conforme citado anteriormente, a fotografia analógica teve seu início no séc. XIX através do fenômeno da câmara escura. O processo de obtenção da imagem consiste na sensibilização de um filme fotográfico virgem, que ao entrar em contato com a luz faz com que ocorra uma série de reações químicas no filme fotográfico, possibilitando então o registro da imagem (OLIVEIRA, 2010, p. 79-80).

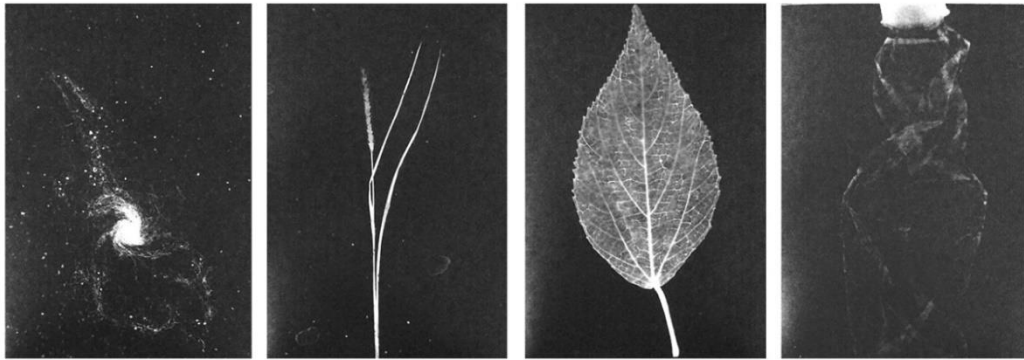
O processo de revelação analógica acontece dentro de um laboratório denominado laboratório analógico, podendo ser simplesmente dividido em três etapas, na primeira etapa o filme é transferido do rolo fotográfico para um tambor de revelação, onde são adicionados os químicos responsáveis pela revelação do negativo, em seguida este negativo é levado para mesa de ampliação, onde a uma pose é selecionada e então o papel fotográfico é sensibilizado, por último, o papel fotográfico é levado para as banheiras químicas onde a fotografia será revelada (OLIVEIRA, 2010, p. 79-84).

Ainda é possível utilizar das muitas técnicas existentes de revelação analógica, estas técnicas foram amplamente utilizadas antes do advento de informatização com os softwares de edição, o que conferia certo aspecto artesanal tendo em vista a aleatoriedade da reação dos processos físico-químicos (OLIVEIRA, 2010; HEDGECOE, 1991).

#### **3.2.1.1 Fotograma**

Fotograma é uma técnica de revelação utilizada na fotografia pela primeira vez por Henry Fox Talbot. (OLIVEIRA, 2010, p.83-84). Cacodzz (2012), acrescenta que houveram outros nomes importantes que utilizaram esta técnica, Man Ray e Moholy-Nagy, ambos descobriram quase que acidentalmente a técnica e são os principais exemplos destes artistas.

Figura 6 – Exemplos de fotogramas



Fonte: o Autor (2017).

A técnica fotograma cria uma imagem fotográfica sem fazer o uso de uma câmera, a partir da exposição do papel fotográfico à luz do ampliador.

A produção destas imagens consiste na criação de composições dos objetos sobre o papel, de modo com que ao expô-lo a luz do ampliador, ficarão gravadas nele as formas e silhuetas dos objetos. (OLIVEIRA, 2010, p.83-84).

Cacodzz (2012), acrescenta que podemos também variar os níveis de transparência dos objetos, para que se obtenha diferentes variações de tons sobre o papel, do contrário resultará em uma imagem em alto contraste.

A seguir será apresentado um passo a passo ilustrado visando elucidar melhor como é realizado este processo.

Figura 7 – Processo de construção de um Fotograma

## CONSTRUÇÃO DO FOTOGRAMA



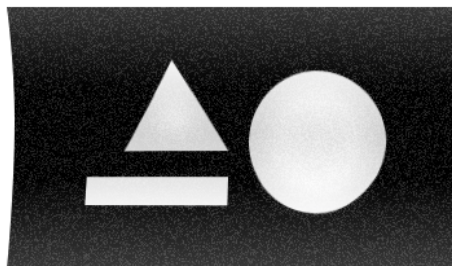
01 | Os objetos são colocados sobre o papel fotográfico

02 | Dispara-se a luz do ampliador



03 | O papel recebe os banhos químicos

04 | O fotograma está pronto



Fonte: o Autor (2017).

### 3.2.1.2 Solarização

De acordo com (HEDGECOE, 1991, p. 90-92), uma forma de tornar uma imagem vulgar e uma imagem atrativa é fazendo uso da técnica de solarização em preto e branco. O efeito real da solarização pode ser obtido através do efeito Sabatier, em que o papel fotográfico é exposto à luz do ampliador durante o processo de revelação, gerando resultados e efeitos um pouco aleatórios.

Almstadter (2015), defende que um dos mais expressivos autores a utilizar esta técnica foi o fotógrafo Man Ray, cujas aplicações desta técnica serão apresentadas a seguir.

Figura 8 – Aplicação da técnica solarização feitas por Man Ray



Fonte: Almstadter (2015).

### 3.3 Semiótica

#### 3.3.1 O que é semiótica?

“A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido.” (SANTAELLA, 1990, p.13). A autora, também acrescenta que a semiótica: “é a ciência dos signos”, ou seja, o estudo do signo em seu aspecto como linguagem, e que não possui qualquer relação com os signos zodiacais da Astrologia.

Santaella (1990, p. 10-11) também afirma que é comum confundir-se língua com linguagem, pois a língua que falamos está profundamente integrada a nossas vidas, e é através dela que nos expressamos, escrevemos, reproduzimos, e nos comunicamos uns com os outros, fazendo com que outras formas de linguagem não sejam percebidas com tanta importância. Estas outras formas de linguagens não verbais como a reprodução de formas, luzes, sons, gráficos, sinais, dentre outros, são meios com os quais nos orientamos e nos comunicamos.

Sendo fruto de um condicionamento histórico, o domínio da língua: “nos levou à crença de que as únicas formas de conhecimento, de saber e de interpretação do mundo são aquelas veiculadas pela língua, na sua manifestação como linguagem verbal oral ou escrita.” (SANTAELLA, 1990, p.11), fazendo com que as outras formas não verbais de linguagem e saberes se tornassem de segunda ordem.

Podemos através de Santaella (1990, p. 11-12-13) sintetizar estas informações, afirmando que existe uma linguagem verbal, de sons que receberam uma tradução visual alfabética (linguagem escrita) como também existem outras formas de linguagem que são constituídos de sistemas sociais e históricos, que não se limita a sistemas humanos, mas sim a todas as outras formas de linguagem como as da natureza, de computador e etc.

### 3.3.2 A Semiótica de Peirce

C.S Peirce (1839-1914) foi um estudioso que desde cedo buscou expandir suas capacidades intelectuais, estudando várias áreas do conhecimento, mas acima de qualquer outra coisa, Peirce foi um aficionado pela lógica, sendo reconhecido postumamente como lógico e também filósofo (SANTAELLA, 1990, p. 16~19). Dentre tantos feitos não reconhecidos em vida, Peirce contribuiu também para a semiótica, conforme defende Santaella: “[...] a Semiótica peirceana, longe de ser uma ciência a mais, é, na realidade, uma Filosofia científica da linguagem, sustentada em bases inovadoras que revolucionam, nos alicerces, 25 séculos de Filosofia ocidental” (SANTAELLA, 1990, p.22).

Durante anos de estudos de sua filosofia fenomenológica, ele foi responsável por dividir e caracterizar toda experiência e pensamento em três categorias: Qualidade, Relação e Representação, que mais tarde seriam substituídos pelos termos: Primeiridade, Secundidade e Terceiridade (SANTAELLA, 1990, p. 34-35).

- **Primeiridade:** trata da qualidade do sentimento, ou seja, é a nossa primeira impressão, uma consciência frágil e inocente, livre de julgamentos que de outro lado é também vaga, imprecisa e indeterminada na conferência das coisas (p. 43~46);
- **Secundidade:** É a reação produzida por estímulos, aos fatos, sejam eles externos/internos, é o que nos excita a pensar; (p. 47~50)
- **Terceiridade:** É mediadora da primeira com a segunda em uma síntese intelectual, produzindo um signo com o qual representamos e interpretamos o mundo.

O signo, por sua vez, é fruto de nossa consciência ao tentar compreender qualquer coisa, um pensamento mediador entre nós e os fenômenos (SANTAELLA, 1990, p. 52). Ela ainda acrescenta, através de Peirce que: “Daí que o signo seja uma coisa de cujo conhecimento depende do signo, isto é, aquilo que é representado pelo signo. Daí que, para nós, o signo seja um primeiro, o objeto um segundo e o interpretante um terceiro.” (SANTAELLA, 1990, p. 52).

De modo sintetizado, pode se afirmar que o signo é uma coisa que representa outra coisa, seu objeto, o que não implica dizer que o signo seja o objeto, pois este assume apenas seu lugar, podendo representa-lo de maneira particular, como por exemplo: o desenho de uma casa, uma foto de uma casa, a palavra casa, são todos estes signos do objeto casa. (SANTAELLA, 1990, p. 58).

Figura 9 – Exemplos do signo casa



Fonte: o Autor (2017).

A ocorrência do processo de decodificação do signo pode ser explicada da seguinte maneira, primeiro o intérprete recebe a representação do objeto, que em seguida: “[...] produz na mente desse intérprete alguma outra coisa (um signo ou quase-signo) que também está relacionada ao objeto não diretamente, mas pela mediação do signo.” (SANTAELLA, 1990, p. 58), e a partir desse processo produz-se na mente interpretadora um outro signo que traduz o significado do primeiro.

De acordo com Santaella: “Peirce estabeleceu uma rede de classificações sempre triádicas (isto é, três a três) dos tipos possíveis de signo.”, de modo que estes possam ser classificados: em relação a si mesmos, em sua relação com seu objeto ou com seu interpretante. Em relação com seu objeto o signo pode ser definido como: ícone, índice ou símbolo. (SANTAELLA, 1990, p. 62).

Figura 10 – Classificação triádica do signo chuva



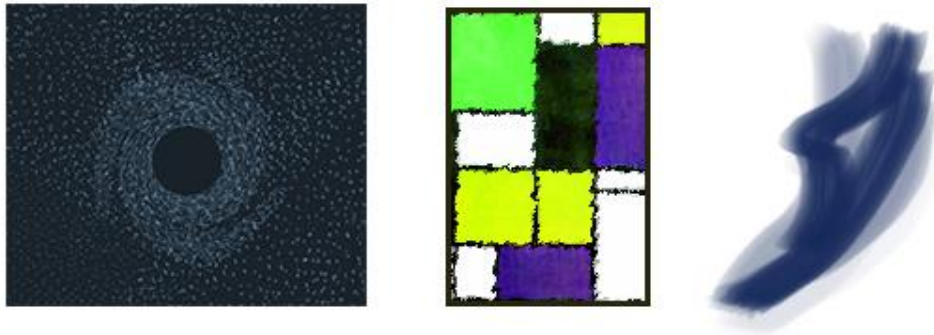
Fonte: o Autor (2017).

- **Ícone:** é o signo que representa seus objetos através da semelhança;
- **Índice:** este signo associa uma coisa à outra por meio de sugestão, estabelecendo uma relação de causa e efeito;
- **Símbolo:** é o signo que se refere ao objeto em virtude de ideias produzidas por uma convencionalidade.

### 3.3.3 A Semiótica da imagem

De acordo com (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p.15), o universo da imagem pode ser dividido em representações visuais e representações imaginárias. As representações visuais, são signos que representam nosso meio ambiente visual, através de desenhos, fotografias, imagens televisivas, dentre outras. De outro lado temos as representações provenientes de nossa mente, sejam elas visões, fantasias, esquemas como formas de representações mentais, sendo estes domínios inseparáveis da imagem, podendo afirmar-se que não há imagens que não tenham surgido senão da representação mental de alguém, assim como não há, imagens mentais que não tenham por origem o mundo concreto de objetos visuais.

Figura 11 – Signos icônicos e plásticos



Fonte: o Autor (2017).

Uma imagem pode ser observada como signo icônico e plástico, icônico por estabelecer semelhança com a realidade, e plástico quando o signo representa a si mesmo, como figuras abstratas ou formas coloridas (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p. 37).

### 3.3.3.1 A construção artesanal da imagem e seu caráter autêntico

Pinturas, esculturas, gravuras e desenhos, formas materiais das imagens. Na semiótica a construção artesanal de uma imagem depende de um suporte, um local que sirva para que as substâncias sejam empregadas e trabalhadas permitindo ao artista deixar a sua marca, gesto, através de um instrumento apto. (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p. 163-164). Assim, (Sogabe, 1990, p. 28-30, apud SANTAELLA e NÖTH, 2008, p. 164) exemplifica que: "No caso da pintura, o principal instrumento é o pincel, que, como prolongamento dos dedos e dos movimentos da mão, permite desenvolver a maestria na sua utilização.", e é esta característica que torna a imagem única, autêntica, que não poderia ter origem senão o fruto da primeira impressão sobre o mundo.

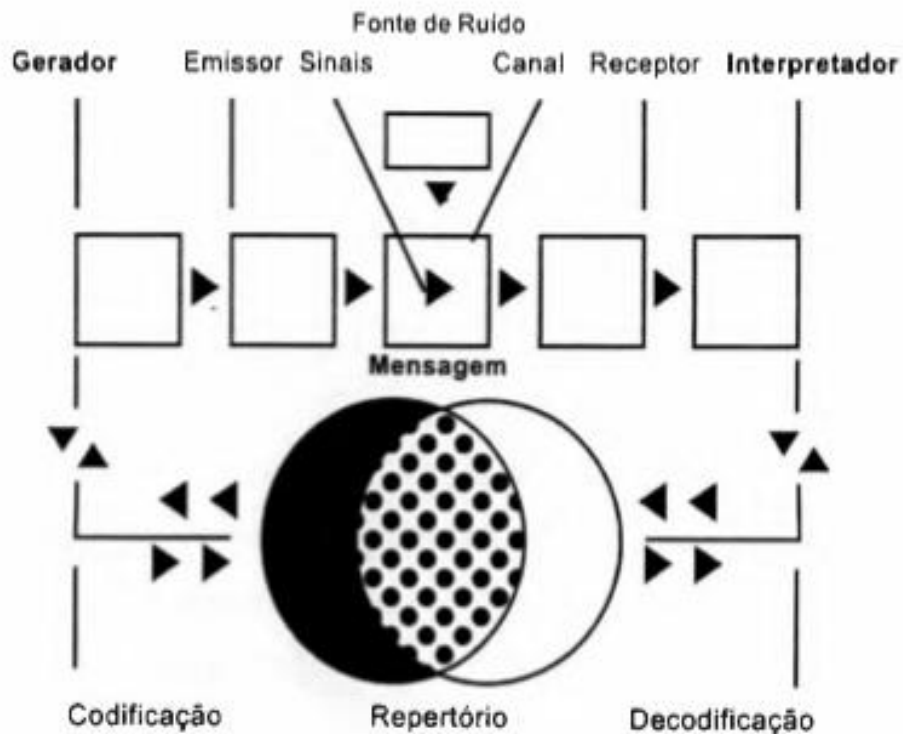
O que resulta disso não é só uma imagem, mas um objeto único, autêntico e, por isso mesmo, solene, carregado de uma certa sacralidade, fruto do privilégio da impressão primeira, originária, daquele instante santo e raro no qual o pintor pousou seu olhar para o mundo. (SANTAELLA e NÖTH, 2008, p. 164).

Em virtude do que foi mencionado podemos concluir que as imagens podem ser tanto icônicas (quando estas representam algo), quanto plásticas (ao representarem a si próprias em sentido abstrato), também valendo ressaltar que as imagens produzidas artesanalmente possuem certo caráter único e autêntico em detrimento de outras formas de produção de imagens.

#### **3.3.4 A importância da semiótica no Design**

O papel do designer pode ser visto sobre várias óticas, uma delas é a do papel do designer como comunicador. De um modo geral, os produtos que conhecemos possuem aspectos funcionais, estéticos e simbólicos, essa última, por sua vez, tem o papel de comunicar uma mensagem, mensagem esta que quando direcionada a um indivíduo, gera uma reação, fruto de uma análise inconsciente de seu repertório, ou melhor, suas experiências de vida, crenças, memórias e valores. (NIEMEYER, 2007).

Figura 12 - Etapas do processo de comunicação



Fonte: Niemeyer, (2007, p.30).

Para que uma mensagem seja eficaz e atinja seus objetivos comunicacionais, é necessário que a: “[... ] mensagem tenha referências ao repertório que o Interpretador partilha com o Gerador.” (NIEMEYER, 2007, p.32). A autora ainda acrescenta que a mensagem precisa conter em sua essência algo que justifique a ação do indivíduo, seja através da persuasão, quando se estabelece um trato de confiança entre mensagem do produto com o indivíduo ou através de elementos da manipulação que são:

- **Intimidação:** em que uma punição é vislumbrada;
- **Provocação:** na qual um desafio está subjacente;
- **Tentação:** quando se acena com uma premiação;
- **Sedução:** tática em que há tentativa e evocação de envolvimento afetivo.

Através de Niemeyer, concluímos a importância da semiótica aliada ao design, haja visto que esta fornece ao profissional da área “[...] aportes para resolver as questões decorrentes da preocupação da comunicação do produto do design. ” (NIEMEYER, 2007, p.22), resultando então a geração de sentido deste produto.

### **3.4 O conceito de Sublime**

Conforme defende Machado (2009) através de Brum (1997), o conceito de sublime pode ser encontrado através “[...] de um discurso que seja capaz de seduzir e também persuadir. ” (BRUM, 1998, p.59 apud MACHADO, 2009, p.69).

A estas considerações o autor acrescenta através de (DUARTE, 1997) que o sublime pode ser denominado como algo absolutamente grande.

Mas o que é grande? Para responder a esta pergunta é necessário primeiro entender a diferença entre o significado de grande e grandeza. De acordo com (DUARTE, 1997 apud MACHADO, 2009, p.72) grande é algo que é somente grande e não “absolutamente grande”, o absolutamente grande tem o sentido de ser algo acima de qualquer comparação, isto é Sublime.

O filósofo Kant ainda define o conceito de sublime como: “sublime é aquilo em comparação com o qual tudo mais é pequeno” (DUARTE, 1997, p. 115 apud MACHADO, 2009, p.72). Ele também divide este conceito em dois tipos: Sublime Matemático e Sublime Dinâmico.

De acordo com (ECO apud MACHADO, 2009, p.73), o sublime matemático nos leva a ter impressão de que o que se vê vai além da nossa compreensão e sensibilidade, o que nos leva a imaginar algo a diante do que estamos vendo, como por exemplo, o ato de contemplar o céu estrelado, cuja infinitude vai além do que nossos sentidos podem captar da qual nossa imaginação não consegue sintetizar em uma única intuição.

Em contrapartida, o sublime dinâmico não concebe a impressão causada pela vastidão do universo, mas sim de sua potência infinita, uma força que nos gera certo desconforto mediante a nossa natureza sensível, mas que logo é compensada pelo sentimento de nossa grandeza moral.

## 4. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

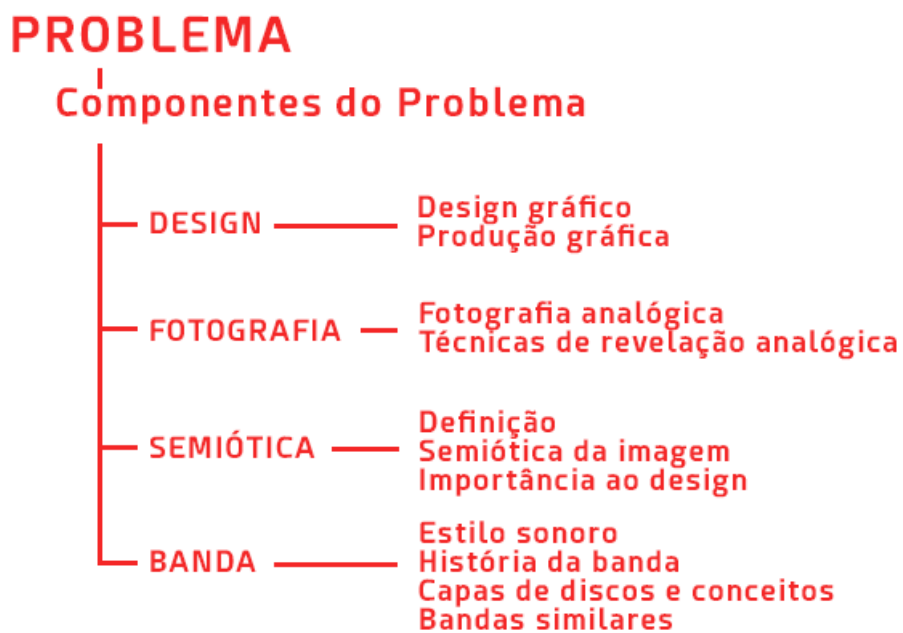
### 4.1 APLICAÇÃO DO MÉTODO

#### 4.1.1 Problema e definição do problema

De que maneira a aplicação das técnicas de fotografia analógica podem contribuir como fator de diferenciação na programação visual de uma banda de Metalcore?

#### 4.1.2 Componentes do problema

Figura 13 – Componentes do problema



Fonte: o Autor (2017).

#### 4.1.3 Coleta de dados

Nesta fase será apresentado o universo que circunda o problema, de modo que este possa ser compreendido em maior profundidade orientando melhor a execução das próximas etapas de projeto, neste a caso a Análise de dados.

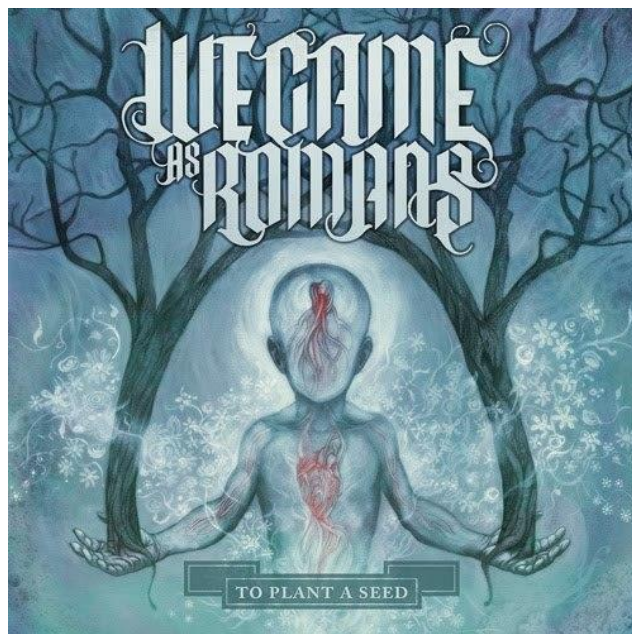
#### 4.1.3.1 A banda e seu conceito

Vindos de Troy Michigan a banda de Metalcore americana We Came as Romans foi formada em 2005, gravando seus primeiros EP's entre 2008-2009, Demonstrations (2008), e Dreams (2009). Ainda no ano de 2009 a banda lançou o álbum To Plant a Seed mediante contrato com a gravadora Equal Vision que foi a responsável por gravar seus próximos discos. Nos anos seguintes seguiram-se os álbuns, Understanding What We've Grown To Be (2011), Tracing Back Roots (2013) e We Came as Romans (2015). (BILLBOARD, 2017, tradução nossa).

Desde seu início de 2005, a banda tem buscado espalhar a mensagem positiva sobre ser uma boa pessoa e amar uns aos outros. O guitarrista da banda Joshua Moore afirma: "O amor não tem argumento; todo mundo quer amar e ser amado. Decidimos se íamos ser uma banda, precisávamos ter um significado por trás disso. E eu não acho que há um significado maior do que continuar a espalhar a ideia e o conceito de amor." (NUCLEARBLAST, 2011, tradução nossa).

##### 4.1.3.1.1 Discografia

Figura 14 – Arte do disco To Plant a Seed



Fonte: [https://vk.com/page-51259188\\_44848008](https://vk.com/page-51259188_44848008) (2017).

Este álbum foi lançado no ano de 2009 pela gravadora Equalvision. Nas palavras do guitarrista da banda Joshua Moore, no que se refere à capa do álbum: "A capa do álbum retrata um" garoto muito inocente em que a "semente" foi plantada em sua mente e cresce para seu coração, de suas palmas e se torna ramos" (EQUALVISION, 2011, tradução nossa).

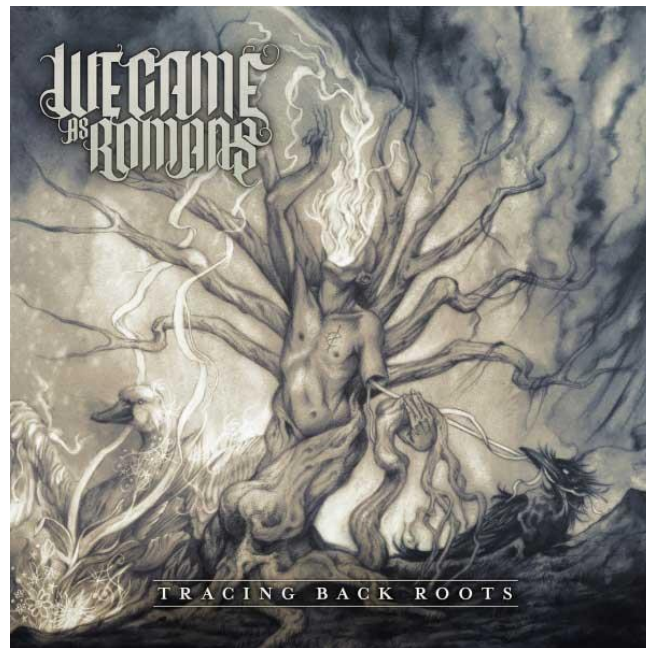
Figura 15 – Arte do disco Understanding What We've Grown To Be



Fonte: [https://vk.com/page-51259188\\_44848008](https://vk.com/page-51259188_44848008) (2017).

O material novo carrega um som mais sombrio do que o seu lançamento anterior, *To Plant A Seed*, contudo, o tema geral da banda de positividade e fraternidade se mantém neste novo material que assume uma abordagem mais direta para as lutas da vida e os desafios de crescer. (NUCLEARBLAST, 2011, tradução nossa).

Figura 16 – Arte do disco Tracing Back Roots



Fonte: [https://vk.com/page-51259188\\_44848008](https://vk.com/page-51259188_44848008) (2017).

A arte deste álbum foi criada por Paul Romano, que também criou as capas para os dois longos anteriores da banda. Romano e o baixista da banda, Andrew Glass, colaboraram na direção artística de cada capa, com a mais nova incorporando e elaborando elementos dentro das duas primeiras capas.

Glass explica: "A imagem baseia-se na ideia de avançar com o conhecimento que aprendemos sobre nós mesmos ao longo dos anos, desde os tempos mais difíceis até os mais brilhantes da vida, representando nosso contínuo trabalho de transformar-se em pessoas que queremos ser, lembrando sempre as nossas raízes que nos fizeram o que somos." (NUCLEARBLAST, 2013, tradução nossa).

Figura 17 – Arte do disco We Came as Romans



Fonte: <http://pdmhcore.ru/releases/we-came-as-romans-we-came-as-romans-2015-4.html> (2015).

#### 4.1.3.2 O que é Metalcore?

Para (SEELIG), o Metalcore é um estilo que se divide em duas vertentes distintas, uma surgida em 1990 combinando elementos do Hardcore e Heavy metal, e a segunda classificada lá fora como Melodic metalcore, que emergiu do final de 1990 até o ano 2000.

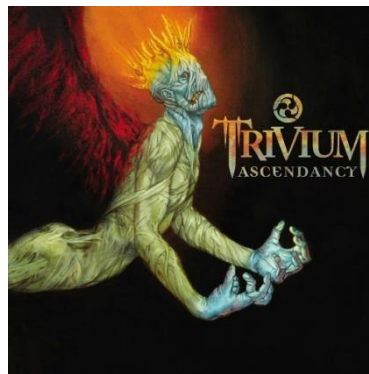
A característica sonora do Metalcore pode ser definida como sendo extremamente agressiva e violenta, repleta de dissonância, paradas, mudanças de ritmo, misturando vocais limpos e guturais em uma mesma faixa.

#### 4.1.3.3 Similares

Neste t3pico foi realizado o levantamento de bandas similares e seus respectivos materiais promocionais enumerados e descritos, para que possam ser melhor analisados na pr3xima etapa.

##### 4.1.3.3.1 Banda Trivium

Figura 18 – Arte da banda Trivium



Fonte: <https://genius.com/Trivium-ascendancy-lyrics>

Figura 19 – Materiais promocionais Trivium



#### Materiais

01 - Bandana; 02 - Bon3; 03 - Bandeira;  
04 - Caneca; 05 - Camiseta

Fonte: <http://store.trivium.org/>, adaptado pelo autor (2017).

#### 4.1.3.3.2 Banda Shai Hulud

Figura 20 – Arte da banda Shai Hulud



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Hearts\\_Once\\_Nourished\\_with\\_Hope\\_and\\_Compassion](https://en.wikipedia.org/wiki/Hearts_Once_Nourished_with_Hope_and_Compassion).

Figura 21 – Materiais promocionais Shai Hulud



#### Materiais

01 - Camiseta; 02 - Bandeira;  
03 - Caneca

Fonte: <http://merchnow.com/catalogs/shai-hulud> (2017), adaptado pelo autor (2017).

#### 4.1.3.3.3 Banda Killswitch Engage

Figura 22 – Arte da banda Killswitch Engage



Fonte: <http://us.napster.com/artist/killswitch-engage/album/incarnate-explicit> (2017).

Figura 23 – Materiais promocionais Killswitch Engage



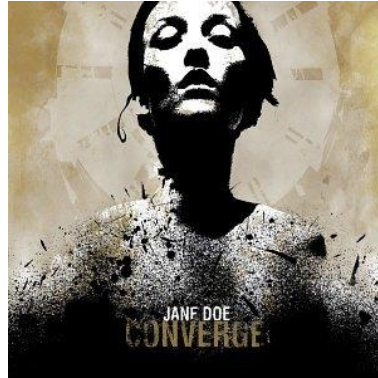
#### Materiais

- 01 - Camiseta; 02 - Capas CD;  
03 - Poster; 04 - Boton;  
05 - Caneca

Fonte: <http://www.shopbenchmark.com/killswitchengage/catalog/product/view/id/26479/s/kse-incarnate-vinyl-bundle-1/> (2017), adaptado pelo autor (2017).

#### 4.1.3.3.4 Banda Converge

Figura 24 – Arte da banda Converge



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/Jane\\_Doe\\_\(album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jane_Doe_(album)) (2017).

Figura 25 – Materiais promocionais Converge



#### Materiais

01 - Camiseta; 02 - Boton; 03 - Poster; 04 - Bandeira;

Fonte: <http://kingsroadmerch.com/converge/> (2017), adaptado pelo autor (2017).

#### 4.1.4 Análise de dados

##### 4.1.4.1 Análise diacrônica das artes da banda

A análise diacrônica do desenvolvimento histórico é uma das técnicas analíticas elaborada Gui Bonsipe, cujo objetivo consiste em formar: "[...] uma coleção de material histórico para demonstrar as mutações do produto no transcurso do tempo." (BONSIEPE, 1984, p. 38).

De acordo com o autor, o objetivo das técnicas de análise prepara o campo do trabalho através meio da coleta e interpretação de informações relevantes ao projeto, o que torna possível entrar na fase do design, de outra maneira, na fase de geração de alternativas.

Para a realização da análise utilizou-se como ferramenta a semiótica para que o aspecto semiótico da arte de cada álbum fosse melhor entendido, gerando insumos para a decisão de qual temática abordar.

Figura 26 – Gráfico de Análise diacrônica



Fonte: o Autor (2017).

Partindo da (figura 26) temos a seguinte análise:

**Primeiro álbum:** O primeiro álbum lançado em 2009, cuja ilustração foi criada pelo designer Paul Romano, retrata em **Primeiridade** um garoto que tem uma semente crescendo de sua cabeça para seu coração, e que brota de suas palmas na forma de ramos. A partir desta imagem podemos induzir que: 1) a figura do menino simboliza a infância, a inocência; 2) a semente como sendo a mensagem produzida pela banda; 3) os ramos brotando das palmas do menino são a manifestação visível da reflexão interior causada pela mensagem da banda, em forma de atitudes; 4) as cores em tons pastéis de azul simbolizando tranquilidade; 5) grafismos de flores e plantas reforçando a inocência e o mágico da infância;

**Segundo álbum:** Também criado por Paul Romano em 2011, este álbum seguiu o mesmo estilo do anterior, sugerindo uma evolução, a partir da comparação desta arte em função da anterior e da próxima. Em **Primeiridade** podemos perceber a figura de um adolescente, sem braços cujo coração se encontra para fora de sua cabeça, e que além disso seu corpo está cercado por criaturas, que ao rasgarem seu corpo fazem com que dele brote um rio escuro contendo flores e plantas. Esta imagem pode nos indicar que: 1) o menino cresceu; 2) as criaturas simbolizam os desafios encarados por crescer (fase da adolescência); 3) o coração exposto acima de sua cabeça, como se o coração fosse para além do cérebro, representando a forma irracional (sentimental) de lidar com esses desafios; 4) a ausência dos braços como a impotência no lidar com a situação; 5) o rio jorrando flores simboliza a perda da inocência; 6) as cores todas em baixo contraste de bege, cinza e ciano simbolizando quão sombrio e doloroso é crescer.

**Terceiro álbum:** Criada em 2013, pelo mesmo autor das anteriores, temos agora em **Primeiridade** a figura de um jovem olhando para cima, cujos ramos se projetam de suas costas e de seu interior fluem feixes, que ao tocarem o solo produzem flores e plantas. Também se observa no canto inferior direito a figura de uma criatura caída com um pedaço de feixe em seu bico. Pode-se indicar que: 1) a figura mais desenvolvida do personagem indica que ele se

tornou jovem; 2) os ramos mostram compromisso com o que ele acredita (o que vem de dentro), por meio de suas ações visíveis; 3) os feixes simbolizam que ele traz para fora a mensagem inocente, quer dizer, pensamentos positivos; 4) a criatura caída demonstra que os desafios e inseguranças da adolescência foram vencidos, contudo, o feixe no bico da criatura indica uma pequena parte disso que ainda tenta trazer os bons pensamentos; 5) as cores se em tons mais claros indicam um resolver das questões passadas.

**Quarto álbum:** Por último observamos a arte de 2015, que em **Primeiridade** é a mais limpa visualmente, nela há a figura de um homem em posição de meditação que de cujas mãos surge apenas um ramo bem definido de maneira circular. O ramo de sua mão direita produz furtos e sementes que caem para a mão esquerda, e por ela são consumidos, gerando um novo ramo. Além disso, há a presença de uma chama em ambas mãos, e nota-se que a semente se encontra dentro de sua cabeça. Desta imagem, indica-se que: 1) a figura do homem indica que ele amadureceu ainda mais; 2) a posição de meditação indica o alcance do equilíbrio interior; 3) os ramos frutíferos simbolizam a atitude e equilíbrio alcançados na maturidade; 4) a chama consumindo o fruto é a reflexão destas atitudes, formando um ciclo de autoconhecimento.

A partir desta análise, notou-se que a evolução em cada arte ocorreu em caráter simbólico dado a permanência do estilo visual adotado pelo autor. Esse estilo serviu como linguagem e estabeleceu uma conexão entre a mensagem de uma arte com a outra, estabelecendo dessa maneira uma evolução.

Em virtude dos aspectos analisados, pode-se chegar à conclusão de que a soma das quatro mensagens abordadas em cada álbum, resulta em uma única grande mensagem, neste caso, a reflexão sobre as fases da vida humana e suas implicações emocionais. A isto abre-se margem para a elaboração da próxima a nível etéreo, através da reflexão de nosso tamanho meio a imensidão da existência, em outras palavras, do universo.

#### 4.1.4.2 Análise de similares

##### 4.1.4.2.1 Artes das bandas

Nesta análise foram considerados tanto aspectos gerais de cada arte, quer dizer, suas cores, estilos e técnicas, com o objetivo de perceber se há certa tendência a ser seguida.

Figura 27 – Artes das bandas similares



Fonte: o Autor (2017).

**Arte 01:** trata-se de uma composição visual que combina um elemento fotográfico em alto contraste com grafismos trabalhados sobre efeitos diversos, tendo como plano de fundo tons pastéis de bege;

**Arte 02:** trata-se de uma ilustração colorida, trabalhada com múltiplos efeitos cujo plano de fundo é constituído por tons de cinza;

**Arte 03:** trata-se de uma composição gráfica em preto e branco que combina grafismos a um elemento fotográfico através de mesclagem;

**Arte 04:** tem como único elemento uma ilustração colorida que contracena com o nome da banda.

Tendo em vista os aspectos observados, conclui-se que cada banda teve uma forma diferente de abordar suas artes, variando entre mesclagens de fotografia com grafismos, a tão somente ilustrações, deixando o caminho livre para a fase de criatividade.

#### 4.1.4.2.2 Materiais promocionais

Para facilitar esta análise já visando a escolha dos materiais a ser desenvolvidos neste projeto, foi elaborada uma matriz de decisão, que pode ser discriminada da seguinte maneira:

**Coluna 01:** possui os nomes dos materiais;

**Colunas 02, 03 ,04 e 05:** relatam a existência (valor igual a 1) ou ausência (valor igual a 0) de determinado material em cada banda;

**Coluna 06:** é a totalização do somatório de materiais de cada banda cujos valores variam de (1~4). Nesta última coluna, valores de 1 a 2 são considerados

pouco relevantes ao projeto, devendo ser ignorados, enquanto valores acima incluem o material como sendo indispensável ao desenvolvimento projeto.

Figura 28 – Matriz de decisão

Material	Banda 01	Banda 02	Banda 03	Banda 04	Total
Bandana	1	-	-	-	1
Bandeira	1	1	-	1	3
Boné	1	-	-	-	-
Bóton	-	-	1	1	2
Camiseta	1	1	1	1	4
Caneca	1	1	1	-	3
Poster	-	-	1	1	2

Fonte: o Autor (2017).

Partindo da análise desta tabela, conclui-se que os materiais: Bandeira, Caneca e Camiseta são indispensáveis para o desenvolvimento deste projeto. Embora não tenha sido acrescentada nesta tabela, a arte da capa do CD também deverá fazer aplicada.

#### 4.1.5 Síntese

Mediante análise dos dados coletados, foi possível elaborar a ilustração da (figura 29), que demonstra de um modo geral como será realizada a fase criativa deste projeto.

Figura 29 – Proposta de solução

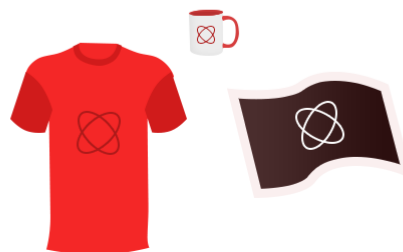
**UTILIZAR AS TÉCNICAS:  
FOTOGRAMA E SOLARIZAÇÃO**



**..PARA CRIAR UMA COMPOSIÇÃO  
VISUAL**



**..E APLICAR AOS MATERIAIS  
PROMOCIONAIS DA BANDA**



Fonte: o Autor (2017).

Tendo como partida as análises anteriores, chegou-se à conclusão de que para a solução do projeto será realizada a criação de uma composição visual utilizando as técnicas analógicas fotograma e solarização, seguindo o conceito de sublime. A escolha deste conceito se deu por sua capacidade de fazer o espectador refletir a respeito do que está sendo visto e leva-lo a imaginar além. Esta composição visual será digitalizada e então aplicada nos seguintes materiais promocionais: Capa de CD; Camiseta; Caneca e Bandeira.

#### 4.1.6 Criatividade

Nesta fase foram desenvolvidos os conceitos que irão conduzir para a solução final deste projeto. Para o estímulo destes conceitos foram utilizadas algumas técnicas de criatividade que são: *Brainwriting* e Eliminação de bloqueio Mental.

##### 4.1.6.1 Eliminação de bloqueio Mental

Esta técnica é um conjunto de práticas que liberam o pensamento criativo a através da coleta de informações visuais como fonte de inspiração aliadas ao detalhamento dos requisitos de solução.

A seguir na figura (figura 30) foi elaborado um painel contendo imagens relacionadas ao universo em que se insere a banda.

Figura 30 – Eliminação de bloqueio Mental (Painel)



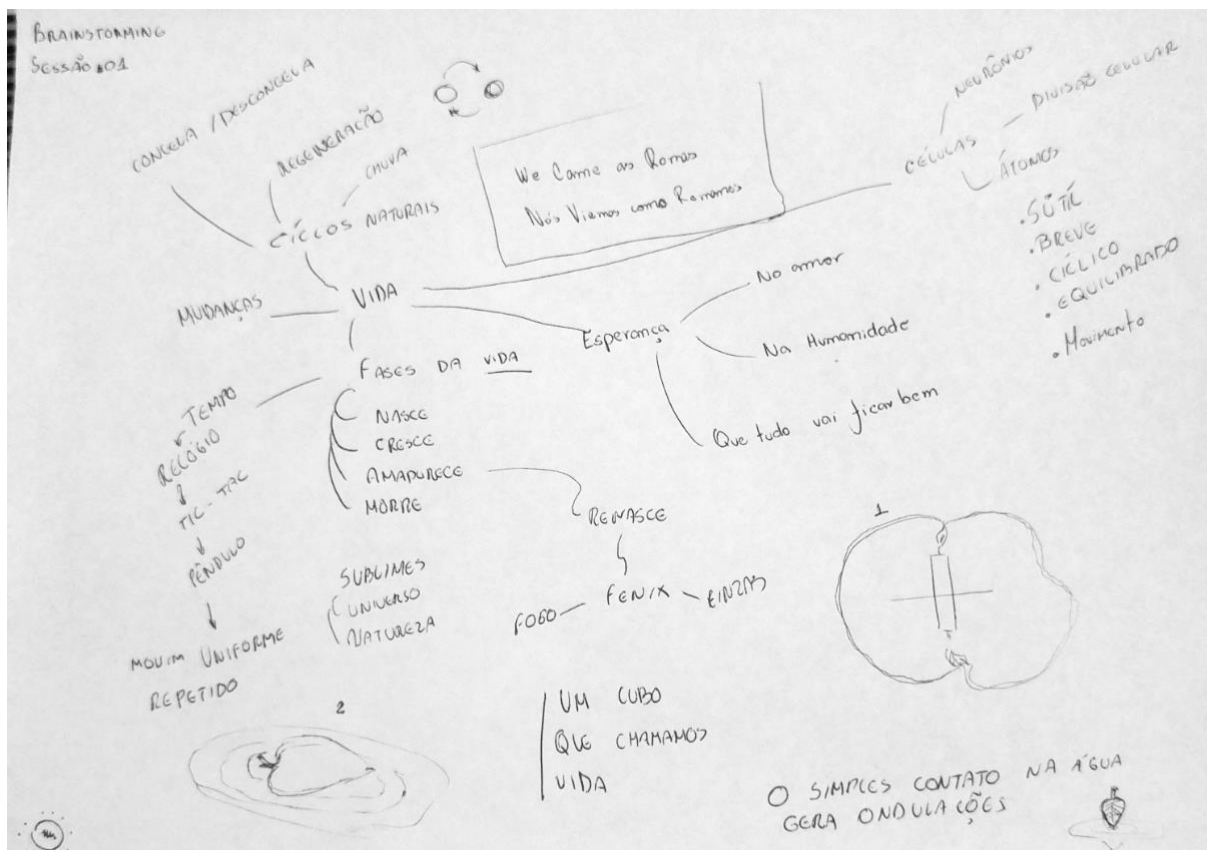
Fonte: o Autor (2017).

#### 4.1.6.2 Brainwriting

Desenvolvida por Bernd Löbach, o *Brainwriting* é uma técnica de pensamento lateral que consiste basicamente em escrever o maior número de ideias em um curto intervalo de tempo. Apesar das ideias iniciais não terem certa qualidade, são de suma importância neste processo uma vez que liberam o pensamento de qualquer crítica (RAMOS, 2008).

Na presente sessão (figura 31) foram tomadas como fonte de inspiração as palavras chave dos títulos das musicas da banda como também a própria conclusão a respeito da mensagem central da mesma anteriormente analisada.

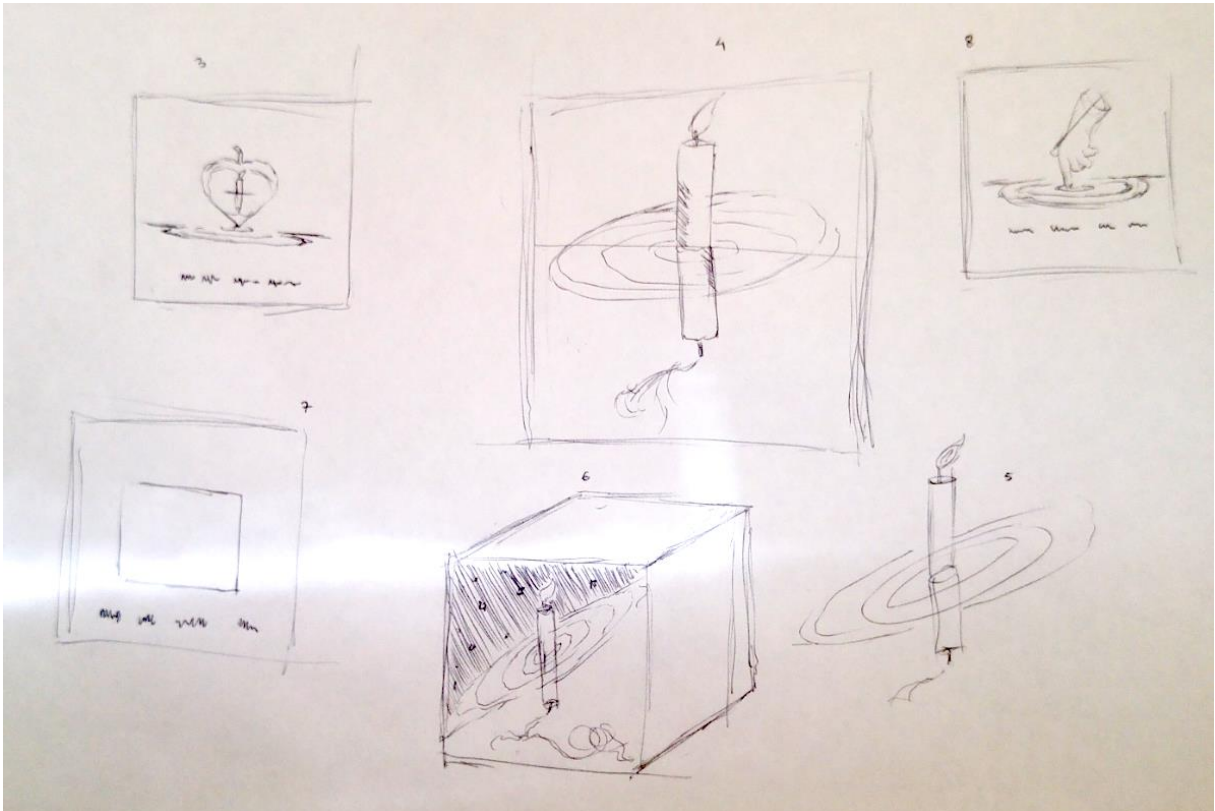
Figura 31 – Sessão de Brainwriting



Fonte: o Autor (2017).

Partindo das sessões de Eliminação de Bloqueio mental e *Brainwriting* foi possível desenvolver desenhos conceituais para as experimentações de solução do projeto. Para a elaboração dos desenhos conceituais partiu-se dos conceitos de Sublime, Vida e Morte, Ciclos, Ação e Reação conforme a imagem a seguir.

Figura 32 – Desenhos conceituais



Fonte: o Autor (2017).

#### 4.1.7 Experimentação

Uma vez realizada a fase de criatividade selecionou-se a alternativa seis (figura 33), que contém uma vela acesa sob a iluminação do céu noturno refletida numa galáxia cuja vela se encontra opostamente apagada, por estar em estágio inicial esta fase ainda possui poucos resultados como pode ser conferido na imagem a seguir.

Figura 33 – Alternativa 6



Fonte: o Autor (2017).

Figura 34 – Refinamento da alternativa (detalhamento).



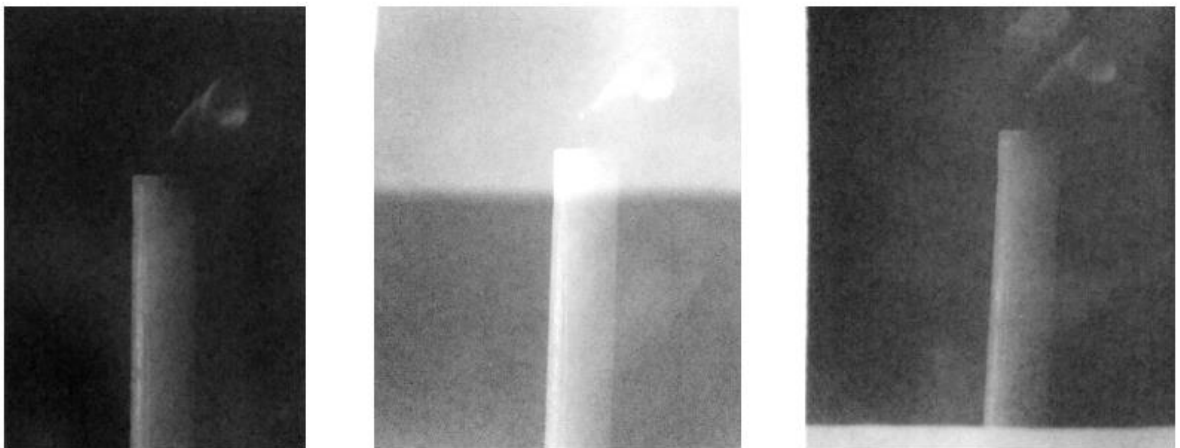
Fonte: o Autor (2017).

Figura 35 – Atividades desenvolvidas em Laboratório analógico (Experimentação).



Fonte: o Autor (2017).

Figura 36 – Primeiros Resultados (fotografias solarizadas).



Fonte: o Autor (2017).

Figura 37 – Fotograma do Universo



Fonte: o Autor (2017).

Figura 38 – Fotograma de Supernova



Fonte: o Autor (2017).

#### **4.1.8 Materiais e Tecnologias**

Tendo em vista a realização da fase de experimentação, partiu-se para o levantamento das tecnologias e materiais para o desenvolvimento da solução final deste projeto, que são respectivamente: sublimação, planografia, e impressão digital.

##### **4.1.8.1 Sublimação**

A sublimação é um processo que consiste impressão de imagem por meio de transferência térmica, de modo que a imagem é prensada a quente sobre a superfície que receberá a impressão, neste caso a caneca de material cerâmico.

##### **4.1.8.2 Planografia**

Conforme explicado anteriormente no (tópico 3.1.2) que tratou de produção gráfica, este processo de impressão consiste em uma matriz plana, cujos fenômenos físico-químicos fazem com que os elementos (água e tintas) se alojem nas áreas gravadas para sua reprodução no suporte. Ele será utilizado para a impressão da arte final da capa do CD em papel couché 170g.

##### **4.1.8.3 Impressão digital**

A impressão digital é realizada a partir de uma matriz virtual (arquivo digitalizado), formando então a imagem através de impulsos elétricos gerados por um sistema informatizado. Neste projeto ela será utilizada para a impressão da bandeira em tecido FLAG.

#### 4.1.9 Desenho final

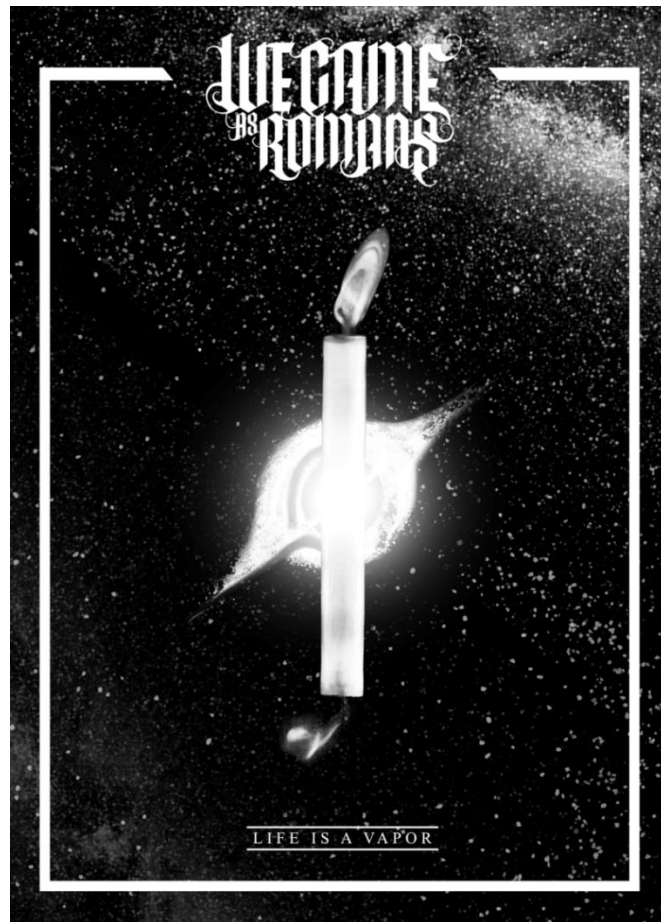
Tendo como base todas as etapas anteriores de levantamento conceitual e técnico, chegou-se ao seguinte resultado conforme a (figura 39). Para a construção desta composição foram utilizadas as imagens digitalizadas do processo analógico, que necessitaram de sutis correções de: contraste, brilho e forma, já o posicionamento do nome da banda foi mera sugestão uma vez o enfoque deste projeto foi o de construir uma composição utilizando técnicas analógicas.

Figura 39 – Desenho final da alternativa selecionada, (arte para capa do disco).



Fonte: o Autor (2017).

Figura 40 – Arte final para material promocional (caneca).



Fonte: o Autor (2017).

#### 4.1.9.1 Conceito por trás do Desenho final

A Composição final possui os seguintes elementos visuais: céu estrelado, velas acesa/apagada e supernova por detrás das velas. As velas acesa/apagada significam o paralelo de que tudo está em equilíbrio ao representar o começo e fim das coisas, enquanto a supernova e o universo indicam uma reflexão mais etérea sobre o que é a nossa existência, conduzindo-nos a uma percepção sobre quão pequenos somos se comparados ao infinito do universo, e quão limitados sobre as situações que não possuímos o menor controle. A decisão de tratar estes conceitos se deu de modo a estabelecer uma continuidade da mensagem transmitida nas composições dos discos anteriores, que abordavam uma reflexão sobre as fases da vida, em que esta última arte eleva a discussão para um plano mais além.

#### 4.1.10 Solução

Uma vez desenvolvida a arte final e aplicações, foram desenvolvidos mockups digitais para efeito de apresentação em lojas virtuais e web, como também materiais físicos com a finalidade de materializar todo o trabalho desenvolvido.

Figura 41 – Materiais promocionais (mockups).



Fonte: o Autor (2017).

Figura 42 – Aplicação em case acrílico (frente e verso).



Fonte: o Autor (2017).

Figura 43 – Aplicação interna case acrílico e aplicação em disco.



Fonte: o Autor (2017).

Figura 44 – Aplicação em caneca.



Fonte: o Autor (2017).

Figura 45 – Aplicação em camisetas.



Fonte: o Autor (2017).

Figura 46 – Aplicação em bandeira.



Fonte: o Autor (2017).

## 5. CONCLUSÃO

O desenvolvimento do presente estudo de caso permitiu a análise sobre como os processos analógicos fotográficos das técnicas fotograma e solarização impactam sobre a construção de programações visuais de design nos quesitos estético e simbólico, além disso, o presente estudo tornou possível a imersão sobre design, semiótica e conceito de sublime.

A respeito das técnicas analógicas fotográficas, foram realizados inúmeros experimentos em laboratório analógico, possibilitando uma melhor compreensão sobre suas possibilidades e variações, isto permitiu constatar que ambas as técnicas entregaram resultados únicos a cada novo experimento, fato que foi ao encontro do objetivo de reafirmar que o uso destas técnicas resultaria em uma programação visual única.

Como resultado final deste estudo de caso desenvolveu-se uma programação visual para um grupo musical utilizando as técnicas de fotografia analógica, conceitos estudados a respeito de sublime e design. Esta mesma programação foi aplicada nos materiais de merchandising do conjunto.

Por este trabalho ter como objetivo a defesa do uso de técnicas analógicas aplicadas ao design, e não a construção para um cliente final, optou-se pela não especificação técnica a respeito de dimensões, restrições de cores, normas de aplicação e etc.

Este estudo apenas iniciou uma discussão sobre um assunto que se demonstrou um campo inexplorado, tendo em vista a ausência de material que abordasse o tema sobre esta perspectiva, como também, o fato de que apenas duas de todas as técnicas de fotografia analógica foram exploradas ao longo deste trabalho, deixando o caminho aberto para novas pesquisas sobre outros meios de construção de programações visuais.

## REFERENCIAS

BONSIEPE, Guy. **Metodologia experimental: desenho industrial/coordenação**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

DENIS, Rafael C. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2004.

GOMES FILHO, João. **Design do objeto: bases conceituais: João Gomes Filho**. 1 ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

HEDGECOE, John. **Manual do Laboratório fotográfico**. Lisboa: dinalivro, 1991.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.

MACHADO, Silvio. **Invólucro virtual: a mídia digital como extensão da mente**. Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2011.

MOURA, Mônica, et al. **Faces do Design**. São Paulo: Rosari, 2003.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas / Bruno Munari** ; tradução José Manuel de Vasconcelos. 2ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: Origens e instalação / Lucy Niemeyer**. 4.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design / Lucy Niemeyer**. 2.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

OLIVEIRA, Erivam Moraes de; Ari Vicentini. **Fotojornalismo: Uma Viagem entre o Analógico e o Digital**. 2010.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica / Lucia Santaella.** São Paulo: Brasiliense, 1990.

SANTAELLA, Lucia. **Imagem: cognição, semiótica, mídia / Lucia Santaella, Winfried Noth.** São Paulo: Iluminuras, 2008.

STRUNCK, Gilberto. **Como criar identidades visuais para marcas de sucesso: um guia sobre o marketing das marcas e como representar graficamente seus valores.** 2ed. Rio de Janeiro: Rio Books, 2007.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers: André Villas-Boas.** 3ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico / André Villas-Boas.** 5ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

WEBB, Jeremy. **O Design da Fotografia: Jeremy Webb.** Tradução Denis Fracalossi. 1ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

## Websites

ALMSTADTER, Ju. **Man Ray: Um Artista Completo!** Fonte: <<http://artefotografiaideiasemarmotas.blogspot.com.br/2015/01/man-ray-um-artista-completo.html>> Acesso em: 11/05/2017.

BILLBOARD. **We Came As Romans - Biografy.** Fonte: <<http://www.billboard.com/artist/431166/we-came-as-romans/biography>> Acesso em: mai. 2017.

CACODZZ. **Fotograma.** Fonte: <<http://www.lomography.it/magazine/184663-fotograma>> Acesso em: mai. 2017.

EQUALVISION. **To Plant a Seed - Equalvision Records.** Fonte: <<http://www.equalvision.com/releases/evr174/>> Acesso em: mai. 2017.

EQUALVISION. **We Came As Romans Announce New Self-Titled Album.** Fonte: <<http://www.equalvision.com/news/we-came-as-romans-announce-new-self-titled-album/>> Acesso em: mai. 2017.

NUCLEARBLAST. **Understanding What We've Grown to Be.** Fonte: <<http://www.nuclearblast.de/en/label/music/band/discography/details/459650.458018.understanding-what-we-039-ve-grown-to-be.html>> Acesso em: mai. 2017.

NUCLEARBLAST. **Tracing Back Roots.** Fonte: <<http://www.nuclearblast.de/en/label/music/band/discography/details/3022250.458018.tracing-back-roots.html>> Acesso em: mai. 2017.

RAMOS, Rogerio. **Brainwriting - Técnica para Geração de Ideias – InfoEscola** Fonte: <[http://www.infoescola.com/administracao\\_/brainwriting/](http://www.infoescola.com/administracao_/brainwriting/)> Acesso em: 06/09/2017.

SEELIG, Ricardo. **Metalcore, Para Entender.** Fonte:  
<<http://www.collectorsroom.com.br/2016/03/pra-entender-o-que-e-metalcore.html>>  
Acesso em: mai. 2017.