

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO e DESIGN  
CURSO DE DESIGN

INTRODUÇÃO AO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - ITCC  
*IAMAMIWHOAMI*: PROJETO PARA UM *BOX SET* DA SÉRIE AUDIOVISUAL  
*IAMAMIWHOAMI-BOUNTY*

PATRICK QUEIROZ FERREIRA  
Orientador: LUIZ CARLOS DE LAURENTIZ

DEZEMBRO DE 2019

PATRICK QUEIROZ FERREIRA

***IAMAMIWHOAMI: PROJETO PARA UM BOX SET DA SÉRIE AUDIOVISUAL***

***IAMAMIWHOAMI-BOUNTY***

Introdução ao Trabalho de  
Conclusão de Curso - ITCC,  
apresentado ao Curso de Design da  
Universidade Federal de Uberlândia  
como requisito básico para a  
conclusão da Graduação em Design.

Orientador: Luiz Carlos de Laurentiz

Uberlândia - MG

Dezembro de 2019

Dedico este trabalho à minha mãe  
Raquel, e à Jonna Lee.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente à minha família que sempre me apoiou.

À FAUeD, especialmente aos professores do curso de Design.

Ao meu incrível orientador Lu.

A quem possa interessar.

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma pesquisa e análise sobre o projeto sueco de audiovisual *iamamiwhoami*, mais especificamente em sua primeira série chamada "bounty", lançada em 2010 na internet. Estas serão as bases para a criação de meu projeto que conclui minha graduação em design, onde proponho um novo formato de versão física. Optei por produzir um *Box Set*, que é uma caixa contendo geralmente coletâneas ou demais produtos do mercado cultural. Para isso também pesquisei sobre estes itens e sobre a história do disco de vinil em geral. Me baseando nos resultados dos fatos encontrados e próprias percepções sobre os artistas escolhidos, decido dividir esse *debut* em seis partes, cada uma contendo os elementos da identidade traçada na pesquisa. Estas partes irão compor o *Box* juntamente com outros produtos desenvolvidos, findando em um objeto final, um prêmio.

**Palavras-chave:** *Iamamiwhoami*. *Bounty*. *Box Set*.

## **ABSTRACT**

This paper consists of research and analysis on the Swedish audiovisual project iamamiwhoami, specifically in the first online series called "bounty" (2010). These will be the bases for the creation of my project that concludes my graduation in design, where I propose a new format of physical version for the first album of the group. I chose to produce a Box Set, which is a packet usually containing collections or other products from the cultural market. So I also researched these items and the history of the vinyl record in general. Based on the results of the facts found and my own perceptions about the chosen artists, I decide to divide this debut into six parts, each containing the elements of the identity drawn in the research. These parts will compose the Box with other developed products, ending in a final object, a bounty.

**Keywords:** Iamamiwhoami. Bounty. Box Set.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1-</b> Capa do <i>bounty</i> .....	27
<b>Figura 2-</b> Jonna Lee se transforma em mandrágora.....	28
<b>Figura 3-</b> Os animais de <i>bounty</i> reunidos.....	30
<b>Figura 4-</b> Arte abstrata pré-histórica.....	38
<b>Figura 5-</b> Cabra desenhada no primeiro vídeo.....	38
<b>Figura 6-</b> <i>Quadrado negro sobre fundo branco</i> de Kasimir Malevich (1918) .....	39
<b>Figura 7-</b> Capa do álbum <i>Kin</i> (2012) .....	39
<b>Figura 8-</b> <i>The Nymph Echo</i> de Max Ernst (1936) .....	41
<b>Figura 9-</b> Vegetações ganham vida.....	41
<b>Figura 10-</b> Sem título de Donald Judd (1972) .....	42
<b>Figura 11-</b> Uma das fotos para a <i>An Inscrutable Interview</i> da <i>BULLETT Magazine</i> .....	42
<b>Figura 12-</b> "MOLTINGSEXOSKELETONSSHROUDS" em Castelli Gallery (NY) de Robert Morris (2015) .....	43
<b>Figura 13-</b> Boneca feita de materiais brutos e simples do cotidiano.....	43
<b>Figura 14-</b> Jonna Lee segurando um cubo branco que representa <i>bounty</i> .....	43
<b>Figura 15-</b> Sem título de Robert Morris (1965, reconstruída em 1971) .....	44
<b>Figura 16-</b> <i>A cube</i> de Sol Lewitt (2001) .....	44
<b>Figura 17-</b> Reconstrução da Diagonal de Dan Flavin (1963) .....	45
<b>Figura 18-</b> Lee sobre lâmpadas em série. Captura do vídeo " <i>iamamiwhoami; y</i> ".....	45
<b>Figura 19-</b> Sem título de Robert Rauschenberg (1951) .....	46
<b>Figura 20-</b> Capa de um <i>remix</i> da música "t" por <i>Tele Tele</i> .....	46
<b>Figura 21-</b> A importância da cenografia em <i>iamamiwhoami</i> . Captura do vídeo " <i>iamamiwhoami; o</i> ".....	48



<b>Figura 22-</b> Luzes e som ajudam a performance. Captura do vídeo " <i>iamamiwhoami - In Concert [live from 16.11.2010]</i> ".....	49
<b>Figura 23-</b> Trabalho realizado com 10 rolos de papel higiênico de Artur Barrio (1970-1971) .....	53
<b>Figura 24-</b> Folhas cobrem o cenário.....	53
<b>Figura 25-</b> Sem título de Ana Mendieta (1977) .....	54
<b>Figura 26-</b> Jonna Lee sendo servida como uma espécie de refeição, novamente uma alusão a mandrágora.....	54
<b>Figura 27-</b> Exemplar de álbum antigo.....	57
<b>Figura 28-</b> A primeira capa de Steinweiss, para o álbum " <i>Smash Hits By Rodgers &amp; Hart</i> " dos Rodgers & Hart (1940) .....	57
<b>Figura 29-</b> Fotografias retiradas do site da <i>TWIMC</i> mostrando a capa das versões CD/DVD e LP de <i>bounty</i> .....	58
<b>Figura 30-</b> Capa do <i>single</i> "b".....	59
<b>Figura 31-</b> Capa do <i>single</i> "o".....	59
<b>Figura 32-</b> Capa do <i>single</i> "u-1".....	59
<b>Figura 33-</b> Capa do <i>single</i> "u-2".....	59
<b>Figura 34-</b> Capa do <i>single</i> "n".....	60
<b>Figura 35-</b> Capa do <i>single</i> "t".....	60
<b>Figura 36-</b> Capa do <i>single</i> "y".....	60
<b>Figura 37-</b> Capa do <i>single</i> "; john".....	60
<b>Figura 38-</b> Capa do <i>single</i> "clump".....	60
<b>Figura 39-</b> Versão física do IN CONCERT.....	61
<b>Figura 40-</b> Capa do IN CONCERT quando foi exibido em 2010.....	61
<b>Figura 41-</b> O disco-objeto "Transa" (1971) de Caetano Veloso.....	62
<b>Figura 42-</b> " <i>Black Moses</i> " (1971) de Isaac Hayes.....	62
<b>Figura 43-</b> " <i>Ladies and Gentlemen we are Floating in Space</i> " (1997) por Spiritualized.....	62
<b>Figura 44-</b> "Dangerous" (1992) de Michael Jackson.....	62
<b>Figura 45-</b> As runas sobre o berço em "b".....	66

<b>Figura 46-</b> Imagem que o <i>blog FORSAKENORDER</i> usou como referência para a tradução das runas.....	66
<b>Figura 47-</b> O nome da gravadora impresso em <i>Courier New</i> .....	67
<b>Figura 48-</b> Fonte padrão da <i>Microsoft, Courier New</i> .....	67
<b>Figura 49-</b> Capa do primeiro disco de <i>Fever Ray</i> (2009) .....	69
<b>Figura 50-</b> Capa do álbum <i>Unknown Pleasures</i> do <i>Joy Division</i> feita por Saville (1979) .....	69
<b>Figura 51-</b> Animais que aparecem nos vídeos <i>preludes</i> e que simbolizam pelo seu som cada um uma das letras de <i>bounty</i> .....	69
<b>Figura 52-</b> Capa do álbum <i>Garden of the Arcane Delights</i> do <i>Dead Can Dance</i> feita por Perry (1984) .....	69
<b>Figura 53-</b> Capa do “álbum branco” dos <i>The Beatles</i> .....	70
<b>Figura 54-</b> Ilustração digital com título “ <i>Iamamiwhoami Preludes</i> ” por Florence G. Savelli (2015) .....	71
<b>Figura 55-</b> Ilustração por Carlos Cavaleiro.....	71
<b>Figura 56-</b> <i>Iamamiwhoami</i> para a revista <i>BULLET</i> (2011) .....	67
<b>Figura 57-</b> Ilustração por Rodnei Junior.....	67
<b>Figura 58-</b> Capa e contracapa do álbum digital <i>tales of bounty - ECHOES FROM OUR PAST</i> -.....	73
<b>Figura 59-</b> Um novo livreto para <i>bounty</i> por Chris (2012) .....	73
<b>Figura 60-</b> “Catálogo de exposição para crianças” por “ <i>Joanne Stockham</i> ”.....	74
<b>Figura 61-</b> Fragmentos da carta misteriosa enviada a James Montgomery.....	75
<b>Figura 62-</b> Logo do aplicativo.....	78
<b>Figura 63-</b> Imagem em Realidade Aumentada.....	78
<b>Figura 64-</b> <i>Layout</i> de capa de disco.....	79

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>15</b>
2.1	Objetivos Gerais	15
2.2	Objetivos Específicos	15
<b>3</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b>	<b>16</b>
<b>4</b>	<b><i>IAMAMIWHOAMI</i></b>	<b>18</b>
4.1	Sobre o projeto	18
4.2	<i>Preludes</i>	21
4.3	Enigmas	23
4.4	<i>Bounty</i>	24
4.5	Mandrágora	27
4.6	<i>IN CONCERT</i>	29
<b>5</b>	<b>A IDENTIDADE VISUAL DE <i>IAMAMIWHOAMI</i></b>	<b>31</b>
5.1	Coletivos	31
5.2	Audiovisual	34
5.3	Abstração	36
5.4	Surrealismo	40
5.5	Minimalismo	41
5.6	Cenografia	47
5.7	Arte Conceitual	51
<b>6</b>	<b>DESIGN</b>	<b>55</b>
6.1	Conceituação da proposta de projeto	55
6.2	Discos	56
6.3	Design Gráfico e de embalagem	64
6.4	Estudo de Similares	68
6.5	O Projeto	74
6.6	Conclusão	79
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>80</b>



## 1 INTRODUÇÃO

Para meu trabalho de conclusão orientado pelo professor Luis de Laurentiz, decidi unir minhas duas grandes paixões que são a música e o design. Ambos estão entrelaçados desde que os designers começaram a materializar as produções musicais que são "o essencial da abstração" (CEIA, 2007). Para isso, tive que começar escolhendo um entre diversos artistas que considero imensamente importantes para o desenvolvimento da minha estética como designer gráfico, que é afinal minha área de atuação já sendo trilhada antes mesmo da graduação. O *iamamiwhoami* é um projeto audiovisual da Suécia que tive o prazer de conhecer em 2014 na internet. Lembro-me perfeitamente de ficar em êxtase ao assistir o vídeo para "fountain"<sup>1</sup>, parte da série "BLUE" do mesmo ano, onde a cada lançamento seguinte eu ficava mais encantado com o mundo conceitual que esse projeto criou. Nos vídeos, acompanhamos a narrativa de uma mulher em contato com paisagens muitas vezes exuberantes, outras desérticas e em alguns casos até mesmo assustadoras. Esta mulher é quem dá voz as canções produzidas pelo projeto, Jonna Lee, mais conhecida por seu atual nome artístico *ionnalee*.

Quanto mais crescia minha curiosidade com esses vídeos, mais fundo eu entrava neste estranho universo. Descobri que já haviam sido lançadas duas outras séries audiovisuais disponíveis no canal de *YouTube*<sup>2</sup> do projeto, sendo a primeira "bounty" de 2010 e "kin" de 2012. Entendi que eu precisava escolher uma dessas três séries como objeto de análise e base para meu projeto. Optei então pela primeira pois acredito que esta obra é extremamente rica em conceitos e uma verdadeira jornada artística, explorando novos caminhos no mundo contemporâneo onde a arte deve conviver com a tecnologia e o mundo digital. E para reunir o design com este tema ficou claro que eu deveria estudar e trabalhar com o disco de vinil (LP), objeto que traz para o mundo físico esta série que nasceu e habita na internet. Então cheguei a três pontos principais para meu trabalho: *bounty*, o primeiro lançamento de *iamamiwhoami*; a sua relação com o meu mundo que é o design; e uma nova proposta de disco físico para este álbum.

Começo este trabalho com uma pesquisa descritiva em primeiro e breve momento sobre o *iamamiwhoami* e depois com um foco maior na série *bounty*. Chego então em minha pesquisa qualitativa onde busco uma revisão de conceitos e períodos artísticos e do design em geral, analisando-os com a estética da banda. A finalidade é traçar a identidade visual do grupo para então chegar ao projeto que depende desses elementos. E como não há uma bibliografia que

---

<sup>1</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=bRazgMj\\_cfE](https://www.youtube.com/watch?v=bRazgMj_cfE)

<sup>2</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/channel/UC\\_1oLG8GJockwf4ye34lh-w](https://www.youtube.com/channel/UC_1oLG8GJockwf4ye34lh-w)

trate amplamente sobre esses artistas, construí grande parte da primeira etapa com documentos e artigos disponíveis online, como entrevistas oficiais. Para a análise visual, tracei breves revisões bibliográficas sobre alguns conceitos e estilos de arte e design.

Chego então na última seção do trabalho onde estreito os caminhos para o campo do design de embalagem e gráfico, que configuram as capas de discos. Também utilizo pesquisa bibliográfica sobre o vinil e a história das capas. Isso serve para o início do meu projeto que conta também com uma análise de itens e peças similares já produzidas. Nos três primeiros capítulos utilizo a primeira pessoa do singular como forma de descrever minha experiência com este grupo de artistas e os motivos que me levaram a optar por fazer um projeto como este. Do capítulo quatro ao cinco o texto é escrito em primeira pessoa do plural referindo-se ao autor e orientador deste trabalho. No capítulo seis opto por seguir com a primeira pessoa no singular devido ao processo de projeto que foi intimista e particular. Algumas partes da pesquisa foram então alteradas e corrigidas seguindo orientações da banca avaliadora. Logicamente acrescentei alguns conteúdos que sempre estão em *P.S.*

Primeiramente tive a ideia de trabalhar com os chamados "disco-objetos" (BIZZ, 2005) que conheci em uma aula da disciplina Tópicos Especiais em Design (ofertada pela FAUeD) ministrada pelo professor Luiz Carlos de Laurentiz, que atua como orientador deste trabalho. O professor apresentou discos que nunca antes tinha pensando existir, como o álbum "Transa" de Caetano Veloso (1971), onde sua versão física é uma embalagem que se transforma em prisma. Apresentei na primeira etapa do Trabalho de Conclusão (ITCC) minha então ideia para um novo disco-objeto de *bounty*, que teria capacidade de se transformar em um cubo, item que faz parte do repertório artístico de *iamamiwhoami*, onde o número seis se firma como elemento da identidade. Ou seja, eu dividiria o álbum em seis, cada um trazendo uma nova lista de músicas que fizessem sentidos juntas, e também um re-design para esta nova proposta.

Ouvindo as críticas e sugestões feitas pela banca (Professoras Sabrina Maia Lemos e Cristiane Alcântara, além de obviamente meu orientador, Lu) percebi que poderia ir muito mais além da ideia do disco-objeto. Compreendi que queria criar um objeto que fosse único, um verdadeiro representante que trouxesse para o mundo físico todos os elementos da história em *bounty*. E para isso, faltava mais criatividade no campo dos materiais que iriam compor esses seis discos. Também faltou uma experimentação quanto as possibilidades da apresentação deste projeto.

Então para a conclusão (TCC), apresento uma nova ideia. Pensando ainda no conceito de divisão do álbum em seis. Agora, cada uma dessas partes terá uma capa totalmente nova e elaborada a partir do estudo que foi feito na pesquisa. Brinquei com a materialidade que poderia compor cada uma, trazendo por exemplo o papel alumínio, kraft, plástico bolha, madeira, dentre outros. Também trago outros itens para compor o que chamo de prêmio (uma das traduções possíveis para *bounty*), como jogos, e peças gráficas. Tudo isso se junta em uma *Box Set*, aquelas caixas (embalagens) que geralmente estão associadas a coletâneas, sejam de livros ou discos, mas que também podem guardar diversos outros itens.

## **2 OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivos Gerais**

Com a pesquisa anseio em identificar e compreender o conteúdo visual de *iamamiwhoami*, mais especificamente sua primeira série audiovisual, *bounty*, para então poder traçar caminho para o projeto que deve acompanhar este trabalho. Esse projeto será a criação de um novo formato para o disco de vinil do álbum físico, onde proponho seis discos com novas capas, alguns itens como jogos e peças gráficas, armazenados em uma embalagem. Esse objeto deve transmitir a mensagem do grupo, correspondendo a estética dos materiais lançados por eles. Acredito que esse novo projeto para *bounty* é uma oportunidade de experimentar soluções de design inexploradas, desconstruindo a capa de disco convencional. E a escolha de um grupo que lança trabalhos complexos, porém extremamente criativos para o projeto, amplia as noções genéricas de se produzir design.

### **2.2 Objetivos Específicos**

A pesquisa também ajuda a ampliar meu conhecimento primeiro sobre o grupo que tanto amo, segundo, sobre design e artes visuais em geral e terceiro para conseguir produzir o disco que seja um produto com sentido dentro do universo criado por *iamamiwhoami*. Por isso foi importante:

- 1- Estudar a história e os fatos entorno do grupo;
- 2- Revisar alguns movimentos e estilos artísticos e analisar comparativamente as produções do grupo com estes;
- 3- Pesquisar sobre o design de embalagem, gráfico, capas de disco, box set e produções similares.



### 3 JUSTIFICATIVA

*Iamamiwhoami* é um projeto audiovisual que desafia a trivialidade da indústria musical lançando um conteúdo forte e com mensagens conceituais. É fácil perceber ideais como o feminismo, a sustentabilidade e a diversidade cultural explorados pelo grupo, fenômenos que se fazem cada vez mais presentes no mundo contemporâneo. A escolha desses artistas como base para criação de um novo modelo de disco, onde a capa simples reconfigura-se em novas propostas materiais, foi muito importante para acrescentar criatividade e a riqueza de soluções que podem ser feitas. Os vídeos que esses artistas lançam são produções importantes nos tempos atuais onde em diversas partes do mundo a inventividade e liberdade de expressão são desafiadas seja por políticas repressivas ou pelas barreiras criativas que as grandes indústrias e gravadoras criaram.

As capas de disco são peças gráficas que exportam para o mundo a mensagem que a música deseja transmitir. As capas também “evidenciam aspectos subjetivos da expressão cultural da época” (CRISPIM, OLIVEIRA, SOUZA, 2017) que para Lima significa classifica-las como parte essencial da “informação e memória” (LIMA 2015; apud CRISPIM, OLIVEIRA, SOUZA, 2017). Os estudos e produções dessas peças então são de suma importância para entender a sociedade, pois reverberam diretamente os momentos históricos. Pude perceber isso ao longo da pesquisa, onde por exemplo em situações que muitas normas e padrões são instaurados, a tendência dos artistas é começar a se rebelar e produzir artes de vanguarda.

Neste sentido, percebemos que as capas serviam não apenas como embalagem, mas, sobretudo, como parte do objeto. Assim, as imagens, muitas vezes, serviam para ajudar na recuperação dos dados gravados, evocando alguma informação, ou simplesmente, para representar a obra do artista. (CRISPIM, OLIVEIRA, SOUZA, 2017).

As reproduções de música digitais e os discos de vinil podem continuar convivendo pacificamente nos dias atuais. Um não depende do outro pois ambos têm funcionalidades específicas diferentes, funcionando em seus determinados locais. Para Quines: “[...] alguém que vai andar de ônibus vai ouvir música em mp3 no seu *iPod*, enquanto o DJ vai tocar na festa com seus LPs. Ou até uma só pessoa pode fazer diferentes tipos de consumo de música” (QUINES, 2012). Renato Arias afirma que a materialidade que o disco traz sobre a música é a razão pela qual esse tipo de produto não se extinguiu com a evolução digital: “O mp3 não me põe medo. O público vai querer sempre

consumir uma mídia tátil, que você possa pegar e folhear. E nesse quesito o vinil é insuperável”<sup>3</sup> (ARIAS, 2012; apud QUINES, 2012).

Então fica claro que a produção desse disco é de grande importância pois traz para o mundo material o conceito criado digitalmente por *iamamiwhoami*, claro que pelo ponto de vista de um fã do projeto, o que também acredito ser válido já que todo artista ao divulgar sua obra principalmente em meios digitais lança uma nova história que é também parte do público que a acompanha. Estudar e pesquisar sobre estes artistas também me deu folego para acreditar que é possível produzir design com uma comunicação criativa e livre de obstáculos normativos ou pré-estabelecidos. Acredito também que a arte e o design terão grande papel nos próximos anos, onde a tendência conservadora cresce a cada dia e somente a imaginação de soluções não óbvias será capaz de manter a esperança de todos que fogem dos padrões.

P.S. Com o distanciamento social e as quarentenas em 2020 provocados pela pandemia do COVID-19, ficou ainda mais evidente a importância da arte e design, pelo menos na minha vida. Como foi “mais fácil” passar por isso com a música, com livros, e os mais variados itens do mercado cultural. Não é preciso apontar nenhuma pesquisa para saber que muitas pessoas voltaram a consumir música em casa, muitas delas optando pelos discos de vinil, que tem qualidade sonora superior. Por isso creio que este projeto faria pra mim muita diferença num momento como este. Também é importante deixar registrado que com os desafios criados por esta doença, novas possibilidades foram criadas. A intenção sempre foi visualizar este projeto com os olhos, sentir o material com a mão, utilizar os itens verdadeiramente. Mas como a apresentação deste trabalho é (foi/será) virtual e remota, precisei readequar a maneira de mostrar minhas ideias. Então me utilizei de vários recursos gráficos como *mockups* e outras peças visuais que pudessem transmitir o projeto.

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://noticias.r7.com/rio-de-janeiro/noticias/feira-de-lps-em-copacabana-tem-discos-deate-r-6-000-20111030.html>

## 4 *IAMAMIWHOAMI*

### 4.1 Sobre o projeto

O *iamamiwhoami* é um projeto audiovisual iniciado em 2009 pela colaboração entre a cantora Jonna Lee, o produtor musical Claes Björklund e pelo cineasta e fotógrafo John Strandh como consta no site<sup>4</sup> da gravadora independente "To whom it may concern." (traduzido por nós como: a quem possa interessar) fundada pela cantora, líder principal do projeto. Até o presente momento, esse coletivo de artistas lançou três séries audiovisuais, sendo a primeira *bounty*, em 2010<sup>5</sup>, na qual iremos dar ênfase de análise e estudo nesta pesquisa.

Esta série trabalhou com uma organicidade e fluidez de conceitos e também em seu lançamento, já que os vídeos eram postados sem aviso prévio no canal do *iamamiwhoami* no *YouTube*. Com referências à mitologia e folclore do norte europeu, paisagens escandinavas, distorções na edição e simbologias, pode-se entender que os assuntos mais abordados são a natureza e a feminilidade. Já em *kin*, a segunda série do projeto lançada em 11 de junho de 2012 pelo próprio selo<sup>6</sup> do projeto, a paisagem e a narrativa em torno de Lee, migram para o urbano e cenários novos como o interior de apartamentos são explorados. Uma paleta de cores bem menos escura e natural é utilizada, tons pastéis e o claro dominam as cenas e até mesmo a sonoridade é mais calma.

A terceira série é chamada *BLUE* e foi lançada em 10 de novembro de 2014. O tema deste trabalho consistiu como o nome sugere, na água e nos oceanos, em que estes representariam o mundo digital e como *iamamiwhoami* se encontrava no mesmo, já que ele surgiu na internet. Jonna Lee disse para a *London in Stereo*: "Water is a symbol for the online world that we live in"<sup>7</sup> (LEE, 2014). Duas performances ao vivo fazem parte do repertório dos trabalhos audiovisuais do grupo, são elas o *IN CONCERT* (16/11/2010) e o *CONCERT IN BLUE* (29/04/2015). As duas performances foram apresentadas no site da gravadora e os integrantes disseram que foram de fato ao vivo, porém se tratam de arquivos pré-gravados e editados, o que para muitos fãs não os descaracteriza de um show ao vivo como considera Miriam Souto

<sup>4</sup> Disponível em: <https://towhomitmayconcern.cc/>

<sup>5</sup> Mesmo que seu lançamento físico tenha sido somente em 3 de junho de 2013, após a segunda série ter sido lançada, *bounty* é a primeira saga de *iamamiwhoami*.

<sup>6</sup> A *To whom it may concern.* e foi distribuído pela *Cooperative Music*, um grupo de gravadoras independente. *Bounty* foi lançado e distribuído da mesma forma, já o terceiro álbum/série sem a distribuidora.

<sup>7</sup> A água é um símbolo para o mundo online em que vivemos. (Tradução nossa) disponível em: <https://www.londoninstereo.com/iamamiwhoami-interview/>

Maior Barros em sua dissertação de mestrado em comunicação sobre o primeiro evento:

O fato de se tratar de um arquivo não exclui sua qualidade de performance com características de um show ao vivo, visto que os planos de sequência são extensos, além de termos contato com versões reformuladas dos singles que já eram conhecidos anteriormente. A hipótese que poderia ser levantada é que o *IN CONCERT* abitaria um entrelugar de gênero entre videoclipe e show, assumindo características de ambas as linguagens para formar um modo diferenciado de interagir com uma audiência com caráter de performance ao vivo. (BARROS,2017).

Miriam analisa o projeto por meio de sua narrativa, das performances e da interação do mesmo com o público. Ela acredita que *iamamiwhoami* exprime o resultado da cultura cibernética por trazer criatividade e experimentação em suas séries e por seu relacionamento com o público que acompanha o projeto. Também faz um apanhado consistente do fenômeno que é a banda no meio digital e sua influência no meio *underground*.

Por tratar-se de um projeto inteiramente audiovisual que se naturaliza na internet, já habita automaticamente o mercado de nicho musical. Sua estrutura narrativa e estética foge dos padrões encontrados em artistas *mainstream*, além de obedecerem a uma temporalidade e lógica de compartilhamento próprias que tornam o projeto ainda mais específico. As narrativas que constituem a trajetória da banda só são passíveis de existir devido a essa abertura de espaço de enunciação voltada para todo e qualquer indivíduo que esteja presente na web. (BARROS,2017).

Na maioria das entrevistas de 2012, como a para MTV feita por Kathy Landoli, *iamamwhoami* era descrito como um coletivo formado por:

[...]frontwoman Jonna Lee and producer Claes Björklund (Lee also shares co-production in the group). While the largest part of iamamiwhoami is the music, the collective surrounding it is equally important. Their visual team includes director Robin Kempe-Bergman, cinematographer and still photographer John Strandh, and set/costume/make up designer Agustin Moreaux<sup>8</sup>. (LANDOLI, 2012)

A partir de 2013, todos os créditos de direção dos trabalhos da *To whom it may concern*. são dados ao "WAVE" (nome para direção

---

<sup>8</sup> Vocalista Jonna Lee e pelo produtor Claes Björklund (Lee também compartilha a coprodução do grupo. Enquanto a maior parte de iamamiwhoami, o coletivo circunjacente é igualmente importante. A equipe visual inclui o diretor Robin Kempe-Bergman, diretor de fotografia e ainda fotógrafo John Strandh, e o designer de figurino/maquiagem Agustin Moreaux. (Tradução nossa) disponível em: [https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The\\_Elusive\\_Genius\\_of\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The_Elusive_Genius_of_iamamiwhoami)

por Jonna Lee e John Strandh). A razão pela qual *iamamiwhoami* prendeu um considerável público ao longo de uma década se deve ao fato de ter uma estrutura artística muito livre, exercendo imaginação criativa e um comportamento investigativo de quem acompanha as séries audiovisuais do grupo. Umberto Eco caracteriza esse tipo de trabalho como “poéticas contemporâneas” que “apelam a mobilidade das perspectivas, à múltipla variedade das interpretações” (ECO, 2015).

Mesmo que *iamamiwhoami* se encontre atualmente em hiato, Jonna Lee voltou a trazer materiais em carreira solo, agora pelo pseudônimo *ionnalee*. Ela lançou dois álbuns até agora sendo eles o “EVERYONE AFRAID TO BE FORGOTTEN” (16/02/2018) onde um filme de mesmo nome acompanha o trabalho, e “REMEMBER THE FUTURE” (31/05/2019). O produtor de longa data da sueca e parte da musicalidade de *iamamiwhoami*, Claes Björklund também lançou algumas músicas e vídeos sob o nome de *Barbelle*. Mesmo em projetos diferentes, é possível perceber pontos em comum no trabalho de todos os artistas dentro da *To whom it may concern.*, sempre muito criativos, engajados em assuntos políticos e sociais como a igualdade de gênero e também questões ambientais.

P.S. Em abril de 2020 uma “playlist” com o nome *KRONOLOGI* foi lançada, sendo na verdade uma compilação de músicas inéditas, versões alternativas e demos da discografia de *iamamiwhoami* e *ionnalee*, reeditada durante a quarentena por Lee e *Barbelle* para comemorar e celebrar os 10 anos do projeto.

the *KRONOLOGI* playlist began on april 10 as a substitute for the world tour i was doing this year in celebration of my 10 years of making audiovisuals 2010-2020 but had to cancel due to covid-19. the playlist was made in real time and gained one track a week for 12 weeks, and became a compilation album that contains alternate versions, demos, live takes and previously unreleased material from *iamamiwhoami* and *ionnalee*. it was made with the aim to soundtrack your isolation. each song is accompanied by my watercolour paintings that i made in quarantine.<sup>9</sup> (IONNALEE, 2020)

Um terceiro show/instalação foi chamado *KONSERT* foi transmitido no canal do projeto em setembro de 2020. O vídeo conta com apresentações ao vivo de diversas músicas de

---

<sup>9</sup> A playlist *KRONOLOGI* começou em 10 de abril como substituição para a turnê mundial que eu faria este ano em comemoração aos meus 10 anos produzindo audiovisuais, cancelada devido ao COVID-19. A playlist foi feita em tempo real e lançando 12 músicas cada uma por semana, se tornando um álbum de compilação que contém versões alternativas, demos, gravações ao vivo e material previamente não lançado de forma oficial de *iamamiwhoami* e *ionnalee*. Foi feito com o objetivo de fazer a trilha sonora do seu isolamento social. Cada canção é acompanhada de uma capa feita por pinturas em aquarelas que eu fiz na quarentena. (Tradução nossa).

*iamamiwhoami* e com uma decoração e performance remetendo aos anos passados dos artistas.

#### **4.2 Preludes**

Tudo começou em 04/12/2009 quando o primeiro vídeo foi postado no canal oficial do *YouTube*, com o título "Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12", onde mais tarde se descobriu pelos seguidores que o código numérico presente, traduz-se na palavra "educational"<sup>10</sup>. Neste vídeo de 56 segundos são mostrados vários tipos de vegetação, com uma edição onde algumas partes foram substituídas ou tornam-se morfologicamente humanas, até mesmo animadas. Um desenho de uma cabra estilisticamente simples aparece e ouve-se o som característico desta espécie, onde há uma intenção que a palavra "b" seja subtendida como onomatopeia. Logo após, uma figura feminina aparece ligeiramente, descaracterizada como humana e o vídeo se encerra com uma mão substituindo um galho de uma árvore convidando o expectador a continuar acompanhando o que viria a seguir. As *tags* (palavras chave) usadas nesse vídeo são: wood, foetus, natal, moisture, machine, disciple, orifice<sup>11</sup>.

O segundo vídeo intitulado como "9.1.13.669321018" contém o código numérico que se traduz em "I am" <sup>12</sup>. Inicia-se com a figura feminina do vídeo anterior em maior destaque, ainda com uma descaracterização humana, lambendo a seiva de uma árvore em que o formato se parece com uma vagina. Um desenho de uma coruja aparece e novamente ouvimos o som que os animais dessa espécie fazem e que se simbolizam o som da letra "o". O vídeo termina com seiva escorrendo sobre a árvore. Contém as *tags*: foetus, lap, nourish, cortex, sap, disciple, wood<sup>13</sup>.

No terceiro vídeo, com título "9.20.19.13.5.723378", o código se traduz para "It's me"<sup>14</sup>. A primeira cena mostra seis bolos decorados com morango flutuando em um líquido, adiante percebe-se a presença da figura feminina. Sobre outra perspectiva é possível ver que há na verdade seis entidades presentes na água, um desenho de uma baleia aparece com o som característico desses animais que remete a letra "u", o vídeo termina com um close em uma das personagens. Contém

---

<sup>10</sup> Educacional. (Tradução nossa).

<sup>11</sup> Madeira, feto, natal, umidade, máquina, discípulo, orifício. (Tradução nossa).

<sup>12</sup> Eu sou. (Tradução nossa).

<sup>13</sup> Feto, colo, nutrir, córtex, seiva, discípulo, madeira. (Tradução nossa).

<sup>14</sup> Sou eu. (Tradução nossa).

as tags: *foetus, amniotic, fluid, umbilical, cord, cream, gateau, disciple, wood*<sup>15</sup>.

O quarto vídeo foi postado em 10/02/2010 intitulado como "13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110", contendo código numérico que se traduz para "mandragora". Vemos primeiro algumas árvores num ambiente escuro, depois a personagem já vista nos outros vídeos e então uma nova cena aparece mostrando uma cabana em um lugar com neve e seis cães negros vasculhando o chão, um desenho de uma abelha com o som do animal representando a letra "n" aparece. Contém as tags: *wood, disciple, rodent, engender, spout, mount*<sup>16</sup>.

No penúltimo *prelude* (ou prelúdio, em português), o título aparece com o código numérico "15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155" e se traduz para "officinarum" (referente à espécie de planta *mandragora officinarum*). Foi postado em 22/02/2010 e aqui vemos a personagem ao ar livre onde o ambiente está coberto de neve, os cães e a cabana também aparecem e uma bola é jogada em várias direções, pode se entender que para instigar os cães. Um cão encontra a personagem e começa a latir, até que um desenho de lhama aparece com o som deste animal cuspidando, remetendo-se a letra "t". O vídeo termina com a mulher segurando seis bolas e logo depois, seis morangos as substituem. Contém as tags: *wood, lay, roe, spasm, disciple, nest, virulent*<sup>17</sup>.

O sexto e último prelúdio recebe o título "23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383", lançado em primeiro de março de 2010, traduzindo o código numérico tem-se a frase "welcome home" <sup>18</sup>. A primeira cena mostra a palavra "welcome" (bem-vindo, em português) escrita com galhos pendurados, logo depois, o expectador é transportado para o interior todo em madeira do que se entende ser a cabana mostrada anteriormente, vê-se um portal e nas paredes dois espelhos com reflexos de figuras pretas dançando. A porta abre e a personagem principal se encontra sentada e em cima dela, seis morangos pendurados, quatro outros personagens de preto aparecem no fundo. No ambiente externo, encontram-se seis cruzeiros sobre o chão com neve e em sangue escrito "I am" (eu sou). A cena corta para a vista externa da cabana onde a personagem aparece em cima dela se transformando ou revelando-se em uma planta, suas raízes penetrando na

---

<sup>15</sup> Feto, amniótico, fluido, umbilical, cordão, creme, *gateau*, discípulo, madeira. (Tradução nossa).

<sup>16</sup> Madeira, discípulo, roedor, engendrar, bico, montar. (Tradução nossa).

<sup>17</sup> Madeira, leigo, ovas, espasmo, discípulo, ninho, virulento. (Tradução nossa).

<sup>18</sup> Bem-vindo ao lar. (Tradução nossa).

construção. Um macaco desenhado aparece com o som característico, simbolizando a letra "y" e o vídeo termina com a personagem questionando "why?" (por quê?).

Uma das razões a que tentamos entender a escolha de intitular estes vídeos com códigos numéricos seria uma declaração de que o projeto estava nascendo dentro do mundo digital, já que a "representação numérica" origina todos os objetos da "multimídia" (PERNISA; ALVES, 2010). Ana Paula Vitoria da Costa escreve sobre isso em seu artigo para o livro *Televisão, Cinema e mídias Digitais*, já que é importante saber que as criações feitas pelo uso dos aparelhos digitais como o computador, "são originários de códigos numéricos e todos os criados em outros meios, e que passam pelas novas mídias, são convertidos e tornam-se, também, digitais" (COSTA, 2012).

Como *iamamiwhoami* é um fenômeno da cultura digital, é necessário falar sobre as mídias digitais, que Carlos Pernisa Júnior e Wedencley Alves abordam como a "comunicação por meios plurais". Plural porque para eles, mídia já é um "conjunto de meios" e a própria mídia digital utilizaria dessa profusão em sua base com a união do "som, a imagem e o texto" (PERNISA; ALVES, 2010.) Esta foi uma hipótese levantada apenas para refletir sobre o projeto, que vive *online* e nasceu na internet, porém sabemos que os códigos foram simplesmente a troca das palavras pelo seu número no alfabeto. Exemplo: A = 1;

Logo 13.1.14.4.18.1.7.15.18.1. = M.A.N.D.R.A.G.O.R.A

e assim por diante.

### 4.3 Enigmas

A esse ponto, *iamamiwhoami* havia se tornado um viral, o que o dicionário online da Universidade de Oxford, o "*Lexico.com*" o define como: "[of an image, video, piece of information, etc.] circulated rapidly and widely from one Internet user to another"<sup>19</sup>. Até então não se tinha ideia do que aqueles estranhos vídeos se tratavam ou quem seria esta mulher vista parcialmente e descaracterizada. A *MTV* publicou em seu site no dia 26 de janeiro de 2010, uma matéria de James Montgomery indagando quem estaria por trás disso tudo:

It's the ongoing saga of "Iamamiwhoami", the latest in a series of maddeningly compelling viral campaigns to seize the a

---

<sup>19</sup> (Uma imagem, vídeo, informação, etc.) circulando rapidamente e amplamente de um usuário da Internet para outro. (Tradução nossa) disponível em: <https://www.lexico.com/en/definition/viral>



ttention of Internet obsessives. Named for the *YouTube* user who began uploading the clips, the campaign has slowly become a full-blown frenzy, and the speculation has begun to run rampant about just who is behind it all<sup>20</sup>. (MONTGOMERY, 2010).

Em um artigo para o *The New York Times*, Natalie Kitroeff analisa o motivo de um vídeo se tornar um viral na internet. O compartilhamento de algo *online* é uma informação que é passada de um ao outro, mas essas informações também dizem respeito aos sentimentos e emoções do usuário. Talvez por isso, “sem querer”, *iamamiwhoami* tenha ganhado tanta repercussão em seu começo no mundo digital, pois talvez as pessoas precisassem de algo novo, com um forte conceito e simbologia em seu conteúdo. Para ela:

Social sharing is powerful enough to topple dictatorships and profitable enough to merit multibillion-dollar investments. But scientists are only beginning to explore the psychological motivations that turn a link into ‘click bait’ and propel a piece of content to Internet fame<sup>21</sup>. (KITROEFF, 2014).

Os fãs indicavam nomes como *Lady Gaga* e *Goldfrapp* no ringue para a disputa de quem estaria toda maquiada e com efeitos de distorção nos vídeos. Björk e *The Knife* também preenchem o requisito. Alguns acreditavam que tudo fazia parte do lançamento do próximo projeto do *Aphex Twin*. Mas, apesar de tudo, um nome apareceu com regularidade bizarra: Christina Aguilera. James Montgomery, expôs que o empresário de Christina (que de fato era a mais cotada como líder desse novo projeto) dizia que não fazia ideia de por que as pessoas achavam que era ela. Alguns meses depois, em 05 de março de 2010, James recebeu um envelope contendo cabelo humano loiro, lascas de madeira e imagens dos animais apresentados em cada um dos vídeos lançados<sup>22</sup>.

#### 4.4 *Bounty*

Segundo o site da gravadora *To whom it may concern*. (ou “TWIMC”, forma abreviada), *bounty* é a primeira série audiovisual

---

<sup>20</sup> A saga de *iamamiwhoami* continua, a mais recente de uma série de campanhas virais irritantemente convincentes para atrair a atenção dos obsessivos da internet. Nomeada pelo usuário do *YouTube* que começou a postar os vídeos, a campanha lentamente se tornou um frenesi completo, e as especulações começaram a se espalhar de maneira desenfreada sobre quem está por trás de tudo. (Tradução nossa) disponível em: <http://www.mtv.com/news/1630492/whos-behind-iamamiwhoami-viral-clips-not-christina-aguilera/>

<sup>21</sup> O compartilhamento social é poderoso o suficiente para derrubar ditaduras e lucrativo o suficiente para merecer investimentos de bilhões de dólares. Mas os cientistas estão apenas começando a explorar as motivações psicológicas que transformam um link em “caça-clique” e impulsionam um conteúdo à fama na internet. (Tradução nossa) disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/05/20/science/why-that-video-went-viral.html>

<sup>22</sup> Disponível em: <http://www.mtv.com/news/2578011/iamamiwhoami-mail/>

do projeto *iamamiwhoami*. Aos olhos atentos e para os curiosos interessados em pesquisa, é possível encontrar várias referências e uma simbologia muito forte neste trabalho. A repetição do número seis em diversas ocasiões, uma figura híbrida parte humana e parte planta, que causa alucinações e alguns homens de cueca usando barbas feita de fita crepe são alguns dos pontos que fizeram o projeto causar comoção positiva e também negativa na internet.

bounty is the first audiovisual series by iamamiwhoami. the songs and films of the album were released online as episodes during 2010 and 2011, telling the story of the project's birth and origin online. how it started out as an art collective which evolved into an audiovisual act. the titles of the album collectively form the word 'bounty'<sup>23</sup>. (TWIMC, 2019)

A série começou com o lançamento do vídeo com título "b", no dia 14/03/2010, sendo o sétimo do canal no *YouTube*. Já foi possível perceber as diferenças dos vídeos anteriores, sendo que este se trataria de um videoclipe musical propriamente dito, acompanhado de uma música mais estruturada e menos distorções, que podem ter sido intencionais nos prelúdios para dar um ar de mistério, como um trailer. Em uma matéria em março do mesmo ano da *Billboard*<sup>24</sup>, Connor McKnight reforça a escolha dos animais expostos no fim de cada um dos seis primeiros vídeos, e o que a combinação deles representaria no trabalho.

É com esse vídeo que a especulação em torno de que Jonna Lee seria a cantora por trás do projeto ganhou força. Vários artigos *online* começaram a publicar fatos que usuários do *YouTube* perceberam, começaram-se então as comparações com a sueca. Becky Bain no site *Idolator*<sup>25</sup> apontou o fato sobre alguns móveis usados no vídeo de "b" já apareceram nas redes sociais da artista anteriormente, fora as partes do corpo como nariz e boca que eram realmente similares. Então ficou decidido pela internet que Jonna seria realmente quem estava à frente dos vídeos, onde mais tarde confirmou-se por meio de entrevistas oficiais.

O lançamento deste videoclipe, segundo Miriam em sua dissertação, estabelece *iamamiwhoami* como um projeto audiovisual, o que torna música e vídeo inconcebíveis se

<sup>23</sup> As músicas e os vídeos do álbum foram lançados online como episódios durante 2010 e 2011, contando a história do nascimento e origem do projeto online. Como tudo começou como um coletivo de arte que evoluiu para um ato audiovisual. As faixas títulos do álbum formam coletivamente a palavra *bounty* (recompensa). (Tradução Nossa) disponível em: <https://towhomitmayconcern.cc/release/141407-iamamiwhoami-bounty>

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.billboard.com/articles/columns/viral-videos/958935/bloggers-possibly-crack-iamamiwhoami-mystery>

<sup>25</sup> Disponível em: <https://www.idolator.com/5446862/iamamiwhoami-mystery-artist-revealed-we-think?chrome=1>

separados. Ela analisa isso citando Michel Chion, denominando esta fusão de "contrato audiovisual" (SOUTO, 2017). Aqui se repete a citação pois nela se entende a importância dos vídeos que acompanham as músicas:

O som nos faz enxergar a imagem de maneira diferente e que, dessa maneira, esta "nova" imagem nos faz ouvir o som também diferentemente. Isto parece nos permitir enxergar "algo a mais na imagem" ou ouvir "algo" a mais no som, e assim por diante. (CHION, 1992, p.12, apud SOUTO,2017).

O ano continuou com mais lançamentos no canal, cinco outros vídeos com os títulos que corresponderiam a palavra *bounty* foram lançados ("b", "o", "u1"-"u2", "n", "t" e "y"). Em 2011, duas novas faixas foram lançadas, sendo elas "; john" e "clump". Para a maioria dos fãs, esses dois vídeos marcariam o desfecho de *bounty* e também uma prévia do que viria acontecer mais à frente (na série *kin*). Em 2012, *iamamiwhoami* confirmou em entrevista para *PlayGround Magazine* que estas duas faixas seriam "[...]epilogue of the "bounty" and have a relevance in their own time"<sup>26</sup>.

Poucas entrevistas foram dadas a revistas na fase *bounty*, em 2012, com o lançamento de *kin*, Jonna Lee aceitou falar sobre o projeto, sempre se mantendo cautelosa e prudente, não entregando muito sobre os conceitos dos vídeos, nem suas referências. Para sua entrevista na *DIY Magazine*, com Alex Yau, Lee diz que:

Every event in our storyline has a purpose [...] The releases coming from *iamamiwhoami* are episode based. Function and purpose will always be the motive to how these episodes are shared, musically and visually. The work done needs to be able to speak for itself<sup>27</sup>. (LEE,2012).

Descrevendo a sonoridade de *bounty*, podemos definir como permeando entre a música eletrônica e suas vertentes como o *synth-pop* e o *trip hop*, de acordo com Heather Phares do site *AllMusic*<sup>28</sup>. Sasha Geffen do *Consequence of Sound* define o álbum como "lively collection of *electro-pop*"<sup>29</sup>. O que para Hollin Jones, seria um estilo nascido entre os anos 70 e 80 como

<sup>26</sup> Epílogos de *bounty* e que tinham sua relevância em seu devido tempo. (Tradução nossa) disponível em: [https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying\\_to\\_Lift\\_the\\_Veil\\_of\\_Mystery\\_Off\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying_to_Lift_the_Veil_of_Mystery_Off_iamamiwhoami)

<sup>27</sup> Todo evento em nossa história tem um objetivo [...] os lançamentos vindos do *iamamiwhoami* são baseados em episódios. Função e propósito sempre serão o motivo de como esses episódios são compartilhados, musical e visualmente. O trabalho realizado precisa ser capaz de falar por si mesmo. (Tradução nossa) disponível em: <http://diymag.com/archive/iamamiwhoami-every-event-in-our-storyline-has-a-purpose>

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.allmusic.com/album/bounty-mw0002531896>

<sup>29</sup> Uma coleção animada do *eletro-pop*. (Tradução nossa) disponível em: <https://consequenceofsound.net/2013/06/album-review-iamamiwhoami-bounty/>

variação do *synth-pop*, diferenciando-se dele pois “possui um som eletrônico mais pesado, caracterizado por caixa de ritmos e sintetizadores *vintage* [como são conhecidos agora]<sup>30</sup>” (JONES, 2006).

Arthur Silva da revista *ObviousMag* encara esta série como uma história inspirada no folclore nórdico e no mito da mandrágora:

O álbum trazia elementos da natureza que retratavam uma visão artística simbólica, exigindo do usuário mais do que só ouvir e observar: era preciso entender o que se passava entre um vídeo e outro, entre os elementos que conectavam os videocliques e perceber que a sonoridade, a estética e o cenário se uniam para firmar ideais e sentimentos que retratavam uma visão, ora naturalista-criativa, ora humanística cultural<sup>31</sup>. (SILVA, 2015).

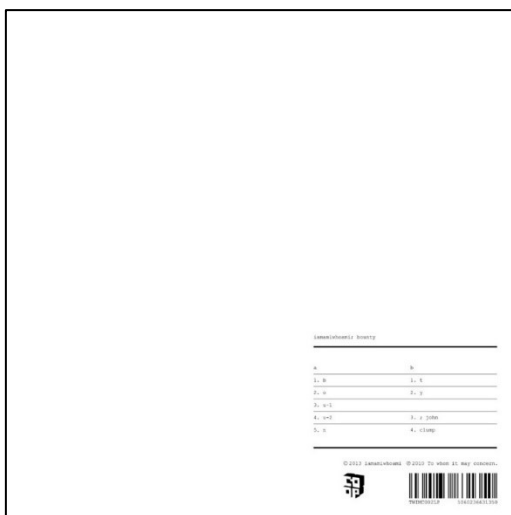


Figura 1: Capa do *bounty*.

Fonte:

[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/bounty?file=iamamiwhoami%3B\\_bounty.jpg](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/bounty?file=iamamiwhoami%3B_bounty.jpg).

#### 4.5 Mandrágora

Muito do que se conhece sobre as lendas em torno desta planta se deve a sua raiz com característica antropomórfica (as raízes lembram o corpo humano). No livro *Dicionário das plantas úteis do Brasil*, M. Pio Corrêa, descreve a planta como:

Mandrágora- *Mandragora officinarum* L. [M. *Officinalis* Mill; *Antropa mandrágora*], da família das Solanáceas. Hebácea, caule de aspecto bizarro, com folhas rosadas, ovais, de margem ondulada e raiz carnosa [...] e segundo a lenda, com a forma humana (*mandrake*) e nessa condição usada como afrodisíaco, girando em torno dela muitas superstições que sobrevivem ainda hoje. (CORRÊA, 84).

Em quatro de outubro de 2010, um vídeo pós ciclo *bounty* foi postado no canal, com título “20101104” (a data de postagem).

<sup>30</sup> (Tradução nossa).

<sup>31</sup> Disponível em: [http://obviousmag.org/arthur\\_silva/2015/a-genialidade-de-iamamiwhoami.html](http://obviousmag.org/arthur_silva/2015/a-genialidade-de-iamamiwhoami.html)

Com esse vídeo, ficou claro a intenção do projeto em mostrar uma influência do mito da mandrágora em seu contexto pois exibía forte conexão com o romance *Alraune* (mandrágora em alemão) do autor alemão Hanns Heinz Ewers. Essa história se baseia nas lendas que datam da Idade Média, onde a planta *mandragora officinarum* é produzida por alquimistas através do esperma retirado de um homem enforcado, que teria ejaculado logo ao seu pescoço ser quebrado (EWERS, 1929). No vídeo, um homem é mostrado pendurado e de cueca em cima de um vaso de plantas vazio.

A raiz estaria relacionada a bruxaria por meio da criação de poções de amor, e os frutos facilitavam a gravidez. A questão da fertilidade está diretamente ligada aos vídeos de *iamamiwhoami*. Desde o primeiro vídeo, que continha segundos mostrando o parto de uma cabra até bebês mostrados nos cliques de "n" e "y". A lenda também dizia que somente cães negros seriam capazes de retirar a raiz da terra, pois ao ser retirada, ela soltaria uma espécie de grito mortal a quem escutasse<sup>32</sup>. Como visto nos vídeos *preludes*, seis cães pretos aparecem em busca de algo e depois seis cruzeiros aparecem no chão ao lado de uma escritura em sangue. Herder Lexicon descreve a planta mágica no seu Dicionário de Símbolos. Com isso sabemos que no Egito os frutos da mandrágora simbolizavam o amor, contendo qualidades afrodisíacas (LEXICON, 1992). Vemos o sexo muito presente nos vídeos, podendo caber aqui até discussões sobre o estupro (vídeo de *u-1* e *u-2*).

A mandrágora simboliza a fecundidade, revela o futuro, busca a riqueza. [...] Ela é em sua forma, masculina e feminina. Na medida em que é provida de uma raiz nutritiva, a mandrágora significa as virtudes curativas e a eficácia espiritual. Mas é um veneno, que pode não ser benéfico se não for sabiamente dosado. (LEXICON, 1992)



Figura 2: Jonna Lee se transforma em mandrágora. Captura do vídeo "23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383".  
Fonte:  
[https://www.youtube.com/watch?v=lrpD\\_eclfTY&list=PLD53104FD7B422175&index=6](https://www.youtube.com/watch?v=lrpD_eclfTY&list=PLD53104FD7B422175&index=6)

Já no primeiro vídeo de *bounty*, "b", vemos uma alusão a figura mítica da mandrágora, que é de conhecimento popular e científico, possui propriedades medicinais e também alucinógenas. No vídeo, enquanto uma figura feminina revestida

<sup>32</sup> A figura da mandrágora é bastante utilizada nas ficções e outras obras literárias como em Harry Potter e o Labirinto do Fauno.

de papel celofane, toca um teclado e canta, alguns homens sentados são mostrados se deliciando com a performance. No segundo vídeo, "o", a mulher-planta é encontrada numa estufa com várias árvores, o que dá a entender que esta personagem estaria presa ou submissa aos homens do vídeo anterior talvez, já que depois, em "n", ela foge para seu habitat natural, a floresta.

#### 4.6 IN CONCERT

Segundo o site da gravadora independente do projeto, o *IN CONCERT* é uma apresentação ao vivo/installação de arte, que aconteceu em 16/11/2010, exibida *online* no próprio site. É considerado pelos fãs, que esta performance é o primeiro contato que *iamamiwhoami* estava fazendo com seu público, um *show online*. Está disponível no *YouTube*, porém em outros canais já que tudo foi deletado horas depois da exibição. O *show* acompanha a trajetória de um garoto que foi escolhido para representar os fãs do projeto, conhecido na comunidade como "*ShootUpTheStation*". Alguns vídeos foram postados com títulos das datas com que os eventos estavam acontecendo. Ele estava mostrando o contato que *iamamiwhoami* fazia com ele, como o envio de envelopes escritos "*To whom it may concern.*" e alguns telefonemas com horário e local em que eles se encontrariam. A descrição do show no site da *TWIMC* é breve:

[...] by request from *iamamiwhoami*, the audience was to select a volunteer to contribute to an unknown adventure. chosen through an internal election arranged by the audience, *ShootUpTheStation* arrives as the concert's only physical audience attendee. as the concert begins, we follow *ShooUpTheStation* filming his journey, as he is picked up from a hotel at an unknown location in Sweden to face his destiny<sup>33</sup>. (*TWIMC*, 2019).

A apresentação começa como continuação direta do último vídeo do fã, mostrando *Jonna Lee* e o garoto saindo de um prédio. Eles então entram em um carro e a partir daí as performances já começam com ela cantando a música "u-1". Chegam em uma área arborizada que seria o local do show definitivo. Depois de algumas músicas e performances como várias pessoas de preto com barbas de fita adesivas pregadas no rosto (como nos vídeos da série) imitando atos sexuais, *Lee* direciona "*SUTS*" (apelido que

---

<sup>33</sup> A pedido do *iamamiwhoami*, o público deveria selecionar um voluntário para contribuir em uma aventura desconhecida. Escolhido via eleição internacional organizada pela audiência, *ShootUpTheStation* sucede como único integrante presente do público no concerto. O concerto começa e nós seguimos *ShootUpTheStation* em sua jornada, como quando ele foi levado de um hotel para um lugar desconhecido na Suécia para enfrentar seu destino. (Tradução Nossa) disponível em: <https://towhomitmayconcern.cc/release/141389-iamamiwhoami-in-concert>

o menino recebeu pelos fãs) para o interior de uma grande caixa de papelão, representando um caixão.

Ela e as pessoas de preto carregam o caixão, cantando algumas músicas, para outro local e então incendiam a caixa (claro que somente uma encenação). Após tudo isso, encerra com uma música até então conhecida com o título provisório de “.”<sup>34</sup> e enterrando as cinzas. Após isso, Lee se direciona para uma mesa com cinco pessoas sentadas, cada uma com fantasias dos animais mostrados nos vídeos *preludes*, ela vestindo uma fantasia de macaco. Todos fazem uma imitação vocal de seu animal e as vozes são combinadas para formar o título da série, que resolveria de vez a questão do que cada animal representaria no final dos primeiros vídeos. Voltando mais uma vez para Miriam, que afirma sobre as performances deste ato como sendo de um resgate de memória para os fãs:

Esta charada demonstra o interesse na construção da narrativa transmidiática criada por *iamamiwhoami*, que antes de começar a lançar sua primeira sequência de videocliques, trouxe para fora digital as pistas que conectariam suas obras, criando uma espécie de jogo que a audiência demonstrava interesse crescente em participar. Esta era mais uma forma de acionar a memória de cada espectador que acompanha o projeto e suas ações no meio digital, fazendo alusão direta a sequência de vídeos que inspirou o show e deu continuidade à jornada do projeto audiovisual. (BARROS,2017).



Figura 3: Os animais de *bounty* reunidos. Captura do vídeo “iamamiwhoami - In Concert [live from 16.11.2010]”.

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=HIJEzrfXdGY>

<sup>34</sup> Mais tarde lançada oficialmente na série *BLUE*, como “shadowshow”, é para muitos, considerada o desfecho do projeto.

## 5. A IDENTIDADE VISUAL DE *IAMAMIWHOAMI*

### 5.1 Coletivos

Com a história contada até aqui, percebemos e acreditamos que *iamamiwhoami* ultrapassa as fronteiras de banda ou cinema, música ou filme e explora artisticamente vários caminhos, graças ao time que está por traz da produção e também um reflexo do que se está sendo construído na arte contemporânea. Não é ou foi o objetivo até agora deste trabalho se aprofundar no tema música e sonoridade do grupo já que nossos campos de estudo são o design e as artes visuais em geral. Para encontrarmos nosso objetivo nesta jornada e fixarmos um ponto para o projeto final, iremos nos basear em uma pesquisa sobre a visualidade e estética presente no objeto de estudo que é *bounty*, a primeira era dos artistas escolhidos. As discussões sobre arte são muito profundas já que as massas (principalmente brasileiras) não possuem uma construção de estudo sobre, ou disciplinas mais aprofundadas. Para grande maioria, arte seria aquela velha ideia do que deve causar euforia ou uma grande emoção, ou o que está nos museus, feita por artistas reconhecidos (FREIRE, 2006). E discutir sobre a influência do mundo das artes, principalmente a arte moderna no começo do século XX e a pós-moderna que tem início na segunda metade do mesmo é essencial para compreender o design gráfico, que é afinal minha área de atuação e graduação. Philip Meggs acredita que o desenvolvimento do design gráfico corresponde diretamente "à pintura, poesia e arquitetura modernas" (MEGGS, 2009).

Cristina Freire inicia seu livro *Arte Conceitual* dizendo que a definição de alguma coisa dentro do mundo das artes começou a se abalar a partir "da segunda metade do século XX". As vanguardas vieram para "abandonar ideias já aceitas e quebrar estereótipos para então chegarmos na contemporaneidade onde querendo ou não, há um universo infinito de possibilidades (FREIRE, 2006). Com isso, acreditamos que devemos propor uma análise comparativa e um breve entendimento de algumas dessas vanguardas históricas, também do pós-modernismo e chegando até as artes atuais para tentar compreender o visual em *iamamiwhoami* e suas referências conceituais e estilísticas. Porém não é nossa intenção encaixar o projeto em algum movimento ou estilo definido, já que os próprios nunca se declararam fazer parte de um ou escreveram algum manifesto. O manifesto poderia estar na verdade em seu nome, que termina com uma pergunta sem interrogação: *who am I?* (quem sou eu?). Bom



tentaremos agora encontrar pelo menos o mundo em que eles habitam.

Em entrevista cedida a *MTV*, uma das perguntas foi se Jonna Lee acreditava que o avanço da *EDM* (*Electronic Dance Music*) estaria trazendo maior alcance da música eletrônica para o grande público, Lee respondeu que: "I think development is good in general. Categorizing is not<sup>35</sup>" (LEE, 2012). Podemos entender aqui que o coletivo formador deste projeto provavelmente acredita veemente que não é viável categorizar a estética do produto como por exemplo uma arte minimalista. Esta análise servirá apenas para encontrar pontos em comum entre a estética visual de *iamamiwhoami* com outros artistas para facilitar o desenvolvimento do projeto a ser desenvolvido no final da pesquisa.

Com uma primeira visão sobre os trabalhos do grupo *iamamiwhoami* é possível encontrar grande influência de artistas modernos e pós-modernos. Sabemos que desde o início, a cantora foi tema de comparações em que algumas vezes nem fizeram muito sentido, como no caso em que foi preciso contatar a assessoria de Christina Aguilera para se certificar que ela não era a pessoa por trás dos vídeos. Vale ressaltar que muitas pessoas consideram Lee como uma artista solo em *iamamiwhoami*, porém o projeto consiste em um coletivo de vários artistas, onde alguns participaram ativamente de todos os trabalhos, outros saíram e alguns são convidados em algumas ocasiões.

Os coletivos de artistas são fenômenos atuais cada vez mais presentes em diversos países. Podendo ter cunho estritamente político e militante ou com um caráter mais profissional onde especialistas de diferentes áreas se unem para trabalhos com um resultado muito melhor do que meios convencionais, como os *coworkings*<sup>36</sup> fazem. Estes grupos funcionam como um organismo vivo que agrega conhecimento, informação e especificidade de muitas áreas e *iamamiwhoami* representa tudo isso. Por se tratar de um projeto audiovisual já se entende que música e vídeo são os pilares do trabalho, mas por trás de cada um dos dois existem pessoas na produção da música, composição, mixagem, edição, gravação, figurino, maquiagem, etc. Todos para criar essa

---

<sup>35</sup> Eu acho que desenvolvimento é bom em geral. Categorizar não é. (Tradução nossa) disponível em:

[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The\\_Elusive\\_Genius\\_of\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The_Elusive_Genius_of_iamamiwhoami)

<sup>36</sup> O site *Coworking Brasil.org* define essa nova relação de trabalho como: "Coworking é uma nova forma de pensar o ambiente de trabalho. Seguindo as tendências do *freelancing* e das *start-ups*, os *coworkings* reúnem diariamente milhares de pessoas a fim de trabalhar em um ambiente inspirador". Disponível em: <https://coworkingbrasil.org/como-funciona-coworking/>

“entidade” que é o fenômeno aqui estudado, usamos aqui como referência, o termo usado por Brígida Moura Campbell Paes em sua tese de doutorado em Artes Visuais:

Quando trabalhamos coletivamente, abrimos mão da autoria individualizada e da posse da ideia /obra /projeto em nome da criação de um tipo de entidade criativa. Assim, os trabalhos coletivos são propostas que, muitas vezes, são vistas como entidades e não é possível saber ao certo quem é o dono. Então, esse tipo de obra é muito porosa, permeável e aberta às intervenções de várias formas, sejam elas por pessoas interessadas naquele processo e que querem fazer parte, sejam por outros grupos e iniciativas que desejam se conectar com aquilo. (PAES, 2018).

Mesmo que em todas as músicas do grupo sejam cantadas por Jonna Lee e que nos vídeos a narrativa principal seja a dela, é fácil perceber que não se trata de uma só pessoa, o grupo fala sobre pessoas e se relaciona diretamente com o público em diversos momentos. Nas cenas, Lee sempre está acompanhada de outros personagens misteriosos, nas apresentações ao vivo, esses personagens têm grande papel na performance. O próprio fato de eles terem pedido aos fãs para escolherem um que os representasse no *IN CONCERT* mostra o contato grande com o público abrindo mais espaço para esse organismo vivo.

A *To whom it may concern*. pode ser vista como algo muito maior do que uma simples gravadora independente. Foi fundada por Jonna Lee em Estocolmo na Suécia em 2010, inicialmente como meio de lançar o *iamamiwhoami* sem comprometer o trabalho em meios convencionais que acabam gerando barreiras criativas ou mesmo prazos de entrega. Nos últimos anos, eles têm lançado outros produtos fora do meio audiovisual como uma linha de roupas de tecido orgânico e sem gênero, livros e outros materiais gráficos, até mesmo chegaram a vender uma casa de pássaros. Em seu site eles dizem:

*To whom it may concern*. is an independent label and creative company out of Sweden, founded by audiovisual artist ionnalee as a tool to create and release her own projects freely without creative boundaries. TWIMC aims to release high-quality creations in a liberal, sustainable and functional way<sup>37</sup>. (TWIMC, 2019).

---

<sup>37</sup> *To whom it may concern*. é uma gravadora independente e empresa criativa da Suécia, fundada pela artista audiovisual *ionnalee* como ferramenta para criar e lançar seus próprios projetos livremente sem barreiras criativas. *TWIMC* almeja lançar criações de alta qualidade de um jeito liberal, sustentável e funcional. (Tradução nossa) disponível em: <https://towhomitmayconcern.cc/about>

## 5.2 Audiovisual

É impossível continuar a análise sem estudar de fato o que pretendem os trabalhos audiovisuais. Audiovisual em interpretação livre, porém de conhecimento comum são as artes que contém tanto som quanto imagem na sua produção. O cinema, por exemplo é uma arte que pode usufruir da combinação de imagem e som (apesar dos primeiros filmes serem mudos e alguns utilizarem disso como expressão artística hoje em dia), e também outros elementos como a cor, movimento, etc. Rudolf Arnheim confronta os críticos que consideram o cinema nada além de uma "reprodução mecânica da realidade". Para ele, o cinema se consagra como arte quando consegue fugir da representação da realidade em tela, contra o pensamento comum de que só é possível fruir as artes naturalistas, as pessoas que ao ver cinema, só enxergam o conteúdo em cena e não as subjetividades construídas ao longo do filme. O "objeto" não deveria se confundir com o filme, porque nele, se ganha uma imaterialidade que não deve ser descaracterizada ou mascarada, mas sim explorada ao máximo. Para o cinema, a música serve apenas como auxílio para transmitir uma ideia, já que "o tipo de clima dado pela harmonia e pelo ritmo colore o filme" (ARNHEIM, 2012).

Jalver Bethônico estuda a "nova-velha" linguagem audiovisual desde 1995 com sua dissertação de mestrado, *Comunicação Visual e comunicação sonora: uma relação semiótica*. Para ele, deve-se compreender audiovisual como "relações múltiplas e vastas que existem entre o signo visual e o sonoro", ou seja, tudo aquilo que olhos e ouvidos são parte fundamentais para realização/compreensão do produto e que tem um sentido em estarem relacionados (BETHÔNICO, 1995). Sergei Eisenstein credits os novos fenômenos audiovisuais como frutos da evolução tecnológica que a estamos passando. Novos meios audiovisuais como o *iamamiwhoami* seriam "recursos para o domínio dos problemas de expressão, um novo jeito de se fazer arte", como o projeto faz em plataformas online (EISENSTEIN, 1990 apud BETHÔNICO 2009).

Só que no nosso caso, estamos abordando artistas que fazem um material popularmente conhecido na internet como "álbum visual" que não deixa de ser uma arte audiovisual, mas se trata de um novo fenômeno ainda com poucos estudos. Talvez seja uma mistura entre filme e videoclipe musical como Cara Harrison encara em sua tese de mestrado em Artes chamada *The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional,*

*personal, and allusive narratives in Beyoncé*<sup>38</sup>. Para ela, álbum visual é um termo que se popularizou com a chegada do "Beyoncé" em 2013, um álbum com clipes para todas as músicas. Ela reconhece que outros artistas como *Animal Collective* e aqui acrescentamos *iamamiwhoami*, já estavam criando esse tipo de obra anos antes. Harrison define um álbum visual utilizando-se de dois métodos: o de "relação direta" e de "duração do álbum" (tradução nossa).

A "relação direta" entre áudio e imagem para um álbum é simples, a música precisa ser destaque no filme, mesmo que este contenha outros materiais sonoros e demais adições. Na segunda maneira, a de "duração do álbum" ou de alguma música, em que ela considera que um clipe musical de uma música qualquer tem entre três a cinco minutos, e os que estariam ultrapassando essas barreiras poderiam estar se enquadrando numa espécie de *álbum visual*. Com isso ela sugere dois tipos de materiais que podem ser categorizados dentro do quadro: um vídeo para cada música e um vídeo único contendo todas as músicas (HARRISON, 2014). Ela criou uma definição mais direta para o que seria considerado um álbum visual que aqui vamos citar para facilitar entendimento e tentar compreender essa nova forma de produção:

The visual album is a hybrid médium between music vídeo and film; like music vídeo, it promotes an áudio album, and like film, it is conceived as a whole work of art. The visual album borrows formats, techniques and theories from genres, such as direct address and the voyeuristic gaze, and uses them in a hybrid manner<sup>39</sup>. (HARRISON, 2014).

Nesse sentido entendemos que *iamamiwhoami* inicialmente começou a lançar vídeos para cada faixa, no lançamento físico, no entanto, os vídeos foram transformados em um único. Em *BLUE*, por exemplo, o álbum visual físico possui cenas extras que ligam os vídeos entre si para formar um todo. Nas entrevistas disponíveis com Jonna Lee, a artista revela sempre que este projeto uni música e vídeo e que estes devem ser considerados como um só, um não funciona sem o outro. Para a revista *PopMatters* em entrevista ao Evan Sawdey, ela afirma: "To visualize songs letting film embody the music I find

<sup>38</sup> O álbum visual como forma de arte híbrida: Um estudo de caso das narrativas tradicionais, pessoais e alusivas em *Beyoncé*. (Tradução nossa).

<sup>39</sup> O álbum visual é um meio híbrido entre videoclipe e cinema; como o videoclipe, ele promove um álbum musical, e como o filme, é concebido como uma obra artística. O álbum visual empresta formatos, técnicas e teorias de gêneros, tais como diálogo direcionado e o olhar *voyeurista*, e usa-os de uma forma híbrida. (Tradução encontrada no site Medium, disponível em: <https://medium.com/tend%C3%Aancias-digitais/o-%C3%A1lbum-visual-8e24992e3b0e>).

enthralling<sup>40</sup>” (LEE, 2012). Cada parte do trabalho importa, as letras das canções contam a história, os vocais de Lee a comunica com o público, a música é como as tintas para uma tela em branco, pintam o aspecto que a faixa deve ter, o visual, ou filme propriamente dito expande a sonoridade.

### 5.3 Abstração

A arte abstrata é reconhecida por Mário Pedrosa como dilema entre “significação e comunicabilidade”. O modernismo trouxe críticas como sendo uma arte oculta ou esotérica, fazendo com que a expressão artística moderna chegasse a extremos como “liquidação total do abjeto”. O abstracionismo veio para trazer elementos puros sem precisar ter uma “comunicação direta” com o público, ou seja, a obra abstrata comunica-se individualmente e com uma “linguagem própria” (PEDROSA, 1975). Mel Gooding diz que qualquer arte é abstrata já que se relaciona com o “mundo e nos aspectos abstratos dele” e o produto final nos faz ter uma assimilação do mesmo (GOODING, 2002). O século passado se iniciou com um questionamento sobre as artes clássicas e da própria forma de se fazer e conceber arte, os artistas queriam expor decisivamente o novo mundo. Em alguma parte, podemos relacionar essa questão de obras que falam por si mesmas com o trabalho de *iamamiwhoami*. A visualidade do projeto muitas vezes limpa e crua, direta em alguns aspectos, mas subjetiva em seus conceitos por trás do que é mostrado nos vídeos traz à tona todas essas discussões sobre a arte moderna.

Também podemos ter um outro olhar sobre um abstracionismo encontrado nas referências de *iamamiwhoami* já que os artistas e principalmente Jonna Lee (na maioria de suas entrevistas) se negam a dizer do que se trata sua arte. Os vídeos misteriosos também não propõem uma visualidade do mundo real, recorrendo a uma expressão performática, com elementos simples. Kandinsky (para diversos estudiosos, considerado como criador da arte abstrata) dizia “[...] que a objetividade, a descrição de objetos, não era necessária em minhas pinturas, e na realidade, as prejudicava” (KANDINSKY, apud VICENS, 1979, p.19). Mesmo que os trabalhos visuais do grupo não se qualifiquem como arte abstrata, que seriam “obras inteiramente carentes de figuração, espaço real, objetos, paisagens, figuras de seres animados e inclusive formas geométricas se representadas como objetos reais, com iluminação e perspectiva” ou seja, “a proposta de uma

---

<sup>40</sup> Acho fascinante visualizar o som deixando o filme incorporar as músicas. (Tradução nossa) disponível em: <https://www.popmatters.com/163513-in-due-order-an-interview-with-iamamiwhoami-2495813664.html>

nova realidade" (VICENS, 1979); podemos relacionar o fato de que os artistas não entregam o jogo de cara, não expõem diretamente o que querem dizer, como por exemplo a referência da mandrágora, mesmo que em algumas cenas, vemos uma alusão a esta figura, isso somente se garante quando os fãs traduziram ou decodificaram os números títulos dos *preludes* e surgiram as palavras como a da planta mítica.

Frances Vicens acredita que a abstração no campo das artes não surgiu no começo do século passado, mas que é "uma tendência artística que tem sua origem na pré-história" e se seguiu por todas as fases da cultura humana, até que (no Ocidente) surgiu a maior fase de figuração que foi o Renascimento, ressuscitando-se no começo do século XX com o Modernismo. A arte abstrata seria "influenciada pela sociedade tecnológica e de consumo, que deu origem posteriormente à chamada arte conceitual e à arte pobre" (VICENS, 1979) - conceitualismo e minimalismo. Gooding acredita que mesmo a arte figurativa, clássica, pré-modernista ocidental no caso, "incluídas a pintura e a escultura acadêmicas realistas, é 'abstrata' [...]: ela opera por seleção, ênfase, exagero", como por exemplo os quadros que se utilizavam da perspectiva ilusionista onde o adjetivo caracteriza a obra, uma ilusão, então não uma representação real do mundo, um excesso artístico (GOODING, 2002).

Pedrosa ressalta a questão da intuição e reconhecimento da simbologia das formas, analisando a psicologia da *Gestalt*. Em todo o trabalho de *iamamiwhoami* é possível identificar primeiro uma simbologia criada para o seu próprio universo, como a repetição em muitos casos do número seis ou personagens criados que são facilmente reconhecidos pelos fãs em diversos momentos dos vídeos e ou materiais extras; segundo, a questão da abstração de ideias a serem transmitidas como os desenhos dos animais na série *prelude* que são somente linhas brancas sobre um fundo preto, sem estilização, ou mesmo a questão do cubo como representação tridimensional da capa do álbum que é feita somente de uma cor chapada assim como o cubo (PEDROSA, 1975). Susanne Langer disse que a arte seria a expressão de formas simbólicas da emoção humana. Para ela a intuição seria a "correspondência de formas" que "só pode ser conhecida por uma iluminação [insight] direta" (LANGER apud PEDROSA, 1975). Ou seja, todas as formas, objetos ou recursos artísticos e também o seu significado tem relação direta com o que estas formas simbólicas representam e serão entendidas e reconhecidas por quem assiste a obra.

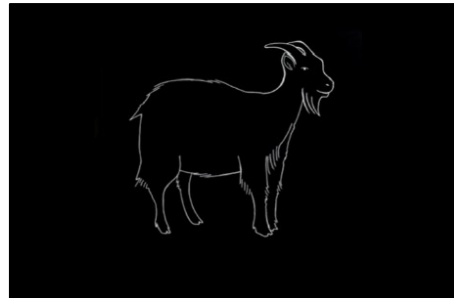
A primeira forma de linguagem não era verbal como diz Pedrosa, e sim a forma ou representação de alguma forma. O valor verbal que se tem de algo, se deve ao "domínio da intuição, logo do conhecimento pela forma". Abstração e interpretação caminham juntos para compreensão da forma, e ambas seriam manifestações intrínsecas humanas. "Não se pode entender a própria forma sem um ato de abstração espontânea, pois é ela senão compreensão de impressões já organizadas na percepção, portanto instituídas?" (PEDROSA, 1975). A arte pré-histórica ou neolítica se baseava em uma comunicação não verbal como vimos acima, por meio de figurações e representação simples de fatos do cotidiano como a caça e crenças. Não se pode eliminar da essência humana a intuição que temos sobre diversos símbolos, que é característica primária nossa.

Figura 4: Arte abstrata pré-histórica.



Fonte:  
<https://hav120151.wordpress.com/2017/11/05/arte-paleolitica-e-magia-conexoes-possiveis/>

Figura 5: Cabra desenhada no primeiro vídeo. Captura do vídeo "Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12".



Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=oPFM3DUVT-8&list=PLD53104FD7B422175>

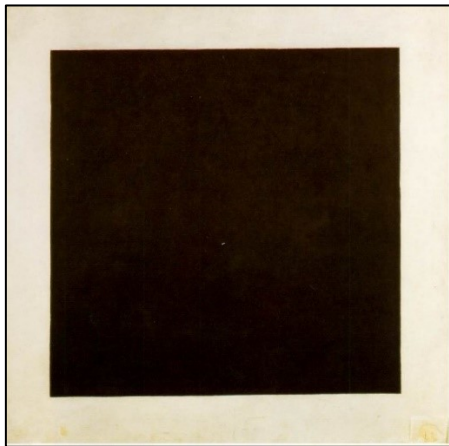
O modernismo trouxe diversos movimentos e vanguardas artísticas como bem sabemos, o que acabou gerando uma necessidade de rotular uma peça de arte com algum nome específico criados nesse tempo. Antoni Tàpies sugere considerarmos esses diversos "movimentos do vanguardismo [...] como desenvolvimento de uma mesma árvore, em que cada parte continua viva". Para ele, a arte efêmera, o suprematismo, o dadaísmo, a arte conceitual e até o *happening*<sup>41</sup> são trabalhos que "nos fazem reconsiderar continuamente a função da arte na sociedade". Criar uma identidade própria e se expressar realmente e profundamente com seus valores é mais importante do que se enquadrar em um grupo. "Creio que a personalidade é tudo em arte" dizia Tàpies (TÀPIES apud VICENS, 1979). Mesmo que em seu nome e em seu

<sup>41</sup> Como podemos considerar o *IN CONCERT* se encaixa em algumas atribuições desse tipo de arte já que é uma performance direta com o público por meio digital e também com um fã escolhido para participar.

início, *iamamiwhoami* se desviou de apresentar uma personalidade, já que focou na dúvida, ou seja, na eterna busca de significado da vida e o lugar em qual se ocupa, ao mesmo tempo esses artistas estavam determinando uma comunicação forte e um novo jeito de se trabalhar com arte no mundo digital.

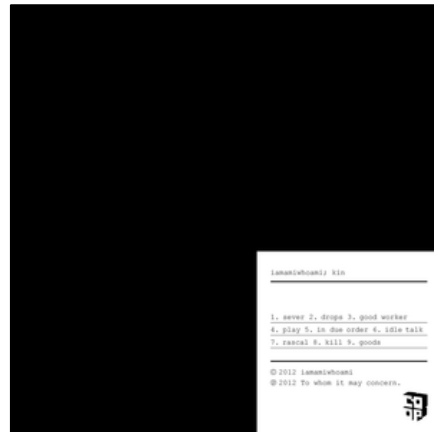
Sobre o suprematismo que exigia “um esforço da imaginação, uma resposta criativa”, ideia que pode se relacionar a forma de produção de *iamamiwhoami*, Gooding diz que a procura deveria ser justamente no que não se podia enxergar. A função destas artes eram representar o “mundo não-objetivo”, o espírito das coisas, uma relação mais forte entre o que se pode ver o que se pode imaginar (GOODING, 2002). Para Vicens, “o suprematismo de Malevich não significa nada mais que a supremacia absoluta da sensibilidade nas artes plásticas” (VICENS, 1979), ou seja, o artista poderia estar ocupando um lugar de médium que captava uma essência humana e mundana e a representava em suas obras, o público tinha o poder nas mãos de colocar um objetivo naquilo, podendo cada um se relacionar de uma forma com esses enigmas pintados. Para Meggs, Malevich deu início ao suprematismo ao questionar a imagem figurativa suprimindo-a pela “forma pura”, onde as “formas básicas e cores primárias” eram elementos principais (MEGGS, 2009).

Figura 6: Quadrado negro sobre fundo branco de Kasimir Malevich (1918).



Fonte:  
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Suprematismo#/media/Ficheiro:Malevich.black-square.jpg>

Figura 7: Capa do álbum *Kin* (2012).



Fonte:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Kin\\_\(iamamiwhoami\\_album\)#/media/File:Iamamiwhoami-Kin.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Kin_(iamamiwhoami_album)#/media/File:Iamamiwhoami-Kin.png)

A Primeira Guerra e a Revolução arrasaram a Rússia. Como todo período difícil em uma sociedade, sempre há um elevado desenvolvimento e experimentação nas artes. Lá, o cubismo e futurismo foram grandes influências para o design em geral. Meggs acredita que “o uso de papel grosseiro, métodos de produção artesanal e acréscimos manuais” eram os



recursos disponíveis, mas que simbolizavam a vida do artista. O autor acredita que o designer desse tempo se preocupou em “relacionar a forma visual e significado” (MEGGS, 2009). E isso também poderia ser dito sobre os artistas do *iamamiwhoami*, que conseguiram fazer um projeto audiovisual com milhões de visualizações no *YouTube* com tão pouco disponível e técnicas simples, materiais comuns.

É maravilhoso como os artistas se apropriam justamente de suas faltas de oportunidades como por exemplo em consumir materiais caros para produzir arte; utilizando-se de recursos subjetivos que podem traduzir ideias e críticas sociais bem construídos, melhores até do que trabalhos mais “elegantes”. Em *iamamiwhoami* vemos o papel branco, o papel alumínio, a fita crepe, a madeira, todos elementos do dia a dia e surgem inúmeras interpretações.

The blank page is a new born, a new self. When an artist sketches or a writer writes, they place their thoughts on a blank sheet of paper. When that page is full or something went wrong in the process, they get to another blank page, they start from scratch. Just like in the case of this new artistic product. They had to start from scratch. That's why all the white<sup>42</sup>. (FORSAKENORDER, 2010).

O alumínio que tanto vemos nos vídeos pode ser uma representação simbólica do metal, do que é caro, do poder. No vídeo de “t” vemos nossa protagonista dançando com coroa, cetro e orbe feitos de alumínio, isso pode ser uma crítica as noções do poder, dos líderes. Ao envolver um carro Volvo em alumínio, podemos entender a trivialidade dos bens que consideramos tão importantes, eles não são ouro, são metais barato.

#### 5.4 Surrealismo

Em vários momentos dos vídeos e outros materiais visuais do projeto, Jonna Lee e outros personagens parecem estar sobre efeitos de drogas ou sofrendo alucinações, ou talvez o propósito é causar uma alucinação no espectador. Logo no primeiro vídeo do canal, árvores parecem ter vida (isso se repete ao longo da série), depois uma figura em que não se pode definir como humana ou um ser híbrido aparece lambendo seiva de árvore e até mesmo uma distorção gráfica (proposital) no vídeo de “b”, onde tudo

---

<sup>42</sup> A página em branco é uma nova vida, um novo eu. Quando um artista faz um esboço ou um escritor escreve, eles colocam seus pensamentos em uma folha de papel em branco. Quando essa página está cheia ou algo deu errado no processo, eles vão para outra página em branco, eles começam do zero. Tal como no caso deste novo produto artístico. Eles tiveram que começar do zero. É por isso que tudo é branco. (Tradução nossa). Disponível em: <http://forsakenorder.com/entertainment/entertainment/entertainment/11573/iamamiwhoami-20101104-this-is-how-it-goes>

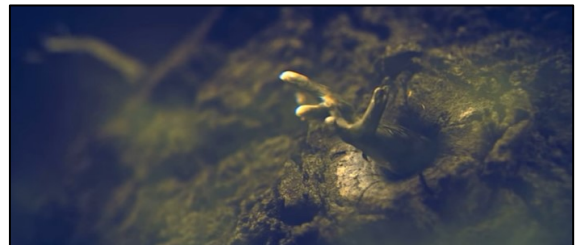
nos remete ao uso de substâncias, onde talvez Lee que aparece cantando estaria causando uma euforia nos homens que a assistem. Josep Maria Montaner sobre o surrealismo, apresenta definições que vão de encontro a essas cenas. Para o autor, os surrealistas, assim como os dadaístas, baseavam seu trabalho em um “gesto espontâneo e irracional”, também se rebelavam ao negar “os valores estabelecidos e colocavam o impulso vital em primeiro lugar”. Esse movimento do século passado almejava “explorar o mundo do inconsciente ou subconsciente” pegando referências o incomum e até mesmo o bizarro. O autor diz sobre artistas como Max Ernst, que “exploraram as formas da metamorfose [seres mutantes, entre animais, pessoas e objetos]” (MONTANER, 2002).

Figura 8: *The Nymph Echo* de Max Ernst (1936).



Fonte: <https://www.max-ernst.com/the-nymph-echo.jsp#prettyPhoto>

Figura 9: Vegetações ganham vida. Captura do vídeo “Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12”.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=oPFM3DUVT-8&list=PLD53104FD7B422175>

## 5.5 Minimalismo

A arte *minimal* é um termo polêmico para definir um trabalho, já que para diversos críticos e estudiosos ela nunca existiu, e para os próprios artistas, como Donald Judd que afirmava não gostar “da palavra ‘minimalismo’” (JUDD, apud ZABALBEASCOA; MARCOS, 2001, p. 20), ou Dan Flavin que recusou categorizar seu trabalho como algum tipo de “movimento dúbio, jocoso, epitetico, proto-histórico” (FLAVIN, apud BATCHELOR, 1999, p.6). Na segunda metade do século passado, diversos novos nomes surgiam para enquadrar esse novo tipo de arte como “objetos específicos” (JUDD, 1963). É importante ressaltarmos aqui que não acreditamos ou queremos com esta análise, enquadrar a proposta visual de *iamamiwhoami* como minimalista, apenas fazer um estudo comparativo entre algumas obras de artistas que deram origem a este nome.

Começaremos então a análise seguindo primeiramente o trabalho de Judd, que em 1963 escrevia o artigo chamado *Objetos*

*Específicos*<sup>43</sup>. Aqui, Judd denominava o minimalismo de arte tridimensional e já considerava que os trabalhos envolviam “neutralidade, redundância, estruturação aparente” entre outras características que fariam o trabalho ser provavelmente um “objeto ou ser específico” (JUDD, 1963, apud FERREIRA; COTRIM, 2006, pgs.96-106). Aqui vemos na Figura 10 uma obra sem título de Judd em 1972 e logo depois, na Figura 11, uma foto de *iamamiwhoami* para a revista *BULLETT Magazine* em 2011. Tentando traçar um paralelo entre as duas, citamos aqui a visão que David Batchelor tem sobre esse tipo de arte: “As formas simples não são complicadas por arranjos dinâmicos ou instáveis, tampouco se adiciona qualquer ornamentação” (BATCHELOR, 1999, p.11). E de fato é possível ver que objetos nas duas são materiais brutos, não há qualquer decoração ou algo que se intrometa. Até mesmo o fato de Lee se encontrar nua remete a essa sensação de pureza, e estando numa floresta, faz com que a imagem passe uma sensação naturalista. A caixa segurada por Lee sendo somente de papelão sem adereços ou sem acabamento também exprimem essa ideia, além de claro uma alusão a gravidez.

Figura 10: Sem título de Donald Judd (1972).



Fonte:  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/judd-untitled-t06524>

Figura 11: Uma das fotos para a *An Inscrutable Interview* da *BULLETT Magazine*. Estaria Jonna Lee segurando o cubo como uma alusão a gravidez?



Fonte:  
[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/File:Series\\_2;\\_1.jpg](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/File:Series_2;_1.jpg)

Robert Morris acreditava que a escolha de “formas simples [...] criam fortes sensações de *gestalt*” e também era contra o uso da cor, gerando uma forte abstração, o não uso de elementos decorativos e uma homogeneidade das formas. O uso de “materiais industriais, unidades modulares, arranjos simétricos ou em grade, uso e apresentação diretos dos materiais, [...]” faria parte do trabalho de Morris e os outros artistas que se enquadravam nessa arte (MORRIS, apud BATCHELOR, 1999).

<sup>43</sup> Encontrado e traduzido em *Escritos de Artistas: Anos 60/70* (FERREIRA; COTRIM, 2006, pgs.96-106).

Figura 12: "MOLTINGSEXOSKELETONSSHROUDS" em Castelli Gallery (NY) de Robert Morris (2015).



Fonte: <https://hyperallergic.com/251248/robert-morriss-spectral-shrouds/>

Figura 13: Boneca feita de materiais brutos e simples do cotidiano. Captura do vídeo "iamamiwhoami; u-1".



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=izejVXJ\\_arQ&list=OLAK5uy\\_1H-y6WK0eLdlQ-XCQTTtgg98FWMjIS87M&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=izejVXJ_arQ&list=OLAK5uy_1H-y6WK0eLdlQ-XCQTTtgg98FWMjIS87M&index=3)

Aqui chegamos num ponto crucial desta análise onde vamos começar a entender a representação dos cubos no projeto. Como vimos, em *bounty* as caixas de papêes em formatos cúbicos apareciam em quase todos os clipes, talvez para remeter a uma noção de entrega ao destinatário, ou de compra de um novo produto. Para Morris, "o cubo ou bloco retangular" seria o "morfema (unidade básica da linguagem) e a sintaxe" essenciais para a "premissa cultural de formar" (MORRIS, apud BATCHELOR, 1999, p.39). Mais tarde, os cubos começam a assumir papel importante na história do projeto, em *kin*, o cubo preto foi usado para representar o álbum, assim como em *BLUE*, o cubo transparente assume o mesmo papel. Ao fazer uma análise mais profunda do álbum *kin*, Miriam em sua dissertação sobre o projeto, diz que:

[...] "goods" se inicia e se passa inteiramente dentro de um ambiente escuro [...]. A última cena do videoclipe é a câmera se afastando da cantora, como se a mesma estivesse danando dentro de um cubo preto. Posteriormente em uma sessão de fotos para anunciar o álbum, Jonna Lee posou com o mesmo cubo preto, sendo o objeto de representação física do *kin*. O *bounty* é representado por um cubo branco [...]. (BARROS, 2017).



Figura 14: Jonna Lee segurando um cubo branco que representa *bounty*.

Fonte: [https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/File:Series\\_8;\\_2.jpg](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/File:Series_8;_2.jpg)

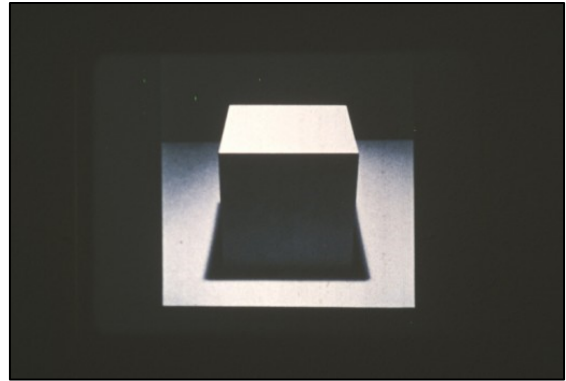
Sol Le Witt tinha um trabalho convencional em seus cubos que mantinham a aparência mais invariável. Ele desmembrava todo o cubo para exaltar sua estrutura, aumentando a “complexidade perceptiva” do seu trabalho aparentemente simples (BATCHELOR, 1999, p.46).

Figura 15: Sem título de Robert Morris (1965, reconstruída em 1971).



Fonte:  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/morris-untitled-t01532>

Figura 16: A cube de Sol Lewitt (2001).



Fonte:  
<https://inhotim.org.br/inhotim/arte-contemporanea/obras/a-cube-by-sol-lewitt-photographed-by-carol-huebner-using-nine-different-light-sources-and-all-their-combinations-front-to-back-back-to-front-forever-2/>

Dan Flavin era o mais industrial de sua época, usando materiais em sua forma nata para garantir aspecto bruto. Seus trabalhos com lâmpadas fluorescentes muitas vezes eram expostos buscando expor todos os fios e suportes para a instalação da obra. Susanna Moreira do *Arch Daily* analisa Flavin de modo que considera arte e arquitetura como campos inseparáveis e fala mais especificamente sobre a luz no trabalho do artista:

A partir do entendimento de que a luz pode mudar a percepção do espaço, Flavin começa a propor diferentes composições de tubos limitados a dimensões e cores padrão, de acordo com o que estava disponível comercialmente. No entanto, ainda que fosse utilizado um único tubo, Flavin era capaz de mudar a apreensão sensorial do ambiente apenas com o posicionamento da luz: quando posicionada verticalmente em uma quina de parede, por exemplo, a lâmpada pode criar uma aparente inversão de ângulo por meio da criação de sombra dupla; quando posicionada horizontalmente, por outro lado, cria a ilusão de “rasgo” a partir da formação de diferentes planos de luz, como é o caso da obra “Untitled [to Janie Lee]” de 1971<sup>44</sup>. (MOREIRA, 2019).

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/924214/como-a-luz-pode-transformar-o-espaco-conheca-a-obra-do-artista-dan-flavin>



Figura 17: Reconstrução da Diagonal de Dan Flavin (1963).

Fonte:

[https://www.archdaily.com.br/br/924214/como-a-luz-pode-transformar-o-espaco-conheca-a-obra-do-artista-dan-flavin?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com.br/br/924214/como-a-luz-pode-transformar-o-espaco-conheca-a-obra-do-artista-dan-flavin?ad_medium=gallery)

No clipe de "y", sexta faixa do álbum *bounty*, vemos o uso de uma série de lâmpadas que guiam a cantora em uma floresta de árvores cobertas de papel alumínio, um material industrial. Essa repetição em série de elementos também é uma característica da arte minimalista para Batchelor (BATCHELOR, 1999). Os materiais industriais, a abstração, austeridade e o monocromatismo que prevalecem nas artes minimalistas buscam a "máxima expressividade alcançada com os mínimos meios" (ABALBEASCOA; MARCOS, 2001, p. 26). Isso diz muito em respeito ao projeto, já que eles fizeram no começo uma verdadeira produção artística com o que era possível e o que estava ao alcance deles. Vale lembrar que o primeiro álbum foi lançado totalmente de graça no meio digital, disponível a qualquer momento para quem tivesse internet.



Figura 18: Lee sobre lâmpadas em série. Captura do vídeo "iamamiwhoami; y".

Fonte:

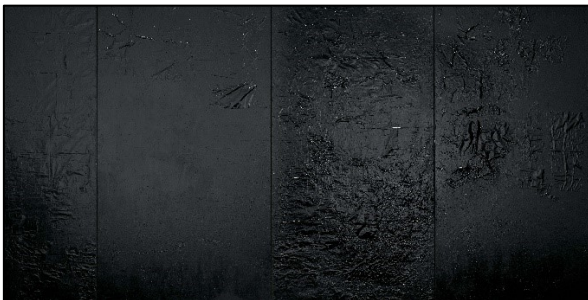
[https://www.youtube.com/watch?v=LEoGQU\\_k78k&list=OLAK5uy\\_1H-y6WK0eLdlQ-XCQTTtqg98FWMjIS87M&index=7](https://www.youtube.com/watch?v=LEoGQU_k78k&list=OLAK5uy_1H-y6WK0eLdlQ-XCQTTtqg98FWMjIS87M&index=7)

Sobre a expressividade dentro deste uso de técnicas elementares para produção dos visuais em *iamamiwhoami*, Jonna Lee respondeu a uma pergunta para a *Thispaper* de setembro de 2012 que questionava sobre os vídeos serem visualmente mais simples, espaçosos e mais francos, querendo saber se a cantora acredita que "menos é mais" (frase criada pelo arquiteto Mies van der Rohe), Lee responde:

The story told determines the settings. The belief in need for purpose for each detail is something we value highly. Every detail might not be easily grasped at first glance, but there are many layers for those who wish to dig deeper. Even the simplest setting can have great meaning. Seeing the bigger picture<sup>45</sup>. (LEE, 2012).

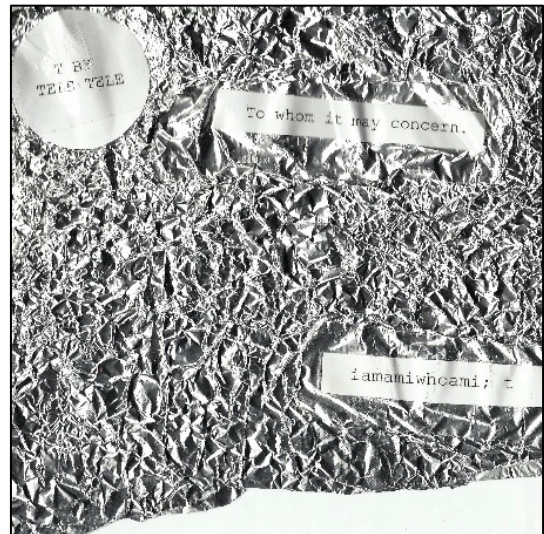
A escolha de materiais como alumínio, papelão, folhas sulfite, copos plásticos entre outros que se resumem a materiais industriais indicam abstração na estética *iamamiwhoami*. Essa decisão é pensada e elaborada com um objetivo específico do artista. Esses materiais são representados brutalmente e não disfarçados de outra coisa e podem ter o sentido de expressar várias coisas. Levantamos aqui hipóteses de que possa ser uma crítica à poluição das indústrias com fabricação em massa de materiais descartáveis. O que essa palavra traz à tona seria também a dos artistas estarem se questionando quanto a sua validade, ao usar uma coroa revestida de papel alumínio, estaria Jonna Lee querendo saber se ela, ou o poder são descartáveis?

Figura 19: Sem título de Robert Rauschenberg (1951).



Fonte:  
<https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/untitled-glossy-black-four-panel-painting>

Figura 20: Capa de um remix da música "t" por Tele Tele.



Fonte:  
[https://vignette.wikia.nocookie.net/iamamiwhoami/images/6/6f/iamamiwhoami%3B\\_t\\_%28Tele\\_Tele\\_remix%29.jpg/revision/latest?cb=20111124192521](https://vignette.wikia.nocookie.net/iamamiwhoami/images/6/6f/iamamiwhoami%3B_t_%28Tele_Tele_remix%29.jpg/revision/latest?cb=20111124192521)

<sup>45</sup> A história contada determina as configurações. A crença na necessidade de propósito para cada detalhe é algo que valorizamos muito. Todos os detalhes podem não ser facilmente compreendidos à primeira vista, mas há muitas camadas para quem deseja aprofundar. Mesmo a montagem mais simples pode ter um grande significado. Vendo além. (Tradução nossa) disponível em: <https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Interview>

## 5.6 Cenografia

É de comum acordo afirmar que a cenografia sempre teve papel decisivo na boa estruturação das peças e espetáculos, sendo parte integrante dos elementos visuais da obra. Considerando-a como linguagem, ela compõe o espaço tridimensionalmente a partir de recursos como a iluminação, volumes e muito mais. Sabendo que a cenografia existe desde a Grécia Antiga, entende-se que ela passou por diversas mudanças e movimentos históricos até chegar na contemporaneidade. Hoje é quase impossível imaginar a cenografia sem estar aliada aos diversos campos artísticos e de criação, como a própria arquitetura, artes visuais, teatro, cinema, televisão, música e até mesmo, o mundo da moda. Os trajes utilizados para qualquer cena ou performance, são considerados como adereços corporais e fazem parte de todo o conjunto de partes integrantes da cenografia. Então, até mesmo o figurino assume múltiplas funções dentro de toda essa cadeia de ferramentas para a cena. O cenógrafo Antônio José Alves de Almeida complementa a importância da cenografia quando a compara como:

[...] equivalente às veias de um corpo humano (por onde circula o sangue, permitindo a total movimentação de uma pessoa), visto que será ela quem determinará o espaço geográfico que o diretor de cena terá para fazer circular os seus atores, os seus objetos de cena etc. A cenografia também determinará, ou facilitará o entendimento junto ao público, da estação climática, do espaço físico, ambiente interno ou externo, entre tantas outras possibilidades da comunicação lúdica ou direta do espaço da representação. (ALMEIDA, 1999).

Portanto a cenografia ajuda na melhor relação do público com os artistas. A partir dela, é possível compreender, apreciar e fruir mais facilmente uma peça ou performance, por meio dos elementos visuais que a compõe. É o que afirma Anna Mantovani, quando diz que a cenografia "tem a priori a intenção de organizar visualmente o lugar teatral para que nele se estabeleça a relação cena/público", onde considera-se lugar teatral como qualquer espaço de expressão performática e artística (MANTOVANI, 1989). Pegaremos agora de exemplo, um dos galhos desta vasta árvore que seria o traje, ou a roupa, propriamente dita para descrever o que o artista/performer usará na apresentação. A indumentária carrega o poder de trazer à tona na cena, uma maior ligação com o público pois facilita a maior visualização e compreensão do conceito. É o que afirmam Fausto Viana e Carolina Bassi no livro de entrevistas 'Traje de Cena- Traje de



Folgado'. Viana complementa ainda a respeito das reconstruções para peças históricas:

Não é possível reconstruir um traje como foram construídos os trajes no século XVIII, feito pelas mãos de um homem daquele século, com tingimento e água daquele período, condições climáticas, materiais usados naqueles trajes... Acredito, sim, que é possível utilizar técnicas de trajes do século XVIII para permitir que o espectador contemporâneo consiga vivenciar o que determinada trupe de teatro, companhia, performer, o que quer que seja, deseja transmitir, afetar, contaminar, perturbar, emocionar[...]. (VIANA; BASSI, 2014).

No clipe de "o", por exemplo, vemos Jonna Lee usando um colar elisabetano, conhecido popularmente como um objeto para conter animais de se autoflagelar. Uma lâmpada apagada se encontra em cima dela. Uma percepção nossa sobre o que essa cena representa seria o de alguém estar tentando controlar a criatividade da personagem já que na vestimenta temos a presença desta peça que serve para inibir alguma ação e representação de luzes em cima da cabeça remete a criatividade ou a uma nova ideia surgida. Toda essa impressão pode ser feita a partir de recursos da cenografia nos vídeos do projeto. Então fica possível perceber a complexidade e o peso que a cenografia traz para a cena, seja ela uma representação histórica ou contemporânea.



Figura 21: A importância da cenografia em iamamiwhoami. Captura do vídeo "iamamiwhoami; o".

Fonte:

<https://www.youtube.com/watch?v=MMroXbAmrI8>.

Andréa Renck comenta sobre as mutações que a cenografia tem passado nos últimos anos, assim como diversas áreas do mundo da arte, com o surgimento de novos termos caracterizados pela falta de barreiras entre campos em comum (ou não) que começam a se entrelaçar:

A palavra cenografia (*stage set, set design e scenography*), vem sendo substituída (na tradução da língua inglesa) por desenho da cena (*scene design*) e mais recentemente, desenho da performance (*performance design*). (RENCK, 2016).

No site da gravadora TWIMC, vimos que o *IN CONCERT* é categorizado como um concerto/ instalação ao vivo. Nele, apesar da maior parte a concentração das cenas serem ao ar livre, em uma floresta, há diversos equipamentos eletrônicos necessários

para compor a obra, audiovisual, que no caso foram em parte equipamentos de música como teclados e caixas de som e também outros, como luzes e até mesmo uma mesa onde seis pessoas fantasiadas de animais se reúnem no final da apresentação. Renck acredita que a luz elétrica na cenografia proporcionou um novo jeito de se fazer a cena. O elemento do som, também conhecido como "sonoplastia" também veio para agregar o que ela chama de "transformações da cenografia" que proporcionam todo um novo jeito de se sentir a cena (RENCK, 2016). Sobre os "cenários sonoros", ela cita Patrice Pavis:

Os cenários sonoros evocados pela trilha sonora e pelas iluminações transformam sutilmente a natureza e o estatuto ficcional dos lugares, a encenação gera uma sequência de cenários imateriais e cortinas de imagens cênicas em fuga constante. Dessa forma, a cenografia, perfeitamente senhora de seus procedimentos, trabalha com os meios da ilusão e da sugestão mais do que com materiais reais. (PAVIS, 2013: p.92, apud RENCK, 2016).



Figura 22: Luzes e som ajudam a performance. Captura do vídeo "iamamiwhoami - In Concert [live from 16.11.2010]".

Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=HIJEzrFXdGY>.

Chegamos então ao *site specific*, onde Renck caracteriza este tipo de trabalho como "uma proposta artística concebida para um espaço específico, determinado previamente ou escolhido a partir do conceito do artista". Ou seja, o trabalho deve ter relação com o espaço escolhido para que o mesmo foi projetado, podendo ser em qualquer localização, "urbana ou natural" (RENCK, 2016). Lee disse em entrevista a *PlayGround Magazine*:

'IN CONCERT' was 1 hour and 4 minutes long. We prepared carefully for that night and our forest showed its better sides. Time was of an essence. Sometimes a good worker has to be willing to lose it all. And so he did<sup>46</sup>. (LEE, 2012).

Acreditamos então que esta apresentação não poderia ter se repetido, foi pensada e feita naquele dia para permanecer ali, exposta online para todos verem também em um determinado

<sup>46</sup> *IN CONCERT* teve 1 hora e 4 minutos de duração. Nos preparamos cuidadosamente para aquela noite e nossa floresta mostrou seus melhores lados. O tempo foi essencial. Algumas vezes um bom trabalhador tem que estar disposto a perder tudo. Então ele perdeu. (Tradução nossa) disponível em: [https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying\\_to\\_Lift\\_the\\_Veil\\_of\\_Mystery\\_Off\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying_to_Lift_the_Veil_of_Mystery_Off_iamamiwhoami)

momento. Com uma alusão ao fato de um fã que foi escolhido pelo público como representante de todos, ter sido morto na apresentação, claro que em uma encenação. Sobre a participação do fã, achamos interessante colocar aqui uma citação de Cristiano Cezarino Rodrigues sobre a cenografia contemporânea:

A introdução do espectador como parte ativa da obra, seguindo esse raciocínio, provoca o confronto entre a ação cênica e a sua recepção, fundamental para que a consciência desta desperte e amplie-se no espaço e no tempo. Fruir uma obra segundo esse tipo de proposição ultrapassa o limite da contemplação e vai além da experimentação visual. A cena funda-se na vivência que estabelece um diálogo com o espectador, tornando-o participante, senão um coautor da obra. O olhar não é suficiente; é fundamental penetrar a obra e experimentá-la em todos os seus pulsos e impulsos, por demais sinestésicos, que dizem ao corpo e à mente. O campo de ação da obra expande-se, e o que antes se limitava ao plano, alcança o espaço. O artista afasta-se do papel de gênio criador de objetos e passa a ser um suscitador que propõe experiências, motiva e orienta a ação. O espectador, em contato com o dispositivo proposto, recombina os fragmentos que se encontram em suspenso no intuito de descobrir a obra, de viver a situação que é sugerida. Nesse sentido, o trabalho consolida-se em sua performatividade. (RODRIGUES, 2016).

Ele estava lá por um motivo, representar os fãs do projeto, então era como se todos estivessem vendo o que ele via só pela tela do computador ou celular o que ele viu ao vivo. Ele era também um performer, que participou realmente das encenações e da narrativa criada na apresentação. Mesmo que um público em si não esteja presente, consideramos aqui o meio como este show foi exibido online como algo revolucionário, já que todas as pessoas de todas as partes do mundo poderiam ter acesso e de graça na internet, aumentando assim a aproximação entre o projeto e o público, característica da arte contemporânea que se deve a uma experimentação de linguagens e possibilidades, possibilitadas pelo avanço da internet.

Jonna Lee porém não é uma atriz representando um papel nos vídeos, ela está *performando*. Com o advento do modernismo e das vanguardas no século XX, a performance se estrutura como uma arte definitiva, onde o corpo é sujeito principal, mas que utiliza os mesmos recursos disponíveis para a cenografia, porém de uma forma muito mais livre e experimental. "A performance estabelece um diálogo com o real em que inicia um jogo com os elementos dados e suscita seu aspecto lúdico" (RODRIGUES, 2016). Essa "performatividade" poderia então estar presente "em todas as coisas". A ação assume o lugar de representação e o "fazer"

é crucial. E já que a performance permeia entre a realidade e a ludicidade:

[...] o objetivo do performer não é absolutamente o de construir ali signos cujo sentido é definido de uma vez por todas, mas de instalar a ambiguidade das significações, o deslocamento dos códigos, o deslizamento de sentido. (FÉRAL, 2009, p. 205 apud RODRIGUES, 2016).

O público tem seu próprio papel individual e cabe a ele decidir com base em sua própria construção ao longo de acompanhamento direto ao projeto, no que entender sobre o que é mostrado nos vídeos. Os fãs são parte da história e cada um participa continuamente seja por meio de comentários online ou de resenhas em fóruns, e cada um pode interpretar as ações mostrada com base em seu conhecimento particular ou que emoção sentiu ao ver determinada cena.

Abre-se a cena, então, para diversas alternativas de pontos de vista da recepção, em que esta pode penetrar e definir sua posição no jogo cênico. Ele pode deixar-se absorver e habitar o íntimo da ação, bem como pode afastar-se e assumir uma posição distanciada, em que se sobressai o estranhamento daquilo que se passa diante de si. (RODRIGUES, 2016).

## 5.7 Arte Conceitual

Paul Wood caracteriza o nome *arte conceitual* como uma "forma histórica de vanguarda" que surgiu no fim da década de 60 percorrendo a seguinte. A prática das artes conceituais nesse período tentou se distanciar da briga entre dois lados sendo um o minimalismo ("práticas antiformais") e o outro a "instituição do modernismo" que estava num processo de desgaste graças as políticas mundiais e transformações culturais. Ele disse que a primeira pessoa a denominar algo como sendo arte conceitual foi Henry Flynt, um associado ao que podemos categorizar hoje como coletivo artístico *Fluxus* (WOOD, 2002). Flynt disse "uma vez que os 'conceitos' são estritamente vinculados a linguagem, a arte conceitual é um tipo de arte na qual o material é a linguagem" (FLYNT, 1963 apud WOOD, 2002, p.8). Ou seja, esse novo jeito de se produzir arte estava ligado diretamente ao sentido da própria e a desconstrução dos sentidos fundamentais dados a ela.

O objeto minimalista, objeto literal em um espaço real, despojado de qualquer composição e intervenção realizadas por meio da habilidade manual do artista - beco sem saída para a preocupação moderna com a forma, atravessou o espelho e rapidamente deu origem à antiforma: a obra de arte como qualquer coisa, pedaços de lixo, feltro, matéria indiferenciada, e até mesmo nenhuma "coisa", exceto ações e "ideias". Mais uma vez,

como quando do início da abstração, os parâmetros desse campo pareciam ter sido mapeados em um momento - a primeira metade dos anos 60 - quando o modernismo resultou no minimalismo que, por sua vez, resultou na antifoma. Esse momento pode ser visto, agora, como o período propriamente dito de gestação da arte conceitual. (WOOD, 2002, p.30).

Cristina Freire nos diz que a arte conceitual se preocupa com as "ideias e conceitos" e não com "objetos ou formas", sendo construída a partir dos anos 60 e ainda mostra seus reflexos hoje por meio do conceitualismo, que é uma "tendência", quebrando paradigmas do que se entende ser uma "obra de arte". Ao contrário de algo fixo, a arte conceitual é marcada por:

[...] transitoriedade; a unicidade se esvai frente à reprodutibilidade; contra a autonomia; a contextualização; a autoria se esfacela frente às poéticas da apropriação; a função intelectual é determinante na recepção. (FREIRE, 2006).

Como bem vimos, o início de *iamamiwhoami* foi conhecido por uma efemeridade tanto no lançamento quanto no significado dos vídeos e quem seria o responsável. O fato de a propagação da arte ser online fez com que a curiosidade em cima do projeto reproduzisse excessivamente nas redes e meios digitais. Para se começar a entender o motivo de alguém estar lançando aquilo, foi preciso prestar atenção no que o projeto queria dizer, no contexto, na tradução dos códigos numéricos, na referência ao folclore nórdico, etc. Sol LeWitt disse que na arte conceitual:

[...]a ideia ou conceito é o aspecto mais importante do trabalho. Quando um artista usa uma forma conceitual de arte, significa que todas as decisões serão tomadas antes e a execução é um negócio mecânico. A ideia torna-se o motor que realiza a arte. (LEWITT, apud FREIRE, 2006).

A arte conceitual se tratava do que Freire acredita ser "arte como processo" e se traduzia na falta da materialidade e a adoção de materiais "não convencionais" e até mesmo "precários". O processo, ou seja, a história é mais importante do que é o produto final. Freire fala que o artista dessa época se preocupou mais com a "valorização da atividade criadora mais que o objeto, a proximidade cada vez maior entre artista e público, e sua realização num espaço aberto e democrático" (FREIRE, 2006, p.30). Ao utilizar folhas sulfites, caixas de papelão, copos de plástico e alumínio em seus trabalhos (em outras palavras, os *readymades* como ficaram conhecidos os objetos de arte como os de Duchamp), que se traduzem em materiais não convencionais dentro do mundo da arte, mas representam materiais cotidianos, uma ideia e um contexto se encontram por trás e questionam a

identidade de *iamamiwhoami* como artista. O fato de ir para a floresta e criar intervenções em ambientes naturais também é um distanciador do projeto com os cliques pop de música por exemplo, que são bem repetitivos e em ambientes urbanos utópicos ou distintos, funcionando como ferramenta crítica de análise da estética nos artistas famosos.



Figura 23: Trabalho realizado com 10 rolos de papel higiênico de Artur Barrio (1970-1971).

Fonte: <http://masdearte.com/artur-barrio-experiencias-situaciones-museo-reina-sofia/>

Sobre esta obra de Barrio, Freire considera que:

[...] os gestos do artista ressignificam um material tão simples como o papel higiênico e atestam o essencial a criação. Os materiais que ele elege, rompe com qualquer categoria ou código hegemônico da arte. (FREIRE, 2006).

Poderíamos dizer que isso é uma evolução do sentimento dadaísta, que tende a se utilizar de opções incabíveis para a maioria para expressar alguma ideia. E *iamamiwhoami* escolheu ir por este caminho, quebrando paradigmas e preconceitos, ao colocar em seu portfólio trabalhos que envolveram folhas de papel, o alumínio, madeira, papel higiênico, copos descartáveis, etc. Obviamente estes materiais foram escolhidos por acaso, com certeza há uma razão para estarem na identidade do projeto.



Figura 24: Folhas cobrem o cenário. “[...] uma simples folha offset [...] sugere o dinamismo da proposição em oposição à reificação do valor da arte”. (FREIRE, 2006). Captura do vídeo “iamamiwhoami; n”.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=N0BsI8R4izQ>

O fato do trabalho de *iamamiwhoami* ser espalhado pela internet, o que podemos chamar também de *internet art*, termo emprestado de Freire que acredita que esse tipo de arte apresenta “uma proximidade de propósitos ao negar o valor econômico da obra de arte, ao privilegiar o circuito de trocas e levantar questões relativas a autoria” (FREIRE, 2006, p.71). E isso é democrático já que o meio digital é capaz de reproduzir todo tipo de material visual para qualquer pessoa em qualquer parte do mundo, desde que haja internet. Freire prossegue, dizendo que

esses trabalhos *online* podem ser vistos como ativismo artístico pois “extrapolam o limite sensível de atores individuais e investem, com frequência, contra o alvo transicional das grandes corporações” (FREIRE, 2006, p. 72). O que vai de encontro por exemplo com a ideia de se criar sua própria gravadora como Jonna Lee fez, para não ter barreiras criativas em seus processos de criação.

A arte conceitual deu origem ao que hoje se entende como tendência ou “prática contemporânea” chamada conceitualismo que está diretamente relacionado a questões de identidade. Compreende as “performances, videotecnologia e instalações” que tomam conta da arte mundial hoje. Wood resolve isso como um “sinônimo para ‘pós-modernismo’” (WOOD, 2002). Freire complementa sobre conceitualismo:

[...] tendência crítica à arte objetual que abarca diferentes propostas, como arte postal, performance (incluindo aqui os *happenings*, ações e *body art*), instalação, *land art*, *videoart*, livro de artista, etc [...]. (FREIRE, 2006).

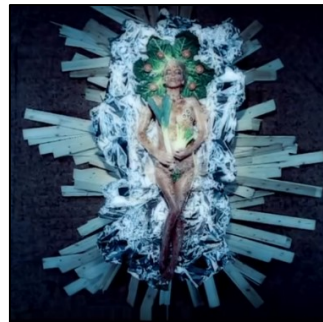
Sobre a arte da ação, Montaner acredita que “o tempo, o corpo do artista e, frequentemente, os novos meios tecnológicos convertiam-se no suporte material de cada ação” (MONTANER, 2002). Uma boa artista para pegar como referência do que isso representa é Ana Mendieta que usou em seus trabalhos “os mais diversos suportes para criar e expor sua arte, dentre os principais estão a escultura e a performance, ambos intimamente ligados ao conceito de *body art* e, quase sempre, registrados por meio da fotografia” (SILVA; BONILHA, 2018). Nos retratos de suas performances podemos entender que ela tinha uma forte ligação com a natureza usando seu corpo, o corpo de uma mulher de encontro com o meio natural por meio da utilização de elementos orgânicos.

Figura 25: Sem título de Ana Mendieta (1977).



Fonte:  
<https://www.theguardian.com/artanddesign/gallery/2013/sep/21/ana-mendieta-in-pictures>

Figura 26: Jonna Lee sendo servida como uma espécie de refeição, novamente uma alusão a mandrágora. Captura do vídeo “iamamiwhoami; n”.



Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=N0BsI8R4izQ>

## 6 DESIGN

### 6.1 Conceituação da proposta de projeto

Chego enfim, ao ponto em que pretendo identificar uma problemática no contexto do que foi apresentado sobre a história do *iamamiwhoami* e principalmente sobre o visual da primeira série audiovisual, *bounty*. Isso servirá para a criação da nossa solução de design para o projeto que acompanha este trabalho. Entendendo aqui que essa problemática (no nosso caso) não se trata de algo que esteja faltando no repertório da série, ou de um erro propriamente dito de alguma das criações. Considero o objetivo de projetar algum produto que se encaixe na estética não só da banda, mas algo que poderia ser vendido pela *To whom it may concern.*; uma espécie de item especial para quem entende e acompanha este projeto desde o começo. Quero que o projeto final transmita os valores e a identidade visual de *iamamiwhoami* e que possa fazer parte da experiência de apreciar essa obra audiovisual.

Para isso, decidi ir para o caminho material que abrange as obras audiovisuais, onde proponho uma nova edição física de *bounty*. Escolhi dividir o álbum em seis partes integrantes da mesma história, onde seis LPs terão cada um uma das músicas que nomeiam o álbum, juntamente com o *prelude* que o representa e outras faixas como apresentações ao vivo ou *remixes*. Estas seis partes deverão no projeto, ser capazes de se integrar em um único produto. Também serão inseridos o DVD contendo o álbum visual, outro com a apresentação ao vivo *IN CONCERT* e um CD com as músicas oficiais. A criação de um novo encarte para discos se encaixa no design de embalagens, porém acreditamos que este projeto também terá um design gráfico capaz de representar a história desta obra. Irei propor ainda alguns itens que acompanharão essa nova edição, como um livro de ilustrações/conteúdos sobre o álbum e quero também trazer uma peça gráfica que seja capaz de se interagir com o meio digital, por meio da técnica da Realidade Aumentada (RA) dentro do aplicativo *Aria the AR Platform*, uma plataforma que recebe e exhibe arquivos de transmissão em RA. Cheguei a esta conclusão de que um projeto que nasceu no mundo digital não deveria entregar para os fãs um produto inteiramente material e físico, mas que também poderia se relacionar com a tecnologia que está a nossa disposição.

Automaticamente, irei me apropriar de alguns dos itens da identidade visual do projeto, como a fonte *Courier New* (utilizada



para todos os meios de divulgação nesta fase pela TWIMC) e os animais desenhados no final de cada *prelude* que hora devem aparecer com o design original e outra com uma nova cara. Estas são partes cruciais que definem a estética e o mundo que *iamamiwhoami* habita e vão ser preservados em parte, mas que graças a minha liberdade com este projeto, poderei levá-las adiante, em outros níveis de exploração gráfica. É de interesse do projeto como o dos artistas aqui estudados, propor soluções sustentáveis e funcionais que atendam as demandas contemporâneas, mas não coloquei uma barreira quanto a grandeza do projeto, já que este se trata de um produto especial que não seria fabricado em grandes quantidades e comercializado facilmente. Mais à frente traremos uma pesquisa sobre técnicas e materiais que poderão ser mais amigáveis a natureza e que trazem menos impacto ambiental.

## 6.2 Discos

Partindo primeiramente para capas de discos, trago o estudo de André Novaes de Rezende sobre o “diálogo entre as artes visuais e a música” e os feitos de Alex Steinweiss, que o autor considera como “o primeiro artista comercial ou designer gráfico a projetar uma capa ilustrada para álbuns de discos de 78rpm<sup>47</sup>” na década de 40. Rezende cita Maur ao contextualizar que no início do século passado, o surgimento do Modernismo e a abstração na arte quebrou os antigos paradigmas de representação fidedigna no mundo das artes, como já vimos anteriormente nesta pesquisa (MAUR, apud REZENDE, 2012). Os artistas começaram a produzir com maior liberdade “também a considerar que a pintura deveria ser composta de uma maneira que se assemelhasse à composição musical” (REZENDE, 2012). Em entrevista<sup>48</sup> de Rezende com Steinweiss, o designer conta como começou seu trabalho na gravadora *Columbia Records* e como acreditava que os antigos discos careciam de um visual atrativo para a compra.

Eu me sentava lá, e olhava para a embalagem que guardava os discos de goma-laca. Era um álbum. Um álbum com capas de 70 papelão, cobertas com um papel cinza ou pardo, onde estava impresso um pequeno retângulo, em que estavam escritos o nome da

---

<sup>47</sup> A empresa *Polysom* define estes discos em seu site como:

“78 rpm - Setenta e oito rotações por minuto. Velocidade de rotação que acabou por denominar os discos feitos de cera, no tamanho de dez polegadas, que comportavam apenas uma canção em cada face. Em 1903, mediam até 30 centímetros e tocavam por cinco minutos nesta rotação. Em 1949, a invenção de “groovings” variáveis aumentou o tempo por lado para nove minutos. Foi, praticamente, o único suporte disponível para a reprodução sonora desde o início deste século até os anos 1950, quando a popularização dos LPs (long-playings, introduzidos nos Estados Unidos em 1948) acabou com sua hegemonia.”

Disponível em: <http://polysom.com.br/site/2018/03/02/dicionario-do-vinil/>

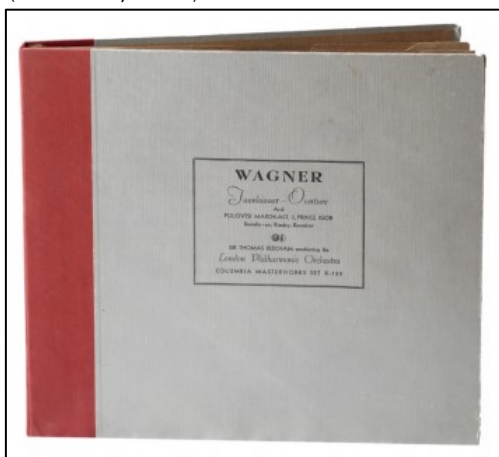
<sup>48</sup> Disponível em:

<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284383?mode=full>

música, o nome da orquestra, o maestro e o nome da gravadora: Columbia Records. Nenhuma ilustração, nada. (STEINWEISS, apud REZENDE, 2012).

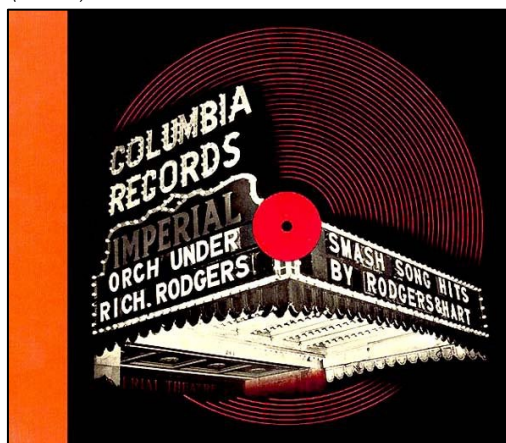
Ele também comenta sobre como estes discos eram dispostos como livros nas estantes das lojas, o que dificultava a visão e escolha dos clientes. Podemos dizer que a capa de *bounty* se equiparia a este primeiro modelo de disco, já que é toda branca e com um pequeno espaço dedicado as informações do álbum (Figura 1). Steinweiss então propôs um novo design para que aumentassem o valor e desejo de compra dos discos, dizia ele: “quero atrair as pessoas ao seu produto, seja ele jazz ou música clássica, por meio de um design contemporâneo, incluindo o uso de cores” (STEINWEISS, apud REZENDE, 2012).

Figura 27: Exemplar de álbum antigo. “Álbum da Columbia Records, 1937 Fotografia por André Novaes de Rezende” (REZENDE, 2012).



Fonte:  
<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/284383?mode=full>

Figura 28: A primeira capa de Steinweiss, para o álbum “Smash Hits By Rodgers & Hart” dos Rodgers & Hart (1940).



Fonte:  
<https://www.discogs.com/Rodgers-Hart-Smash-Hits-By-Rodgers-Hart/release/5880723>

Como bem entendemos o encarte ou capa de um disco é uma embalagem que serve para proteger o produto, conserva-lo e transporta-lo. O desenvolvimento do marketing no século e demais “necessidades” incluíram nas embalagens “identificação do fabricante do produto embalado e também a capacidade de seduzir os compradores (CAVALCANTI; CHAGAS, 2006, p.13-15, apud REZENDE, 2012). Rezende fala sobre quando Steinweiss recriou o design de capas de discos, referindo-se a este modelo como “novo objeto cultural”:

O usuário passa a ser visualmente guiado a estabelecer relações mais diretas entre o som e a imagem que o acompanha. Assim, as formas de relação do usuário com o disco intensificam-se de maneira complementar e se manifestam igualmente através dos sentidos do tato, da audição e da visão. Desta forma, o disco

torna-se um suporte de códigos que se relacionam intersensorialmente com o usuário. (REZENDE,2012)

Ele prossegue dizendo que uma capa com um design bem planejado e funcional traria aos discos que são essencialmente a junção de “matéria e som”, o terceiro elemento “imagem, [...] e estes três elementos se articulariam de forma coerente, conferindo ao disco o status de objeto autônomo”. Isso significa que este objeto proporcionaria ao ser humano uma relação com três de seus sentidos, “ao tato, à visão e à audição”, ampliando a “experiência” de se consumir música (REZENDE, 2012). Steinweiss considera a sobre a capa como sendo a união de dois elementos do design gráfico, um “cartaz poderoso” e uma “embalagem atraente” (STEINWEISS, apud REZENDE, 2012). Nesse momento podemos dizer que a capa de disco passou a ser tão importante quanto a música. Consideramos que principalmente hoje em dia, na cultura visual que nos permeia devido a redes sociais como *Instagram*, o visual e a estética da música devem ser itens aliados de quem quer sucesso. Steinweiss moldou a forma como os discos seriam feitos e continuam sendo no mundo.

E de certo modo podemos analisar o visual do primeiro álbum de *iamamiwhoami*, como um design limpo, na verdade quase inexistente. Como vimos, a capa é simplesmente toda branca com as informações no canto inferior direito. No site da *TWIMC*, o cliente pode escolher entre a opção CD/DVD ou o LP que contém disco de vinil colorido em branco, as duas opções contêm um livreto com as fotografias das capas das músicas. Percebemos na Figura 29 como os produtos da *TWIMC* são colocados no mercado seguem um padrão perceptível, que facilita o usuário a reconhecer algum item do *iamamiwhoami*.

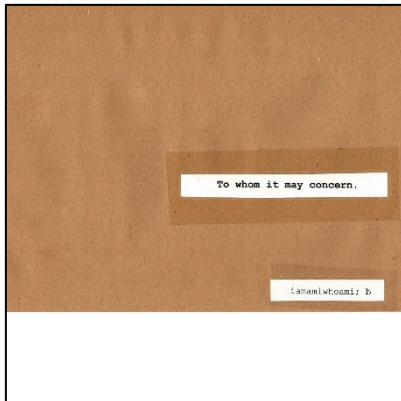
Figura 29: Fotografias retiradas do site da *TWIMC* mostrando a capa das versões CD/DVD e LP de *bounty*.



Fonte: <https://towhomitmayconcern.cc/release/141407-iamamiwhoami-bounty>

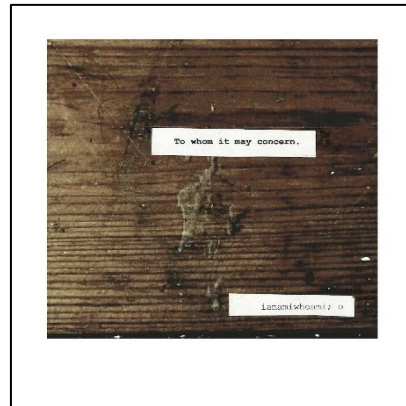
O álbum é vendido acompanhado de um livreto com as capas dos *singles*<sup>49</sup>. Como vimos anteriormente, eles são fotos de materiais industriais e simples, a madeira também marca presença, uma lembrança da cabana vista nos *preludes* talvez. O papelão e o plástico bolha podem ser uma representação da chegada, de uma entrega nova, ou mesmo um questionamento sobre artistas fabricados. Acreditamos que um dos conceitos desta série é mostrar como a sociedade trata os artistas, principalmente artistas mulheres, que devem seguir sempre um padrão (de fabricação?). No primeiro vídeo vemos homens “usando” o canto de Lee como droga, talvez para representar a sociedade contemporânea do instantâneo, e onde isso entra do mundo da arte.

Figura 30: Capa do *single* “b”.



Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/b>

Figura 31: Capa do *single* “o”.



Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/o>

Figura 32: Capa do *single* “u-1”.



Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/u-1>

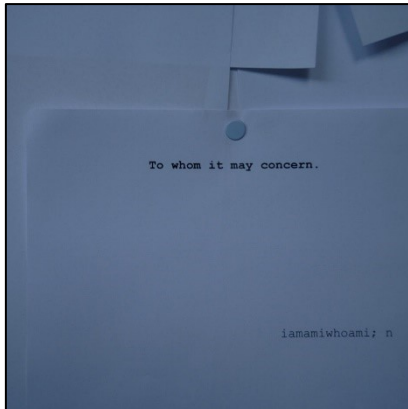
Figura 33: Capa do *single* “u-2”.



Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/u-2>

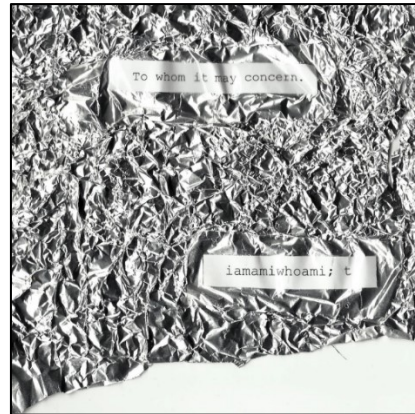
<sup>49</sup> O dicionário online da Cambridge define *single* como: “a record or CD that has a main song and usually a small number of other songs on it” (Uma gravação ou CD que contém uma música principal e usualmente um número pequeno de outras. Tradução nossa. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/single>).

Figura 34: Capa do *single* "n".



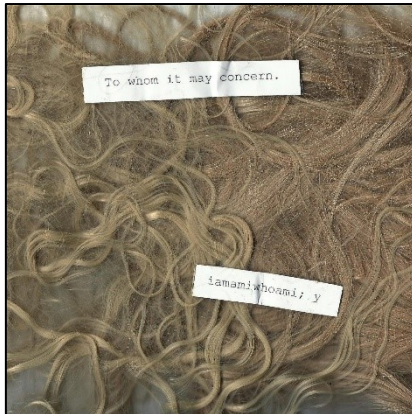
Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/n>

Figura 35: Capa do *single* "t".



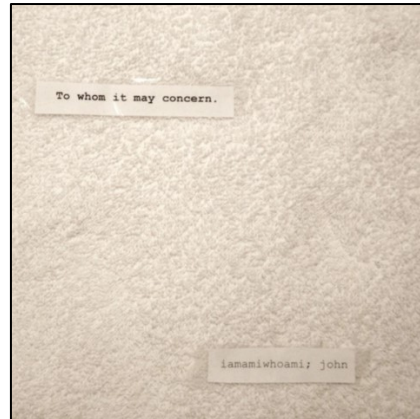
Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/t>

Figura 36: Capa do *single* "y".



Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/y>

Figura 37: Capa do *single* "; john".



Fonte:  
[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/;\\_john](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/;_john)

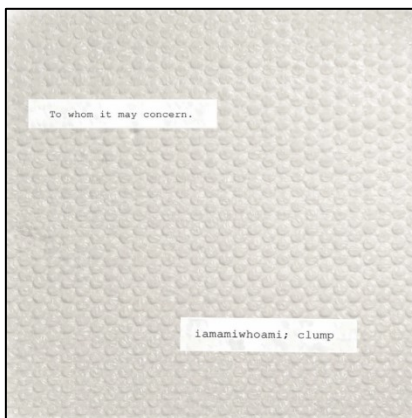


Figura 38: Capa do *single* "clump".

Fonte:  
<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/clump>

O *IN CONCERT* também ganhou uma versão física de DVD em 2017 que se diferencia da capa até então conhecida que foi reproduzida na exibição do filme em 2010 que também trazia a ideia dos materiais industriais, aqui com uma foto de compensado de madeira, contendo a data e horário da transmissão.

Figura 39: Versão física do IN CONCERT.



Fonte:  
<https://towhomitmayconcern.cc/release/141389-iamamiwhoami-in-concert>

Figura 40: Capa do IN CONCERT quando foi exibido em 2010.



Fonte:  
[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/IN\\_CONCERT](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/IN_CONCERT)

Sobre os discos coloridos, achamos interessante colocar uma citação do *blog Discogs*, que resumem bem o processo de fabricação deste tipo de vinil:

All vinyl records are made of PVC, which is naturally colorless. To turn this clear material into a solid color titanium dioxide and other additives are mixed in. To make the standard black vinyl color, black carbon is often added, which strengthens the PVC mix. To make any other color, dyes are used instead of black carbon. These dyes do not strengthen the vinyl in the same way as black carbon, but the difference is negligible unless mistakes are made in the production process. <sup>50</sup>(DISCOGS, 2019)

Em uma edição de colecionador da revista *Bizz* sobre as "100 Maiores Capas de Discos de Todos os Tempos" encontramos uma matéria sobre os "discos-objetos". A revista entende que esse tipo de disco fez parte de um contexto histórico dos anos 70 chegando até os dias de hoje por meio de outros formatos como o CD. Essa poderia ser uma boa solução contra a pirataria ou no nosso caso atual, uma forma de acrescentar valor na versão física desses produtos contra a crescente valorização dos formatos e plataformas digitais:

A revolução das artes gráficas é interferir no próprio meio. Não se trata apenas de belas ilustrações ou fotografias: é a própria capa que ganha vida em forma de livro, instalação ou mimos desmontáveis. O disco-objeto, mania dos anos 70, cruzou o tempo e chegou à época do CD com verdadeiras peças de design. Isso sim é campanha contra a pirataria! (BIZZ, 2005)

<sup>50</sup> Todos os discos de vinil são feitos de PVC, que é naturalmente incolor. Para transformar esse material transparente em cor sólida, dióxido de titânio e outros aditivos são misturados. Para criar a cor preta de vinil padrão, é frequentemente adicionado carbono preto, o que fortalece a mistura de PVC. Para fazer qualquer outra cor, são usados corantes em vez de carbono preto. Esses corantes não fortalecem o vinil da mesma maneira que o carbono preto, mas a diferença é insignificante, a menos que sejam cometidos erros no processo de produção. (Tradução nossa) disponível em: <https://blog.discogs.com/en/true-colors-black-or-colored-vinyl/>

Achamos importante trazer algumas das referências de discos-objetos que eles colocaram nesta matéria a seguir:

Figura 41: O disco-objeto "Transa" (1971) de Caetano Veloso.



Fonte:  
<http://cadernodecinema.com.br/blog/discobjeto/>

Figura 42: "Black Moses" (1971) de Isaac Hayes.



Fonte:  
<https://www.turntablelab.com/products/isaac-hayes-black-moses-180g-vinyl-2lp>

Figura 43: "Ladies and Gentlemen we are Floating in Space" (1997) por Spiritualized.



Fonte:[https://www.reddit.com/r/AlbumArtPorn/comments/1lqx5y/spiritualized\\_ladies\\_and\\_gentlemen\\_we\\_are/](https://www.reddit.com/r/AlbumArtPorn/comments/1lqx5y/spiritualized_ladies_and_gentlemen_we_are/)

Figura 44: "Dangerous" (1992) de Michael Jackson.



Fonte:  
<https://thevinylfrontierbarry.com/michael-jackson---dangerous-cd-album-usa-ltd-pop-up-collectors-edition-exex-21010-p.asp>

Sobre esse período nos anos 70, Herom Vargas da revista *Famecos - mídia cultura e tecnologia* analisa as *Capas de disco da gravadora Continental nos anos 1970: música popular e experimentalismo visual*. Para ele, a experimentação na música MPB renovou o conceito de capa de disco "sobretudo aquelas em que o design traduziu para o campo visual o projeto estético desses compositores e músicos". Ou seja, o designer do disco deve conseguir transmitir para a materialidade uma relação com "o artista, com as músicas gravadas, com o público consumidor ou com a gravadora". Analisando a capa de "Transa" do Caetano, o autor pondera que o álbum aberto se revelava em três partes que formariam um "prisma coberto por uma aba triangular", esse foi um projeto de Álvaro Guimarães e Aldo Luiz (segundo Vargas) e

que “era uma capa tridimensional de manuseio lúdico que proporcionava uma nova experiência além da simples audição: um “discobjeto”, um artefato cultural manipulável” (VARGAS, 2013). Segundo Vargas:

[...] entre os anos 1960 e 1970, as capas dos discos de alguns artistas tornaram-se objetos diferenciados e com razoável valor informativo visual e textual, mostrando-se mais do que simples embalagem. Podiam ganhar valor na medida em que sensibilizavam ouvintes interessados nos discos, longe, portanto, do uso descartável de algo supérfluo. O álbum trazia informações importantes sobre seu conteúdo e dados para serem vistos, lidos e percebidos em complemento às canções gravadas. Era manuseado pelas pessoas enquanto acompanhavam a audição. Com apelo tátil e visual, a capa do disco podia ser criada com tanto esmero criativo que se permitia ser até melhor, conforme o valor que lhes era dado, do que o som gravado. (VARGAS, 2013).

P.S. E é assim que eu tinha planejado o projeto para a primeira etapa do meu trabalho de conclusão, um disco-objeto que fosse uma verdadeira peça interativa com seu usuário, e que fizesse sentido com o universo criado por *iamamiwhoami*. Já que o cubo branco representa o álbum (BARROS, 2017) este então seria o próprio cubo no projeto. Como dito anteriormente, decidi dividir o álbum em seis partes onde estas por sua vez deverão ter a capacidade de se integrar e interagir, partes de um. Como a composição de um cubo é formado por seis quadrados, unimos a ideia de cada quadrado ser um dos discos onde estes estariam agrupados e poderiam ser unidos por meio de encaixe simples, ficando então na forma cúbica. Eles poderiam ser reposicionados quando o usuário bem entender e também foi decidido que as partes poderiam ser guardadas de forma que uma ficasse sobre a outra ao dobrar formando uma única parte.

Com minha primeira apresentação no fim de 2019 (ITCC), percebi com as críticas e sugestões da banca que eu estava preso num projeto mínimo. Faltava trazer materialidade, semiótica, criatividade, arte, experimentação, e outras possibilidades de projeto. Poderia trazer o alumínio, a madeira, o papel envelope (kraft), o plástico bolha e muitos dos elementos da identidade visual que foram traçados ao longo da pesquisa. Então para a segunda e última etapa do trabalho (TCC) decido abandonar o disco-objeto e prosseguir numa direção em que eu continuo com a ideia da divisão do álbum em seis, mas que agora cada um pudesse trazer um design que verdadeiramente se traduzisse ao idioma dos artistas aqui estudados. Não abandono totalmente a ideia de um cubo para unir tudo isso. Então parto para as chamadas *Box Sets*, que são produtos reunidos em uma caixa. Podem ser livros, discos,



jogos, histórias em quadrinho, programas televisivos e muito mais. Em uma matéria da Revista Época sobre o lançamento de uma *Box Set* da banda *Pink Floyd*, podemos perceber que a box set está associada a uma edição limitada, de luxo, para colecionadores.

A série de lançamentos, que sairá com o título *Why Pink Floyd?*, trará edições para colecionadores com vários discos que contêm músicas não lançadas anteriormente, filmes de shows restaurados e uma gravação da emblemática atuação de *The dark side of the moon*, em Wembley (Inglaterra), em 1974. A proposta do "pacote" é agradar todo o tipo de público, desde aqueles que querem conhecer o som feito pela banda (com a reedição dos álbuns), até os fãs mais dedicados, com boxes de luxo, com takes alternativos acompanhando as gravações originais<sup>51</sup>. (ÉPOCA, 2011).

### 6.3 Design Gráfico e de embalagem

A partir dos anos 70 houveram diversos debates e questionamentos acerca de normas e autoridades no mundo inteiro. Começou-se a diversificar os elementos no mundo das artes. O feminismo, a sustentabilidade, diversidade de culturas, mas igualdade de direitos são temas que até hoje permeiam. Meggs diz que o design gráfico pós-moderno foi resultado do "rompimento com o estilo Internacional dominante desde a Bauhaus". Enquanto o modernismo se preocupou com a formalidade e foi contra "referências históricas, a decoração e o vernáculo", os artistas pós-modernistas utilizaram destes princípios para ampliar suas referências estéticas (MEGGS, 2009).

Flávio Vinicius Cauduro analisa a relação entre o design gráfico e a pós-modernidade, o que ele considera ser uma "era da pluralidade, da fragmentação, da heterogeneidade, da complexidade, das contradições insolúveis, das incertezas e das incredibilidades, das simulações, da transitoriedade, da globalidade" (CAUDURO, 2009); ou seja, estamos vivendo em tempos de maior fluidez e diversidades, e que se refletem no mundo das artes e, portanto, no design gráfico. Para ele as características desse novo design seriam uma pluralidade estética e de formas de se produzir, e também uma rebeldia a padrões que o modernismo criou. Isso seria resultado da própria essência da arte que é contestadora em todos os momentos da humanidade, onde os artistas sempre estão em busca de quebrar paradigmas e regras. O próprio modernismo veio para quebrar a figuração renascentista:

Foi-se toda e qualquer possibilidade de figuração, a pintura torna-se finalmente uma pura abstração. A produção do sentido da obra artística é responsabilidade delegada agora ao espectador.

---

<sup>51</sup> Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI232234-15220,00.html>

O artista produz, enquanto o público interpreta e dá sentido ao que sente e vê. Pluralizam-se os significados, aumentam as incertezas e as dúvidas. As artes visuais propõem-se como um jogo semiótico que requer a participação constante do público para tornarem-se significantes. (CAUDURO, 2009).

Esse pensamento diz muito sobre a forma de produção artística do *iamamiwhoami*, que a princípio parecem bem confusas e complexas, mas que cria uma forte comunidade de fãs, e que além de apreciar as obras em si, passam um tempo debatendo em fóruns sobre o projeto sobre teorias e possibilidades de interpretação de algum conceito. O *blog FORSAKENORDER* por exemplo tem extensos conteúdos dedicados a analisar o coletivo em camadas profundas de semiótica e conceito. Na matéria "A Closer Look at iamamiwhoami's b Video" por exemplo há uma tentativa de tradução das runas em *Futhark* antigo mostradas no vídeo, que ficam em cima de um berço. Segundo Edred Thorsson, autor do livro "*Futhark: O Oráculo Sagrado Das Runas*", runas são "antigos símbolos usados na escrita, em especial sobre pedra e metal". Os antigos acreditavam que os símbolos continham "poder mágico" e faziam parte das crenças religiosas escandinavas e germânicas. O autor diz que estes símbolos ou "letras rúnicas" foram reunidos sistematicamente no *Futhark* pelos grupos da época (THORSSON, 1984). E como bem sabemos, o *iamamiwhoami* é um projeto da Suécia, que usa de várias referências como seu folclore natal. Citaremos as traduções que o *blog* sugere não como algo que seja de extrema importância para entendimento do projeto, apenas para provar como *iamamiwhoami* criou uma comunidade de fãs dedicados a decodificar os enigmas que foram lançados. Também apropriarei o uso dos símbolos para produção gráfica dos materiais do projeto:

The X means 'gift', The O means 'the God Ing', the P (right after X, clockwise) means 'joy' and the last letter (close to C or G -as I see it, after O, clockwise) means 'luck'. Translation: *the newborn (god ing) receives the gifts of joy and luck* (whatever, something like that, you get the idea) I could never make the exact of these signs. For example, my P could also be an 'n' (second row, second sign), which means 'need'. Translation of the signs would be '*god ing needs the gift of luck*'. That sign could also resemble and 'r' (first row, fifth sign) which means 'riding'. Translation: *god ing rides the gift of luck*. 'Ing (Yngvi) is a name of the god Freyr, perhaps intended as Freyr's true name while Frey 'Lord' is his common title. In the Ynglinga saga and in Gesta Danorum, Frey is euhemerized as a king of Sweden' King of Sweden needs (receives?)

the gift of luck. May the king receive the gift of luck.<sup>52</sup>  
(*FORSAKENORDER*, 2010).

Figura 45: As runas sobre o berço em "b". Imagem retirada do blog *FORSAKENORDER*.



Fonte:

<http://forsakenorder.com/uncategorized/11116/a-closer-look-to-iamamiwhoamis-b-video>

Figura 46: Imagem que o blog *FORSAKENORDER* usou como referência para a tradução das runas.

ƒ	u	þ	ǫ	ᚱ	<	X	Ʒ
fehu wealth	úrur urochs	þurisaz giant	ansuz god	raíð riding	kaunaz ulcer	gebō gift	wunjo joy
h	†	i	ᚷ	ᚹ	Ʒ	Y	h
hagalaz hail	naubiz need/hardship	isa ice	jera year/harvest	eihwaz yew tree	perþ luck	algiz sedge (?)	sólwilo sun
↑	β	M	ᚠ	l	◇	ᚦ	o
teiwaz the god Týr	berkana birch twig	ehwaz horse	mannaz man	laguz water	inguz the god Ing	dagaz day	öþila inherited land

Fonte:

<http://forsakenorder.com/uncategorized/11116/a-closer-look-to-iamamiwhoamis-b-video>

Cauduro continua sua trajetória com o pós-modernismo e chega num ponto importante da nossa pesquisa e que é talvez umas das principais questões levantadas pelo grupo, a "identidade". Acreditamos que o espírito desses audiovisuais são a busca ou uma compreensão das identidades desses artistas e como se relacionam com a "realidade" do mundo contemporâneo. "A realidade se torna cada vez mais virtual, enquanto que a identidade do sujeito é considerada agora imaginária, plural, contraditória e cambiante" (CAUDURO, 2009). O próprio nome já carrega esse conceito, ao questionar quem são eles no mundo e ao mesmo tempo se auto afirmando como: somos quem somos.

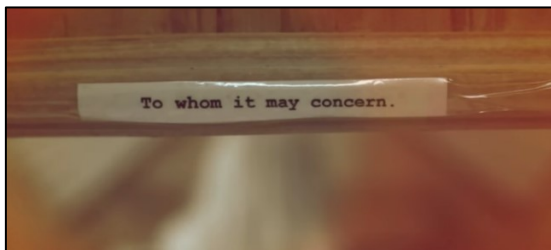
No primeiro vídeo, "b", logo no início temos acesso a cena da Figura 47 que mostra a frase "To whom it may concern." impressa com a fonte *Courier New*. Ela também é encontrada minimamente usada na capa do *bounty*. Essa tipografia marca uma das presenças mais marcantes no estilo gráfico do projeto e também do selo e gravadora criada por Lee. O estilo fino da fonte combina bem com a temática do projeto e dos outros produtos

<sup>52</sup> O 'X' significa 'presente', o 'O' significa 'o Deus Ing', o 'P' (logo após 'X', no sentido horário) significa 'alegria' e a última letra (perto de 'C' ou 'G' - como eu vejo depois de 'O', no sentido horário) significa 'sorte'. Tradução: *o recém-nascido (deus) recebe os presentes de alegria e sorte* (seja o que for, algo assim, você entendeu a ideia). Eu nunca poderia fazer a tradução exata desses sinais. Por exemplo, meu 'P' também pode ser um 'n' (segunda linha, segundo sinal), o que significa 'necessidade'. A tradução dos sinais seria: *'deus precisa do dom da sorte'*. Esse sinal também pode se parecer com 'r' (primeira linha, quinto sinal), que significa 'andar'. Tradução: *deus Ing monta o dom da sorte*. Ing (Yngvi) é um dos nomes do deus Freyr, talvez seja o nome verdadeiro de Freyr, enquanto 'Senhor Frey' é seu nome comum. Na saga de Ynglinga e em Gesta Danorum, Frey é imergido como um rei da Suécia: O rei da Suécia precisa (recebe?) o presente da sorte/ Que o rei receba o presente da sorte. (Tradução nossa) disponível em: <http://forsakenorder.com/uncategorized/11116/a-closer-look-to-iamamiwhoamis-b-video>

lançados. Ainda hoje, eles continuam a lançar materiais e na sua tipografia a *Courier* sempre presente, e também por meio de algumas estilizações criadas para o álbum *BLUE* por exemplo, que colocou pequenas ondas nas palavras da fonte, mas sem perder a essência. Segundo o site da *Microsoft*, a *Courier New* foi:

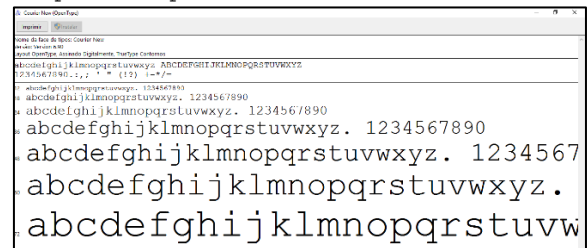
Designed as a typewriter face for IBM, Courier was re drawn by Adrian Frutiger for IBM Selectric series. A typical fixed pitch design, monotone in weight and slab serif in concept. Used to emulate typewriter output for reports, tabular work and technical documentation<sup>53</sup>. (MICROSOFT, 2019).

Figura 47: O nome da gravadora impresso em *Courier New*. Captura de tela do vídeo "iamamiwhoami; b".



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=M2WDbAFvt6A>

Figura 48: Fonte padrão da *Microsoft*, *Courier New*. Captura de tela do meu computador pessoal.



Fonte: Fontes da Microsoft

Sarah Roncarelli e Candace Ellicott introduzem em seu livro "Design de Embalagem - 100 Fundamentos de Projeto e Aplicação", que na pré-história a embalagem já era concebida por meio de produtos de origem animal como peles ou outros meios que natureza entregava como cabaças. A evolução natural humana nos trouxe a Revolução Industrial e depois o Modernismo, onde a ciência comprovava que uma embalagem eficaz traria melhorias para os produtos e o *marketing* veio para se atentar nas táticas de vendas (RONCARELLI; ELLICOTT, 2010). Luke Herriott acredita que o design de embalagens nada mais é do que a passagem de peças bidimensionais para tridimensionais (HERRIOTT, 2010). Floriano do Amaral Gurgel define as embalagens como:

[...] invólucros, recipientes ou qualquer forma de acondicionamento removível, ou não, destinados a cobrir, empacotar, envasar, proteger, manter os produtos, ou facilitar a sua comercialização. O produto recebe, inicialmente, uma embalagem de contenção, e posteriormente, uma embalagem de apresentação, com a qual se apresenta no ponto de venda. Essa

<sup>53</sup> Desenhada como uma tipografia das máquinas de escrever para a *IBM*, a *Courier* foi projetada por Adrian Frutiger para a série *IBM Selectric*. Um projeto típico de afastamento fixo, monótono em peso e serifa egípcia em conceito. Usado para emular a saída da máquina de escrever para relatórios, trabalho tabular e documentação técnica. (Tradução nossa) disponível em: <https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/courier-new#courier-new>

embalagem de apresentação, agregada em múltiplos, compõe a embalagem de comercialização. (GURGEL, 2007).

Fabio Mestriner acredita que os designers devem buscar sempre "inovação" na criação de uma nova embalagem. Acredito que desconstruindo a embalagem do disco tradicional e transformando em uma com seis partes é uma grande inovação para este tipo de produto. O autor também defende que é na embalagem, "o consumidor consegue perceber os principais atributos da empresa" ou seja, é por meio a embalagem que se apresenta o ideal do produto e do criador no nosso caso de uma gravadora independente que acredita na liberdade criativa e em ética ambiental (MESTRINER, 2005).

#### **6.4 Estudo de Similares**

Percebemos que ao analisar o design gráfico, capas de discos e *iamamiwhoami* não poderíamos deixar de pesquisar outros trabalhos que podem seguir a mesma linha visual e estilo que o projeto traça em todos os seus trabalhos já que a capa oficial de *bounty* é apenas um quadrado branco com os nomes das músicas e o selo da gravadora/distribuidora. A primeira peça que identificamos uma semelhança é do *debut* da companheira sueca de Lee, *Fever Ray*, projeto de Karin Dreijer (mais conhecida em *The Knife*), a arte é feita pelo ilustrador e designer gráfico Martin Ander, também da Suécia. Esta capa ficou em terceiro lugar no concurso *Best Art Vinyl* de 2009. Ao pegarmos esse estilo de desenho, com simplicidade e linhas aparentes percebemos uma semelhança ao que podemos significar como capas dos *preludes*, onde os animais são trabalhados também numa estética bidimensional, sobre um fundo preto com linhas brancas, ou seja, negativo. Outra capa que apresenta uma familiaridade estética, que é bastante famosa, é a do álbum *Unknown Pleasures* do *Joy Division*, foi criada pelo designer gráfico Peter Saville, um dos mais famosos designers britânicos, mostrando a imagem das ondas de um pulsar. Talita Bacetti Barbosa diz que essa capa é "minimalista, porém um tanto contestadora" que se apropriava de várias referências do passado muitas vezes modernista, o que simboliza o pós-modernismo (BARBOSA, 2013). João Manuel Frade Belo Bicker também considera sobre o trabalho de Saville como uma "herança modernista e a apropriação pós-moderna da história da arte" (BICKER, 2014).

Figura 49: Capa do primeiro disco de *Fever Ray* (2009).



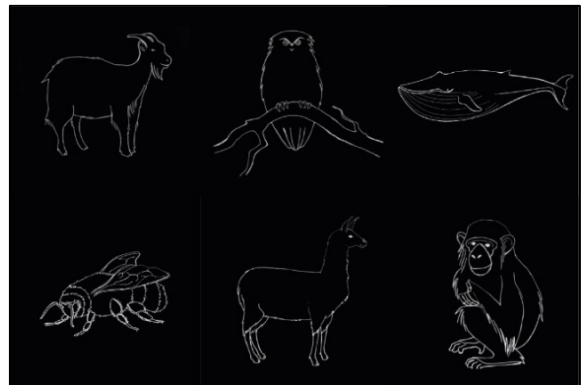
Fonte:  
<http://www.mander.nu/portfolio/fever-ray>

Figura 50: Capa do álbum *Unknown Pleasures* do *Joy Division* feita por Saville (1979).



Fonte: <https://petersaville.info/sleeves/1978-1982.html>

Figura 51: Animais que aparecem nos vídeos *preludes* e que simbolizam pelo seu som cada um uma das letras de *bounty*. Capturas de tela dos vídeos "Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12", "9.1.13.669321018", "9.20.19.13.5.723378", "13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110", "15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155" "23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383"



Fonte:  
<https://www.youtube.com/watch?v=oPFM3DUVT-8&list=PLTUPKieI2a3uo6isZpTidV5dJnUmvHEbL> (Playlist no YouTube com todos os *preludes*).

A capa para o álbum "Garden of the Arcane Delights" (1984) da banda *Dead Can Dance*, foi desenhada pelo integrante Brendan Perry segundo o site da gravadora oficial *4ad*. O desenho se trata de um idílio (poema grego curto), com muitas referências bíblicas e foi inspirado por William Blake, famoso poeta inglês<sup>54</sup>.



Figura 52: Capa do álbum *Garden of the Arcane Delights* do *Dead Can Dance* feita por Perry (1984).  
 Fonte: <https://4ad.com/forewords/dcd/>

<sup>54</sup> Informações retiradas do site da *4ad*, disponível em: <https://4ad.com/forewords/dcd/>

Uma outra capa bem famosa que se assemelha bastante a capa de *bounty* é o álbum homônimo dos *The Beatles* de 1968 feita por Richard Hamilton. Larry Lange diz que Paul McCartney estava sempre à frente das capas dos discos da banda e seu contato com Hamilton resultou no famoso "disco branco" como é popularmente conhecido:

He brought preliminar sketches to Peter Blake, the artist the group had chosen to help create *Sgt. Pepper* cover. In another instance, Paul took a commanding interest in the sleeve for the *White Album*. And as a fan of avant-garde artist Richard Hamilton, Paul sought hid advice for the *White Album*. Hamilton suggested that after the widly colorful *Pepper* cover, it might behoove the group to make the new cover simple, using na elegante white background along with an 'artsy, limited edition' style of having each record numbered. Additionally, the name 'The Beatles' would be slightly raised, in embossed letters. Paul loved and approved those ideas<sup>55</sup>. (LANGE, 2001).

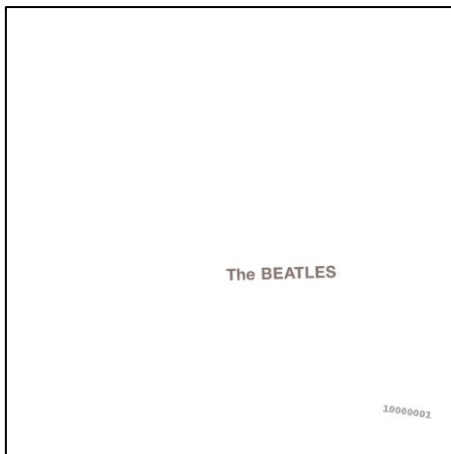


Figura 53: Capa do "álbum branco" dos The Beatles.

Fonte:

[http://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Beatles\\_\(%C3%Allbum\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Beatles_(%C3%Allbum))

Com o objetivo de ter uma perspectiva maior sobre a visualidade e as potências criativas que este projeto gera nas pessoas, resolvemos colocar algumas obras e peças gráficas criadas e inspiradas por *iamamiwhoami*. É possível ver nelas a influência que a história (música e visual) teve para o resultado final da arte. Todos os artistas e designers gráficos foram consultados via *e-mail* e confirmaram a utilização destas artes para esta pesquisa. A primeira é criação de Florence G. Savelli do Reino Unido, membro da comunidade de fãs do projeto e que também assume cargo no *iambountyfan*, fã clube oficial e

<sup>55</sup> Ele (Paul) trouxe esboços preliminares para Peter Blake, o artista que o grupo havia escolhido para ajudar a criar a capa do álbum *Sgt. Pepper*. Em outro momento, Paul teve um grande interesse na capa do novo álbum. E como fã do artista de vanguarda Richard Hamilton, Paul procurou secretamente conselhos para o *Álbum Branco*. Hamilton sugeriu que, depois da capa amplamente colorida do *Pepper*, talvez fosse necessário que o grupo simplificasse a nova capa, usando um fundo branco elegante junto com 'edição limitada, artística', estilo de ter cada registro numerado. Além disso, o nome "The Beatles" seria levemente aumentado, em letras em relevo. Paul amou e aprovou essas idéias. (Tradução nossa).

internacional que funciona desde 2010 com o início do fenômeno audiovisual aqui estudado. Nela, vemos Jonna Lee rodeadas dos animais que representam o *bounty*.

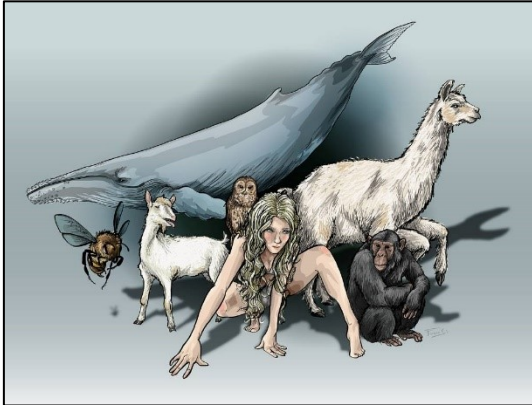
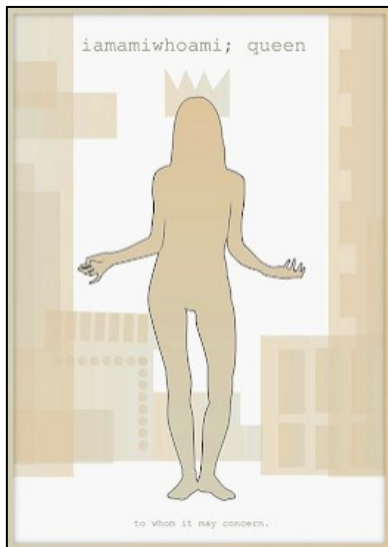


Figura 54: Ilustração digital com título "Iamamiwhoami Preludes" por Florence G. Savelli (2015).

Fonte:  
<https://www.deviantart.com/oltrelapiogia>

Na Figura 55 do designer Carlos Cavaleiro podemos ver uma clara referência a uma foto de John Strandh, membro fixo do projeto desde o início, para a "An Inscrutable Interview"<sup>56</sup>, a entrevista famosa para a revista *BULLETT*. Nestas duas imagens vemos a complexidade e exploração do universo de *iamamiwhoami*, vemos figuras que remetem a filmes antigos retratando o audiovisual e também ampulhetas que trazem à tona a questão do tempo que como ele influencia os lançamentos do grupo.

Figura 55: Ilustração por Carlos Cavaleiro.



Fonte:  
<https://www.behance.net/user/?username=carloscavaleiro&fbclid=IwAR0SBIZDEIUjO3kAKLwqz3SOGmO9canRi8-04TR8eRCDSzk8zqZy3VNI3WY>

Figura 56: *Iamamiwhoami* para a revista *BULLET* (2011).



Fonte:  
<http://bulletmedia.com/article/iamamiwhoami/>

<sup>56</sup> Uma entrevista incompreensível. (Tradução nossa) disponível em: <http://bulletmedia.com/article/iamamiwhoami/>



Na Figura 57 vemos uma ilustração do designer gráfico brasileiro Rodney Junior que fez uma arte inspirada no clipe de "y", onde Jonna Lee segura uma lâmpada sobre sua cabeça.



Figura 57: Ilustração por Rodney Junior. Captura de tela do Instagram pessoal do designer.

Fonte:  
<https://www.instagram.com/rodneitjr/>

O *iambountyfan* tem reunido diversos trabalhos de fãs dedicados desde o início, criaram também um projeto chamado "ECHOS FROM OUR PAST" que eles descrevem em seu site oficial: "celebrate iamamiwhoami and ionnalee's artistic legacy with a tribute project in the making - our biggest and most ambitious yet"<sup>57</sup>. Para celebrar o aniversário de Jonna Lee em 2019, eles lançaram esse trabalho que revisita:

[...] the seminal audiovisual series 'bounty', a proper artistic rebirth sprung from necessity, with the aid of some of the most valued artists in our community in order to retell the 'tales of bounty' with a genuine artistic twist<sup>58</sup>. (IAMBOUNTYFAN, 2019).

A ilustradora Anouk van der Meer dos Países Baixos contribuiu com artes para a capa do álbum digital<sup>59</sup> que leva o mesmo nome deste projeto interativo. A Figura 58 mostra a capa mostra Jonna Lee sentada em um trono que foi mostrado no clipe de "y", várias folhas *offset* (um dos signos e elementos principais dessa fase do projeto), o gato preto que aparece em praticamente todos os vídeos, os morangos dos *preludes*, a coroa

<sup>57</sup> Celebrar o legado artístico de *iamamiwhoami* e *ionnalee* com um projeto tributo em construção - nosso maior e mais ambicioso até agora. (Tradução nossa) disponível em: <https://iambountyfan.com/tagged/echoes>

<sup>58</sup> A série audiovisual seminal '*bounty*', um conveniente *revival* artístico que surgiu da necessidade, com a ajuda de alguns dos artistas mais estimados de nossa comunidade, a fim de recontar os '*tales of bounty*' (contos de *bounty*) com um genuíno toque artístico. (Tradução nossa) texto retirado do *Instagram* do fã clube: <https://www.instagram.com/p/B3KK2vkBXv0/>

<sup>59</sup> Disponível em: <https://iambountyfan.bandcamp.com/album/tales-of-bounty-echoes-from-our-past>

de "t", etc. A contracapa nos relembra a referência ao mito da mandrágora já que mostra Lee dentro de um vaso de plantas.

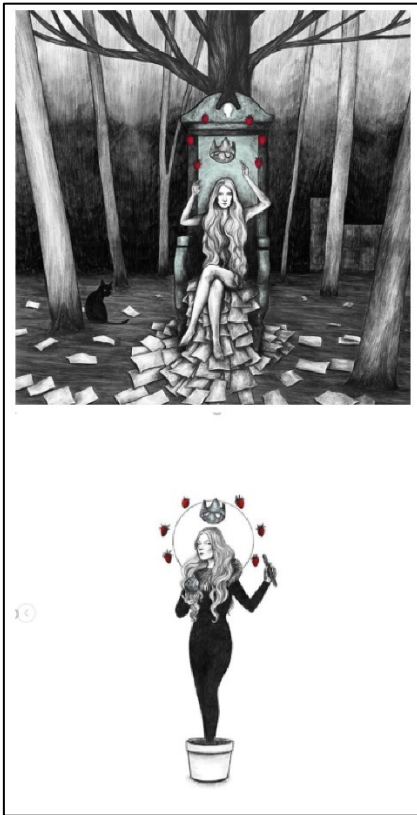


Figura 58: Capa e contracapa do álbum digital *tales of bounty - ECHOES FROM OUR PAST* -.

Fonte:

[https://www.behance.net/anoukvdm?fbclid=IwAR0FKI6ucnIng5ClfVSc\\_LNcir4cKlw14aewBpGXbFYAqIAuKWYTk62n-cQ](https://www.behance.net/anoukvdm?fbclid=IwAR0FKI6ucnIng5ClfVSc_LNcir4cKlw14aewBpGXbFYAqIAuKWYTk62n-cQ)

O designer gráfico Chris (nome que consta em sua conta pessoal no *Instagram*)<sup>60</sup> publicou em seu *Tumblr* um projeto de um novo livreto para acompanhar o álbum *bounty*.

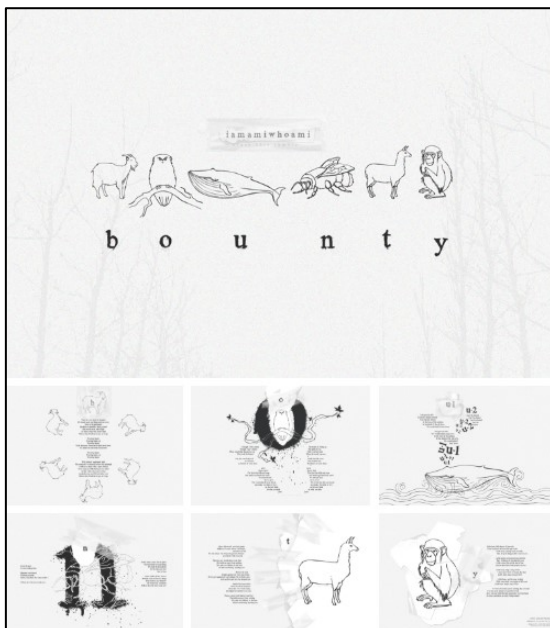


Figura 59: Um novo livreto para *bounty* por Chris (2012).

Fonte:

<https://erase-this.tumblr.com/post/19802585566/iamamiwhoami-bounty-digital-booklet-here-is>

<sup>60</sup> Disponível em: [https://www.instagram.com/chrs\\_r/](https://www.instagram.com/chrs_r/)

Um grande referencial para a montagem do primeiro projeto de disco-objeto (ITCC) pode ser visto no "Catálogo de exposição para crianças" design de "Joanne Stockham" segundo o livro "Templates Para Design Gráfico e Design de Embalagens" de Luke Herriott:

Para despertar o interesse e ganhar a compreensão das crianças visitantes de uma exposição de arte conceitual, a artista Joanne Stockham criou este cubo mágico em papel-cartão que as orienta dentro da galeria e as estimula a examinar e fazer perguntas sobre diversas peças de arte. (HERRIOTT, 2010).

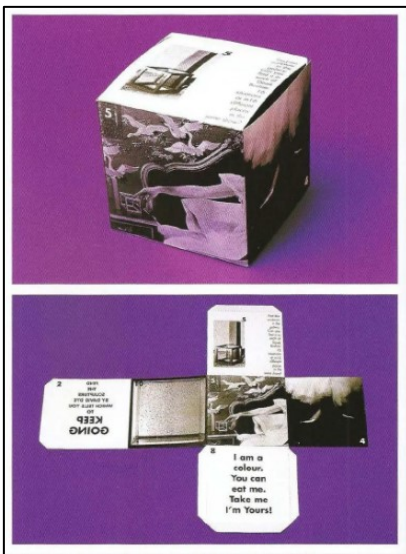


Figura 60: "Catálogo de exposição para crianças" por "Joanne Stockham". Imagem digitalizada (escaneada) do livro "Templates Para Design Gráfico e Design de Embalagens" de Luke Herriott.

Fonte: HERRIOTT, Luke. *Templates Para Design Gráfico e Design de Embalagens*. Tradução Mariana Belloli. Porto Alegre: Bookman, 2010.

## 6.5 O Projeto

Como já mencionado anteriormente, a ideia para um projeto de novo disco, ou melhor dizendo, um novo formato de edição física do *bounty* (2010) surgiu organicamente a partir dos conceitos simples que fazem parte do universo *iamamiwhoami*. Em seus três álbuns, três cubos foram utilizados como um símbolo representativo de cada série. Sabemos que *bounty* é representado pelo cubo branco e também que os primeiros vídeos do canal do grupo no *YouTube* foram os *preludes*. Cada vídeo continha um animal desenhado com o seu som característico representando alguma letra do nome de *bounty*, onde: a cabra representaria a letra b, a coruja a letra o, a baleia a letra u, a abelha a letra n, a lhama a letra t e o macaco a letra y. Sete outros vídeos foram postados no canal com as respectivas letras intitulado cada um, como vimos anteriormente, os vídeos de "u-1" e "u-2" são uma espécie de irmãos.

Desde o início eu sabia que o projeto deveria ser algo que correspondesse a grandeza conceitual de *iamamiwhoami*, e que deveria remeter totalmente aos trabalhos do grupo. Pensando

nisso, decidi dividir o álbum em seis partes, ou seja, em seis discos. Agrupei músicas que são *singles* oficiais, juntamente com versões alternativas, versões ao vivo e ao correspondente *prelude* de modo que cada disco contasse com seis faixas. O último disco contém a faixa "y" e suas outras versões, como ainda faltaria espaço para as músicas "; John" e "clump" que também fazem parte do álbum, optei por planejar esse disco como duplo, onde cada face teria um lado com as músicas de "y" e no outro com as restantes.

As músicas têm seus devidos direitos autorais, então este se trata de um projeto hipotético onde não poderei reproduzir oficialmente os discos. Algumas músicas foram preenchidas fazendo sentido ao meu ponto de vista sobre o projeto, agrupando-se bem umas às outras. A maioria das versões ao vivo são retiradas do *IN CONCERT*. Tudo ficou em inglês pois é um projeto que visa poder ser um produto oficial da *TWIMC*.

Uso o ponto de interrogação na abertura do projeto, como referência a famosa carta misteriosa do projeto enviada ao escritor da *MTV* James Montgomery, contendo fios de cabelo loiros juntamente com os animais dos *preludes*. Acredito que a interrogação é parte da essência de *iamamiwhoami* que sempre se manteve num status de grande indagação e mistério. No Swedish Grammy Award 2011, *iamamiwhoami* ganhou o prêmio Innovator of the year, uma mulher desconhecida (não era Jonna Lee) sobe ao palco para receber o prêmio e entrega um envelope contendo uma folha branca dentro, nela estava apenas um ponto de interrogação.

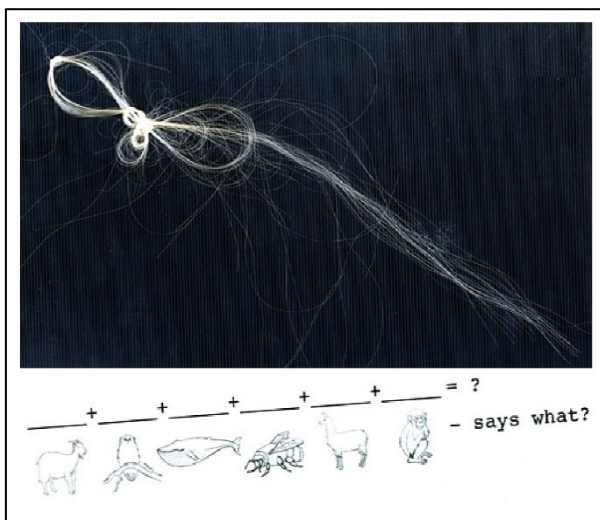


Figura 61: Fragmentos da carta misteriosa enviada a James Montgomery.  
Fonte:  
<http://iamamiwhoamibr.blogspot.com/p/entenda-o-projeto-parte-i.html>

Abaixo seguem as listas com as faixas que cada disco vai conter:

**Disco um "b", a cabra:**

- 1- "Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12"
- 2- "b"
- 3- "IN CONCERT; b"
- 4- "b by Tara Busch"
- 5- "b by 2020k"
- 6- "KONSERT;B"

**Disco dois "o", a coruja:**

- 1- "9.1.13.669321018"
- 2- "o"
- 3- "IN CONCERT; o"
- 4- "o by Adrian Lux"
- 5- "o by B.B. Park"
- 6- "KONSERT; o"

**Disco três "u", a baleia:**

- 1- "9.20.19.13.5.723378"
- 2- "u-1 ; u-2"
- 3- "IN CONCERT; u-2 ; KONSERT; u"
- 4- "u by The Blacksmoke Organisation"
- 5- "u by Khonnor"
- 6- "LIKE HELL by ionnalee"

**Disco quatro "n", a abelha:**

- 1- "13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110"
- 2- "n"
- 3- "IN CONCERT; n"
- 4- "n by Eineinmeier"
- 5- "n by dRichter"
- 6- "n - isolation live in Ödeshög"

**Disco cinco "t", a lhama:**

- 1- "15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155"
- 2- "t"
- 3- "IN CONCERT; t"
- 4- "CONCERT IN BLUE; t"
- 5- "t by Tele Tele"
- 6- "t; instrumental"

**Disco seis, lado 1 "y", o macaco:**

- 1- "23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383"
- 2- "y"
- 3- "IN CONCERT; y ; CONCERT IN BLUE; y ; KONSERT; y"
- 4- "y by by Zoo Brazil"
- 5- "y by Moby"
- 6- "y by Brodinski"

**Disco seis, lado 2 "?:**

- 1- "; john"
- 2- "clump"
- 3- "KONSERT; john – with Tungorna"
- 4- "long ; john (KRONOLOGI version); telesvar"
- 5- "gone by ionnalee"
- 6- "IN CONCERT; . ; shadowshow"

Sobre a realidade aumentada: *Aria* é basicamente uma plataforma digital para comunicação em Realidade Aumentada (RA). Sobre esse sistema, acrescenta-se virtualmente, peças ou itens produzidos digitalmente, dando uma ideia de que as partes estão conectadas (AZUMA, 2001, apud DUARTE, 2006). Segundo Manuel Maria Costa, a RA "traz para o espaço do usuário o cenário virtual, permitindo que este o manipule com as mãos ou algum dispositivo simples" (BRANCO, 2013). Ou seja, nada mais é do que a união do mundo material com os objetos virtuais. E então escolhi *Aria* e a RA como meio de ligar meu projeto ao mundo digital, onde *iamamiwhoami* habita. Este serviço vem para melhorar a qualidade de vida segundo a plataforma:

*Aria the AR Platform is a cutting edge augmented reality platform, the broadcaster of a new reality. We are also a creative agency. We can design together the best Augmented reality experience supported by Alkanoids the renowned Milan based motion design studio. We want to support all artistic projects, all the students, content creators, brands and institutions. Let's design the future together, let's broadcast a new reality*<sup>61</sup>. (ARIA, 2019).

Apresentei o primeiro trabalho (ITCC) entregue em CD para a banca examinadora com encarte onde a capa funciona em RA, pelo aplicativo *Aria*. Na figura x você também confere a arte que serve como base para esta experiência. O aplicativo está disponível para usuários de celulares com sistema *iOS* e *Android* (versão *beta*). Então basta baixar e instalar o aplicativo, seguir os passos onde ao apontar a câmera na imagem se inicia a realidade aumentada.

---

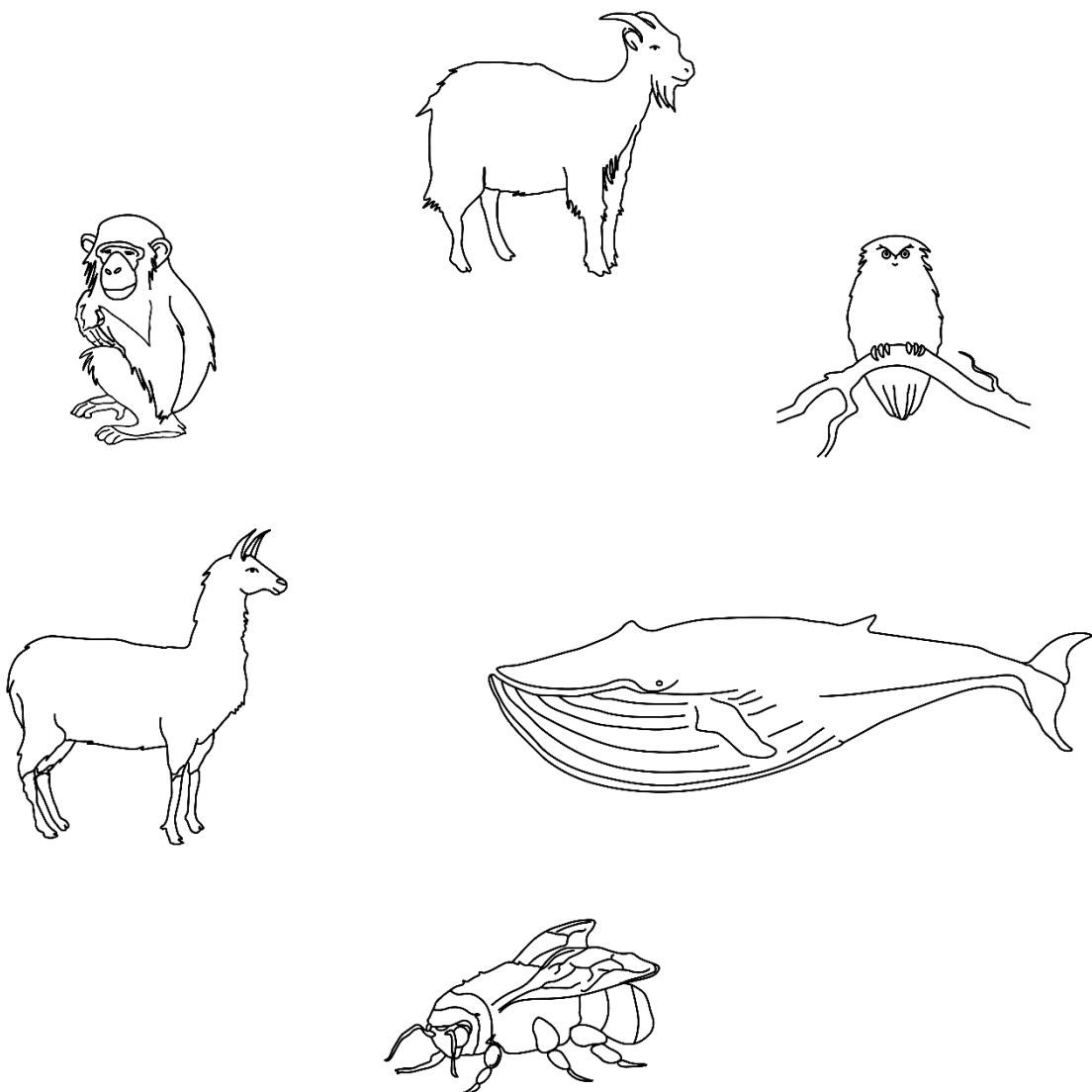
<sup>61</sup> "*Aria the AR Platform*" (a plataforma AR) é uma plataforma de realidade aumentada de ponta, emissora de uma nova realidade. Também somos uma agência criativa. Podemos projetar juntos a melhor experiência de realidade aumentada com auxílio do Alkanoids, o renomado estúdio de *motion design* (design em movimento) de Milão. Queremos apoiar todos os projetos artísticos, todos os alunos, criadores de conteúdo, marcas e instituições. Vamos projetar o futuro juntos, vamos transmitir uma nova realidade.



Figura 62: Logo do aplicativo. Captura de tela do site oficial.

Fonte: <https://www.ariaplatform.com/>

Figura 63: Imagem em Realidade Aumentada. Use o aplicativo.

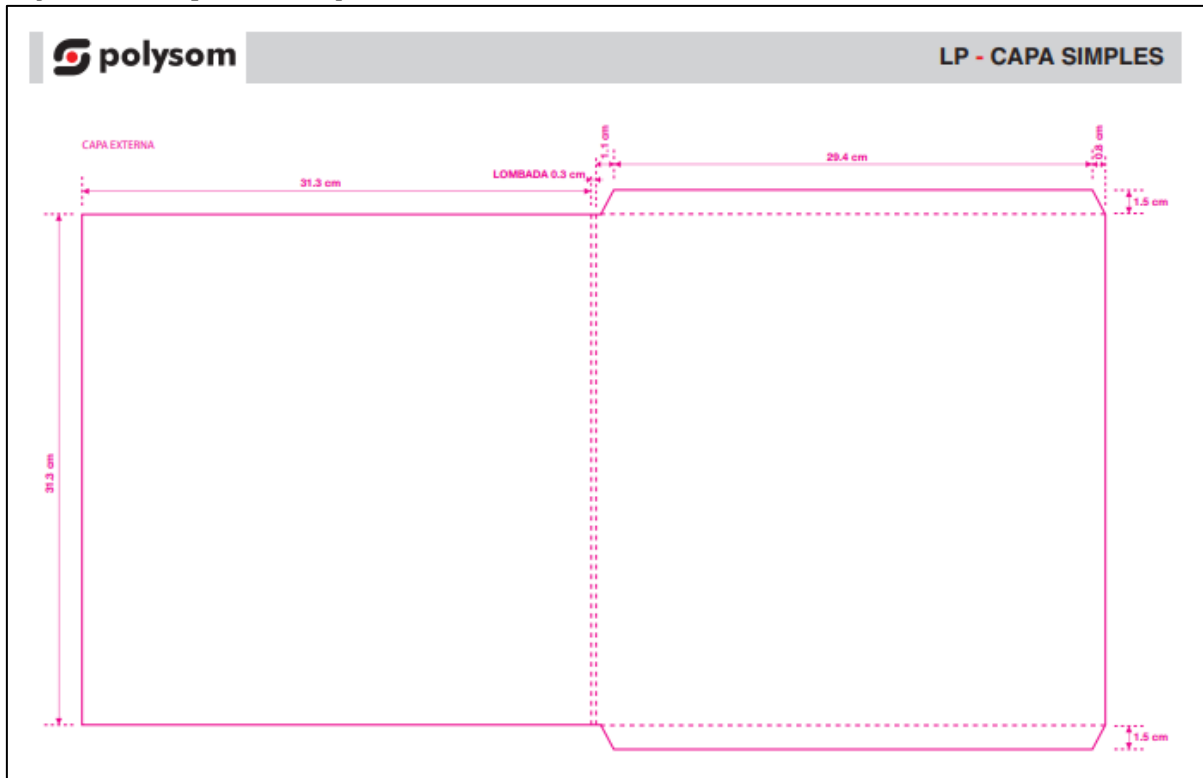


Fonte: Elaborado pelo autor com base nos desenhos dos *preludes*.

## 6.6 Conclusão

Utilizei o modelo de capa fornecido pela *Polysom* para definir as medidas de cada capa.

Figura 64: *Layout* de capa de disco.



Fonte: <http://polysom.com.br/site/vinil-materias-graficos/>

Acredito que qualquer grande fã deste coletivo se encantaria com um produto como este, já que ele transmite e conecta diretamente com os conceitos artísticos destes artistas. A estética visual para o design gráfico é limpa, *clean*, mínima, mas com um novo toque acrescentando elementos para identificação entre outras funções. Ao colocar formatos como CD e DVD em conjunto com os discos o projeto ganha mais dinamismo e aumenta-se o valor que o produto teria, tanto sentimental quanto financeiro, pois pode se dizer que o produto é único. Imaginei até que se fosse verdade, poderiam estar disponíveis ao público apenas seis unidades, onde os fãs mais fervorosos teriam acesso a compra, seja por meio de presença física ou na loja *online* da TWIMC.



## REFERÊNCIAS

### Referências Bibliográficas

CEIA, Aurelindo. Influências e continuidade da obra de Sebastião Rodrigues. 1ª edição. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes, 2007.

ECO, Umberto. Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 10. ed. rev. e ampl São Paulo: Perspectiva, 2015. 348 p. (Debates, 4. Estética).

JONES, Hollin. Music Projects with Propellerhead Reason: Grooves, Beats and Styles from Trip Hop to Techno. 1ª edição. Trowbridge, Reino Unido: PC Publishing, 2006.

CORREA, M. Pio (Manoel Pio). Dicionario das plantas uteis do Brasil e das exóticas cultivadas. [Rio de Janeiro]: Instituto Brasileiro de Desenvolvimento Florestal, 1969- . 6v., il.

EWERS, Hanns Heinz. Alraune. 1ª edição. Nova York, EUA: John Day Company (1929).

FREIRE, Cristina. Arte conceitual. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006. 81 p., 18 cm. (Arte +).

MEGGS, Philip B. História do design gráfico. São Paulo: CosacNaify, 2009. 717 p., il., 26 cm. Inclui bibliografia e índice.

ARNHEIM, Rudolf. Cinema como arte: as técnicas da linguagem audiovisual. Rio de Janeiro: Muiraquitã, 2012. 296 p., il., 24 cm.

PEDROSA, Mário. Mundo, homem, arte em crise. São Paulo: Perspectiva, 1975. 321 p. (Debates, 106. Arte).

GOODING, Mel. Arte abstrata. São Paulo: CosacNaify, 2002. 96 p., il., 24 cm. (Movimentos da arte moderna).

VICENS, Frances. ARTE abstrata e arte figurativa. Rio de Janeiro: Salvat, 1979. 143 p., il. (Biblioteca Salvat de grandes temas, 7).

MONTANER, Josep Maria. As formas do século XX. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2002. 263p., il. Inclui bibliografia e índice.

MARCOS, Javier Rodrigues; ZABALBEASCOA, Anatxu; Minimalismos. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2001. 144p., il. color.

BATCHELOR, David. Minimalismo. São Paulo: CosacNaify, 1999. 80 p., il, 24 cm. (Movimentos da arte moderna). Inclui bibliografia e índice.

COTRIM, Cecilia; FERREIRA, Glória. Escritos de Artistas: anos 60/70. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2006.

ALMEIDA, Antônio José Alves. Cenografia e maquinaria teatral. Recife: Fundação de cultura cidade do Recife, 1999. 52 p., il. (Malungo, v.1).

MANTOVANI, Anna. Cenografia. São Paulo: Ática, 1989. 96 p., il., 18 cm. (Princípios, 177).

BASSI, Carolina; VIANA, Fausto. Traje de cena, traje de folgado. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014. 351 p., il.

WOOD, Paul. Arte conceitual. São Paulo: CosacNaify, 2002. 80 p., il., 23 cm. (Movimentos da arte moderna)

FREIRE, Cristina. Arte conceitual. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006. 81 p., 18 cm. (Arte +).

ELLCOTT, Candace; RONCARELLI, Sarah. Design de embalagem: 100 fundamentos de projeto e aplicação. São Paulo: Blucher, 2010. 208 p., il., 27 cm.

HERRIOTT, Luke. Templates para design gráfico e design de embalagens. Porto Alegre: Bookman, 2010-2011. 2 v., il. + 1 CD-ROM.

GURGEL, Floriano do Amaral. Administração da embalagem. São Paulo: Thomson Learning, c2007. xiv, 358 p., il.

MESTRINER, Fabio. Design de embalagem: curso avançado. 2. ed. rev. e atual São Paulo: Prentice Hall, 2005. 178 p., il. color.

LANGE, Larry. The Beatles Way: Fab Wisdom for Everyday Life. Nova York (EUA): Aria Books, 2001.

#### **Artigos da internet**

QUINES, Sarah Oliveira. Admirável vinil novo: o retorno dos discos na era do mp3. Contemporânea (Rio de Janeiro), 2012. Disponível em <[http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed\\_20/contemporanea\\_n20\\_06\\_QUINES.pdf](http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_20/contemporanea_n20_06_QUINES.pdf)> Acesso em: 13/11/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. iamamiwhoami. TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/artist/105794-iamamiwhoami>> Acesso em: 02/08/2019.

LEEDHAM, Robert. IAMAMIWHOAMI // INTERVIEW. London in Stereo, 2014. Disponível em <<https://www.londoninstereo.com/iamamiwhoami-interview/>> Acesso em: 02/08/2019.

LANDOLI, Kathy. The Elusive Genius of iamamiwhoami. MTV IGGY 2012. Disponível em <[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The\\_Elusive\\_Genius\\_of\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/The_Elusive_Genius_of_iamamiwhoami)> Acesso em: 5/08/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. WAVE. TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/artist/105815-wave>> Acesso em: 06/08/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. ionnalee. TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/artist/105795-ionnalee>> Acesso em: 05/08/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. Barbelle. TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/artist/105796-barbelle>> Acesso em: 05/08/2019.

LEXICO. Dictionary: Viral, 2019. Disponível em <<https://www.lexico.com/en/definition/viral>> Acesso em: 14/08/2019.

MONTGOMERY, James. Who's Behind 'Iamamiwhoami' Viral Clips? Not Christina Aguilera... Lady Gaga, Goldfrapp, Mgmt, Trent Reznor

Suspected As Source Of Mysterious Youtube Clips, 2010. Disponível em <<http://www.mtv.com/news/1630492/whos-behind-iamamiwhoami-viral-clips-not-christina-aguilera/>> Acesso em: 14/08/2019.

Kitroeff, Natalie. Why That Video Went Viral, 2014. Disponível em <<https://www.nytimes.com/2014/05/20/science/why-that-video-went-viral.html>> Acesso em: 29/08/2019.

MONTGOMERY, James. Iamamiwhoami Makes Contact, Sends MTV News a Package, 2010. Disponível em <<http://www.mtv.com/news/2578011/iamamiwhoami-mail/>> Acesso em: 29/08/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. Releases (bounty). TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/release/141407-iamamiwhoami-bounty>> Acesso em: 02/09/2019.

MCKNIGHT, Connor. Bloggers (Possibly) Crack 'IAMAMIWHOAMI' Mystery, 2010. Disponível em <<https://www.billboard.com/articles/columns/viral-videos/958935/bloggers-possibly-crack-iamamiwhoami-mystery>> Acesso em: 02/09/2019.

BAIN, Becky. "Iamamiwhoami" Mystery Artist Revealed—We Think, 2010. Disponível em <[https://www.idolator.com/5446862/iamamiwhoami-mystery-artist-revealed-we-think?chrome=1&Exc\\_D\\_LessThanPoint002\\_pl=1](https://www.idolator.com/5446862/iamamiwhoami-mystery-artist-revealed-we-think?chrome=1&Exc_D_LessThanPoint002_pl=1)> Acesso em: 17/09/2019.

AMO, Sergio del. Trying to Lift the Veil of Mystery Off iamamiwhoami, 2012. Disponível em <[https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying\\_to\\_Lift\\_the\\_Veil\\_of\\_Mystery\\_Off\\_iamamiwhoami](https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Trying_to_Lift_the_Veil_of_Mystery_Off_iamamiwhoami)> Acesso em: 24/09/2019.

YAU, Alex. Iamamiwhoami: 'Every Event in our Storyline Has a Purpose', 2012. Disponível em <<http://diymag.com/archive/iamamiwhoami-every-event-in-our-storyline-has-a-purpose>> Acesso em: 04/10/2019.

PHARES, Heather. AllMusic Review by Heather Phares (iamamiwhoami-bounty), 2019. Disponível em <<https://www.allmusic.com/album/bounty-mw0002531896>> Acesso em: 04/10/2019.

GEFFEN, Sasha. Iamamiwhoami - bounty, 2017. Disponível em <<https://consequenceofsound.net/2013/06/album-review-iamamiwhoami-bounty/>> Acesso em: 07/10/2019.

SILVA, Arthur. A Genialidade por trás de iamamiwhoami, 2015. Disponível em <[http://obviousmag.org/arthur\\_silva/2015/a-genialidade-de-iamamiwhoami.html](http://obviousmag.org/arthur_silva/2015/a-genialidade-de-iamamiwhoami.html)> Acesso em: 07/10/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. Releases (IN CONCERT). TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/release/141389-iamamiwhoami-in-concert>> Acesso em: 07/10/2019.

COWORKINGBRASIL.ORG. Sobre, 2019. Disponível em <<https://coworkingbrasil.org/como-funciona-coworking/>> Acesso em: 17/10/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. About (sobre). TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/about>> Acesso em: 17/10/2019.

SAWDEY, Evan. In Due Order: An Interview with iamamiwhoami, 2012. Disponível em <<https://www.popmatters.com/163513-in-due-order-an-interview-with-iamamiwhoami-2495813664.html>> Acesso em: 17/10/2019.

MEDIUM. That's WHY: Álbum Visual, 2016. Disponível em <<https://medium.com/tend%C3%Aancias-digitais/o-%C3%Allbum-visual-8e24992e3b0e>> Acesso em: 20/10/2019.

BULLETT. An Inscrutable Interview with iamamiwhoami, 2011. Disponível em <<http://bulletmedia.com/article/iamamiwhoami/>> Acesso em: 24/10/2019.

MOREIRA, Susanna. Como a luz pode transformar o espaço? Conheça a obra do artista Dan Flavin, 2019. Disponível em <[https://www.archdaily.com.br/br/924214/como-a-luz-pode-transformar-o-espaco-conheca-a-obra-do-artista-dan-flavin?ad\\_medium=gallery](https://www.archdaily.com.br/br/924214/como-a-luz-pode-transformar-o-espaco-conheca-a-obra-do-artista-dan-flavin?ad_medium=gallery)> Acesso em: 24/10/2019.

THISPAPER. Interview: Iamamiwhoami, 2012. Disponível em <<https://iamamiwhoami.fandom.com/wiki/Interview>> Acesso em: 25/20/2019.

ARIA. Sobre, 2019. Disponível em <<https://www.ariaplatform.com/>> Acesso em: 03/11/2019.

TO WHOM IT MAY CONCERN.. SHOP. TWIMC, 2019. Disponível em <<https://towhomitmayconcern.cc/shop>> Acesso em: 03/11/2019.

CAMBRIDGE DICTIONARY. Dictionary: Single, 2019. Disponível em <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/single>> Acesso em: 03/11/2019.

DISCOGS. True Colors: What You Should Know About Black vs. Colored Vinyl, 2019. Disponível em <<https://blog.discogs.com/en/true-colors-black-or-colored-vinyl/>> Acesso em: 05/11/2019.

VARGAS, Herom. Capas de disco da gravadora Continental nos anos 1970: música popular e experimentalismo visual, 2013. Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia. Disponível em <[http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/753/2/2013\\_7\\_Capas%20de%20disco%20da%20gravadora%20Continental%20nos%20anos%201970%200m%C3%Basica%20popular%20e%20experimentalismo%20visual.pdf](http://repositorio.uscs.edu.br/bitstream/123456789/753/2/2013_7_Capas%20de%20disco%20da%20gravadora%20Continental%20nos%20anos%201970%200m%C3%Basica%20popular%20e%20experimentalismo%20visual.pdf)> Acesso em: 05/11/2019.

CAUDURO, Flávio Vinicius. Design e pós-modernidade, 2009. Revista FAMECOS mídia, cultura e tecnologia. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/6326>> Acesso em: 05/11/2019.

FORSAKENORDER. A Closer Look at iamamiwhoami's b Video, 2010. Disponível em <<http://forsakenorder.com/uncategorized/11116/a-closer-look-to-iamamiwhoamis-b-video>> Acesso em: 07/11/2019.

MICROSOFT. Courier New font Family, 2019. Disponível em <<https://docs.microsoft.com/en-us/typography/font-list/courier-new#courier-new>> Acesso em: 07/11/2019.

MANDER. Portfólio: Fever Ray, 2009. Disponível em <<http://www.mander.nu/portfolio/fever-ray/>> Acesso em: 07/11/2019.

4AD. Dead Can Dance, 2019. Disponível em <<https://4ad.com/forewords/dcd/>> Acesso em: 17/11/2019.

IAMBOUNTYFAN. Echoes From our Past, 2019. Disponível em <<https://iambountyfan.com/tagged/echoes>> Acesso em: 17/11/2019.

POLYSOM. Vinil - Materiais Gráficos, 2019. Disponível em <<http://polysom.com.br/site/vinil-materias-graficos/>> Acesso em: 20/10/2019.

### **Monografias, teses, dissertações e artigos**

CRISPIM, Paulo Vitor; OLIVEIRA, Danielle Alves; SOUZA, Eline Isabel. Discos de vinil como artefato de memória e informação: o processo de organização e disseminação do acervo fonográfico do memorial Denis Bernardes (artigo). Archeion Online, 2017. Disponível em <<http://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/60474>> Acesso em: 13/10/2019.

BARROS, Miriam Souto Maior. Narrativa e performance na cibercultura: o fenômeno iamamiwhoami e sua interação com fãs e fandom na internet, 2017. 156 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Jurídicas) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017. Disponível em <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9676>> Acesso em: 15/08/2019.

PAES, Brígida M. Campbell. Arte para uma cidade sensível, 2018, 314 f. Tese de Doutorado - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em <<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27159/tde-12072018-145203/publico/BRIGIDAMOURACAMPBELLPAES.pdf>> Acesso em 17/10/2019.

BETHÔNICO, Jalver Machado. Comunicação visual e comunicação sonora: uma relação semiótica, 1995, 215 f. Dissertação de mestrado - Universidade Federal de Minas Gerais, 1995. Disponível em <<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/BUOS-A4RESO>> Acesso em: 17/10/2019.

HARRISON, Cara. The visual album as a hybrid art-form: A case study of traditional, personal, and allusive narratives in Beyoncé, 2014, 72 f. Tese de mestrado - Lund University (Lund, Suécia), 2014. Disponível em <<http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=4446946&fileOId=4449459>> Acesso em: 25/09/2019.

RENCK, Andrea. Em Busca do Palco Legível: Práticas cenográficas da atualidade e suas denominações, 2016. Artigo para Periódico do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas PPGAC/UNIRIO. Rio de Janeiro, 2016. O Percevejo Online.

RODRIGUES, Cristiano Cezarino. O Campo Ampliado da Teatralidade Performativa da Cenografia Contemporânea, 2016. Artigo para Periódico do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas PPGAC/UNIRIO. Rio de Janeiro, 2016. O Percevejo Online.

SILVA, I. R.; BONILHA, Caroline. Provocações de Ana Mendieta: o corpo e a natureza como objetos de arte. SEMINÁRIO DE HISTÓRIA DA ARTES, v. 1, p. 1, 2018.

REZENDE, André Novaes. Alex Steinweiss: Paradigmas da Criação de Imagens Para Capas de Discos de 78rpm, 2012. (Artigo) Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética, X Edição, 2012. Disponível em <<http://editora.pucrs.br/anais/apcg/edicao10/Andre.Novaes.pdf>> Acesso em: 03/10/2019.

BICKER, João M. F. Belo. Quinze anos antes O design gráfico como prática de clarificação no estúdio FBA, 2014. Tese de Doutorado em Arte Contemporânea. Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, 2014. Disponível em <<file:///C:/Users/300599/Downloads/O%20design%20gr%C3%A1fico%20como%20pr%C3%A1tica%20de%20clarifica%C3%A7%C3%A3o%20no%20est%C3%ADio%20FBA.pdf>> Acesso em: 07/10/2019.

BARBOSA, Talita Bacetti. Pós-modernismo: conceitos e experiências aplicados ao desenvolvimento de um blog interativo. 2013. 147 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013.

OLIVEIRA, Renilda Fátima. Tratamento Técnico, Armazenamento e Conservação de Discos de Vinil, 2009. Trabalho de Conclusão do Curso de Graduação em Biblioteconomia, do Centro de Ciências da Educação da Universidade Federal de Santa Catarina, 2009. Disponível em <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/119775/285489.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 15/11/2019.

DUARTE, Márcio Antonio. O uso de Realidade Aumentada para Medição de Movimentos, 2006. Dissertação de Mestrado em Ciências, UFU, Uberlândia, 2006. Disponível em <<https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/14527/1/MADuarteDISSPRT.pdf>> Acesso em: 15/11/2019.

BRANCO, Manuel M. C. P. Castelo. Realidade Aumentada Como Apoio ao Ensino: Estudo de Caso no uso da Realidade Aumentada Pelos Professores nas Escolas Municipais de Ensino Fundamental de Goiatuba no Estado De Goiás. Dissertação de Mestrado em Sociedade, Tecnologia e Meio Ambiente. Anápolis, 2013. Disponível em <<http://repositorio.aee.edu.br/bitstream/aee/282/1/Manuel%20Maria%20Costa%20Pinto%20de%20Castelo%20Branco.pdf>> Acesso em: 15/11/2019.

### **Revistas**

ALEXANDRE, Discos-objeto. Bizz, São Paulo, Editora Abril, edição especial, maio de 2005.

?





A quem possa interessar.

Parte 2  
TCC  
Projeto

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO  
e DESIGN. CURSO DE DESIGN

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - TCC  
IAMAMIWHOAMI: PROJETO PARA UM BOX SET DA  
SÉRIE AUDIOVISUAL IAMAMIWHOAMI-BOUNTY

PATRICK QUEIROZ FERREIRA  
ORIENTADOR: LUIZ CARLOS DE LAURENTIZ

DEZEMBRO DE 2020

## RESUMO

Este trabalho consiste em uma pesquisa e análise sobre o projeto sueco de audiovisual iamamiwhoami, mais especificamente em sua primeira série chamada "bounty", lançada em 2010 na internet. Estas serão as bases para a criação de meu projeto que conclui minha graduação em design, onde proponho um novo formato de versão física. Optei por produzir um Box Set, que é uma caixa contendo geralmente coletâneas ou demais produtos do mercado cultural. Para isso também pesquisei sobre estes itens e sobre a história do disco de vinil em geral. Me baseando nos resultados dos fatos encontrados e próprias percepções sobre os artistas escolhidos, decido dividir esse debut em seis partes, cada uma contendo os elementos da identidade traçada na pesquisa. Estas partes irão compor o Box juntamente com outros produtos desenvolvidos, findando em um objeto único, um prêmio. (bounty)

Palavras-chave: Iamamiwhoami. Bounty. Box Set.



Discos



b

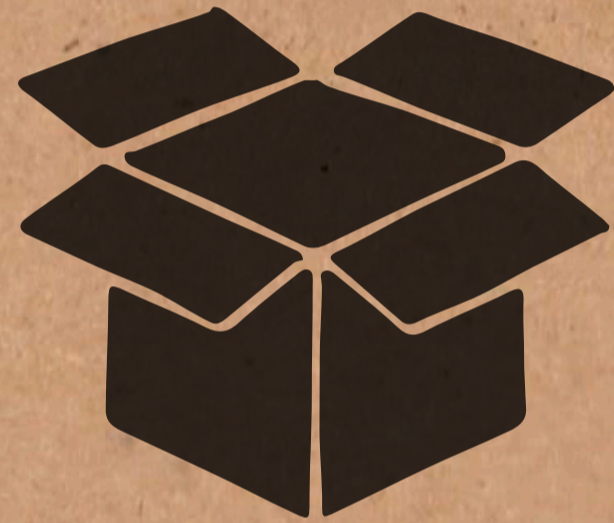
o

u

n

t

y



Box Set



iamamiwhoami  
bounty









i

a m

w e l c o m e

a m

i

i a m

w h o

e d u c a t i o n a l

i t ' s m e

a m

i

m a n d r a g o r a

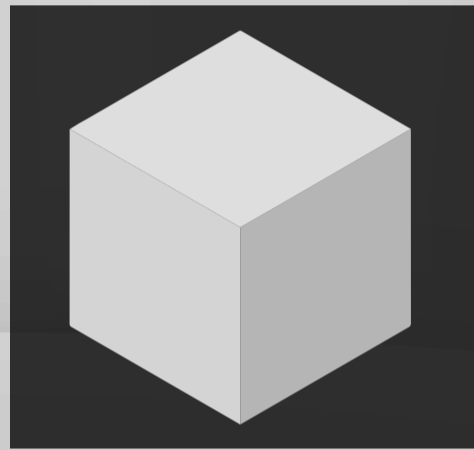
o f f i c i n a r u m



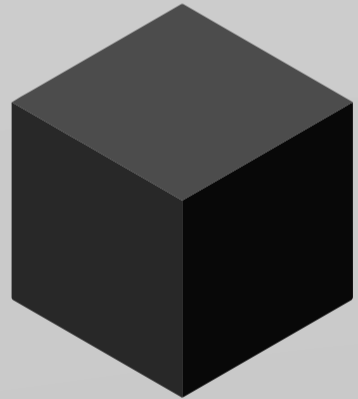


O iamamiwhoami é um projeto audiovisual iniciado em 2009 pela colaboração entre a cantora Jonna Lee, o produtor musical Claes Björklund e pelo cineasta e fotógrafo John Strandh como consta no site da gravadora independente de Lee "To whom it may concern."

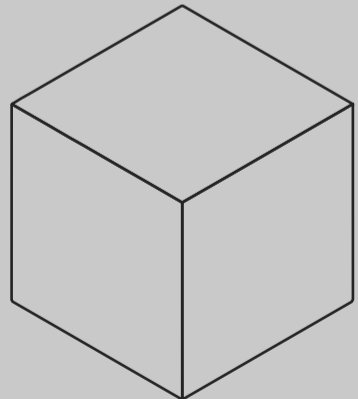
bounty (2010)



kin (2012)



BLUE (2014);

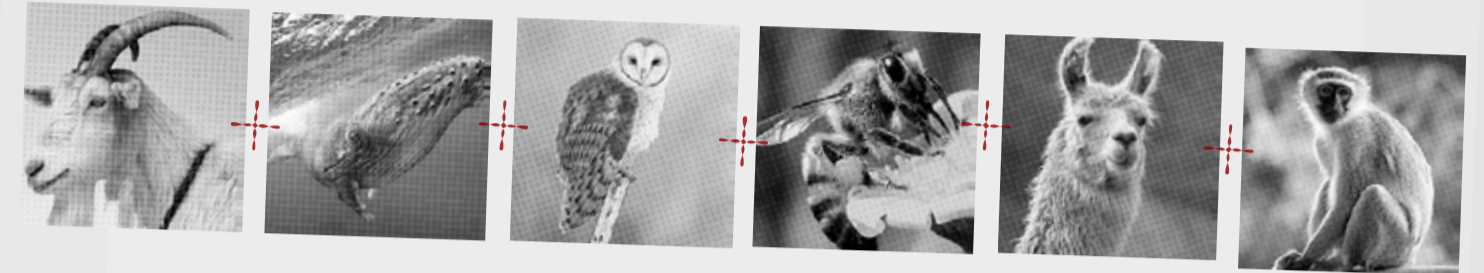


ionnalee [...]

bounty  
preludes (2009)  
quem é  
iamamiwhoami?

jonna lee  
Suécia  
folclore  
nórdico

mandrágora  
repetição do  
número 6  
metal, madeira,  
papel, plástico



= ?

b o u n t y



ionnalee



claes



john



bounty 2009

## PROCESSO

2019 - 2º semestre - apresentação ITCC  
Introdução ao Trabalho de Conclusão do Curso

\*pesquisa (aprovada pela banca)  
poucas alterações para versão final (TCC)

\*projeto inicial (críticas e sugestões)  
ideia: disco-objeto (capa do disco  
se transforma em um objeto/item, no  
meu caso, um cubo branco);  
faltava mais materialidade, criatividade,  
plasticidade e experimentação

2020- 1º semestre - COVID-19

2º semestre - apresentação remota TCC

\*projeto final - Box Set  
dividindo o álbum Bounty em 6 partes  
cada LP contendo uma capa diferente,  
textando minhas habilidades como  
designer; jogos; artes gráficas; outros  
apresentação (PDF) - mockups, edições, etc



Caetano - Transa

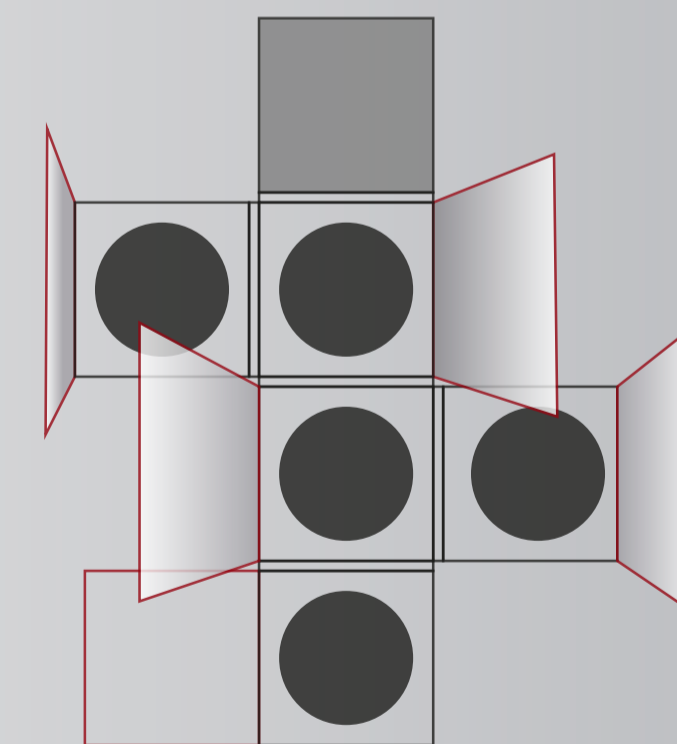
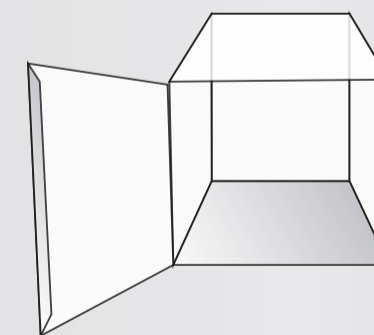
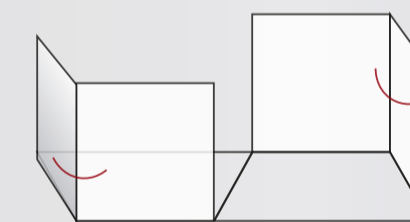
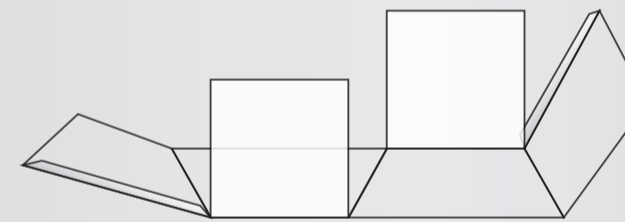
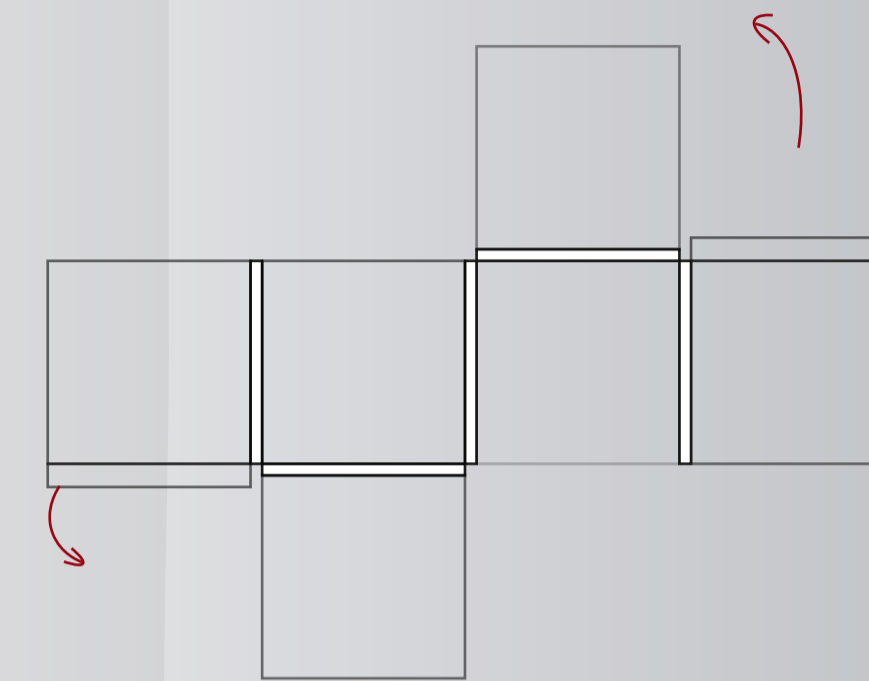
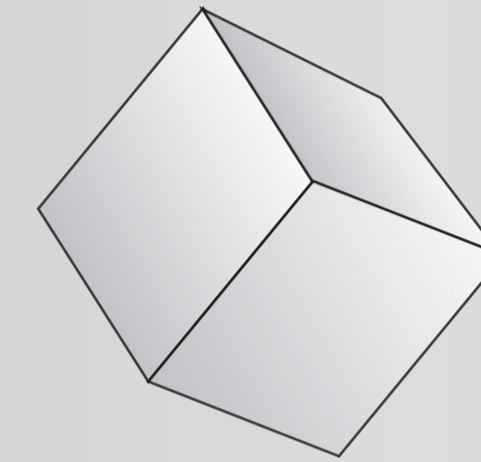


TWIMC



TWIMC

## Primeiro Projeto: Disco-objeto



bounty - cubo branco



discografia



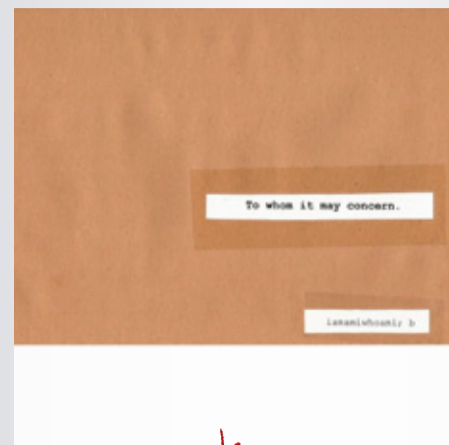
lonnalee (live 2020)

## Projeto final

Objetivo principal:  
um produto com espírito  
da To whom it may concern.  
capaz de transmitir os  
conceitos da série  
audiovisual Bounty.

Parto do princípio:  
discos ou LPs, onde  
irei trabalhar o design  
gráfico (artes gráficas)  
e de produto (embalagem).  
Mantenho a ideia de  
divisão em 6 partes,  
descartando o projeto  
de disco-objeto.  
Agora cada um será  
trabalhado com mais  
ênfase na materialidade,  
plasticidade, etc.  
Também trago outros  
itens como jogos  
e um livro com artes  
gráficas e letras das  
músicas (booklet, livreto)  
Junto tudo isso em uma  
Box Set, cubo.

capas  
(oficiais)  
singles  
e album



b



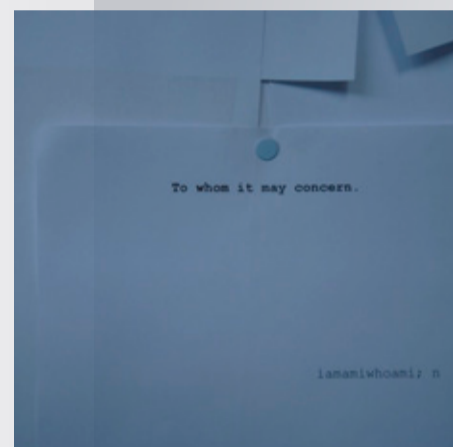
o



u-1



u-2



n



t



y



john



clump



in concert  
(antiga)



in concert  
(atual)



bounty

Trazer os papéis:  
sulfite (office),  
alumínio,  
kraft, papelão,  
plásticos: bolha



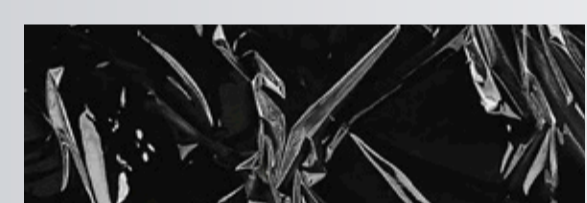
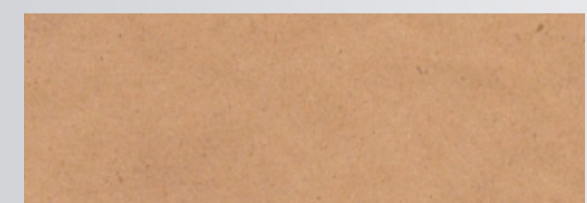
box set - the beatles



box set (the smiths)



box set (depeche mode)

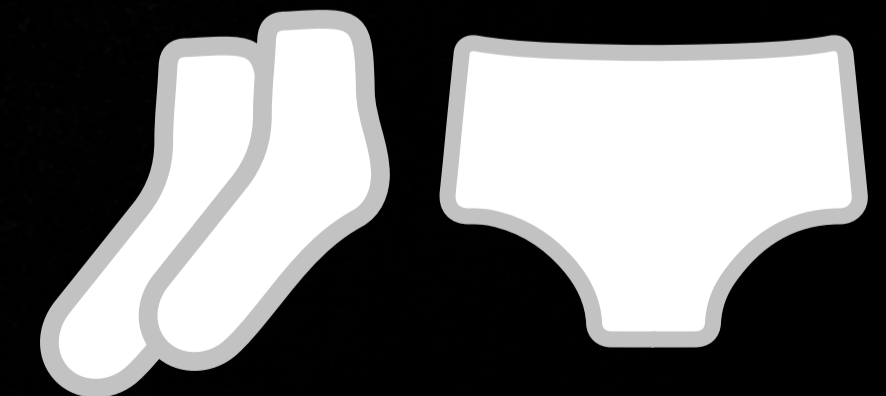
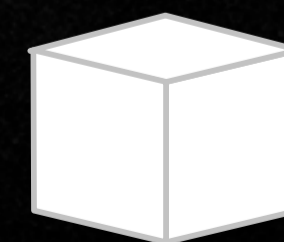
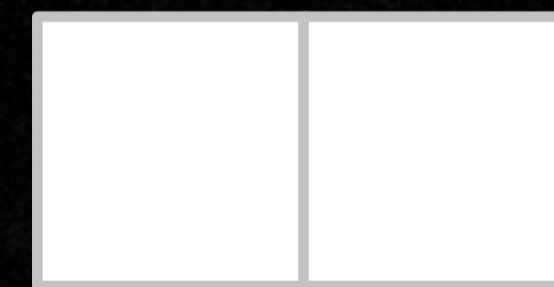
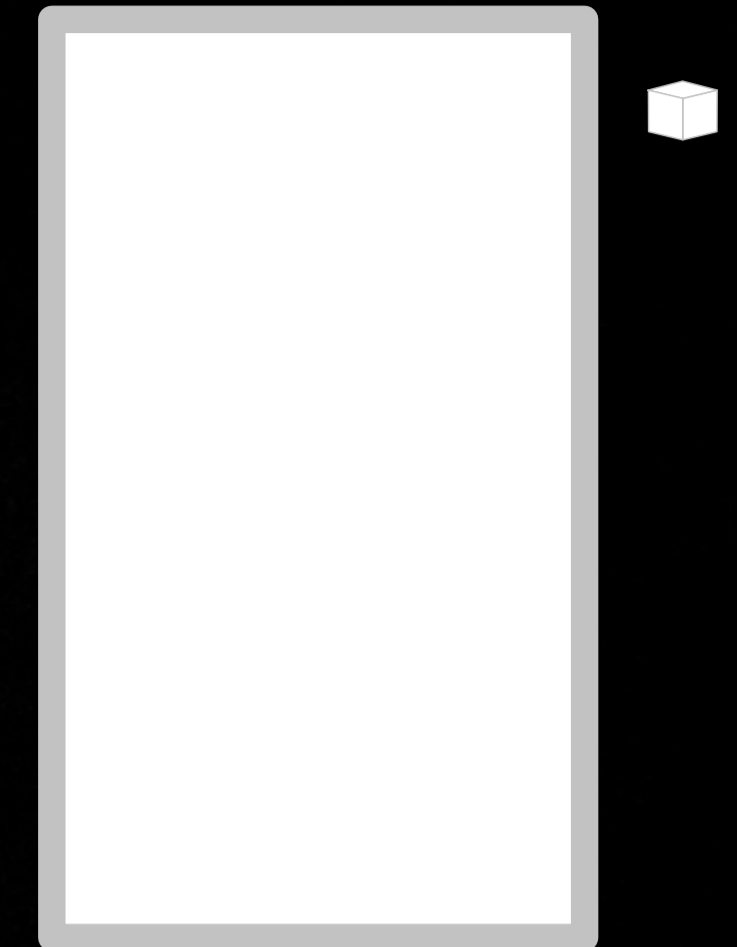
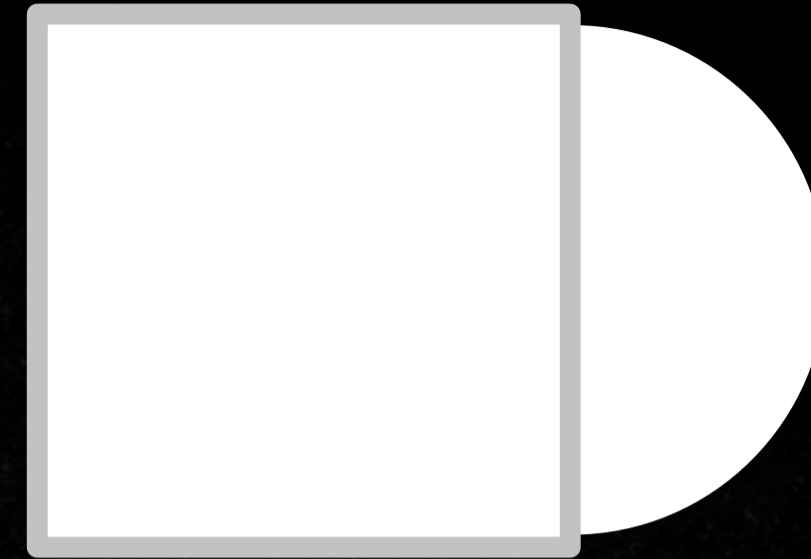
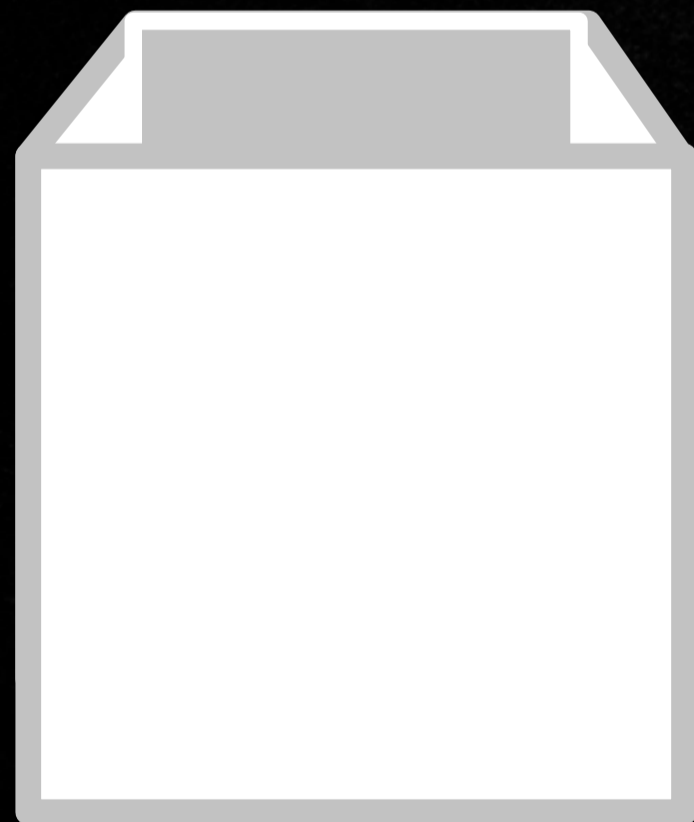




## O PROJETO

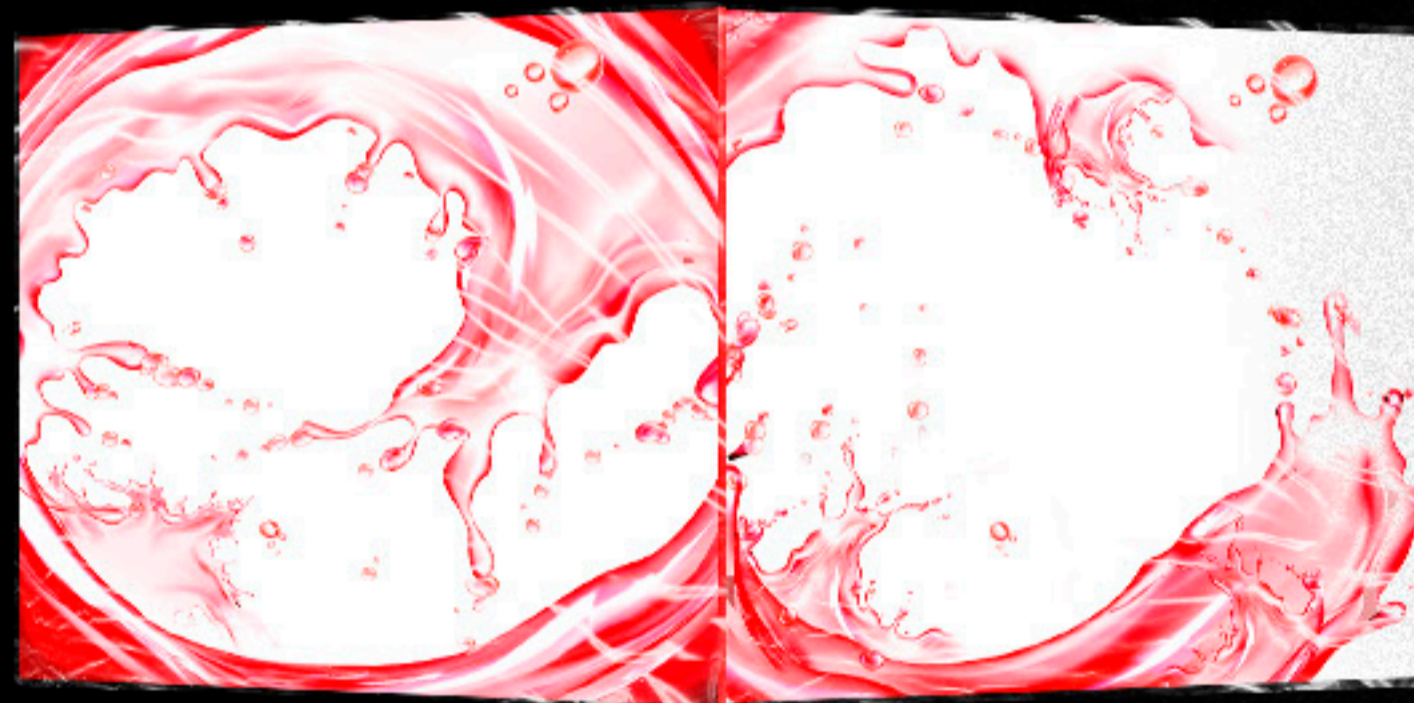
O objeto final é a Box Set, os itens que a compõe estão divididos em:

- 1 - os 6 discos;
- 2 - um livreto contendo artes gráficas e as letras das músicas;
- 3 - um cubo mágico;
- 4 - um jogo de tabuleiro;
- 5 - um kit para montagem de acessórios;
- 6 - um par de meias e cueca.



# Disco 1. b

- 1- Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12
- 2- b
- 3- IN CONCERT; b
- 1- b by Tara Busch
- 5- b by 2020k
- 6- KONSERT;B



Para a capa/embalagem do primeiro disco pensei em algo sensorial. Me lembrei de um porta CDs que meu pai tinha, uma embalagem contendo uma espécie de gel azul. Também encontrei outras referências, e pensei numa capa que armazenasse um líquido bem parecido com o sangue. O sangue simboliza a vida, o início, o parto. Trago este elemento como forma de introdução aos seis discos.

O utilizador poderá brincar com essa capa, podendo apertar, sentir o gel, deitar-se sobre, etc. Referências:



# Disco 2. o

- 1- 9.1.13.669321018
- 2- o
- 3- IN CONCERT; o
- 4- o by Adrian Lux
- 5- o by B.B. Park
- 6- KONSERT; o





Para a capa/embalagem do segundo disco trago uma proposta de textura com o córtex (casca) das árvores. A camada interna (disco) da casca é viva e continua crescendo enquanto a árvore se desenvolve (música). O felogênio contém um tecido chamado floema, que transporta para todas as partes da árvore a seiva elaborada, que é o alimento produzido nas folhas. Então se o primeiro disco simboliza o início da vida, esta capa traduz o desenvolvimento, a alimentação, nutrição.




Disco 3. u

- 1- 9.20.19.13.5.723378
- 2- u-1 ; u-2
- 3- IN CONCERT; u-2 ; KONSERT; u
- 4- u by The Blacksmoke Organisation
- 5- u by Khonnor
- 6- LIKE HELL by ionnalee



To whom it may concern.



Para a capa/embalagem do  
terceiro disco trago o  
produto manufaturado, o industrial,  
o fabricado, a partir da  
matéria orgânica, que foram  
as árvores, se transformando no papel.  
A embalagem é um grande  
envelope, trazendo  
o conhecido papel kraft,  
o conteúdo dessa  
"carta" é o disco.

# Disco 4. n

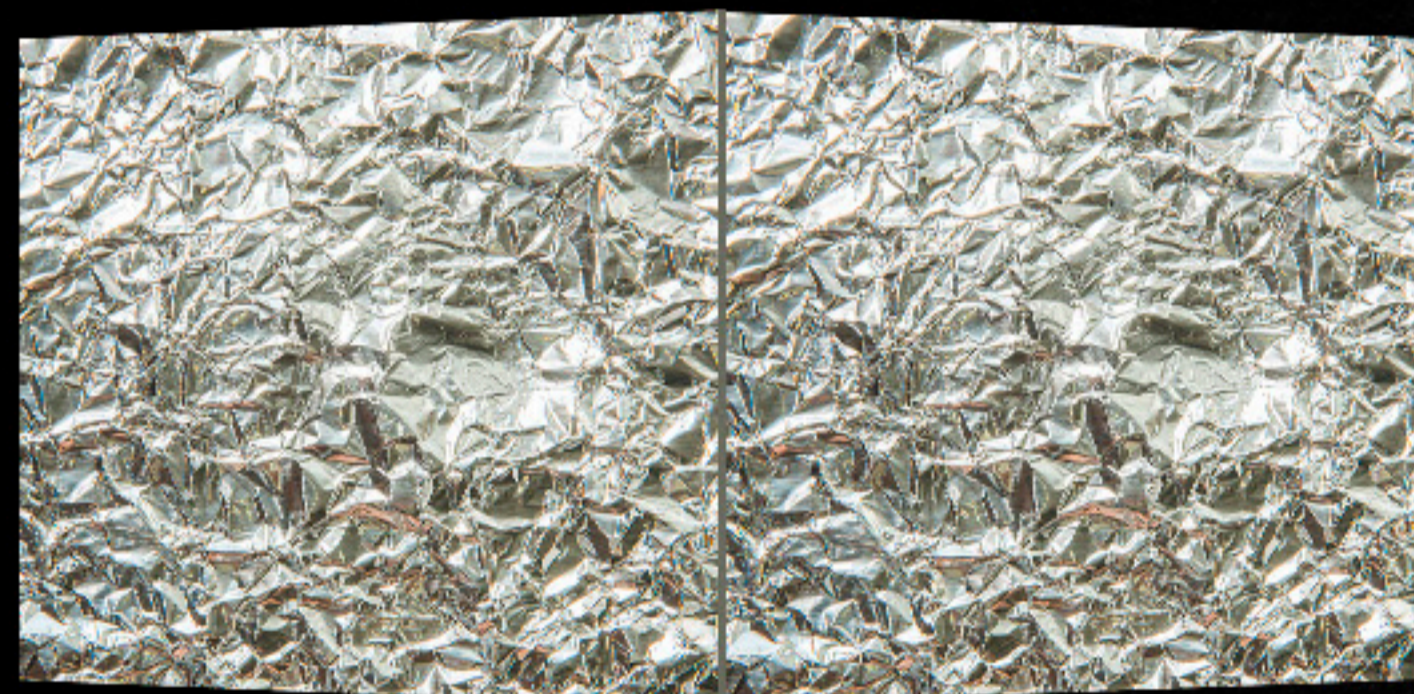
- 1- 13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110
- 2- n
- 3- IN CONCERT; n
- 4- n by Eineinmeier
- 5- n by dRichter
- 6- n - isolation live in Ödeshög



Para a capa/embalagem do quarto disco, embalei o LP numa caixa de papelão. O papelão é muito presente nos vídeos e na estética de bounty. O processo de desenvolvimento continua.

# Disco 5. t

- 1- 15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155
- 2- t
- 3- IN CONCERT; t
- 4- CONCERT IN BLUE; t
- 5- t by Tele Tele
- 6- t; instrumental



Para a capa/embalagem do quinto disco,  
embalei a embalagem em papel alumínio.  
Um dos materiais mais utilizados nos vídeos  
de iamamiwhoami em bounty.  
Esse elemento pode simbolizar uma  
dicotomia entre natureza (metal)  
e industrial (materiais do dia a dia).

# Disco 6. y

## SIDE 1

1- 23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383

2- y

3- IN CONCERT; y ; CONCERT IN BLUE; y ; KONSERT; y

4- y by by Zoo Brazil

5- y by Moby

6- y by Brodinski

## SIDE 2

1- ; john

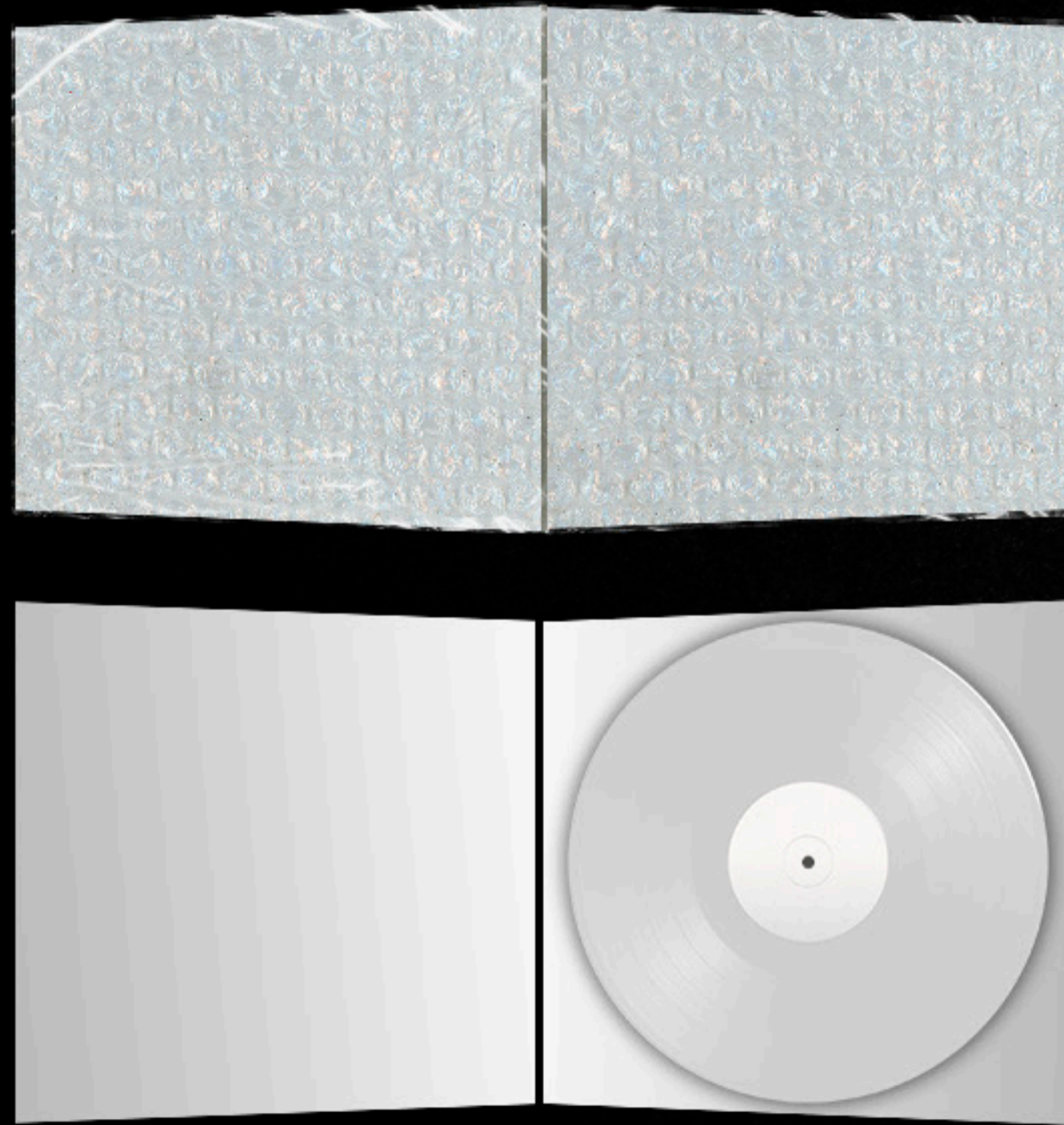
2- clump

3- KONSERT; john - with Tungorna

4- long ; john (KRONOLOGI version); telesvar

5- gone by ionnalee

6- IN CONCERT; . ; shadowshow





Para a capa/embalagem do sexto disco, envolvo a embalagem comum em plástico bolha. Finalmente chegamos na entrega, fase final, o último estágio. Esse material também é muito importante na estética do iamamiwhoami. Pode simbolizar a entrega dos vídeos, o lançamento dos vídeos.

sangue  
início  
parto  
vida  
feto  
ciclo

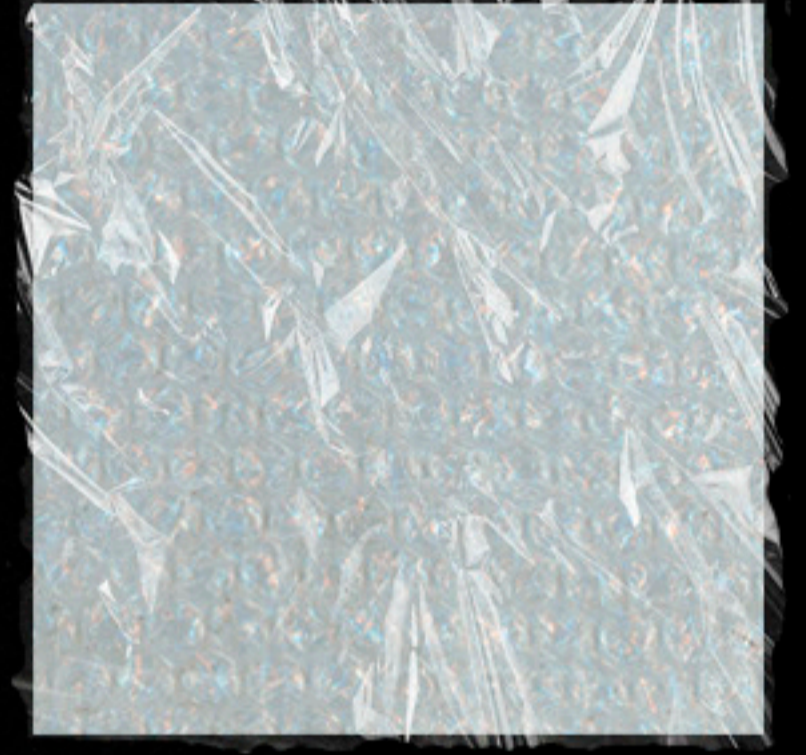
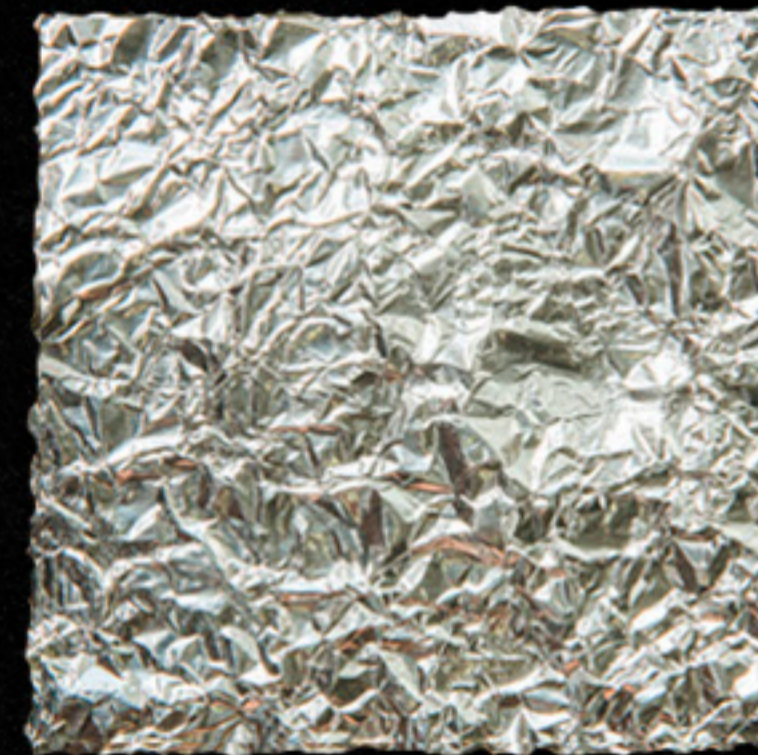
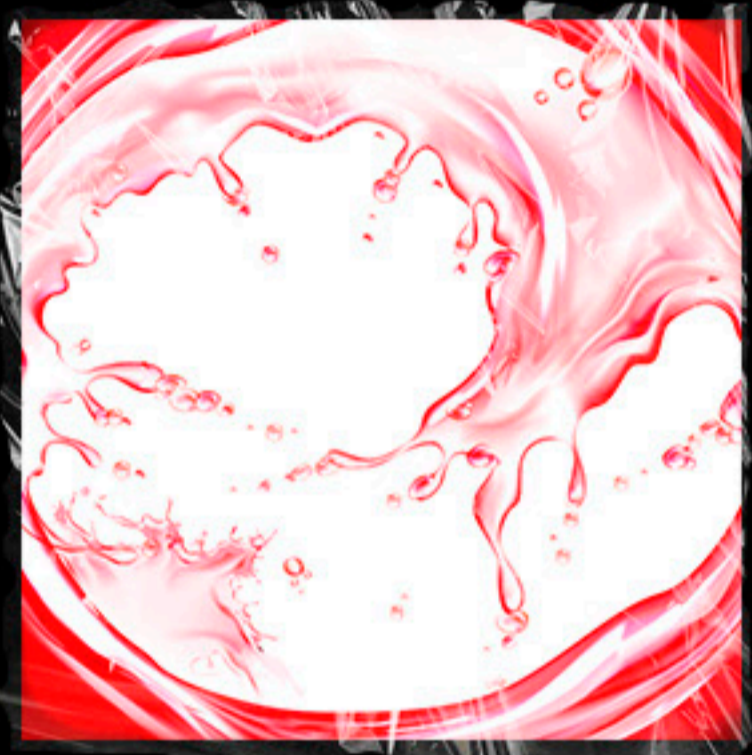
casca  
natureza  
desenvolvimento  
nutrição  
evolução  
orgânico

papel  
processo  
estágio  
material  
suporte  
fabricação

papelão  
reciclagem  
reprocessamento  
indústria  
camadas  
armazenagem

alumínio  
elemento  
natureza  
resistência  
leveza  
metal

plástico  
material  
entrega  
embalagem  
sintético  
moldabilidade



b

o

u

n

t

y

---

O projeto define um verdadeiro processo de experiência para o usuário enquanto estiver escutando os discos; poderá sentir, tocar, apreciar. Cada material foi pensado para seu estágio nessa história hexagonal, combinando com a lista de músicas escolhidas.

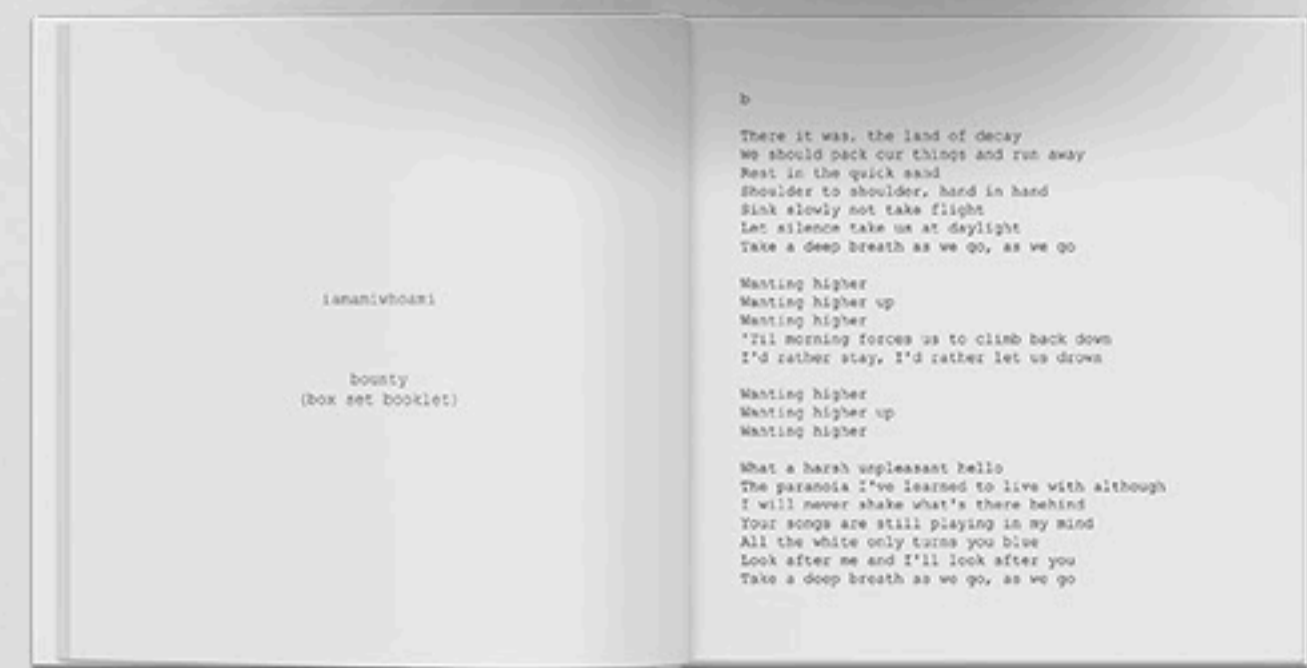
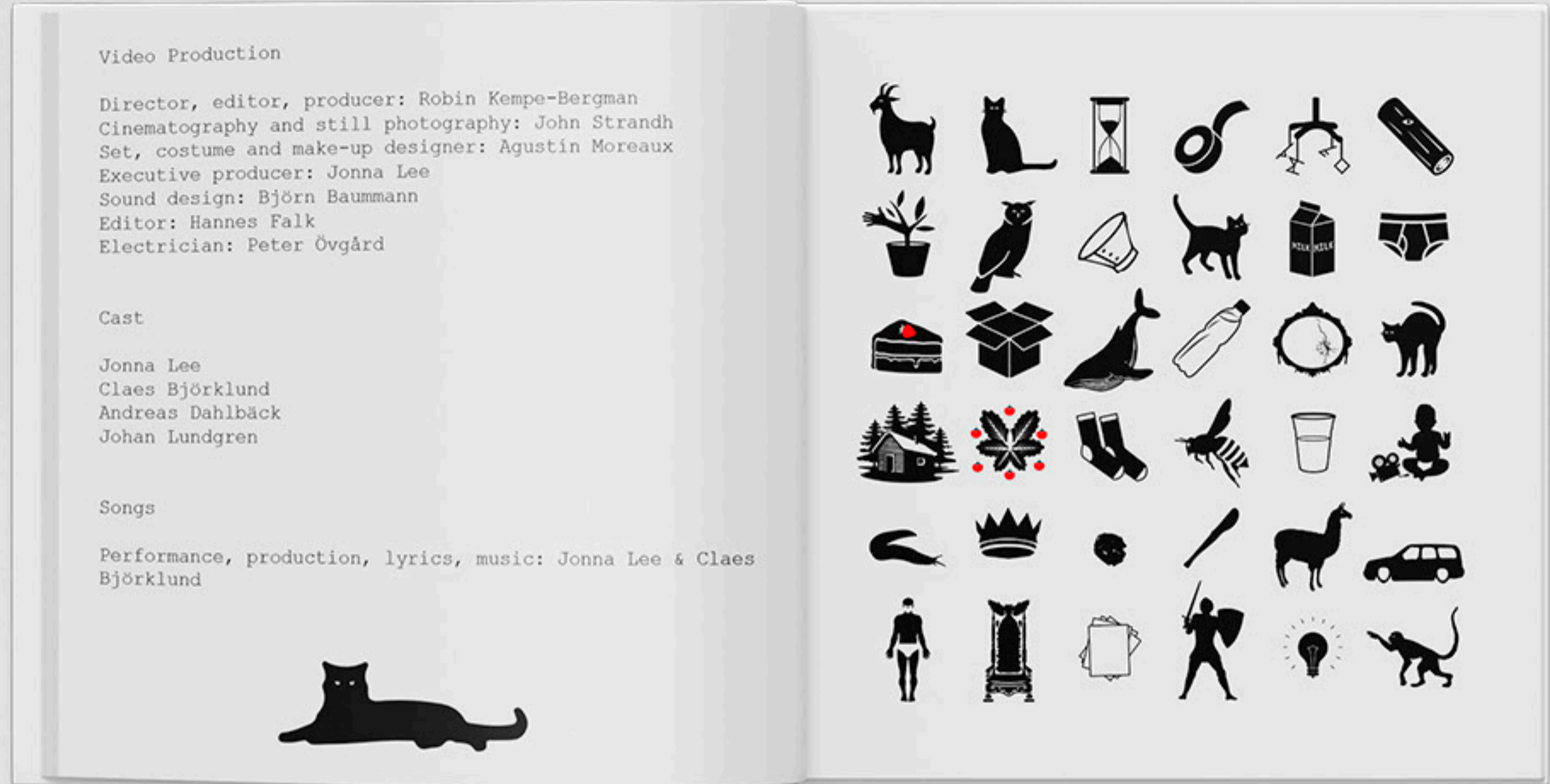
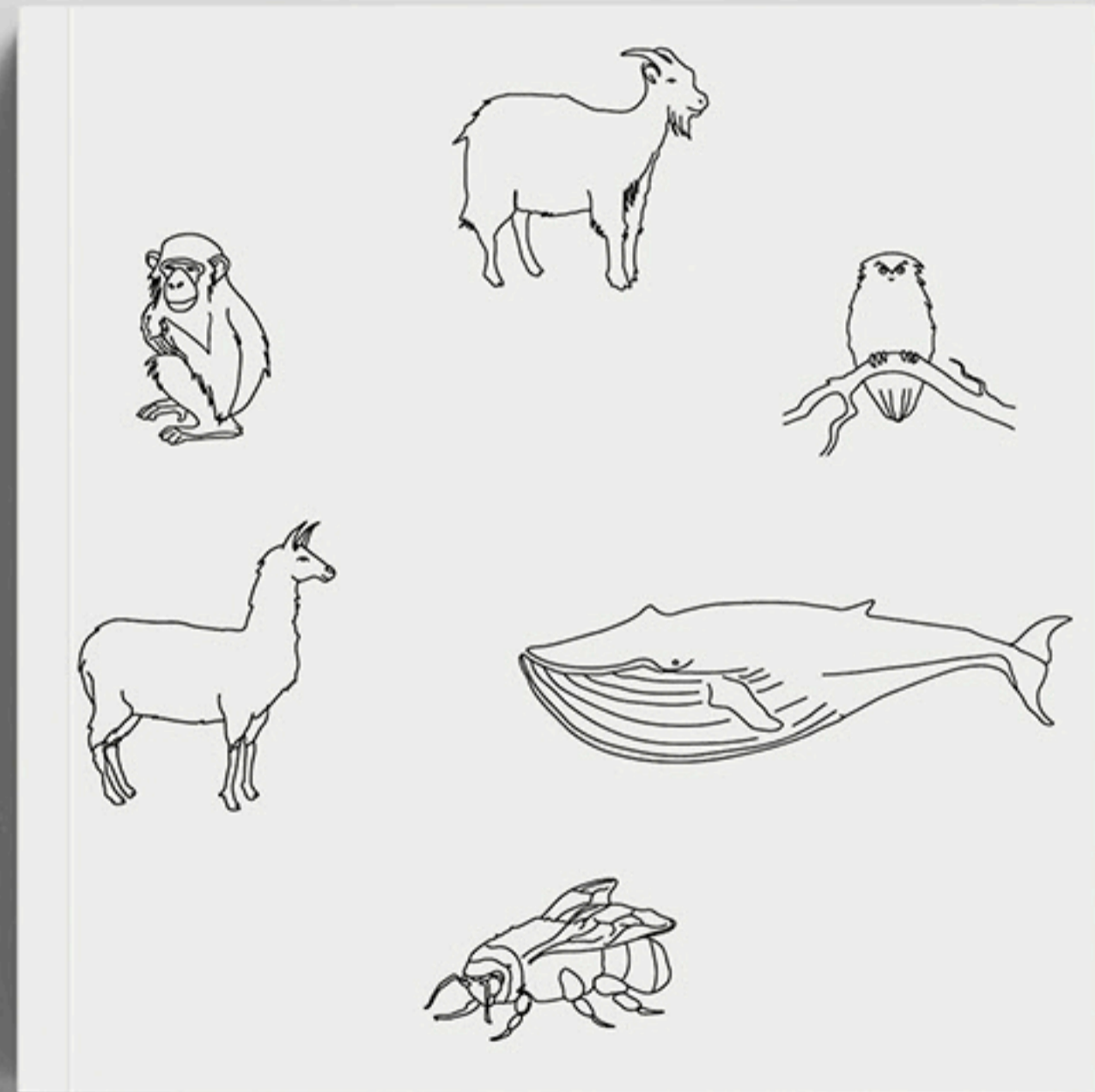


As seis bolachas vão ser brancas baseadas na identidade de bounty. O tamanho de cada capa/embalagem varia em poucos milímetros mas segui a base de 31,3 cm x 31,3 cm.

# Livreto (booklet)

Tamanho 15,6 cm x 15,6 cm  
Formato em brochura  
Papél couché fosco (115g)

A capa foi planeja para funcionar em Realidade Aumentada (RA), por meio do aplicativo Aria. Baixe o app e aponte a câmera para a capa ao lado.



O livreto acompanha as letras das músicas e conteúdos visuais elaborados por mim com base na identidade visual de iamamiwhoami.

To whom it may concern.



b

There it was, the land of decay  
We should pack our things and run away  
Rest in the quick sand  
Shoulder to shoulder, hand in hand  
Sink slowly not take flight  
Let silence take us at daylight  
Take a deep breath as we go, as we go

Wanting higher  
Wanting higher up  
Wanting higher  
'Til morning forces us to climb back down  
I'd rather stay, I'd rather let us drown

Wanting higher  
Wanting higher up  
Wanting higher

What a harsh unpleasant hello  
The paranoia I've learned to live with although  
I will never shake what's there behind  
Your songs are still playing in my mind  
All the white only turns you blue  
Look after me and I'll look after you  
Take a deep breath as we go, as we go

LP 1. b

- 1- Prelude 699130082.451322-5.4.21.3.1.20.9.15.14.1.12
- 2- b
- 3- IN CONCERT; b
- 1- b by Tara Busch
- 5- b by 2020k
- 6- KONSERT;B

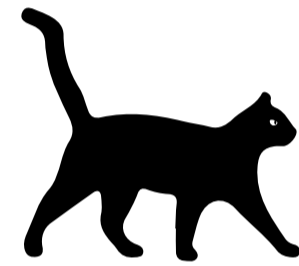
iamamiwhoami

bounty  
(box set booklet)





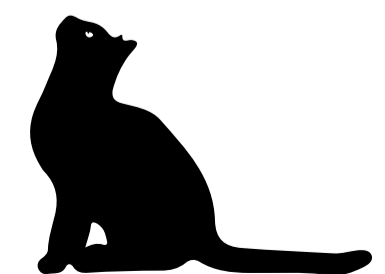
LP 2. o  
1- 9.1.13.669321018  
2- o  
3- IN CONCERT; o  
4- o by Adrian Lux  
5- o by B.B. Park  
6- KONSERT; o



o  
I thought I felt a spark, thought I saw a flame  
When something changed in you, who took the blame?  
My plan was foolproof as I became a fortress of your heart  
Love, the kind that kills and scars  
Will make you kneel and crawl to hell and back  
The words that slit your throat  
Will make you think of love as the new black, as what you lack  
Love  
The sound of letting go a side of youth  
That we all set aside, when the world was new  
Under the full moon, only endless rain  
And absence of your heart  
Love, the kind that kills and scars  
Will make you kneel and crawl to hell and back  
The words that slit your throat  
Will make you think of love as the new black, as what you lack  
Love



LP 3. u  
1- 9.20.19.13.5.723378  
2- u-1 ; u-2  
3- IN CONCERT; u-2 ; KONSERT; u  
4- u by The Blacksmoke Organisation  
5- u by Khonnor  
6- LIKE HELL by ionnalee



9.20.19.13.5.723378  
Carry my head, with this mangled body,  
it hurts

Like, hell  
Like, hell

Like, hel

u-1  
you gave me life  
in return i'll torch pretend  
you can watch it burn

in the ashes of your town  
in the ashes of your town  
we will build it back down

you gave me life  
we would build it back down

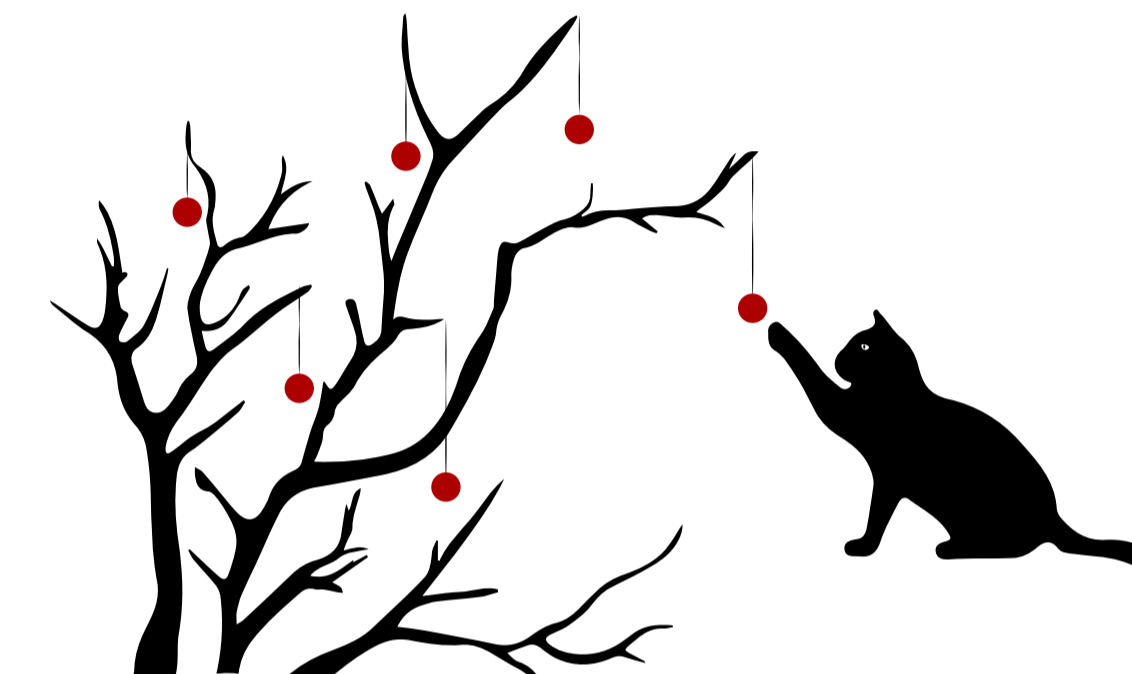
in the ashes of your town  
in the ashes of your town  
we will build it back down

u-2  
You can't be the knight



LP 4. n

- 1- 13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110
- 2- n
- 3- IN CONCERT; n
- 4- n by Eineinmeier
- 5- n by dRichter
- 6- n - isolation live in Ödeshög



13.1.14.4.18.1.7.15.18.1.1110

and the battle goes on  
and the love that you had  
will be here when you are gone

n

Dress the part, it's storytelling time

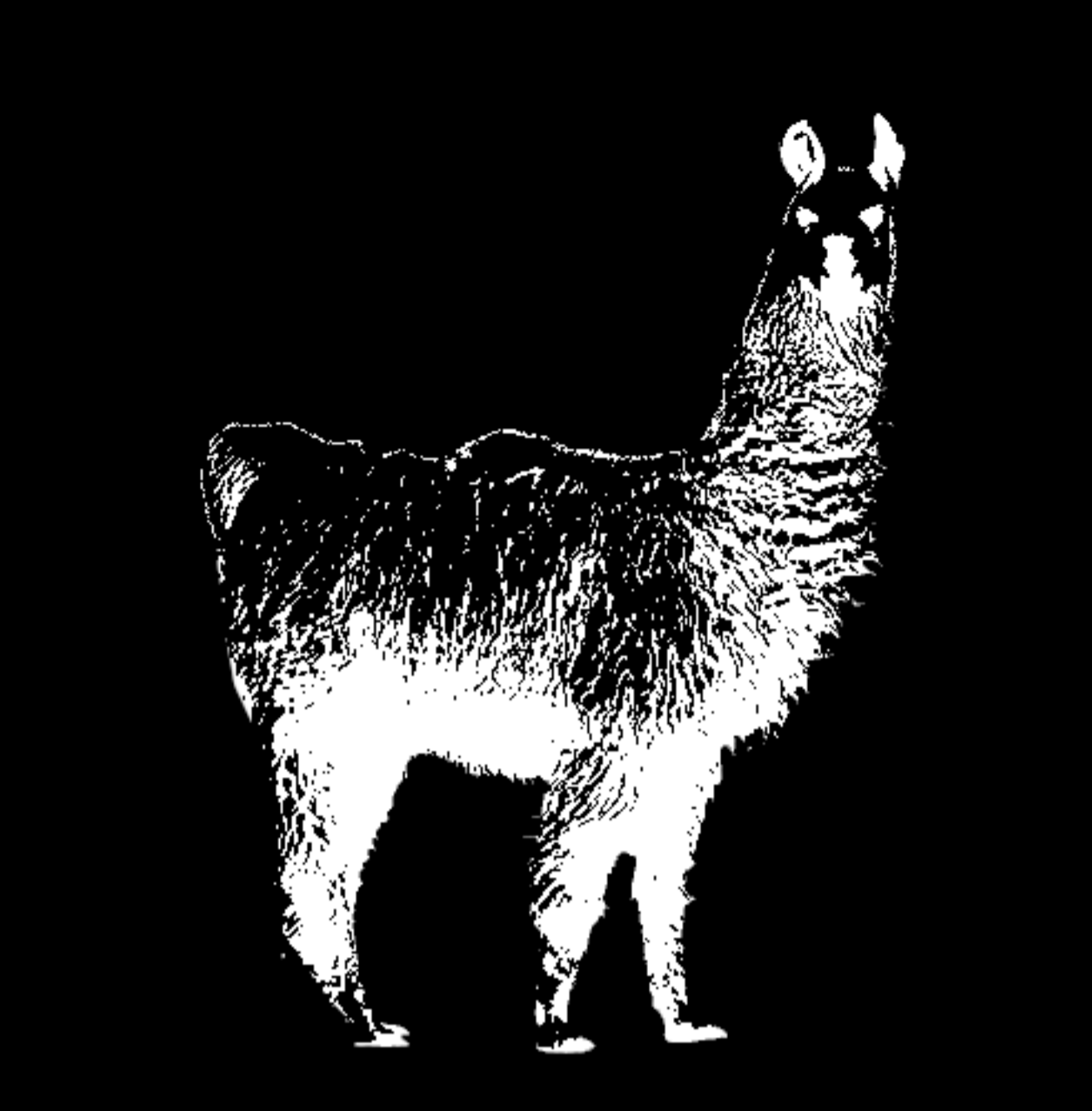
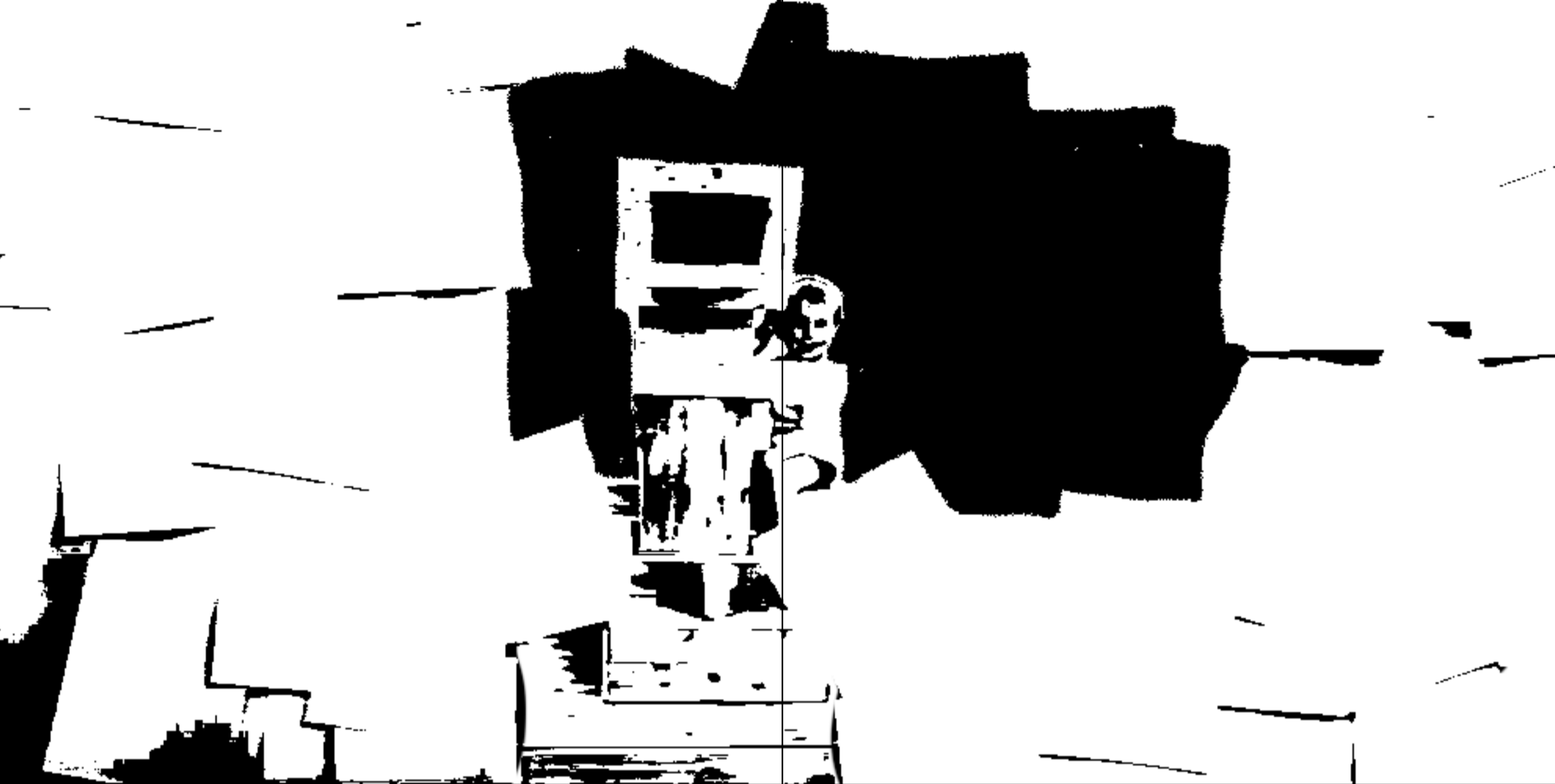
Sharpen your knives  
Watering mouths  
Clean your plates for some tender I

Tell me how the story ends now?

Come home, come see our place  
Our labyrinth, you keep pace  
We push the boundaries  
So the rules are bent  
Just give and take

Come wallow in my sorrow  
Breathe your air into my lungs  
What hides in my shadow?  
My worst fear is real life

Tell me how the story ends now?



15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155

Do you know my name?

t  
A backwards march  
My back against meadows of fear  
Where it all began  
And there's a hunt, for they seek the whom  
And the purest of hearts let their spirits be consumed

There's a new world laid at your feet  
We build an army from nothing  
We raise our children to the beat its comforting pounding

A forward talk  
Solely against old ways and means  
We're not like them, nesu  
I'm on a hunt to find the cure  
And before I depart into the deepest blue

Behind all insecurity there is a wall of assurance  
She is her own worst enemy  
She fights her battles for no one  
There's a new world laid at your feet  
We build an army from nothing  
We raise our children to the beat of its comforting pounding

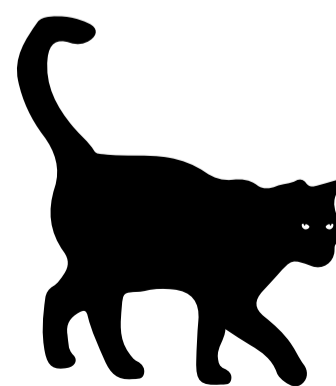
Let it sink in for a new beginning  
You know better now  
Water fills her lungs and she's inhaling  
You feel better now?  
Underneath the stars her body sinking  
You do better now  
A heavy sigh then not a sound

We have no lives to sacrifice  
She makes us sing, dampens the cries  
If there's a want for something new  
You might find me at the start or where it ends for you



LP 5. t

- 1- 15.6.6.9.3.9.14.1.18.21.13.56155
- 2- t
- 3- IN CONCERT; t
- 4- CONCERT IN BLUE; t
- 5- t by Tele Tele
- 6- t; instrumental







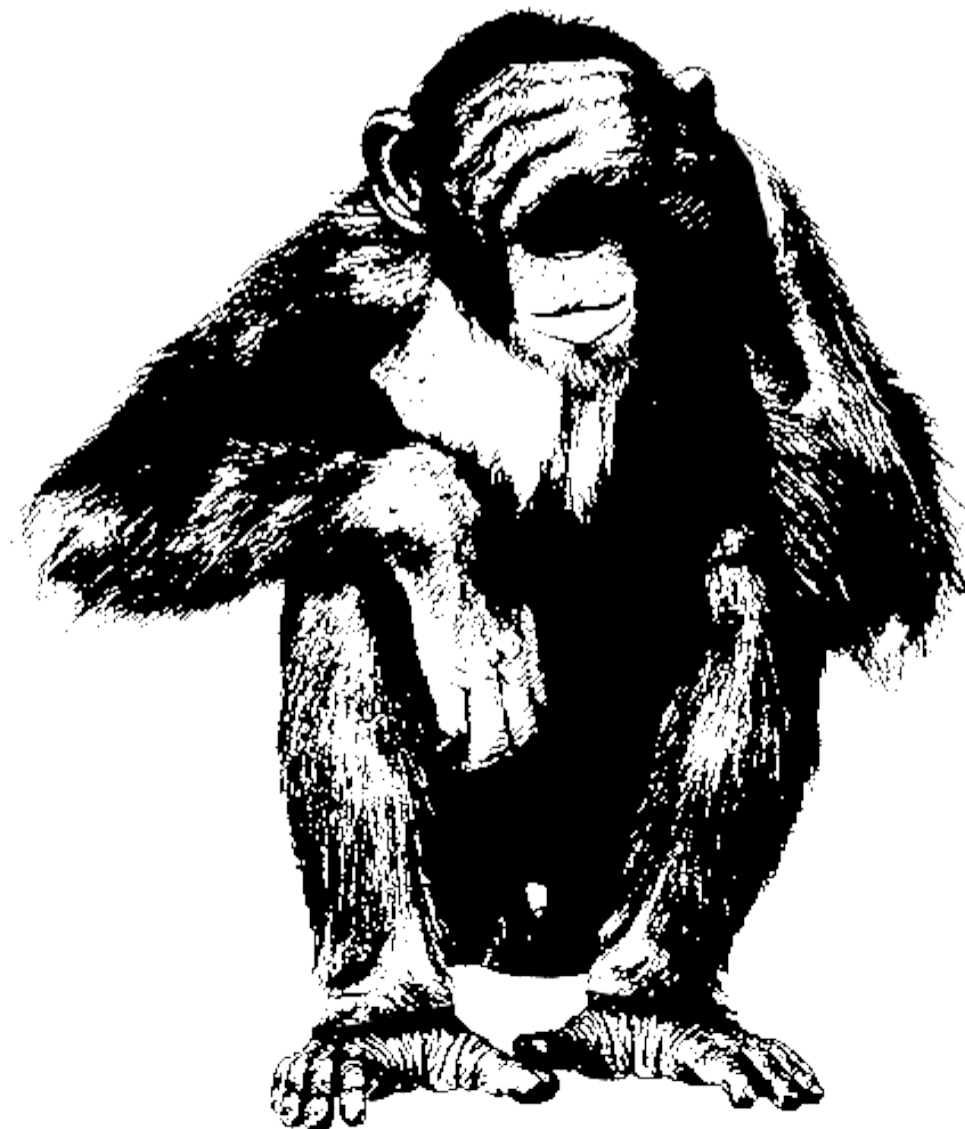
LP 6. y

SIDE 1

- 1- 23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383
- 2- y
- 3- IN CONCERT; y ; CONCERT IN BLUE; y ; KONSERT; y
- 4- y by by Zoo Brazil
- 5- y by Moby
- 6- y by Brodinski

SIDE 2

- 1- ; john
- 2- clump
- 3- KONSERT; john - with Tungorna
- 4- long ; john (KRONOLOGI version); telesvar
- 5- gone by ionnalee
- 6- IN CONCERT; . ; shadowshow



23.5.12.3.15.13.5-8.15.13.5.3383

thought I felt a spark  
thought I saw a flame

y

Little hope, little home of heavenly  
Come and save us from this ugly truth  
Little hope, sprung from necessity  
May all good things in life come to you

Little ghost, so innocent and carefree  
They will never stop hunting you  
Little voice, life got the best of me  
And in time that's what awaits you too

Little hope, sing a song of fire  
I grow up to be just like that  
(little hope, little hope)  
Sing a song of fire

Little hope, sing a song of fire  
I grow up to be just like that  
(little hope, little hope)  
Sing a song of fire  
(waited all my life)

Little hope, loudly sounding siren  
If you want your dream of life back  
(little hope, little hope)  
Sing a song of fire

I've seen the truth and it's nothing like you said  
I've seen the picture of your perfect world  
Now you can touch the halo around my crowned head  
So many questions, so many things unsaid

; john  
Used to be clean  
Now I'm as filthy as can be  
Scrubbing off every spot

Used to be mean  
Now I'm as good as can be  
Brace me up, I'm your slut

May the god of me protect my soul  
As I stay a little while longer  
In this dusty rabbit hole  
To sing my song chained onto your bed

May the god of me protect my soul  
As I stay a little while longer  
In this dusty rabbit hole  
To sing my song chained onto your bed

Used to be told  
My silence is gold  
Coughing up every drop

Used to give small  
Now I'm granting you all  
Stepping up, I'm your slut

May the god of me protect my soul  
As I stay a little while longer  
In this dusty rabbit hole  
To sing my song chained onto your bed

May the god of me protect my soul  
As I stay a little while longer  
In this dusty rabbit hole  
To sing my song chained onto your bed

(Used to be clean, now I'm filthy as can be)



clump  
I never dreamt I'd meet someone like you  
all unwanted features build the unity of you  
but I like you

you see the overall of what we are  
is it a sad sad sight viewed from afar  
why don't you call

whatever made you into clump like you  
the icing cold that leaks out through cracks of you  
makes us as new

whatever made you seem so very small  
are you tiny in real life but large in thought  
who's standing tall

cannot wait until I get my hands on you  
we can do the things we said we would  
you never had a true friend like I  
someone to pick you up when you needed to  
be carried through

if my hands weren't so very sharp  
this broken glass that surrounds wherever we are  
wouldn't do us part

whatever made you into clump like you  
the fiery warmth that reeks out from miles of you  
is burning through

whatever made you seem so very small  
are you in real life but large in thought  
come stand up tall

cannot wait until I get my hands on you  
we can do the things we said we would

cannot wait until I see your smiling faces  
and our love  
will be misunderstood

Video Production

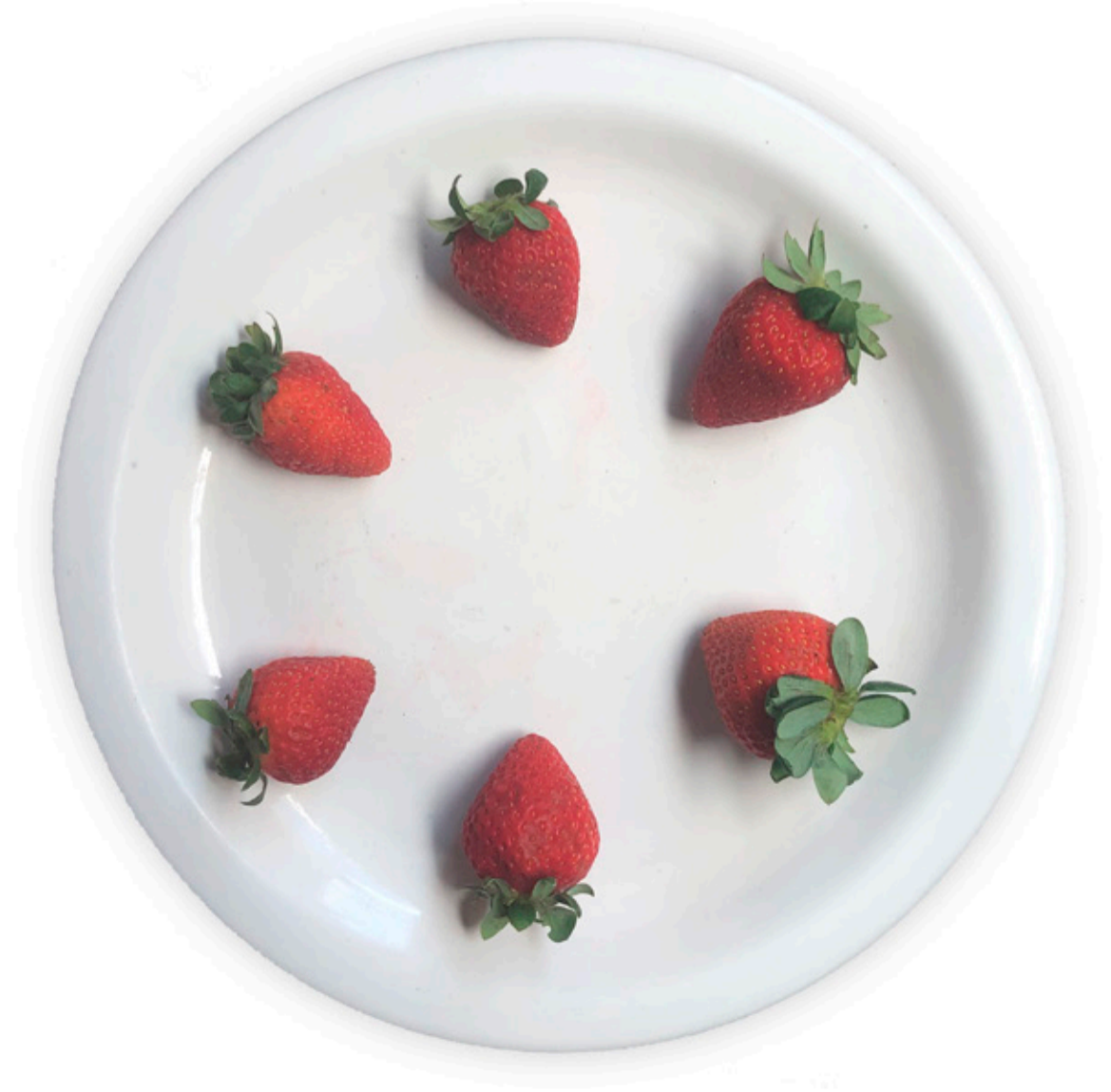
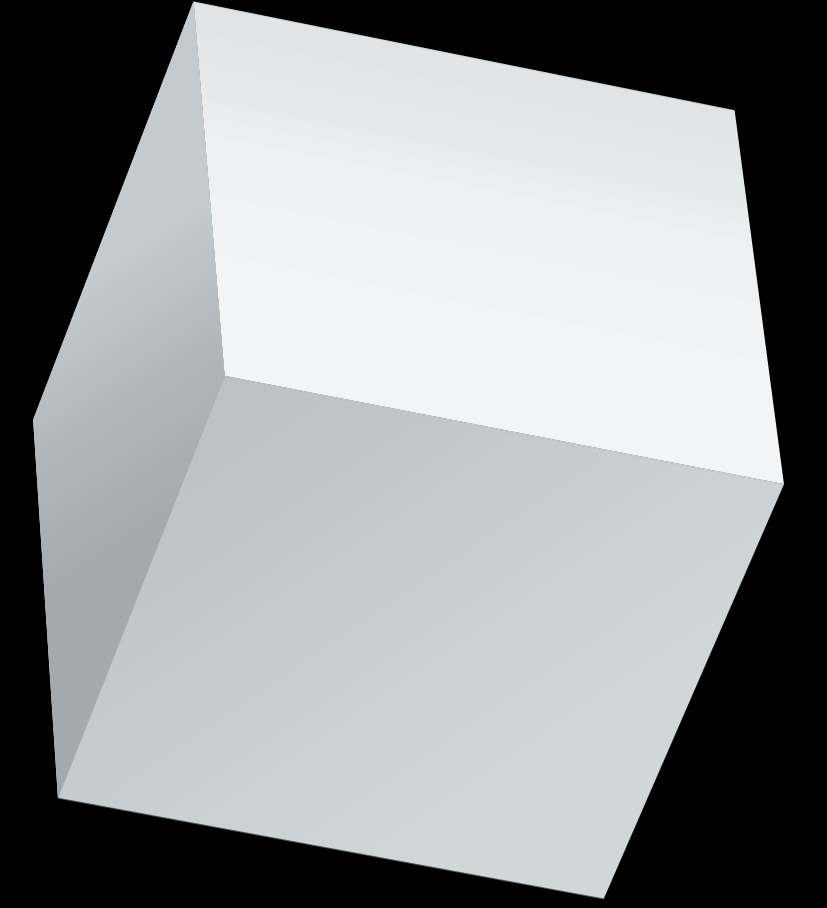
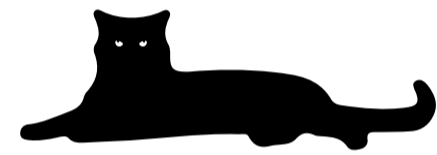
Director, editor, producer: Robin Kempe-Bergman  
Cinematography and still photography: John Strandh  
Set, costume and make-up designer: Agustin Moreaux  
Executive producer: Jonna Lee  
Sound design: Björn Baumann  
Editor: Hannes Falk  
Electrician: Peter Övgård

Cast

Jonna Lee  
Claes Björklund  
Andreas Dahlbäck  
Johan Lundgren

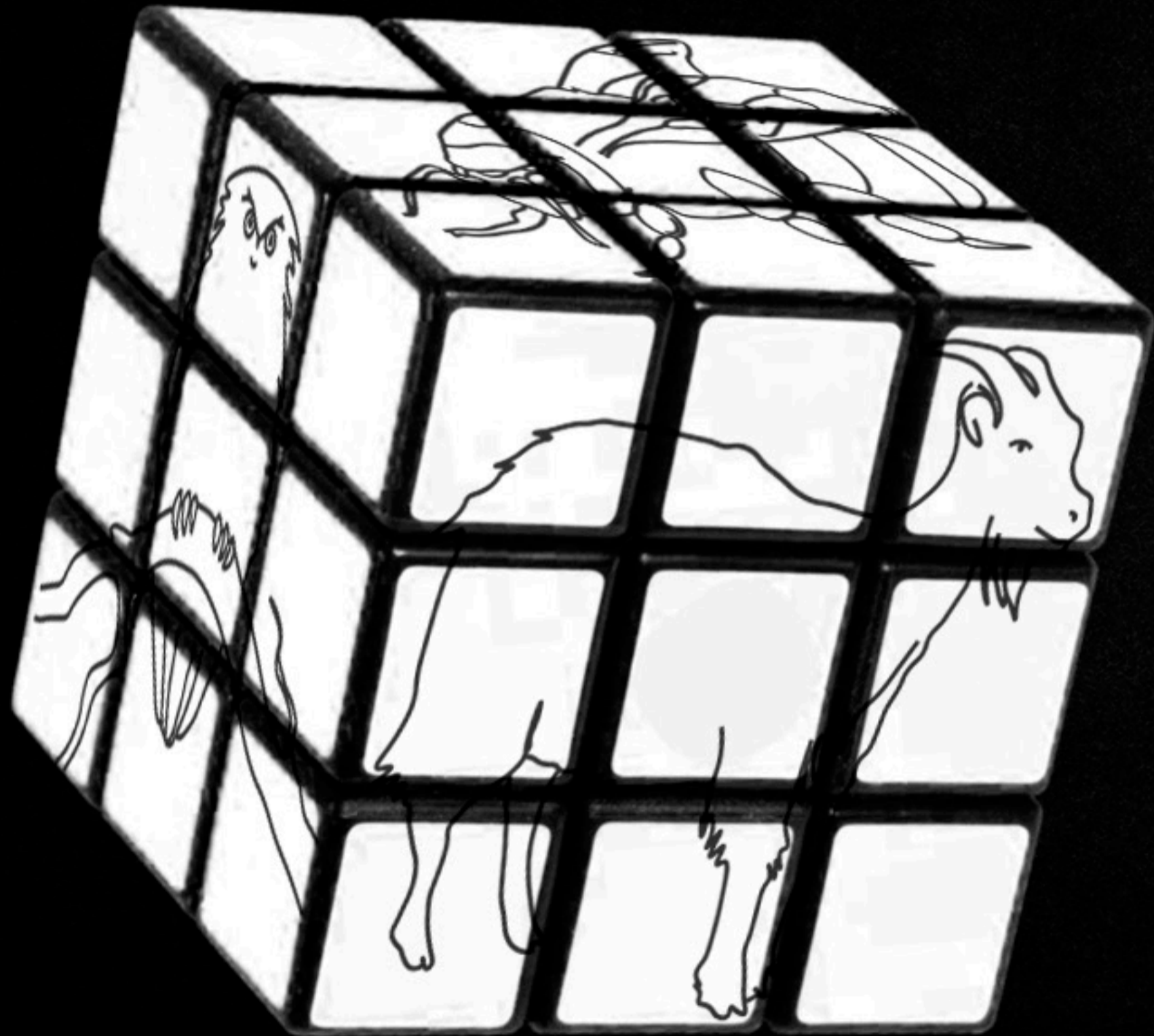
Songs

Performance, production, lyrics, music: Jonna Lee & Claes Björklund



## Cubo Mágico

Elaborei alguns outros itens para compor a box set. Um deles é um cubo mágico onde substituí as cores pelos desenhos dos seis animais de bounty.



## Jogo de Tabuleiro - A Corrida dos 6 animais

Produzi um jogo de tabuleiro de corrida, onde 6 jogadores ocupam cada um o lugar de um dos animais da série bounty. Cada um recebe uma insígnia com o seu animal, onde esta percorre o transporte no jogo. Todos os 6 começam no centro no que chamo Círculo das Seis Mandrágoras.

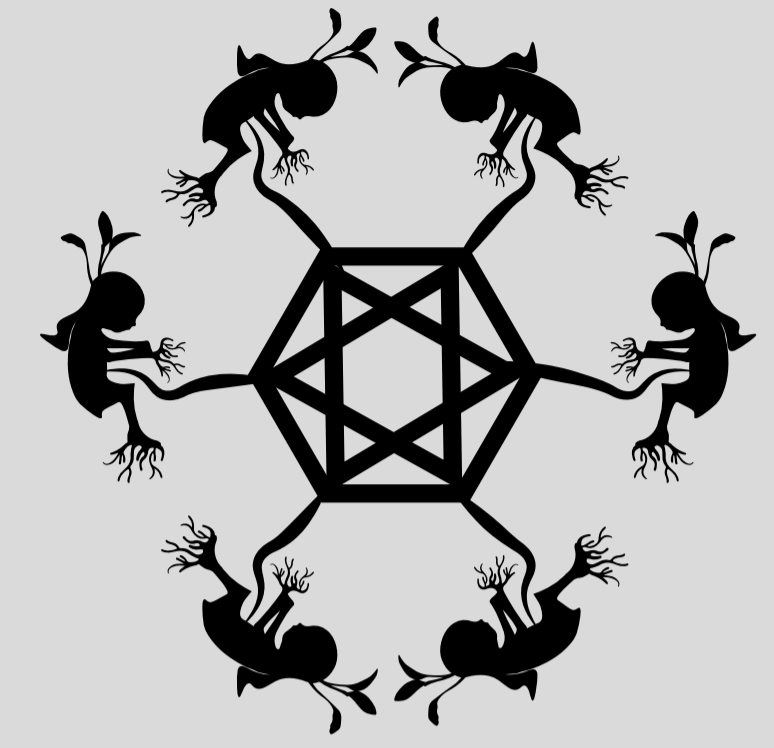
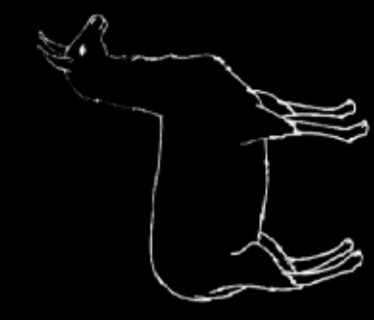
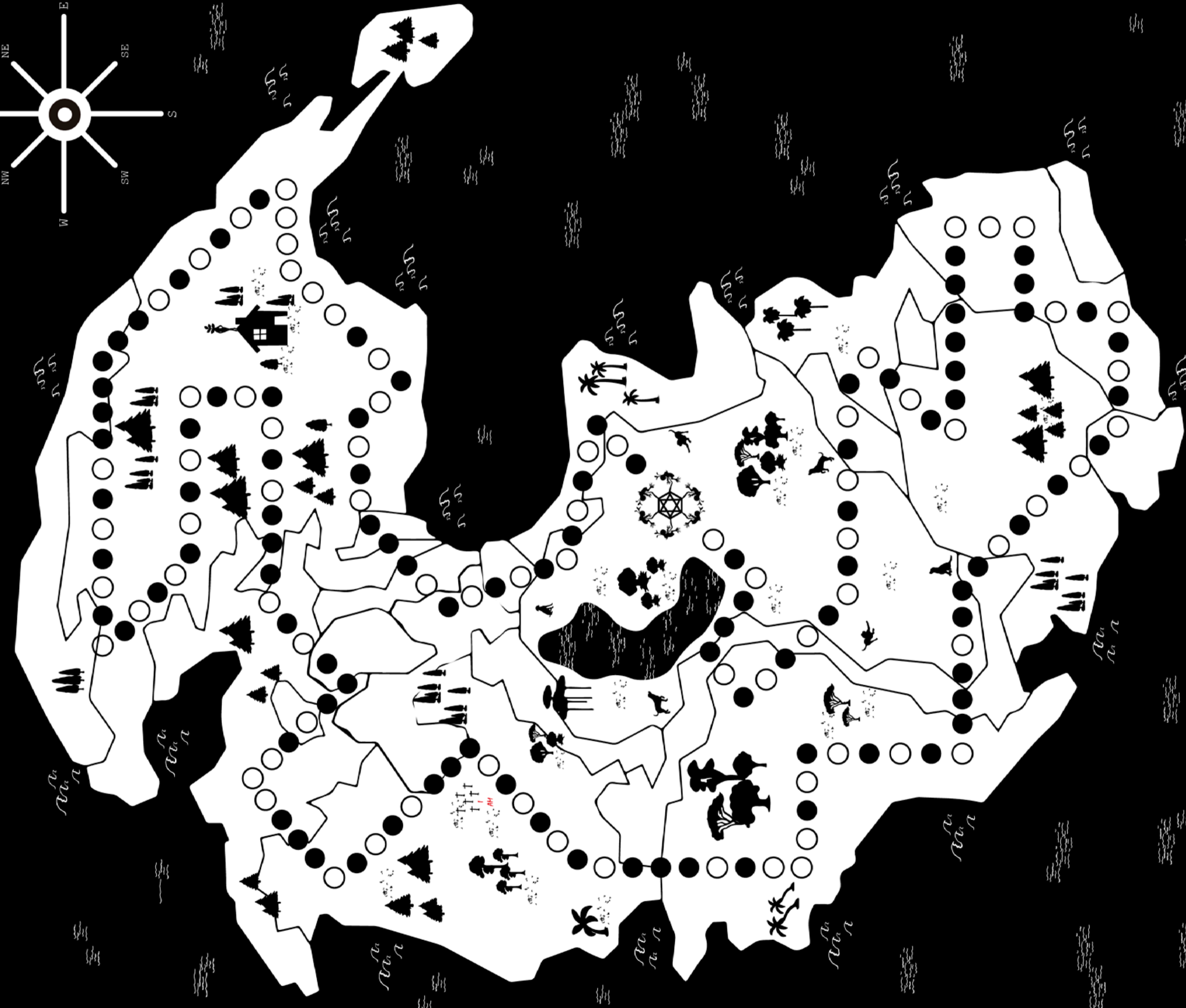
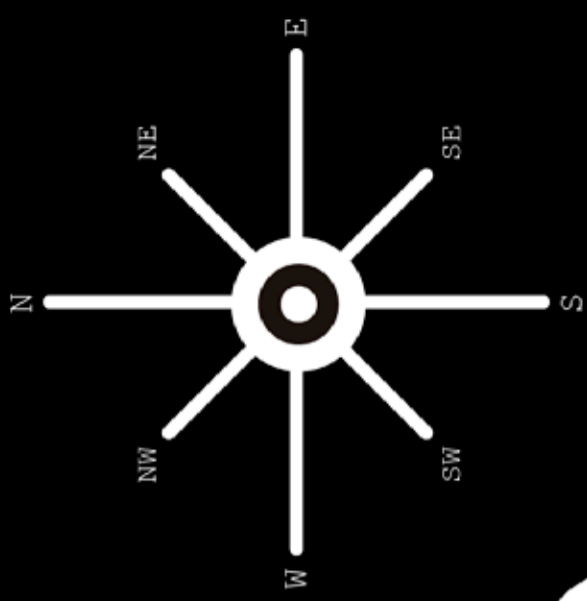
O jogo acompanha dois dados, um em que todas as faces estão com os rostos dos animais, outro com os números convencionais de 1 a 6. Alguém responsável inicia a partida jogando o dado dos animais para saber quem inicia a corrida. O caminho da corrida é feito por bolas pretas e brancas. O animal (participante) que sair no dado inicia a corrida jogando o dado convencional para saber quantas bolinhas ele irá percorrer. Toda vez que um participante acabar seu percurso determinado pelo número que sair no dado, ele retira uma carta do baralho que acompanha o jogo.

As cartas são variadas e cada uma possui uma ordem diferente. Algumas dirão: se você está em uma bola branca ande mais 6 bolas, ou, se você é um animal que voa fique onde está, etc. Quem chegar primeiro no destino que é o próprio começo (ciclo) ganha o jogo, ganha o prêmio (bounty).

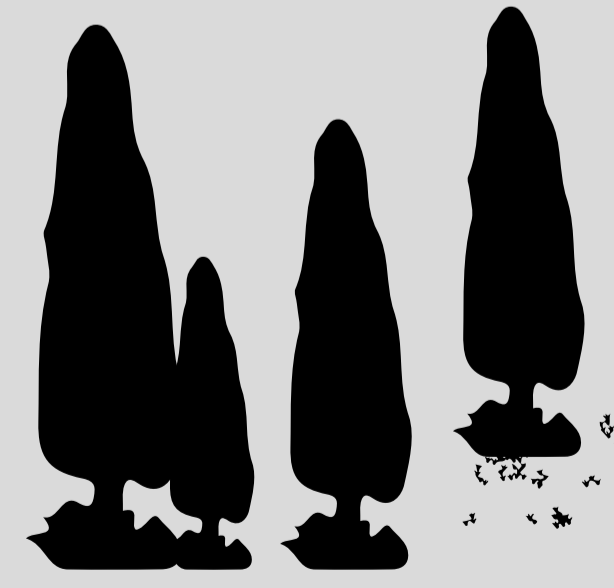
A inspiração para o mapa vem da Pangeia, o continente que existiu entre 200 a 540 milhões de anos, durante a era Paleozoica, segundo estudos. A palavra origina-se do fato de todos os seis continentes estarem juntos (pan do grego = todo, inteiro) e exprime a noção de totalidade, universalidade, formando um único bloco de terra (gea) ou Geia, Gaia ou Ge como a Titã grega que personificava a terra com todos os seus elementos.

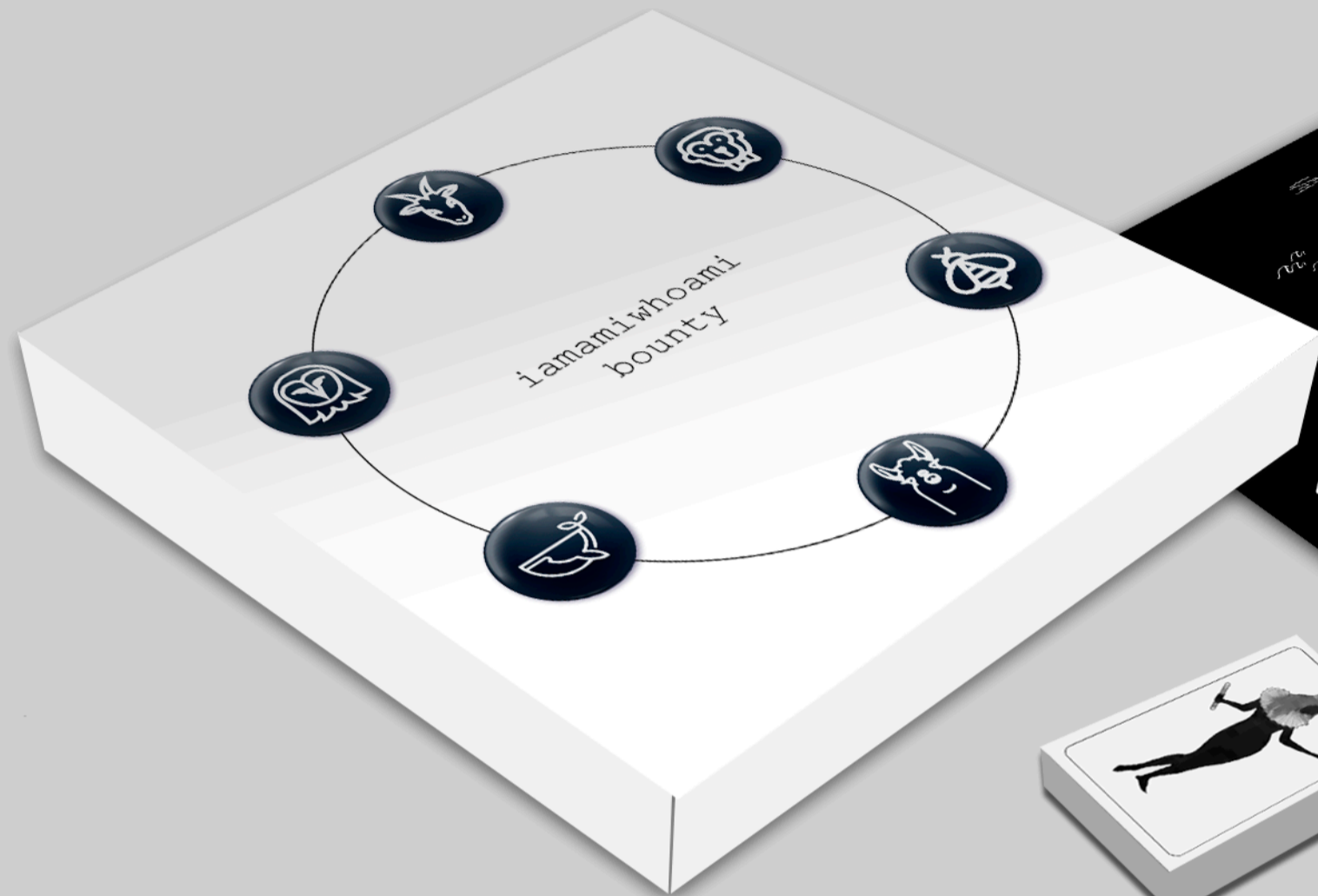
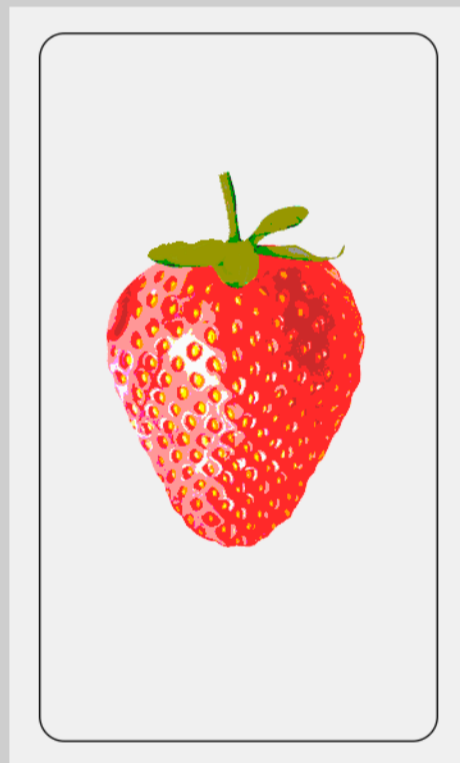
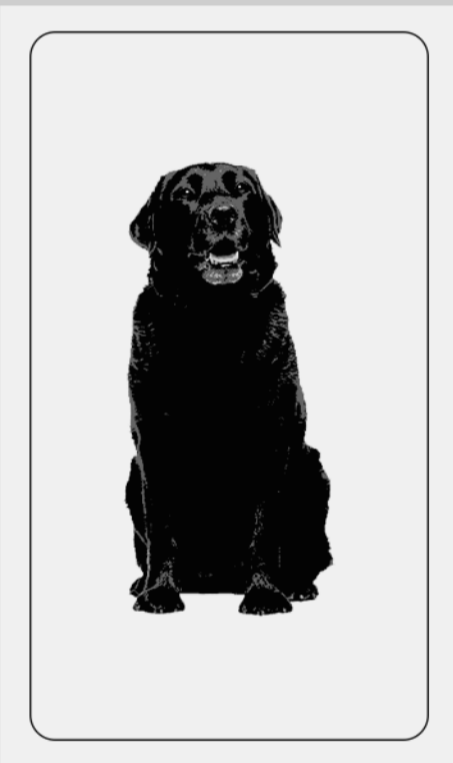
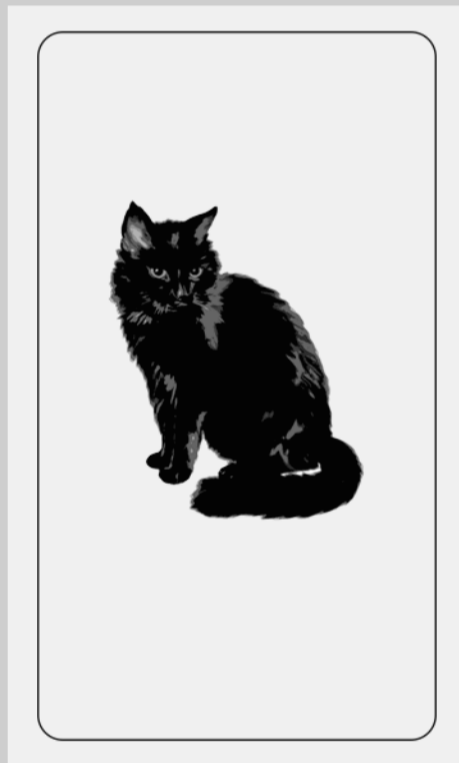
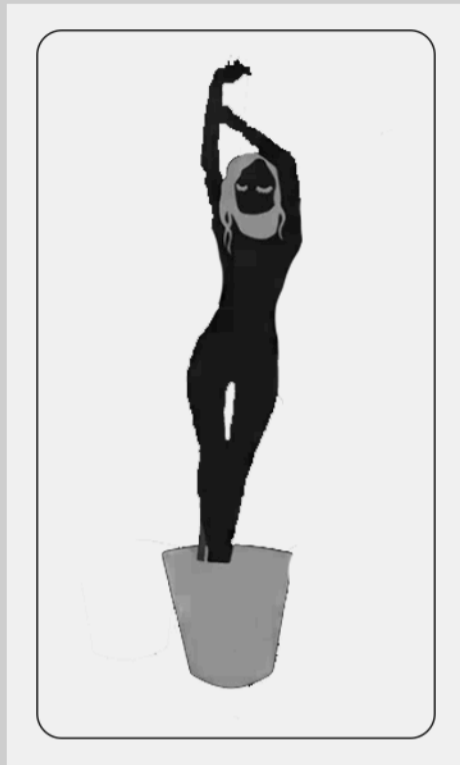
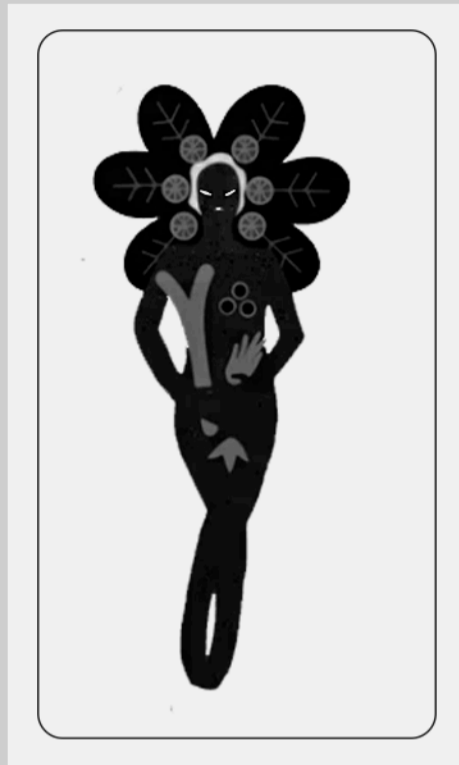
O próprio caminho foi pensando para formar um todo, um grande ciclo em que o objetivo é passar por um longo caminho para voltar ao início, tudo isso tem muito a ver com iamamiwhoami.





Círculo das Seis Mnadrágoras





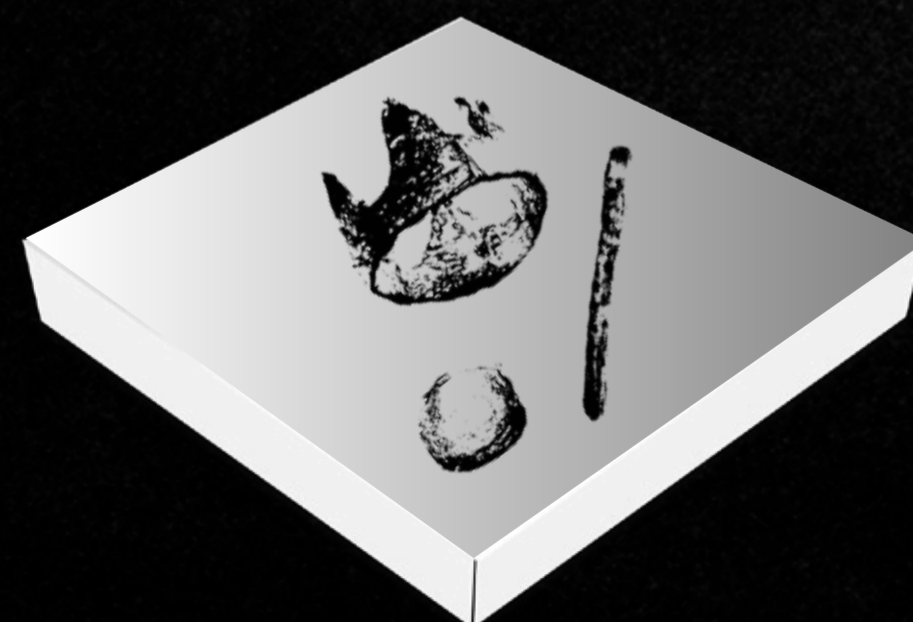
## Kit para montagem de acessórios - coroa, cetro e orbe

A Box Set também traz um kit para montagem de uma coroa, um cetro e uma orbe envolvidos em papel alumínio. O kit é feito de um rolo de papel alumínio, uma folha grande de papel reciclável de gramatura densa, uma fita de medidas em centímetros, uma tesoura branca, um lápis branco, uma fita, um pedaço de madeira e instruções para montagem.

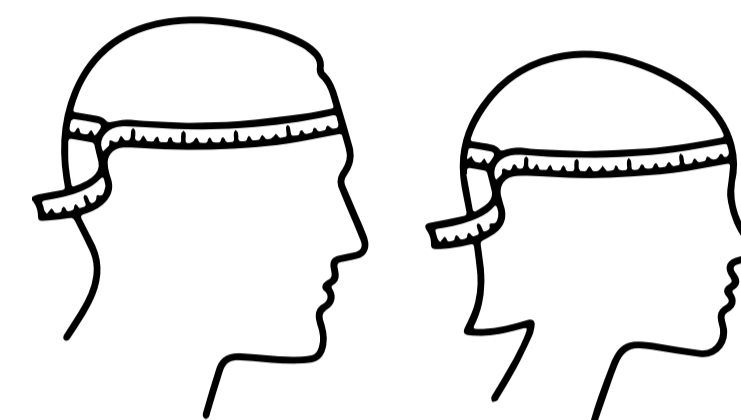




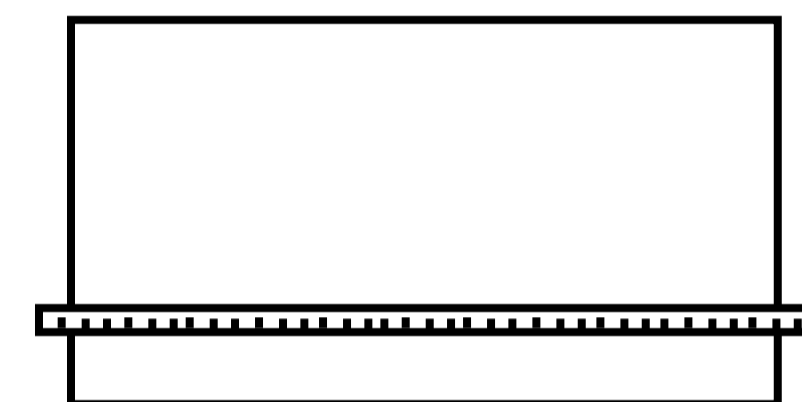
O Kit vem em uma caixa de dimensões 31 cm de largura por 31 de altura e 9 de profundidade.



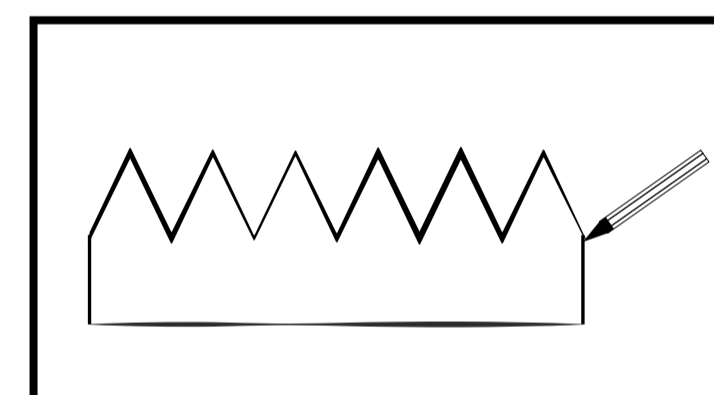
1



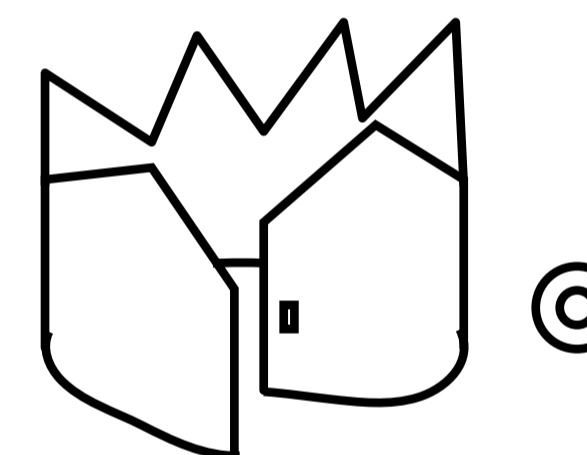
2



3



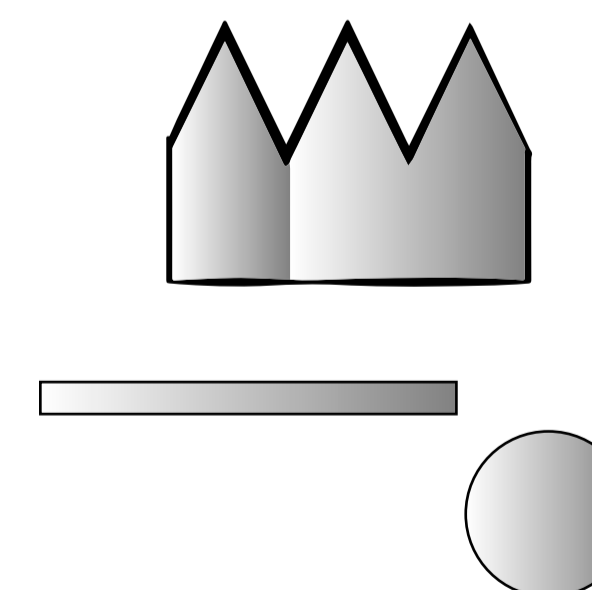
4



5



6







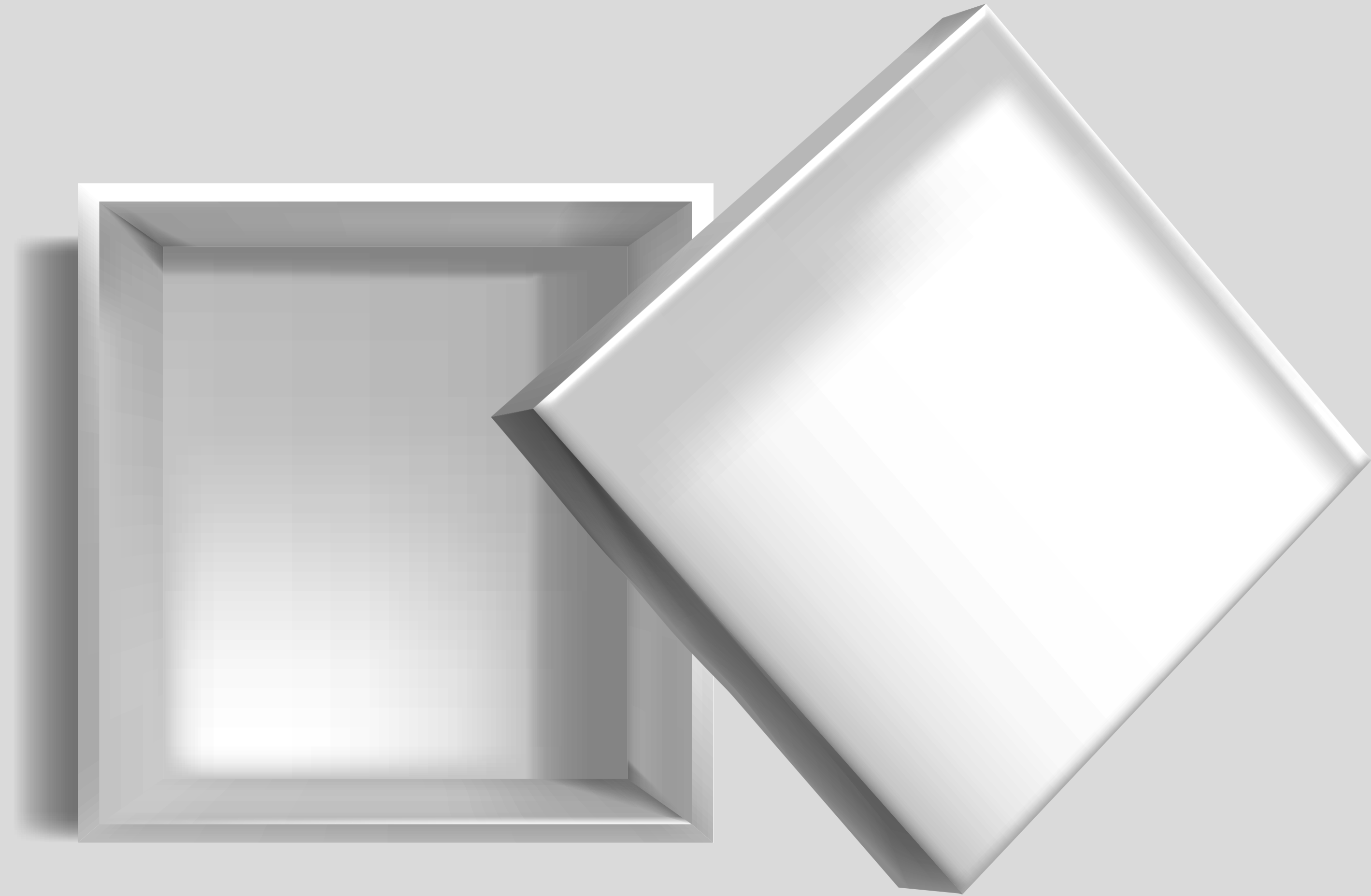
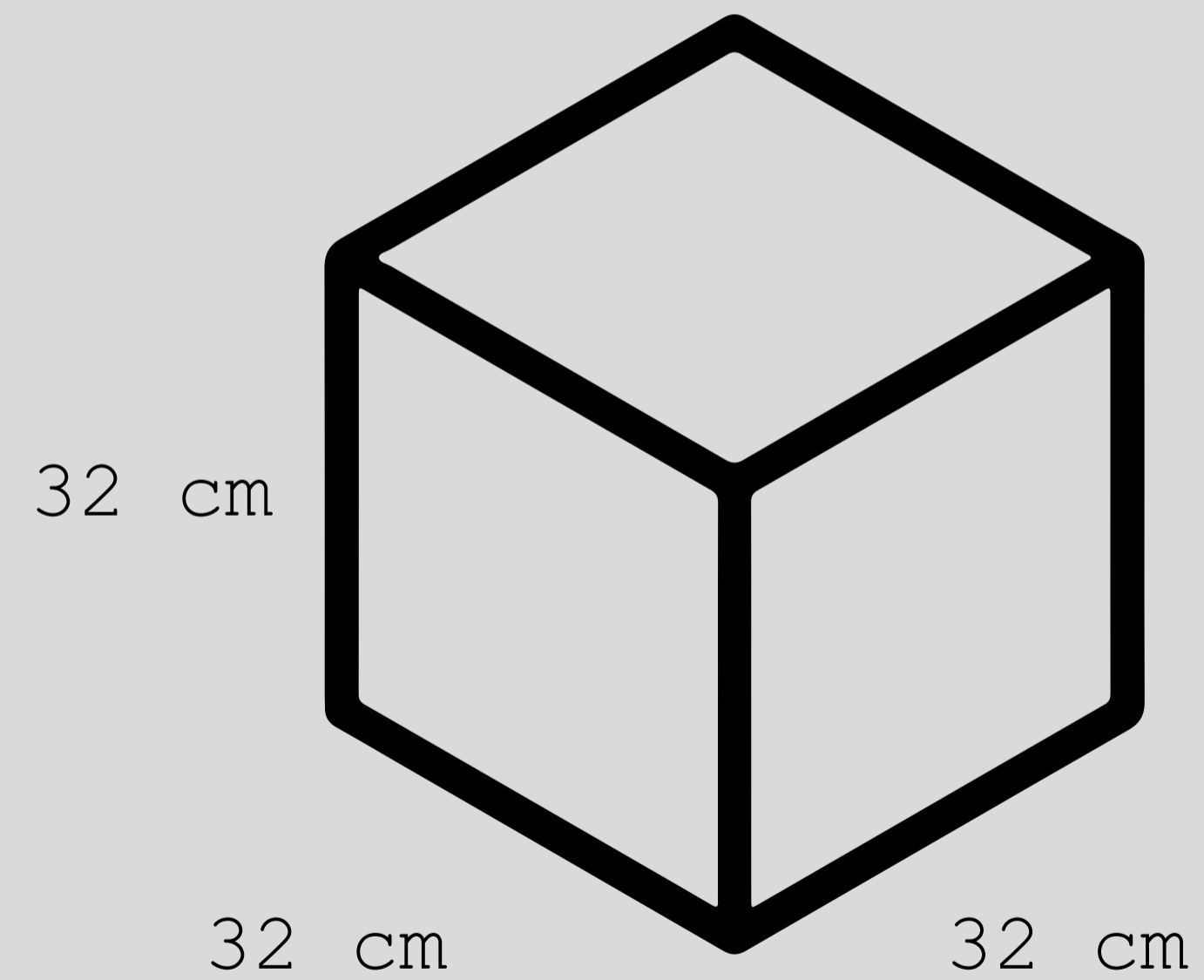
## Par de meias e cueca brancas

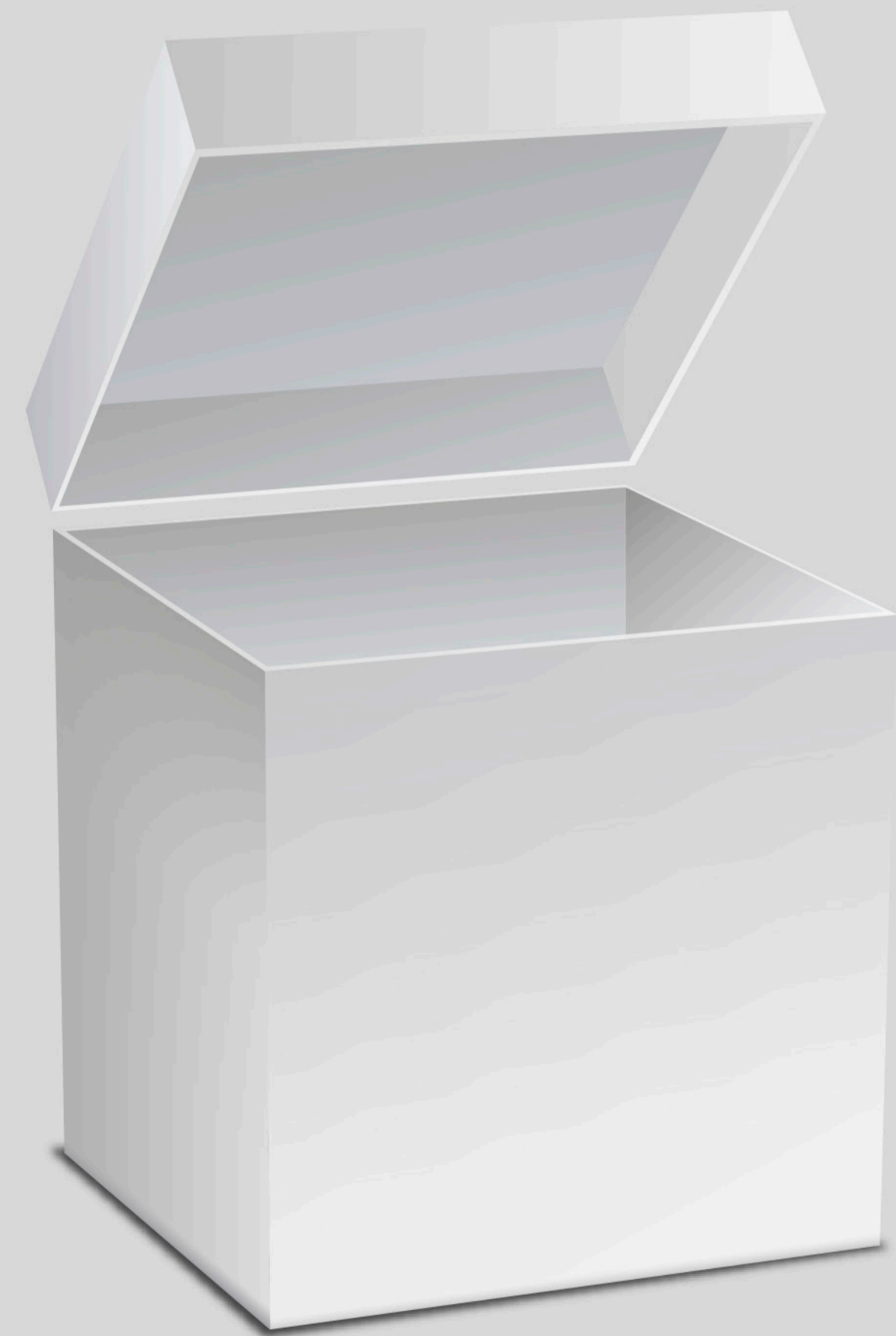
Em vários vídeos vemos Jonna Lee e outros atores vestindo apenas cuecas e meias brancas. Para completar a Box Set, um conjunto trazendo estes itens é adicionado, onde pensei que o material para produzi-los fosse tecido orgânico.

## BOX SET

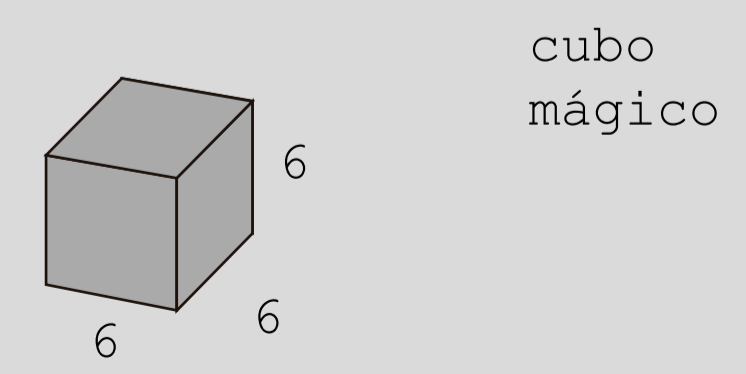
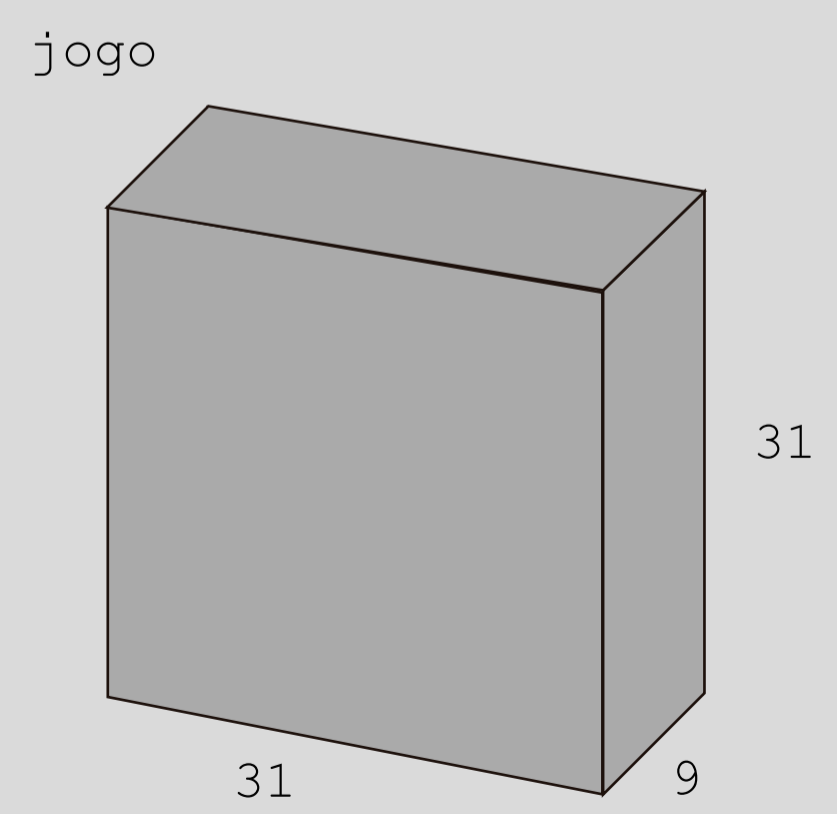
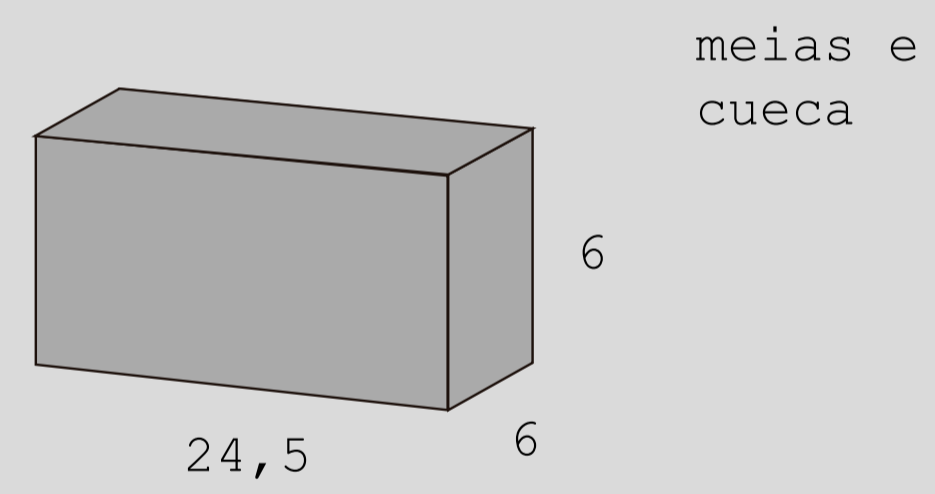
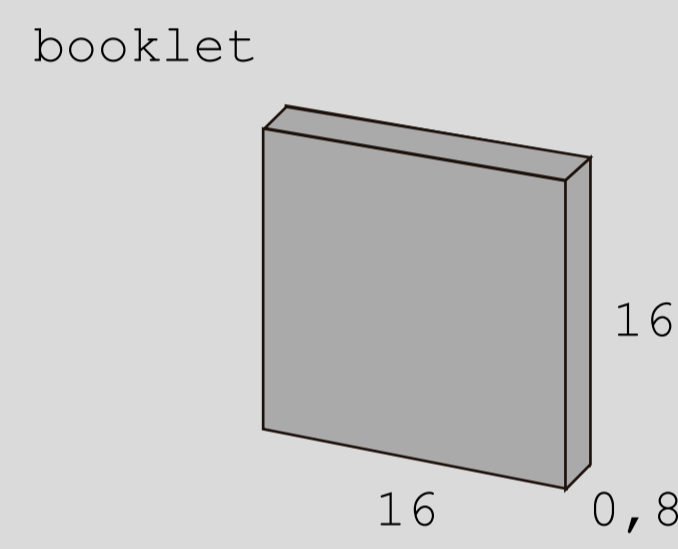
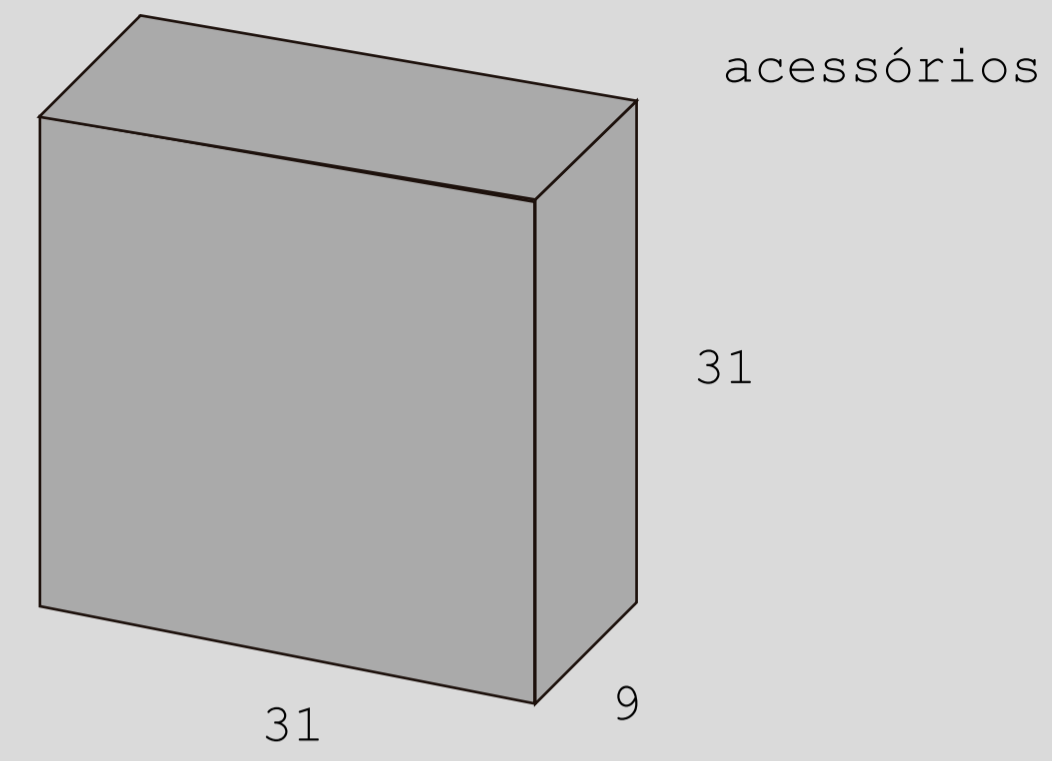
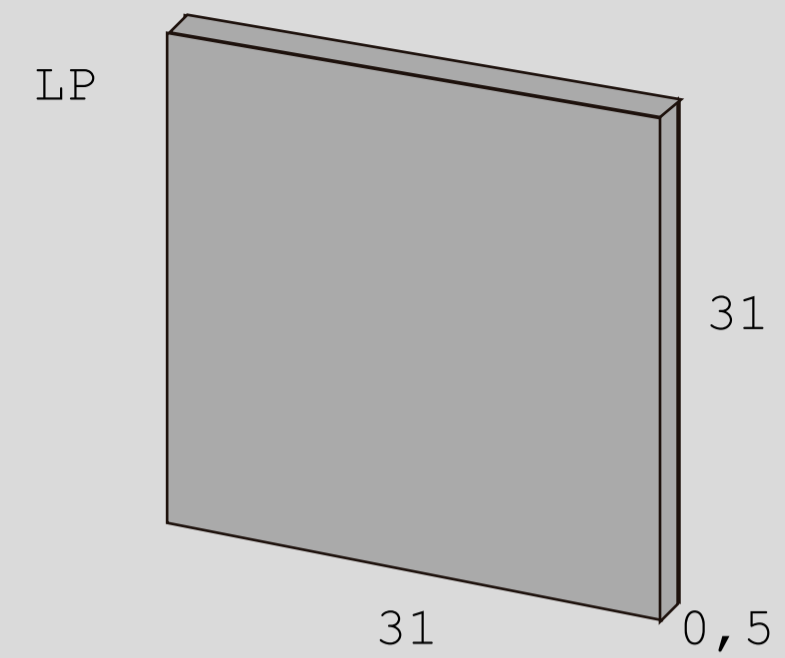
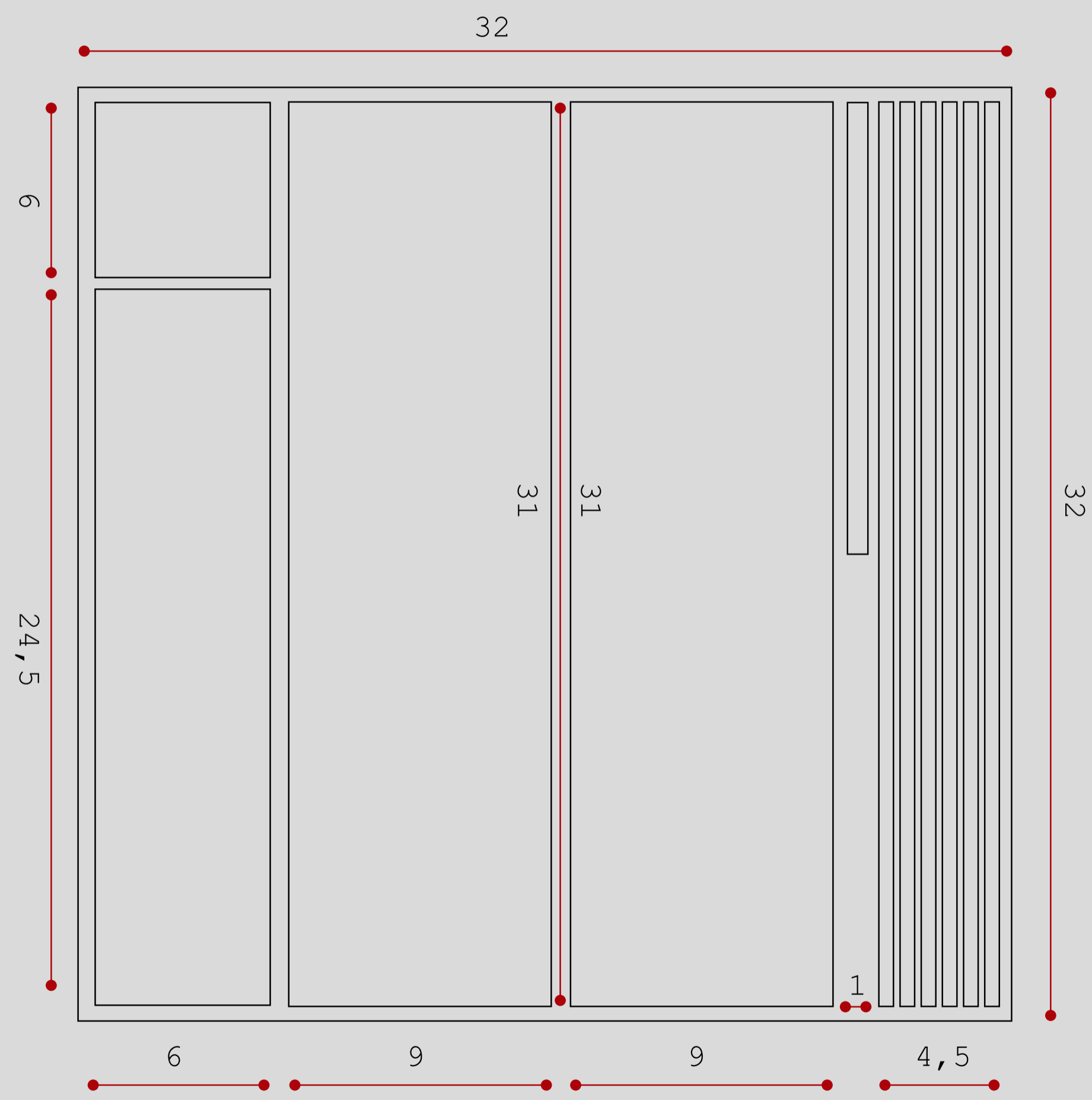
Podem ser livros, discos, jogos, histórias em quadrinho, programas televisivos e muito mais. A box set está associada a uma edição limitada, de luxo, para colecionadores.

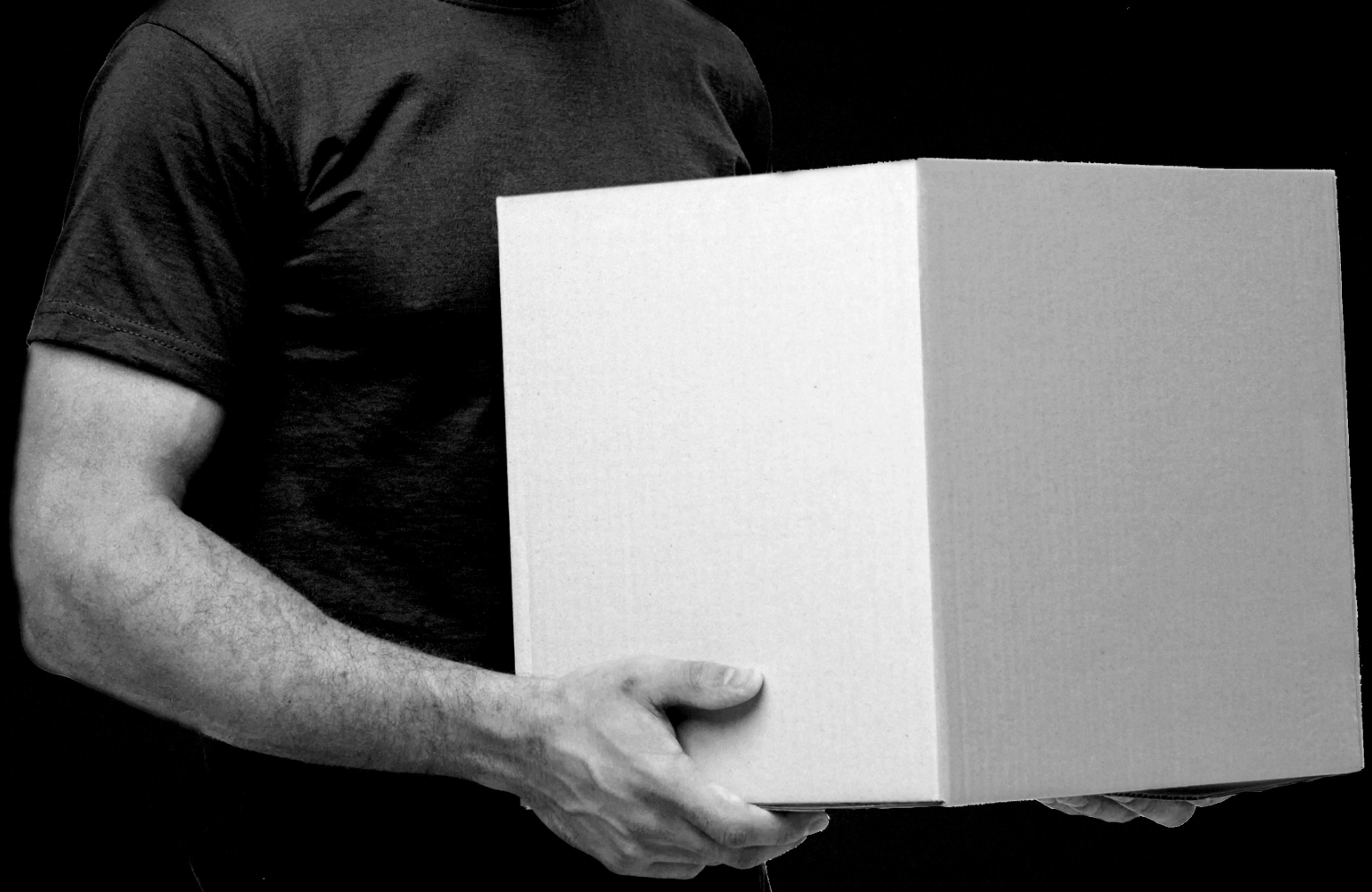
Como meu primeiro projeto era uma embalagem que se transformava em um grande cubo branco (disco-objeto), decidi que a embalagem da box set será toda branca como forma da evolução natural do projeto desde o início. A grande caixa branca reunirá os novos discos com suas capas únicas e o resto dos itens selecionados. As medidas foram pensadas para acomodar todos os itens.





# Medidas (cm)





**DO YOU KNOW  
WHO IS THIS  
WOMAN?**



**WHO IS IAMAMIWHOAMI?**

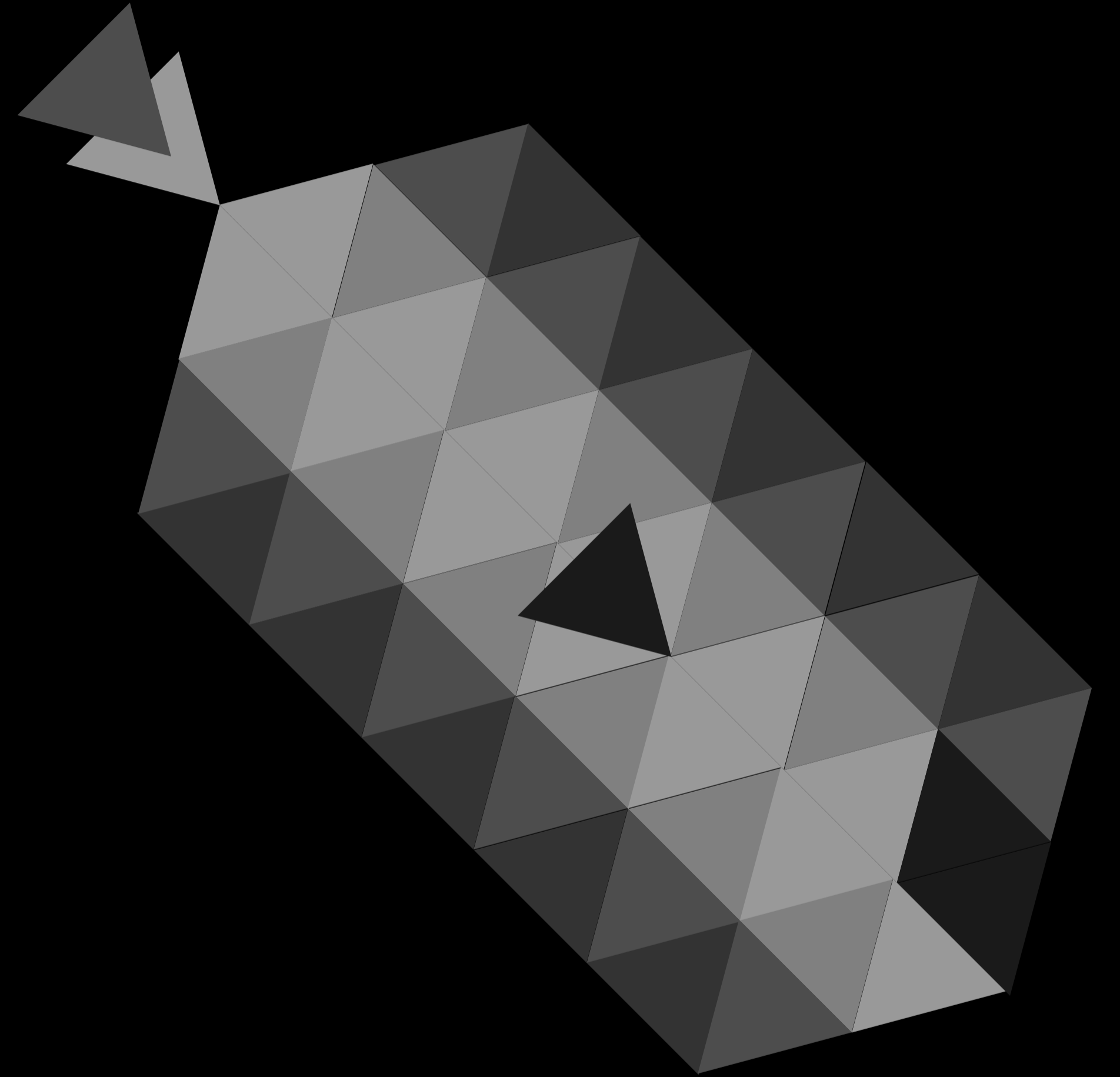
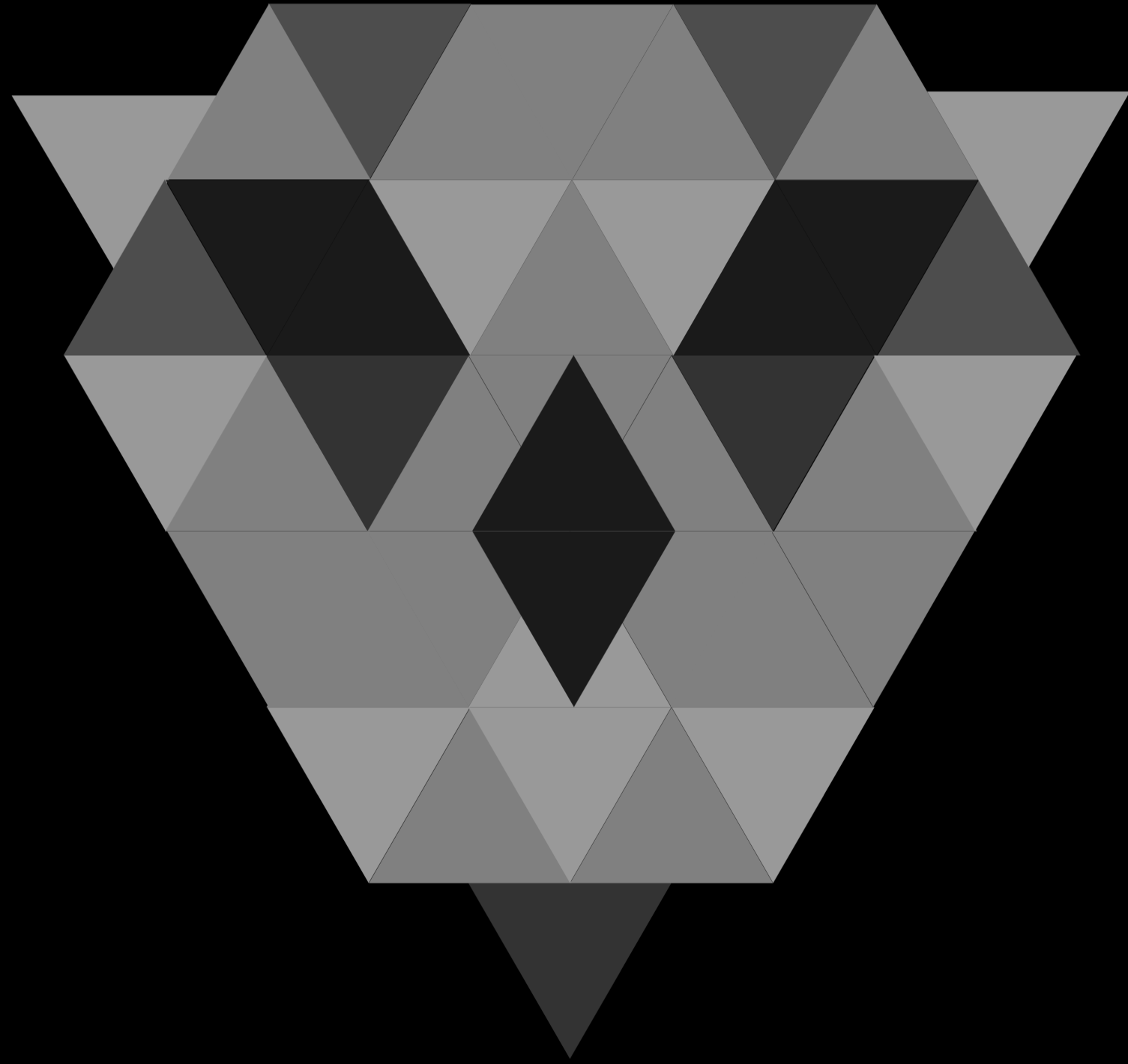
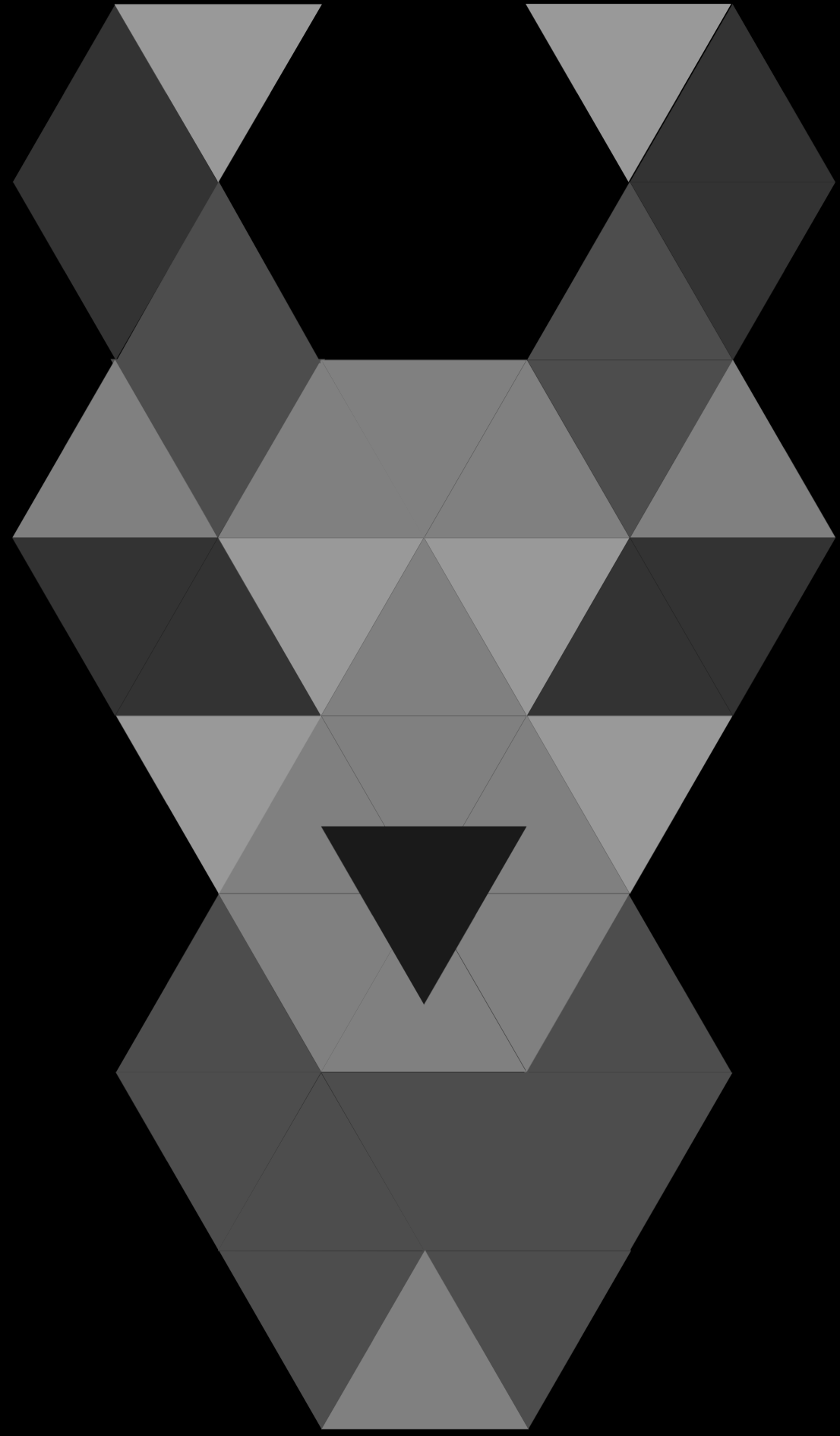
- CHRISTINAAGUILERA  BJÖRK  
LADYGAGA  FEVER RAY

**CALL US IF YOU KNOW HER!**

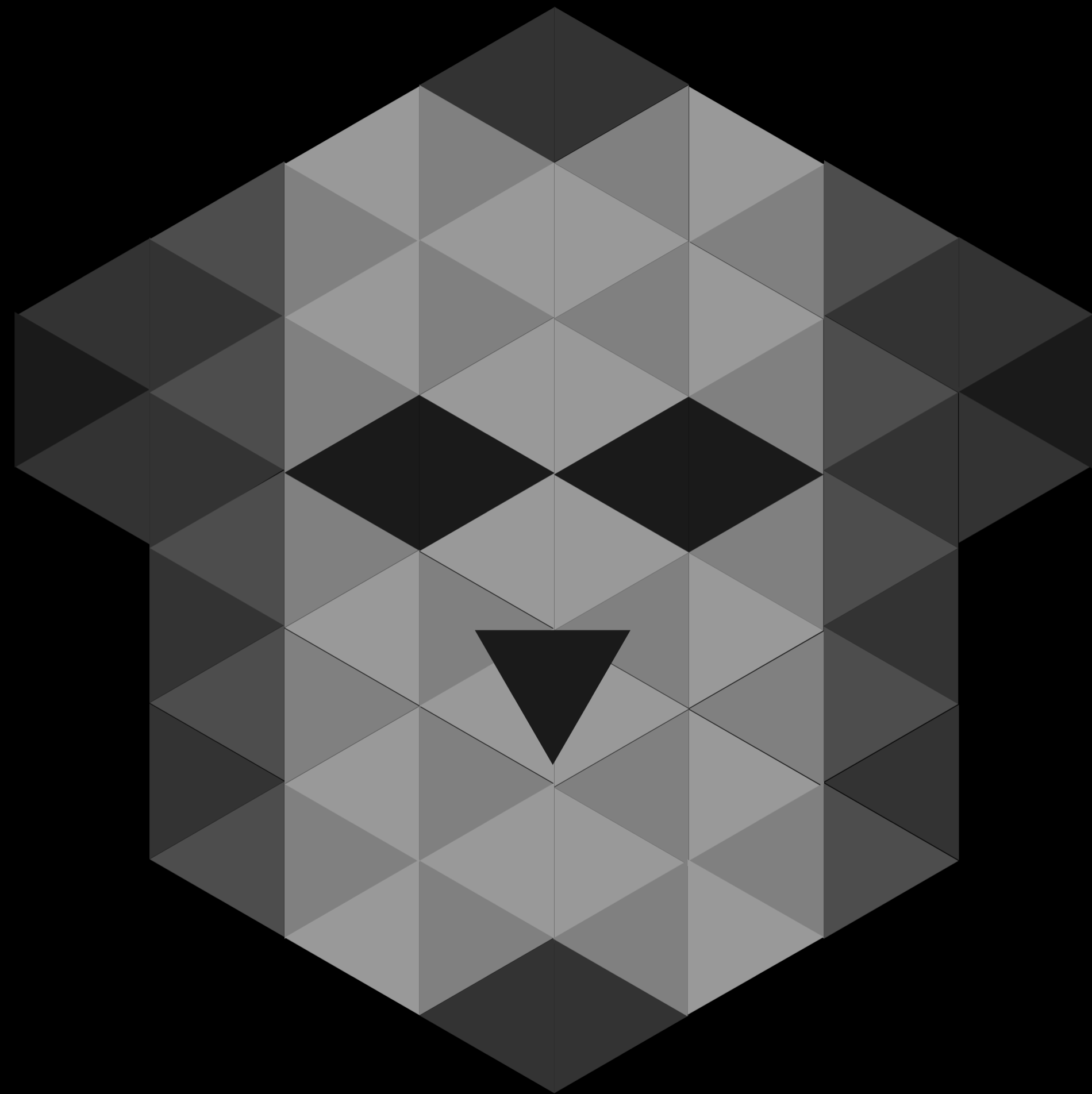
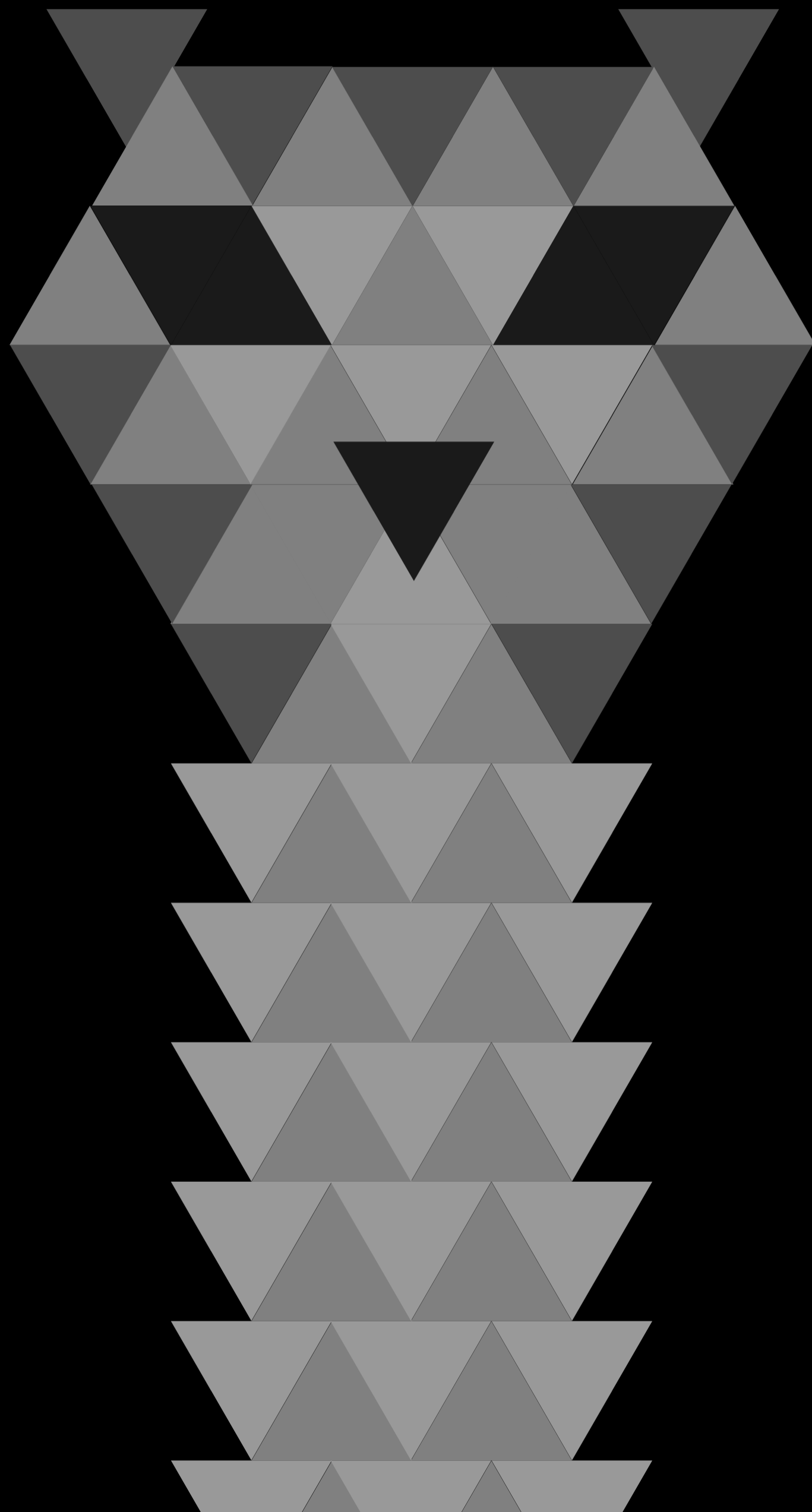
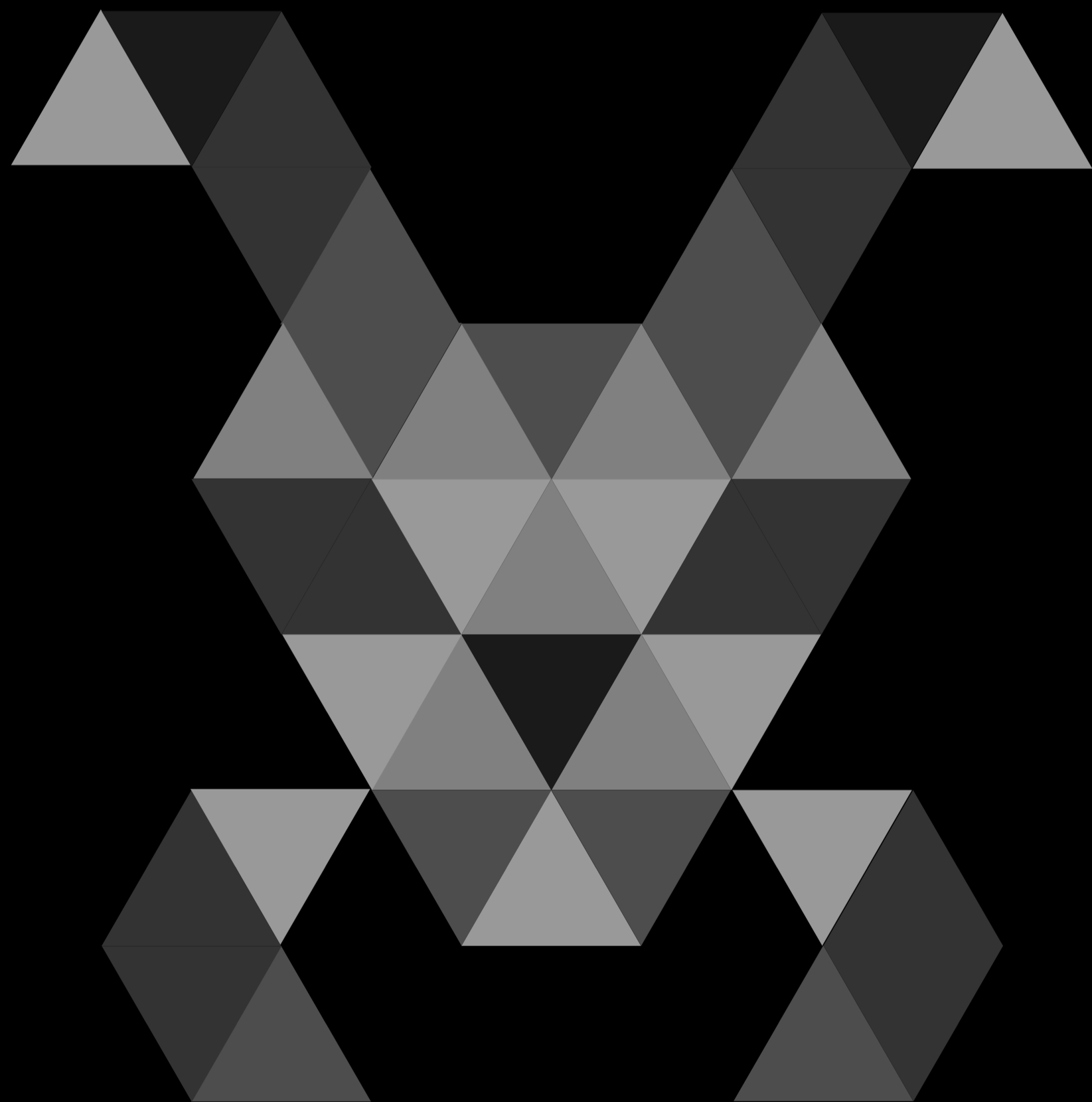



Olle Eksell  
(1918-2007)  
famoso designer  
gráfico suéco.  
Dentre seus  
trabalhos mais  
conhecidos está  
a logo para  
Ögon, marca  
de alimentos.









**I**   
**SWEDISH**  
**POP**



# HOW TO GET A MANDRAGORA

...

you're gonna need:

- 1- semen of a hanged man
- 2- fertile soil
- 3 - a black dog to sacrifice

you're gonna have:

- 1-money
- 2-fertility
- 3-power

