



Gabriele Ferreira Lopes
Trabalho de Conclusão de Curso

MOTION DESIGN

**como Ferramenta de Branding
para Festivais de Hard Techno**



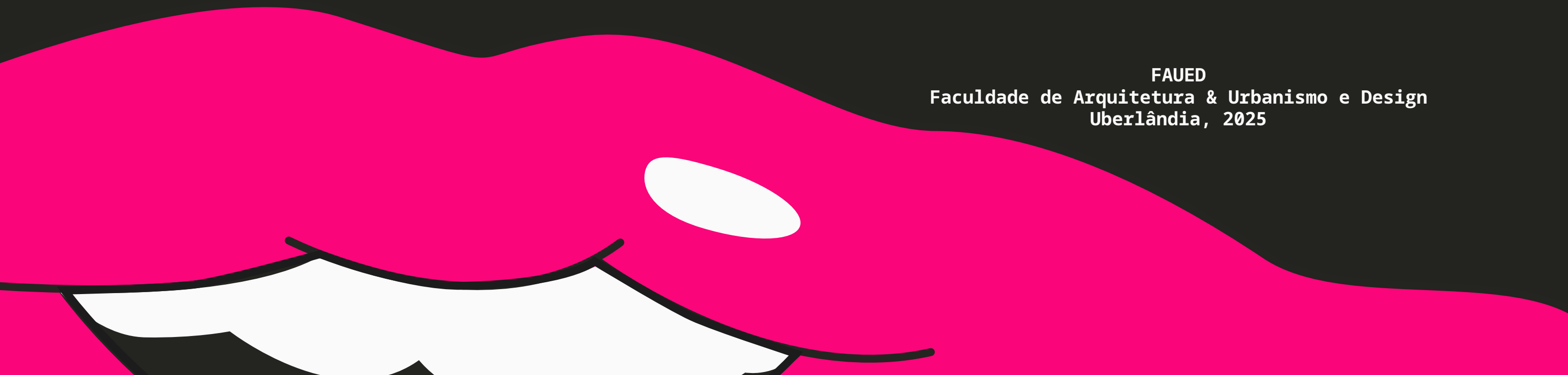
Universidade Federal de Uberlândia
Trabalho de Conclusão de Curso

MOTION DESIGN

como Ferramenta de Branding
para Festivais de Hard Techno

Estudante: Gabriele Ferreira Lopes
Orientação: Profa. Dra. Sabrina Maia Lemos

FAUED
Faculdade de Arquitetura & Urbanismo e Design
Uberlândia, 2025



AGRADECIMENTOS

Este trabalho contou com a colaboração de muitas pessoas especiais, e é a elas que deixo minha profunda gratidão.

Em primeiro lugar, dedico ao meu namorado, Gabriel, que embarcou comigo no universo da música eletrônica — e nunca mais saiu. Ao lado dele, compartilhei ideias, fui a eventos que me inspiraram diretamente no desenvolvimento do projeto, e tive a alegria de mostrar cada etapa da criação. Como um grande apreciador da vertente hard techno, ele foi essencial como opinante na construção do motion, me apoiando com olhar sensível e crítico.

Agradeço também aos amigos que estiveram ao meu lado e repassaram minha pesquisa, ajudando a chegar até DJs, produtores e organizadores de eventos. Cada um teve papel fundamental em momentos em que me encontrava em bloqueios criativos. Em especial, dedico um agradecimento à minha amiga de infância, Evelyn — hoje DJ Falena —, e à produtora Thayane, que conheci em eventos de hard techno. Ambas seguraram minha mão, me apoiaram com palavras, contatos e até cursos que me ajudaram a dar direção à escrita do TCC. Nem todos os nomes caberiam aqui, mas saibam que cada ajuda foi essencial.

À minha prima Tanmires, por sempre me ouvir e acreditar em mim mesmo quando eu duvidava. Ao meu amigo Felipe, que acompanhou todas as minhas fases e está comigo desde o início da faculdade — vocês são incríveis!

À professora e minha orientadora Sabrina, que esteve presente desde o primeiro contato com a proposta e me apoiou com referências, ideias e insights que, sozinha, talvez eu não teria considerado.

E, por fim, aos professores da FAUeD, que sempre olharam com carinho para mim e para os meus trabalhos. Mais do que orientadores acadêmicos, foram inspiração pessoal e profissional. Leverei comigo os aprendizados e o afeto que recebi de vocês por toda minha trajetória como designer. Muito obrigada!



RESUMO

Nos últimos anos, o motion design tem se consolidado como uma ferramenta essencial no branding e na publicidade, sendo amplamente utilizado para criar experiências visuais dinâmicas e envolventes. No entanto, sua aplicação em eventos musicais, especialmente no contexto de festas de hard techno, ainda é um campo pouco explorado academicamente. A música eletrônica, por sua natureza imersiva e energética, apresenta um grande potencial para a integração de elementos visuais que ampliem a experiência do público por meio do audiovisual.

A identidade visual de um evento não se restringe apenas ao design gráfico estático, mas pode se expandir para composições visuais em movimento, sincronizadas com a música, criando uma atmosfera única e sensorial. Atualmente, muitos eventos recorrem a projeções genéricas ou à popular-

ização do VJing sem uma identidade visual bem definida. Isso levanta a questão de como o motion design pode ser usado para criar experiências mais imersivas e conectadas com a identidade sonora do hard techno, um gênero marcado por batidas aceleradas, texturas industriais e frequências profundas.

Nesse contexto, a proposta deste estudo concentra-se na investigação do uso do motion design como elemento sensorial e imersivo em festas de hard techno, explorando sua sincronização com a música e a criação de um universo visual que represente os aspectos rítmicos e emocionais do gênero. A abordagem inclui tanto uma fundamentação teórica quanto um processo experimental e prático, com o desenvolvimento de uma identidade visual dinâmica.

Palavras chave: design sensorial, vibrações sonoras visuais, identidade visual em movimento, ritmo e movimento, sinestesia, imersão visual, hard techno, motion design imersivo.

ABSTRACT

In recent years, motion design has established itself as an essential tool in branding and advertising, widely used to create dynamic and engaging visual experiences. However, its application in music events—particularly in the context of hard techno parties—remains an area that is still underexplored academically. Electronic music, due to its immersive and energetic nature, presents significant potential for the integration of visual elements that enhance the audience's experience through audiovisual means.

The visual identity of an event is not limited to static graphic design; it can expand into moving visual compositions synchronized with the music, creating a unique and sensorial atmosphere. Currently, many events rely on generic projections or the widespread use of VJing without a well-defined visual identity. This raises the question of how motion design can be

used to create more immersive experiences that are closely connected to the sonic identity of hard techno—a genre characterized by fast-paced beats, industrial textures, and deep frequencies.

In this context, the aim of this study is to investigate the use of motion design as a sensorial and immersive element in hard techno parties, exploring its synchronization with music and the creation of a visual universe that reflects the rhythmic and emotional aspects of the genre. The approach includes both a theoretical foundation and an experimental and practical process, involving the development of a dynamic visual identity.

Keywords: sensory design, visual sound vibrations, moving visual identity, rhythm and movement, synesthesia, visual immersion, hard techno, immersive motion design.



INTRODUÇÃO	12
O PORQUÊ DA PESQUISA	
<i>Como o motion design pode ser aplicado de forma sensorial em festas de hard techno para criar uma experiência visual e imersiva?</i>	18
CAMINHOS METODOLÓGICOS	24
PROCESSO DOUBLE DIAMOND	25
<i>Descobrir</i>	26
<i>Definir</i>	36
<i>Desenvolver</i>	54
<i>Entregar</i>	86
CONCLUSÃO	100
REFERÊNCIAS	102
IMAGENS	105

ELECTRONIC MUSIC

Onde tudo começou



A música eletrônica é um fenômeno cultural e tecnológico em constante expansão, fruto de experimentações sonoras e inovações que transformaram profundamente a forma como a música é criada, reproduzida e experienciada. Suas origens remontam aos primeiros experimentos com sintetizadores analógicos e à manipulação de sons em estúdios experimentais ao longo do século XX.

Desde os primórdios, músicos e engenheiros têm explorado novas possibilidades sonoras, resultando na criação de instrumentos inovadores como o **Theremin** (1920) e o **sintetizador Moog** (1960), que marcaram uma verdadeira revolução musical e abriram caminho para o surgimento da música eletrônica como gênero. Segundo Stubbs (2020), o Moog foi o responsável por tirar os sintetizadores do ambiente de laboratório e inseri-los no cenário musical, tornando-os acessíveis aos artistas e ao público.

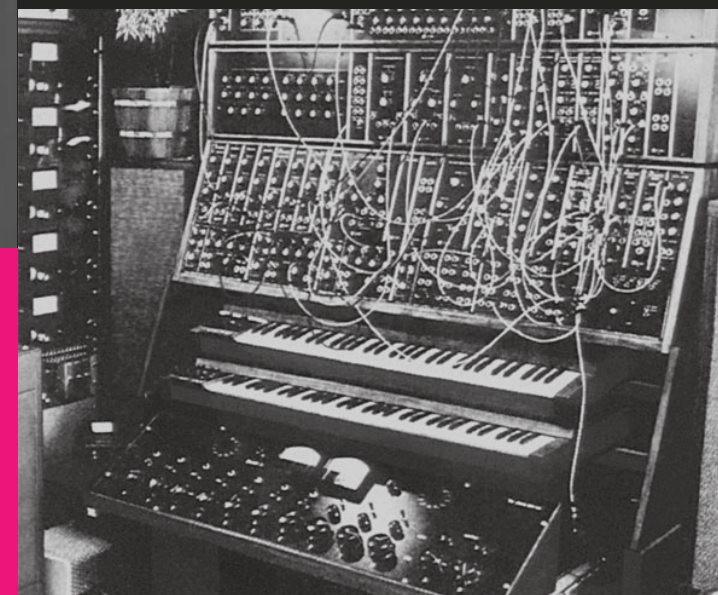


Figura 2

PIONEIROS



Figura 3

“A MÚSICA É A EXPRESSÃO DO MOVIMENTO DO SOM NO ESPAÇO E NO TEMPO, E A TECNOLOGIA OFERECE UMA NOVA DIMENSÃO DE LIBERDADE CRIATIVA.”
– KARLHEINZ STOCKHAUSEN

Nas décadas de 1970 e 1980, artistas como Kraftwerk, Jean-Michel Jarre e Giorgio Moroder consolidaram a música eletrônica no cenário popular, ao criarem sonoridades futuristas que influenciaram diretamente o nascimento de vertentes como o techno e o house. Kraftwerk, por exemplo, com seu uso meticuloso de máquinas e estética robótica, redefiniu a relação entre homem e tecnologia na música, sendo citado por Stubbs (2020, p. 55) como “o elo perdido entre a vanguarda eletrônica europeia e a cultura pop global”.

Os primeiros registros da música eletrônica surgiram em diversas partes do mundo, fortemente influenciados pela música experimental europeia e pelas inovações tecnológicas norte-americanas. Entre os pioneiros desse movimento, destacam-se **Karlheinz Stockhausen**, **Pierre Schaeffer** e **Daphne Oram**, figuras essenciais para o desenvolvimento da música concreta e da síntese eletrônica. Como afirma Stubbs (Mars by 1980: The Story of Electronic Music, 2020, p. 21), “o trabalho de Stockhausen, embora hermético para muitos ouvintes, foi decisivo para estabelecer o papel do estúdio como instrumento musical”.



Figura 4

MOVIMENTO CULTURAL



Figura 5



Figura 6

A cena da música eletrônica ganhou ainda mais força com DJs e produtores que moldaram o gênero como um verdadeiro movimento cultural. Nos anos 1980, em Chicago, surgiu o house music com Frankie Knuckles, enquanto em Detroit, o techno foi popularizado por Juan Atkins, Derrick May e Kevin Saunderson, conhecidos como os “Belleville Three”. Na Europa, cidades como Berlim e Londres se tornaram epicentros da cena underground, impulsionando festas e clubes que cultivaram uma cultura vibrante, inovadora e em constante reinvenção.

VISUAIS

I

A fusão entre música e elementos visuais sempre esteve presente na cultura da música eletrônica. Desde as primeiras festas, luzes, LEDs e projeções foram incorporadas para intensificar a experiência do público. A partir dos anos 1990, os VJs (video jockeys) passaram a criar atmosferas imersivas com projeções mapeadas e efeitos visuais sincronizados ao som.

O cenário underground foi essencial nesse processo, abrindo espaço para experimentações visuais em festas e clubes alternativos. A combinação entre som e imagem tornou-se um recurso-chave para criar ambientes sensoriais únicos.

De acordo com Stubbs (2018), artistas como Kraftwerk e Jean-Michel Jarre compreenderam, desde cedo, o potencial dos elementos visuais para amplificar a experiência musical. Kraftwerk, por exemplo, utilizava uma estética visual minimalista e futurista que reforçava sua sonoridade robótica e repetitiva, enquanto Jarre promovia espetáculos grandiosos com luzes, lasers e projeções que criavam um verdadeiro cenário de ficção científica ao vivo.

Atualmente, a música eletrônica e os elementos visuais continuam evoluindo juntos, fortalecendo-se mutuamente

para oferecer experiências cada vez mais impactantes. Com o avanço das tecnologias de projeção, realidade aumentada e inteligência artificial, as festas eletrônicas tornaram-se verdadeiros espetáculos audiovisuais, elevando o conceito de imersão a novos patamares.

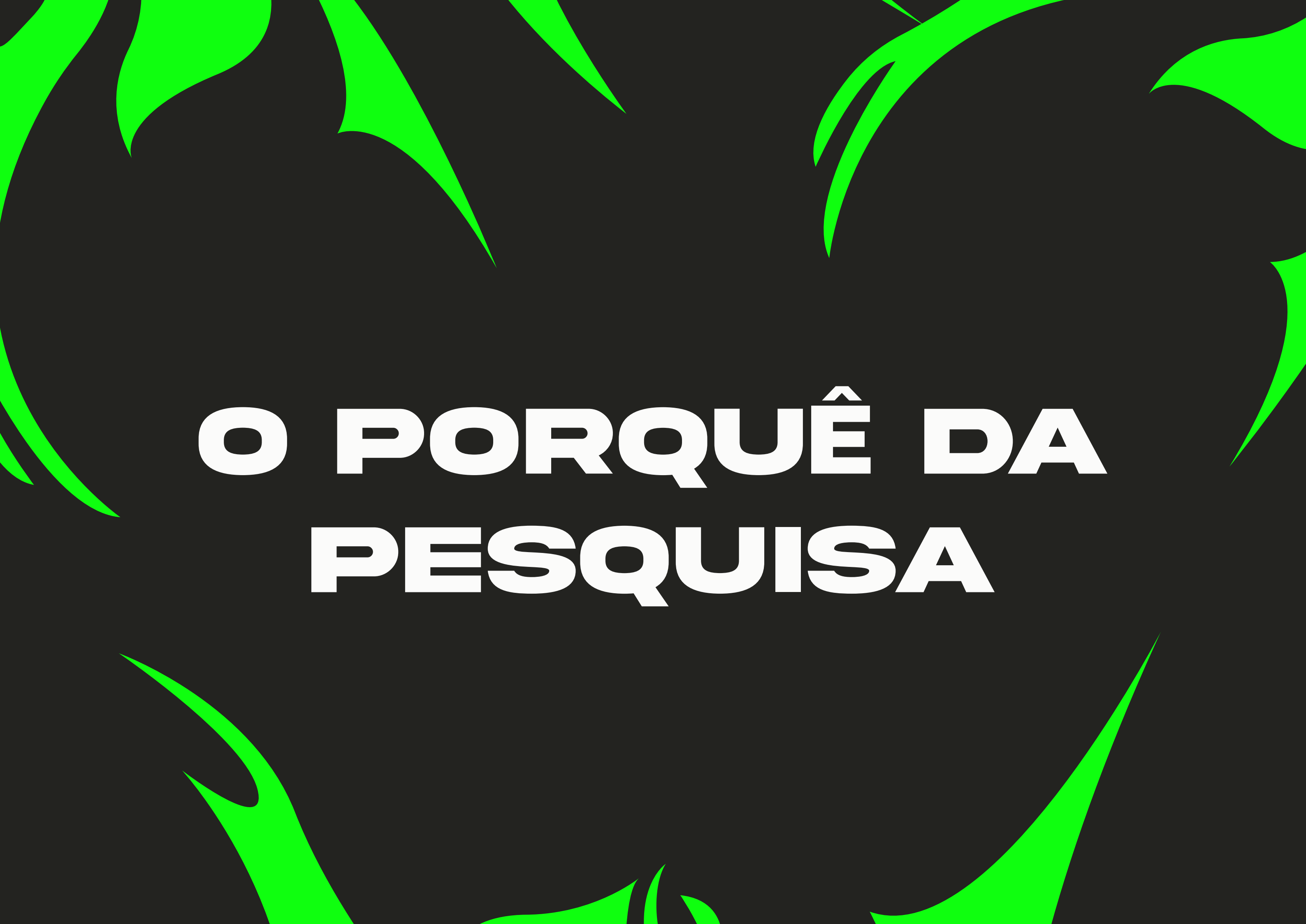
Dentro desse contexto, o trabalho dos VJs se torna cada vez mais essencial para a construção da identidade visual de um evento. São esses artistas visuais que, ao vivo, transformam espaços por meio da manipulação de imagens em tempo real, sincronizadas com o som. Como destaca Queiroz Maggi (2022) em seu estudo sobre video mapping em festivais de música eletrônica Psytrance, “o VJ é como um(a) pintor(a) que utiliza o mundo como tela. Essa característica fez (e faz) da projeção mapeada um meio vanguardista, tecnológico e moderno de impactar/afetar pessoas em museus, planetários, galerias, pinacotecas, casas de arte, teatros, shows e, principalmente, Festivais de Música Eletrônica.”

O trabalho dos VJs, ao vivo, conecta o público a uma narrativa visual que potencializa as emoções geradas pela música e transforma o espaço em uma experiência coletiva e imersiva.



SCAN ME

Figura 7



O PORQUÊ DA PESQUISA

Como o motion design pode ser aplicado de forma sensorial em festas de hard techno para criar uma experiência visual e imersiva?

O motion design tem sido amplamente explorado em áreas como publicidade, branding e produção audiovisual. No entanto, sua aplicação como elemento sensorial e imersivo em eventos musicais ainda é pouco documentada e debatida academicamente. Em muitos eventos de música eletrônica, inclusive grandes festivais, é comum o uso de projeções visuais desvinculadas de uma identidade visual consolidada. Frequentemente, essas projeções são compostas por vídeos genéricos adquiridos em bancos de imagens, criadas com auxílio de inteligência artificial ou fornecidas por VJs que utilizam seus próprios acervos visuais — muitas vezes sem integração conceitual com a proposta estética do evento.

Essa dissociação entre a visualidade projetada e a identidade do evento revela uma lacuna criativa e estratégica. Surge, então, a necessidade de um motion design mais intencional, que dialogue diretamente com os elementos sonoros e a narrativa do evento. Como defende Betancourt (The history of motion graphics-2013), “motion graphics não são simples-

mente imagens em movimento — é uma linguagem visual que opera no tempo, guiando a atenção e moldando a percepção”.

O hard techno, por sua vez, é um gênero de música eletrônica conhecido por sua intensidade e complexidade sonora, marcado por batidas rápidas, atmosferas industriais e paisagens sonoras densas. Traduzir essas características em movimento exige uma abordagem estética e técnica que vá além de recursos visuais decorativos, buscando ativar sensações e percepções profundas no público.

A experiência audiovisual em eventos desse tipo desempenha, portanto, um papel fundamental. A sincronia entre som e imagem potencializa emoções, amplia o impacto da performance e transforma o ambiente em uma narrativa imersiva. Diante disso, este trabalho propõe investigar, de forma teórica e prática, a aplicação do motion design em festas de hard techno, contribuindo para o desenvolvimento de um campo ainda incipiente dentro do design e da cultura visual dos eventos musicais.



SCAN ME

Figura 8



Figura 9

“O MOTION DESIGN PODE AMPLIFICAR A EXPERIÊNCIA MUSICAL; POR MEIO DE ELEMENTOS VISUAIS É POSSÍVEL FAZER O PÚBLICO SE CONECTAR COM AS EMOÇÕES QUE SENTEM AO OBSERVAR AS ARTES VISUAIS.”

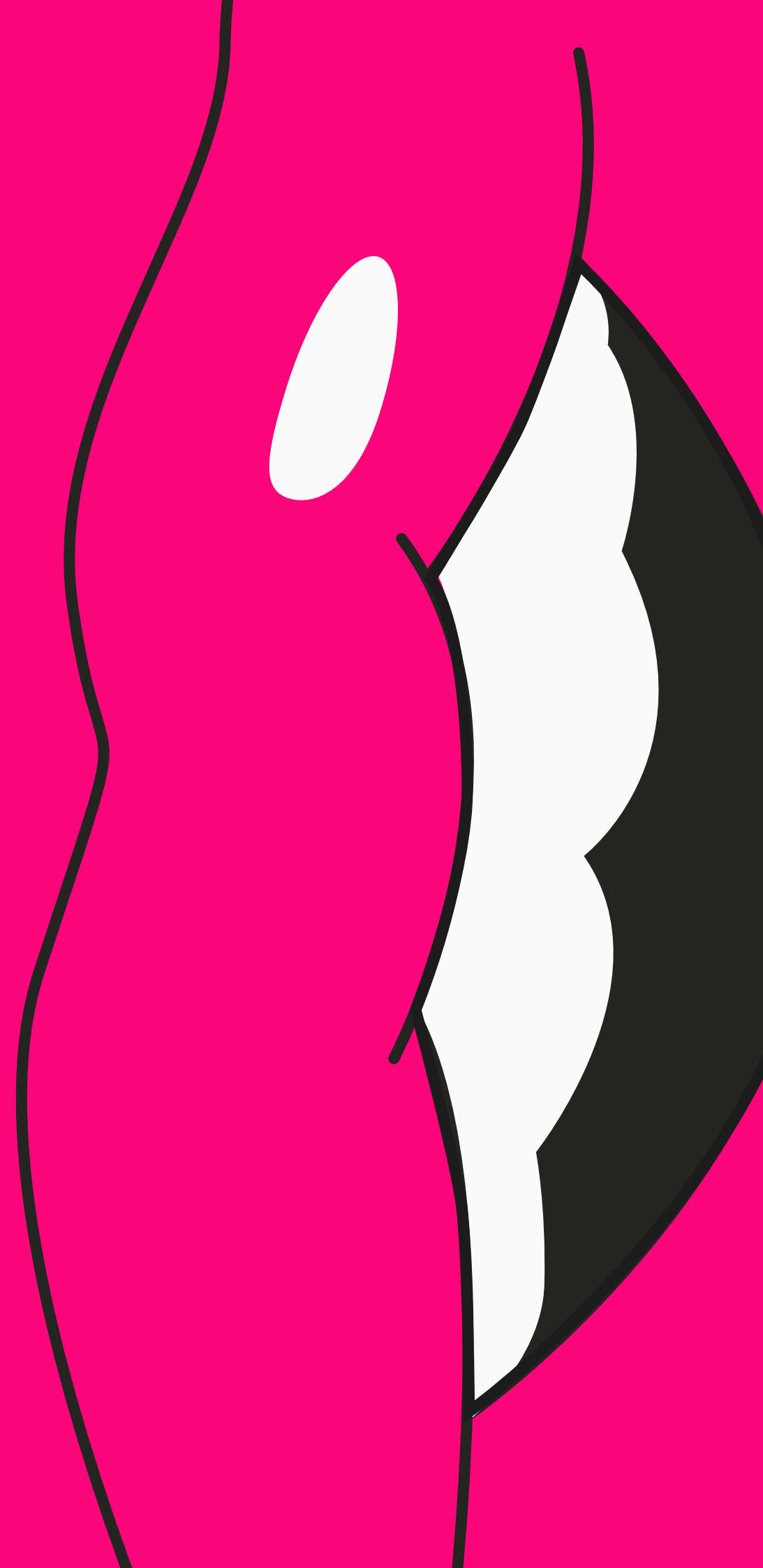
(INFORMAÇÃO VERBAL, PARTICIPANTE ANÔNIMO DA PESQUISA REALIZADA POR MEIO DE FORMULÁRIO ELETRÔNICO, 2025).



POR

ONDE

VAMOS?

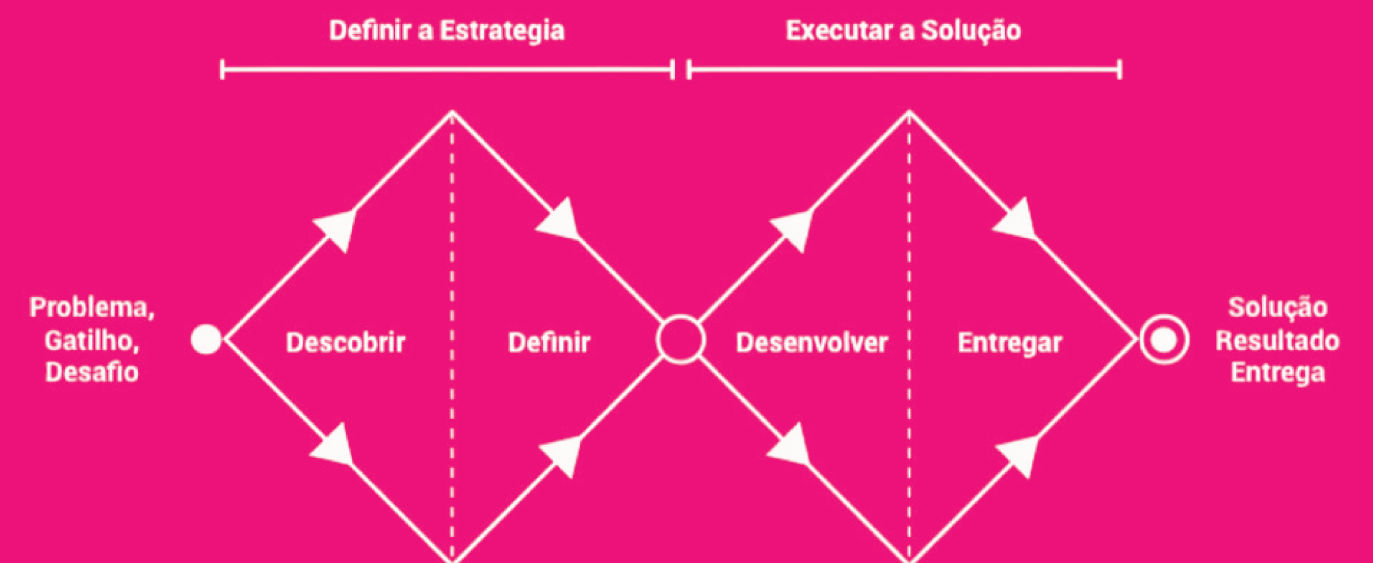


OBJETIVOS & METODOLOGIA

O projeto tem como foco a investigação de como o motion design pode ser aplicado de forma sensorial em festas de hard techno, visando à criação de uma experiência visual imersiva e sincronizada com a música e a identidade visual do festival.

A proposta inclui o desenvolvimento da identidade visual de um festival fictício, com base na análise de eventos similares. Essa análise considera as necessidades do festival, seu público-alvo e os materiais de divulgação voltados ao local, permitindo a integração da identidade visual com projeções mapeadas.

DOUBLE DIAMOND



A metodologia adotada segue o modelo Double Diamond, que organiza o processo em quatro etapas: descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. Essa abordagem possibilita uma condução estruturada e iterativa do projeto, favorecendo a coerência e o alinhamento com os objetivos do festival.



D E S C O B R I R

D E S C O B R I R

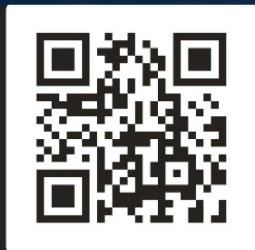
D E S C O B R I R

D E S C O B R I R

D E S C O B R I R

D E S C O B R I R

- O que é o Hard Techno?



SCAN ME

Figura 11

O Hard Techno é um subgênero da música eletrônica marcado por batidas aceleradas, linhas de baixo pesadas e atmosferas densas e agressivas. Com influências do techno industrial, acid techno e hardcore europeu, tornou-se uma das expressões mais intensas da música eletrônica underground.

As raízes do Hard Techno surgem no final dos anos 1980 e início dos 90, com artistas da segunda geração de Detroit, como Jeff Mills, Robert Hood e Underground Resistance. Como aponta o site Mr. Flick, a partir de 1989 começa a se firmar uma estética crua e distorcida, impulsionada por drum machines como a Roland TR-909, que imprimiam velocidade e impacto rítmico ao som.

Paralelamente, em Berlim, nomes como Chris Liebing exploravam sonoridades mais duras e minimalistas, tocando em galpões industriais e raves ilegais. Essa cena deu origem ao Schranz, subgênero que ajudou a moldar o Hard Techno com sua brutalidade sonora e atmosfera subterrânea.

Hard Techno nos anos 90: da rave ao cinema

Nos anos 90, o Hard Techno não influenciou apenas as pistas, mas também o imaginário pop e audiovisual. Seu impacto foi tão forte que chegou ao cinema, como na icônica cena de abertura do filme Blade – O Caçador de Vampiros (1998), onde uma rave subterrânea explode sob uma chuva de sangue ao som de batidas agressivas. A trilha “Confusion (Pump Panel Reconstruction Mix)” se tornou um clássico cult, até hoje presente em sets de festas underground, simbolizando a energia crua e sombria da época.

Características sonoras

Entre os traços marcantes do gênero estão:

- BPM elevado (140–160, podendo ultrapassar 180 em estilos híbridos);
- Texturas industriais, com distorções, reverbs metálicos e timbres agressivos;
- Ritmos hipnóticos e repetitivos, com forte carga percussiva;

Como destaca o EDMProd, a produção do Hard Techno exige foco técnico e uma construção sonora voltada para o impacto físico e emocional na pista.

Nos anos 2000, o Hard Techno expandiu suas fronteiras. Artistas como o Pet Duo (Brasil), Frank Kvitta, D.A.V.E. The Drummer, Perc, Paula Temple, 999999999 e I Hate Models ajudaram a redefinir o gênero, mesclando elementos do acid, industrial e EBM, com uma pegada mais imersiva e visual. Festivais como Awakenings, Verknípt, Possession e Masters of Hardcore foram (e ainda são) fundamentais para a disseminação do estilo, criando experiências sensoriais completas.

Atualmente, o Hard Techno vive uma nova onda de popularidade, impulsionada pelas redes sociais, plataformas de streaming e eventos massivos com forte apelo audiovisual. Seu impacto vai além do som — é uma experiência física e emocional.

Mais do que um gênero musical, o Hard Techno é hoje um movimento cultural e sensorial, que conecta pessoas pela intensidade das batidas, pela estética visual potente e pelo sentimento coletivo de libertação através do caos sonoro.

PAPEL DO BRANDING

Branding é o processo estratégico de construção e gestão de uma marca, indo além do logotipo e da identidade visual. Seu papel é criar valor, diferenciação e conexão emocional com o público, tornando a marca memorável e relevante no mercado. Segundo Aaker (1996), marcas fortes geram lealdade e percepção positiva, sendo essenciais para a competitividade de qualquer negócio.

Além dos aspectos visuais e racionais, um branding eficaz deve despertar emoções no público, pois são elas que fortalecem a relação entre marca e consumidor. De acordo com Aaker, marcas fortes não vendem apenas produtos, mas transmitem significados e valores que ressoam com seu público, criando conexões emocionais duradouras. Um exemplo disso são marcas que associam sua identidade

a um estilo de vida específico, como a Red Bull, que transmite aventura e superação.

Outro elemento essencial para a construção dessa conexão é a personalidade da marca. Aaker defende que marcas devem ser percebidas como entidades com traços próprios, como amigáveis, inovadoras, sofisticadas ou rebeldes. Essa característica permite que os consumidores se identifiquem com a marca de maneira mais natural e emocional. Além disso, histórias bem contadas são ferramentas poderosas dentro do branding, pois permitem que o público se envolva e crie laços afetivos com a marca. Quando uma empresa constrói narrativas autênticas e inspiradoras, ela fortalece sua identidade e reforça seu posicionamento no mercado.

A PROPOSTA DE VALOR

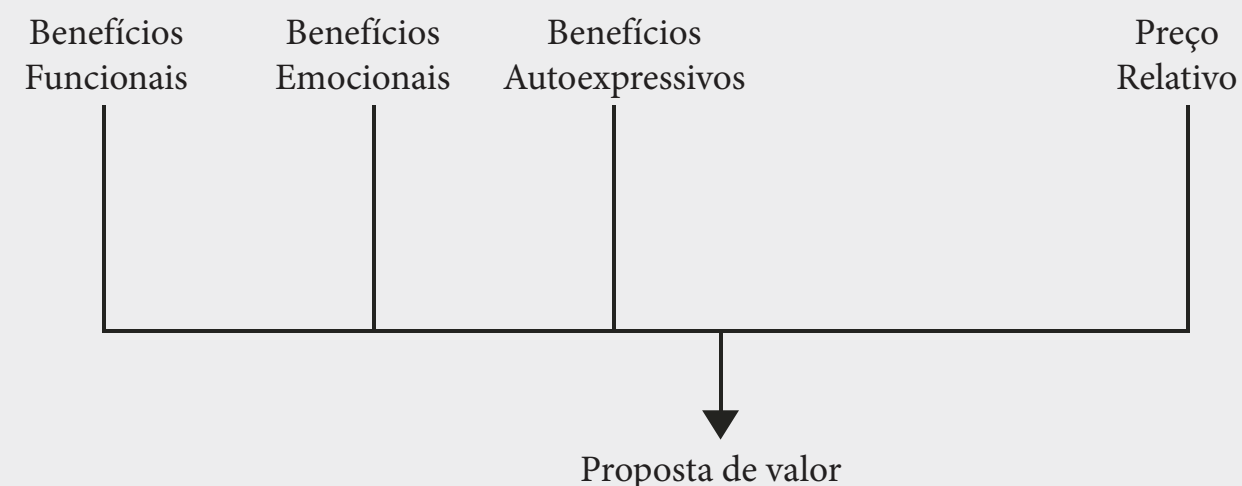


Figura 12
(AALKER, 1996, p. 102)

“AS GRANDES MARCAS ESTABELECEM UMA CONEXÃO EMOCIONAL PROFUNDA COM SEUS CLIENTES AO CRIAR E TRANSMITIR SIGNIFICADO. ESSA CONEXÃO VAI ALÉM DOS ATRIBUTOS DO PRODUTO E DOS BENEFÍCIOS FUNCIONAIS—ELA TOCA VALORES, ASPIRAÇÕES E A IDENTIDADE PESSOAL.”
(AAKER, 1996, P. 85)

COMO O MOTION DESIGN PODE SER APLICADO DENTRO DE UM FESTIVAL DE HARD TECHNO COMO FERRAMENTA DE BRANDING PARA O EVENTO?

No contexto dos festivais de Hard Techno, o branding emocional pode ser potencializado por meio de cores vibrantes, luzes sincronizadas e narrativas visuais dinâmicas. O Motion Design desempenha um papel essencial nesse processo, pois, através de animações, efeitos visuais e ritmo, transforma a identidade da marca em uma experiência sensorial envolvente.

Além de reforçar a atmosfera imersiva do evento, o Motion Design contribui para a construção de um senso de pertencimento, tornando o público parte ativa da experiência. Essa conexão emocional fortalece o en-

gajamento e a fidelização dos participantes, fazendo com que a marca do festival seja percebida como algo autêntico e inesquecível.

Com isso, a proposta envolve o desenvolvimento de uma identidade visual voltada às expectativas do público, traduzindo a energia rebelde e a liberdade de expressão características do hard techno. Busca-se estimular os sentidos e provocar a liberação de dopamina nos espectadores, promovendo uma experiência visual impactante e alinhada ao espírito do festival.

"O DESIGN EXISTE ALÉM DAS TELAS, TEM UM IMPACTO NA VIDA REAL"

(SCHER, ABSTRACT: THE ART OF DESIGN 2017)

O que é Design Sensorial?

O Design Sensorial é uma abordagem que explora os sentidos humanos para criar experiências mais imersivas e impactantes. Ele vai além da estética visual, envolvendo estímulos táteis, sonoros, olfativos e até gustativos para estabelecer uma conexão emocional entre o usuário e a marca, produto ou ambiente. Essa abordagem é amplamente utilizada em diversas áreas do design, como branding, arquitetura, publicidade e, mais recentemente, no Motion Design, onde elementos como ritmo, textura visual e sincronização sonora desempenham um papel fundamental na construção da identidade de uma marca ou evento.

Na música eletrônica, o Design Sensorial se manifesta na combinação entre som, luz, imagem e espaço, criando experiências multissensoriais que vão além da audição. Frequências graves são sentidas no corpo, luzes e projeções se sincronizam com o ritmo da música, e efeitos visuais dinâmicos potencializam a imersão do público. O Motion Design tem um papel essencial nesse contexto, traduzindo a identidade do evento por meio de animações envolventes que interagem com o som, tornando cada apresentação única. Como John Hench menciona em *Designing Disney: Imagineering and the Art of the Show*, “O estado de ânimo é criado principalmente pela sensação de um estímulo intenso e bem orquestrado de cor, som, forma e movimento” (2008, p. 56), destacando a importância de uma composição sensorial harmoniosa para criar uma experiência imersiva e impactante.

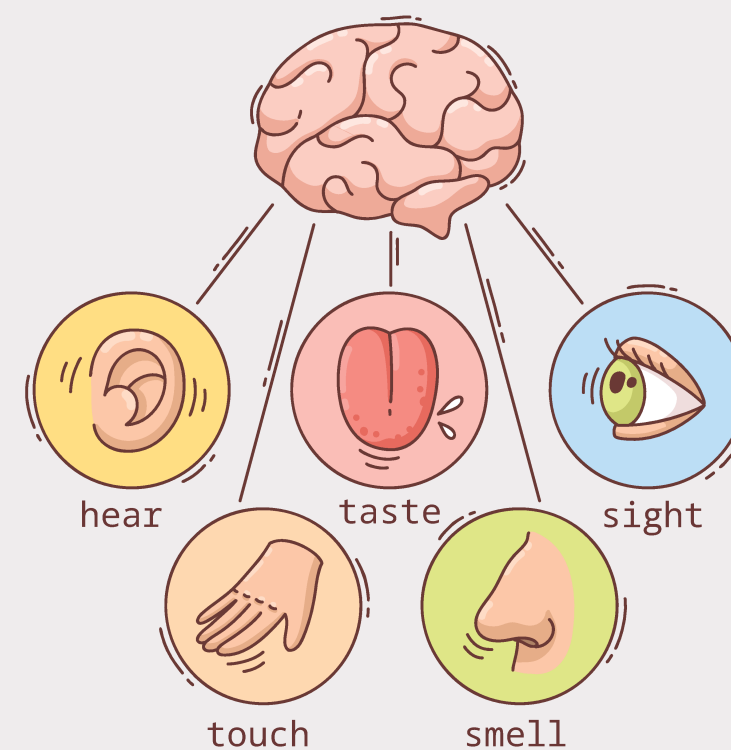


Figura 13



DEFINIR
DEFINIR
DEFINIR
DEFINIR
DEFINIR
DEFINIR

1.

Analise do uso do motion design em eventos musicais

- Pesquisa sobre as formas de aplicação do motion design em festas, festivais e performances audiovisuais.
- Exploração do impacto visual e sensorial do motion design no público.

2.

Estudo da relação entre música e elementos visuais

- Análise de identidades visuais semelhantes que integram o motion design em sua construção.
- Estudo de princípios de sinestesia e percepção visual para a criação de uma identidade sensorial.

3.

Percepções do Público e Profissionais da Cena Eletrônica

- Levantamento de dados com DJs, produtores de eventos, VJs e fãs de hard techno e música eletrônica, por meio de formulário online, com foco na compreensão das experiências individuais em relação aos elementos visuais presentes nesses eventos.
- Investigação dos aspectos visuais mais valorizados pelo público, considerando projeções, motion design, iluminação e identidade gráfica.
- Coleta de insights relevantes para orientar e fortalecer as decisões no desenvolvimento da identidade visual do projeto.

4.

Desenvolvimento de uma identidade visual movimentada

- Desenvolvimento de uma identidade visual dinâmica, utilizando tipografia cinética e outros elementos gráficos.
- Aplicação de técnicas de motion design voltadas ao reforço da experiência sensorial nas festas.

S
O
N
H
O
B
O

MOTION DESIGN EM EVENTOS MUSICAIS

Artistas e eventos, como Vintage, Tegrón e o festival Verkn!pt, utilizam intensamente o motion design para criar atmosferas visuais imersivas e únicas, que se estendem para além do palco, incorporando também produtos e materiais relacionados às suas identidades visuais. Esses eventos não apenas utilizam elementos visuais de maneira marcante, mas também fazem com que essas características visuais se tornem um símbolo próprio e reconhecível.

O motion design é essencial para essas marcas, pois, por meio de projeções dinâmicas, animações e interações visuais sincronizadas com a música, elas conseguem estabelecer uma identidade forte e consistente.

A presença de movimentos fluidos e cores vibrantes nas projeções transforma o ambiente em uma extensão da própria experiência sonora, criando uma conexão profunda entre o público e a música.

Esses eventos e artistas utilizam o motion design para reforçar e amplificar o impacto da sua identidade visual, tornando-a mais do que apenas uma representação gráfica, mas uma experiência sensorial completa. Dessa forma, o motion design se torna um elemento crucial para a construção de uma marca no cenário musical, capaz de gerar reconhecimento instantâneo e criar uma atmosfera única e memorável.



SIMILARES

MTV MUSIC WEEK 2021

Um dos projetos que analisei como similar para o desenvolvimento da identidade visual e linguagem do meu trabalho foi a MTV Music Week 2021. Criada por um conjunto de artistas, essa campanha foi veiculada principalmente nas redes sociais e canais da marca, em formatos curtos e digitais, como GIFs animados.

A estética visual se destaca pelo uso de cores vibrantes e contrastantes, com uma paleta intensa que transmite energia e dinamismo. A tipografia é marcante, em caixa alta e com forte peso, reforçando o caráter jovem e impactante da marca. A composição é bem equilibrada, com uso criativo de grid, sobreposições e elementos ilustrativos. As animações, mesmo em loops curtos, têm ritmo fluido, com movimentos suaves e transições bem trabalhadas, reforçando a sensação de musicalidade — mesmo sem som.

O estilo visual mistura elementos gráficos vetoriais com uma estética psicodélica e culturalmente diversa, inspirado na cidade de Budapeste e na fusão entre o Oriente e o Ocidente. As narrativas são simples, mas bem conectadas pela temática da música e pela expressividade visual. Não há interação direta com o usuário, mas o conteúdo é altamente compartilhável, pensado para redes sociais.

Como referência para meu projeto, esse trabalho me inspirou especialmente pelo uso da narrativa visual curta, mas envolvente, e pela força gráfica do conjunto. A campanha mostra que é possível transmitir musicalidade e identidade mesmo sem som, algo que pretendo complementar no meu projeto com trilhas sonoras e ambientações sonoras sincronizadas. O projeto também reforça o poder de uma paleta de cores ousada, tipografia expressiva e motion design bem ritmado para criar conexão com o público.



SCAN ME



SIMILARES

RIO CARNAVAL

Outra referência importante para o desenvolvimento do meu projeto foi a identidade visual do Rio Carnaval 2022, criada pelo estúdio Tátil Design. A proposta da marca era representar a paixão coletiva e a energia vibrante do samba, conectando visualidade e sonoridade de maneira orgânica e simbólica. A campanha foi veiculada em mídias digitais, impressas e cenográficas, com destaque para peças animadas e interativas utilizadas na divulgação do evento.

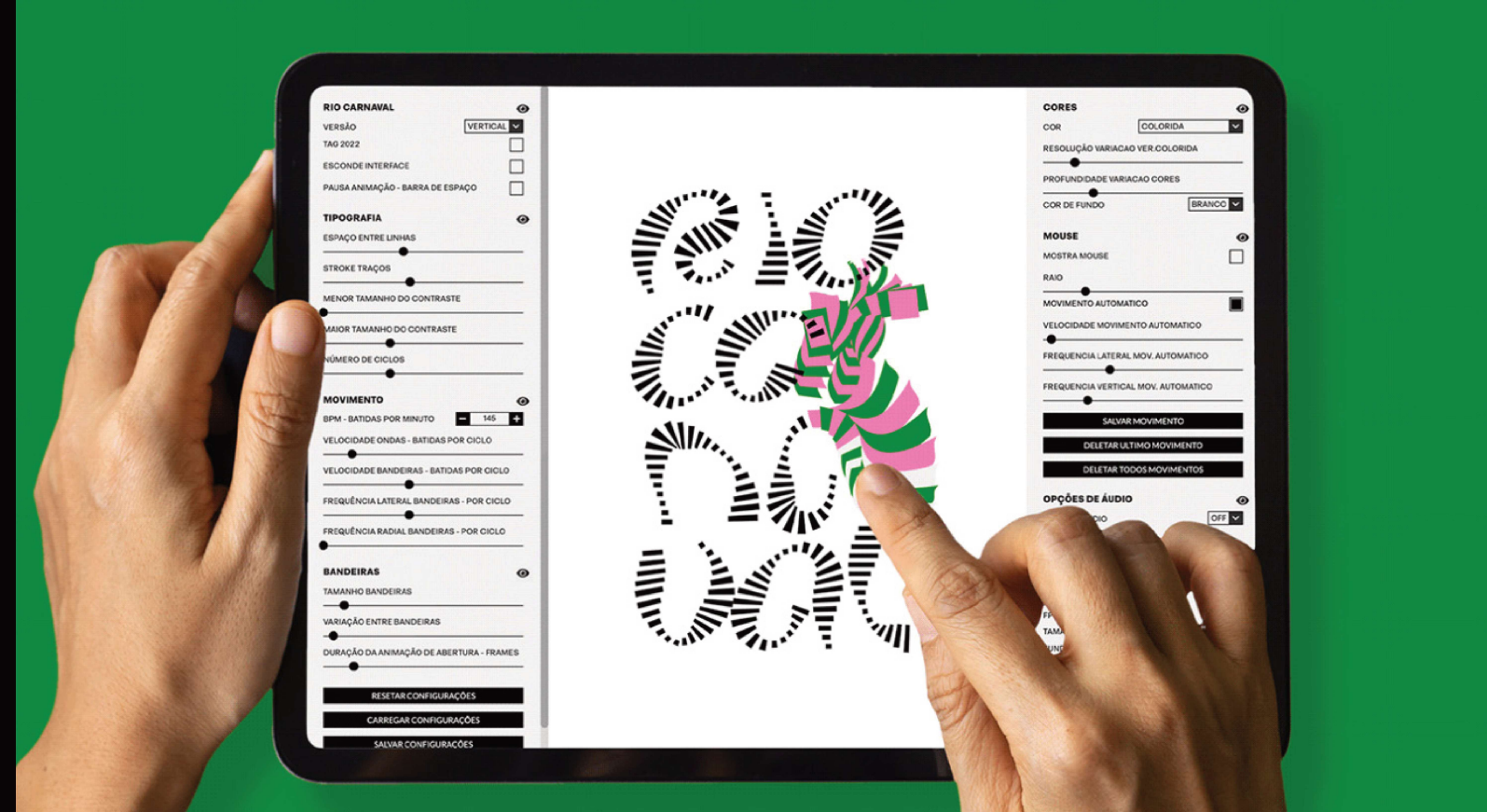
O design é inspirado no movimento fluido da porta-bandeira, traduzido em uma linguagem visual dinâmica e sensível. A paleta de cores é intensa, alegre e plural — refletindo a diversidade cultural das escolas de samba e da cidade do Rio de Janeiro. A tipografia personalizada acompanha esse espírito, com formas curvas que evocam leveza, dança e brasilidade. A composição é livre e fluida, com elementos que “dançam” visualmente, guiados por um motion design elegante e ritmado. O logotipo, por exemplo, foi criado para se movimentar em sincronia com o samba, literalmente “dançando” no ritmo da música.

O estilo visual é orgânico e expressivo, com traços que remetem ao movimento do corpo e da bandeira. Há uma forte presença de design emocional, que busca evocar sentimentos e memórias culturais no espectador. Mesmo sem haver interação direta, a identidade cria um laço afetivo com o público através de sua conexão com a música e o espírito do Carnaval.

Como similar, esse projeto me trouxe insights valiosos sobre a relação entre música e identidade visual. A ideia de um logotipo que se move no ritmo da trilha é algo que considero aplicar em meu projeto, assim como o uso de formas fluidas, cores vivas e tipografia com personalidade. A proposta da Tátil mostra como o design pode traduzir o movimento e a emoção de forma simbólica e sensorial, sem perder funcionalidade.



SCAN ME



SIMILARES

VERKNIPT

O Verknipt Festival é um evento anual de hard techno realizado nos Países Baixos, conhecido por sua identidade visual impactante. O festival se destaca pelo uso inovador de motion design, presente tanto nas projeções ao vivo quanto nas peças promocionais, criando uma experiência sensorial e imersiva. A estética visual é agressiva e futurista, alinhada com a intensidade da música eletrônica, combinando elementos gráficos e interatividade para capturar a energia única do evento.

A paleta de cores do Verknipt é dominada por tons neon, pretos e metálicos, que se contrastam intensamente, refletindo a atmosfera crua e energética do hard techno. A tipografia também segue essa linha, com fontes bold e de fácil leitura, criando uma hierarquia visual que se destaca nos materiais promocionais. O motion design, que permeia o evento e as campanhas, é dinâmico e preciso, com animações que evoluem ao ritmo da música, criando uma experiência sincronizada e marcante para o público.

O festival possui uma forte identidade visual interativa, com elementos que se transformam ao longo do tempo e em sincronia com os batimentos intensos da música. A composição dos elementos visuais é fluida, refletindo o ritmo pulsante do hard techno e a constante transformação do ambiente. A identidade do Verknipt consegue estabelecer uma conexão direta com a música e o público, criando um ambiente visual que complementa a experiência sonora e imersiva do festival.

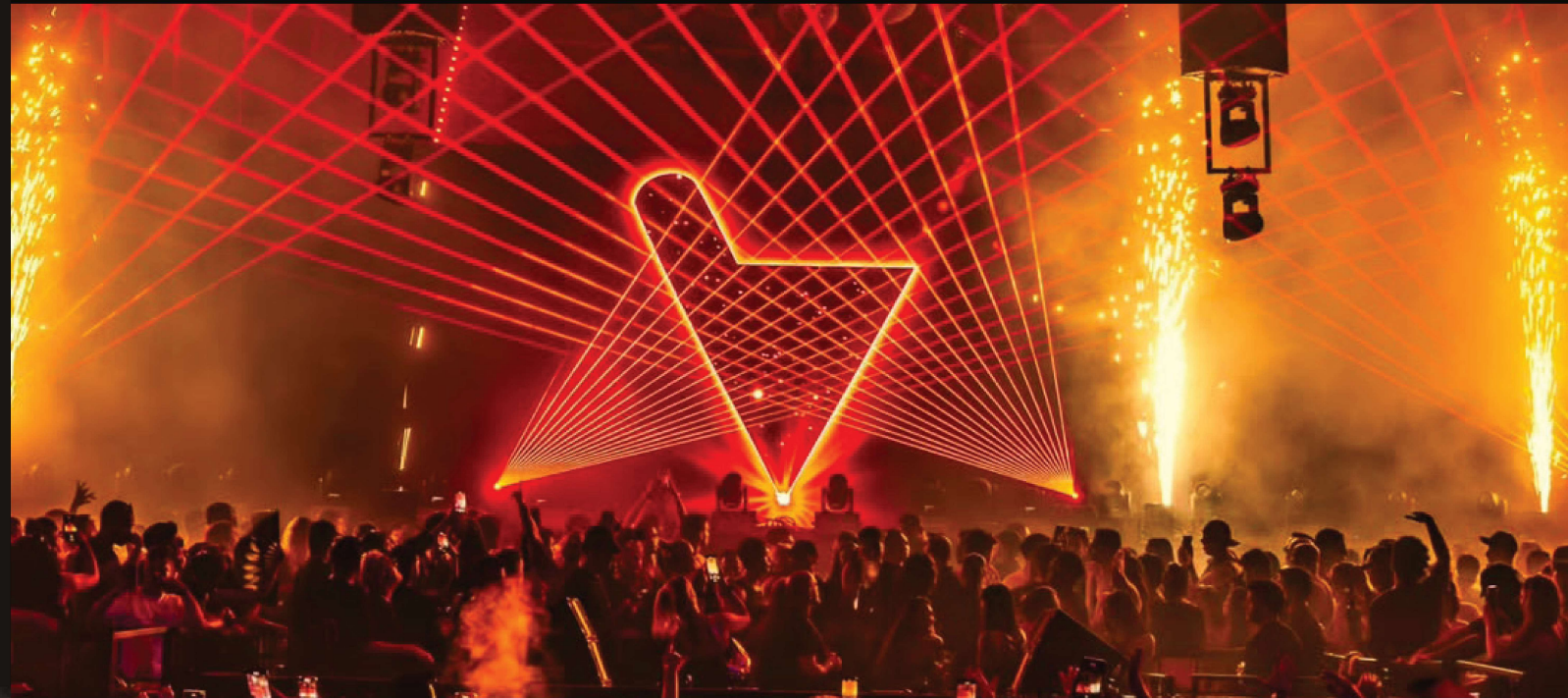
Com sua expansão para a América do Sul, o festival busca ampliar sua influência global, mantendo-se fiel ao seu conceito visual e à experiência imersiva proporcionada. A identidade do Verknipt é um exemplo poderoso de como o motion design e a estética visual podem criar uma experiência sensorial única e inesquecível.



VERKNIPTAMERICA - Instagram, 8 de dezembro de 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DDVV2OUvKPA/?img_index=3.



VERKNIPT. [Banner do festival Verknipt 2024]. Disponível em: <https://www.verknipt.org/wp-content/uploads/2025/02/Banner-24-1536x864>.



VERKNIPTAMERICA - Instagram, 8 de dezembro de 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DDVV2OUvKPA/?img_index=3.



VERKNIPTAMERICA - Instagram, 8 de dezembro de 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DDVV2OUvKPA/?img_index=3.

PESQUISA DE PÚBLICO

Para expandir a proposta e desenvolver o projeto do festival fictício, realizou-se uma pesquisa intitulada “**Percepções do Público e de Profissionais da Cena Eletrônica**”, com o objetivo de identificar preferências estéticas, visões e experiências relacionadas a eventos voltados à música eletrônica, especialmente à vertente do **hard techno**.

A coleta de dados foi realizada por meio de um formulário eletrônico elaborado no Google Forms, contendo cinco perguntas objetivas e abertas. O formulário contou com a participação de **25 respondentes**, entre eles DJs da cena eletrônica, produtores musicais, organizadores de eventos, proprietários de clubes e fãs do gênero.

As perguntas aplicadas foram:

1. Na sua visão, qual a importância dos elementos visuais (projeções, iluminação, VJing, etc.) durante um set?
(Possibilidade de múltiplas respostas)
2. Você sente que o motion design pode amplificar a experiência musical do público? Por quê?
3. Qual estética visual (cromática, tipográfica, gráfica) você acredita que mais combina com a identidade do hard techno?
5. Quais elementos visuais você considera indispensáveis para que um evento do gênero seja memorável?
(Possibilidade de múltiplas respostas)
4. Você se lembra de alguma festa ou festival em que o visual impactou significativamente sua experiência? O que te marcou?
6. Você costuma prestar atenção nas projeções, identidade visual dos flyers, publicações em redes sociais ou nos elementos visuais durante os sets?

A análise das respostas permitiu compreender a relevância dos aspectos visuais na imersão do público e como o motion design pode atuar como um recurso essencial para enriquecer a identidade e a experiência sensorial em eventos de música eletrônica.

A pesquisa realizada com profissionais e entusiastas da cena eletrônica revelou a importância significativa dos elementos visuais na construção de experiências imersivas e memoráveis em eventos musicais, especialmente no contexto do hard techno. A percepção geral dos participantes reforça a ideia de que recursos como projeções, iluminação e motion design não apenas complementam o conteúdo sonoro, mas atuam de forma ativa na condução emocional do público e na criação de atmosferas únicas.

Considerações sobre a pesquisa

As contribuições dos respondentes evidenciam um público atento aos detalhes estéticos, que valoriza propostas visuais bem elaboradas e integradas à identidade do evento. Ficou claro que a sinergia entre som e imagem é um dos principais fatores responsáveis por tornar uma festa marcante e diferenciada. Além disso, foi possível identificar preferências estéticas específicas associadas ao gênero, as quais oferecem subsídios valiosos para a concepção de uma linguagem visual coerente e impactante para o projeto do festival fictício. Dessa forma, os dados obtidos não apenas validam a relevância do aspecto visual na produção de eventos de música eletrônica, como também fornecem diretrizes criativas que serviram como base para o desenvolvimento do projeto proposto.





DESENVOLVER

DESENVOLVER

DESENVOLVER

DESENVOLVER

DESENVOLVER

DESENVOLVER

DOPA

DOPA

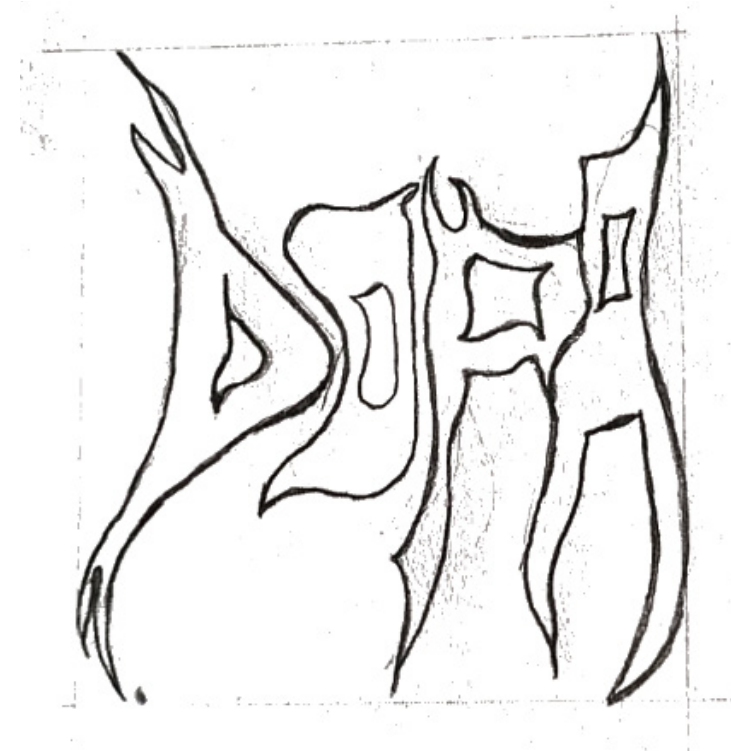
Primeiramente, comecei pelo nome, inspirado na minha própria percepção como amante da música eletrônica e dos eventos e festivais que a envolvem. A experiência de estar imerso nesse universo vai muito além do som, cada batida, cada visual e cada interação despertam sentimentos únicos, tanto em mim quanto nas pessoas ao meu redor. Foi observando essa conexão intensa que percebi como a música tem o poder de estimular sensações profundas e inesquecíveis.

Dessa reflexão nasceu o nome "Dopa", uma referência direta à dopamina, neurotransmissor essencial na regulação do prazer, motivação e recompensa no cérebro humano. Sua liberação está associada a experiências intensamente prazerosas, como a música, a dança e a interação social—elementos centrais em festivais de música eletrônica.

Além disso, a escolha do nome também dialoga com os efeitos do MDMA (3,4-metilenodioximetanfet-

amina), substância comumente associada a eventos desse tipo, pois ela aumenta significativamente a liberação de dopamina, serotonina e noradrenalina, intensificando sensações de euforia, conexão emocional e percepção sensorial. Essa interação entre o neurotransmissor e os efeitos da substância cria um estado de imersão e êxtase que define a experiência coletiva do festival.

No contexto do "Dopa", a dopamina não é apenas um conceito neuroquímico, mas uma metáfora para a experiência sensorial completa oferecida pelo evento. A fusão entre música eletrônica pulsante, projeções visuais imersivas e a energia coletiva do público cria um ambiente onde os participantes sentem-se estimulados de diversas formas, evocando sensações de prazer, liberdade e pertencimento. Assim, o nome reflete tanto a ciência por trás das emoções quanto a essência do festival como um espaço de expressão e conexão intensa.



CONCEITO

Para dar vida à identidade visual, comecei pelo desenvolvimento do logotipo. Como o hard techno carrega uma estética mais "dark" e intensa, busquei traduzir essa atmosfera em uma tipografia pontiaguda e com elementos escorridos, trazendo um aspecto sombrio e agressivo. Além disso, me inspirei nas ondas sonoras dos beats, criando um logotipo que transmite movimento e pulsação — quase como se vibrasse junto com a música. O objetivo foi criar algo visualmente marcante, que remetesse à energia e ao impacto sonoro do hard techno.



FESTIVAL DE
HARD TECHNO
BRASIL



PALETA DE CORES

HSL: 60, 9, 14
HEX: #232320
CMYK: 70, 64, 67, 73

HSL: 331, 98, 98
HEX: #F9067A
CMYK: 0, 98, 18, 0

HSL: 120, 94, 100
HEX: #10FF10
CMYK: 62, 0, 100, 0

HSL: 0, 0, 98
HEX: #FAFAFA
CMYK: 1, 1, 1, 0

"CADA COR NOS INFLUENCIA DE UMA FORMA DIFERENTE, E É ISSO QUE A ARTE FAZ: VOCÊ É UM COAUTOR COMIGO. O QUE VOCÊ VÊ, DEPENDE DE VOCÊ."

(ELIASSON, ABSTRACT: THE ART OF DESIGN 2018)

Pensando que grande parte das identidades visuais do hard techno utilizam predominantemente as cores preto e vermelho, optei por seguir um caminho diferente e propor uma paleta mais ousada.

O rosa foi escolhido por ser uma cor carregada de personalidade, estilo e energia. Apesar de comumente associada à suavidade, o rosa também pode expressar rebeldia, ousadia e, em contextos contrastantes, até certa agressividade — qualidades que dialogam com a intensidade do hard techno.

O verde, inspirado no universo do acid techno — vertente que frequentemente caminha junto ao hard techno —, traz vitalidade, excitação e faz referência à tecnologia e ao futurismo, elementos muito presentes na cena eletrônica.

O branco em tom acinzentado surge para criar um contraste equilibrado, funcionando como respiro e contraponto dentro da identidade visual, sem perder a intensidade desejada.

Por fim, o preto chumbo não poderia faltar, já que o preto está fortemente presente na estética do hard techno, seja nas vestimentas, nos ambientes ou nas identidades visuais. O preto carrega consigo sensações de mistério, força, agressividade e sofisticação.

Como destaca Eva Heller (2013, p. 22), "Cores e sentimentos não se combinam ao acaso, nem são uma questão de gosto individual — são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento.". Por isso, a escolha das cores foi feita de forma estratégica, para fortalecer o impacto visual e emocional da marca.

TIPO GRAFIA

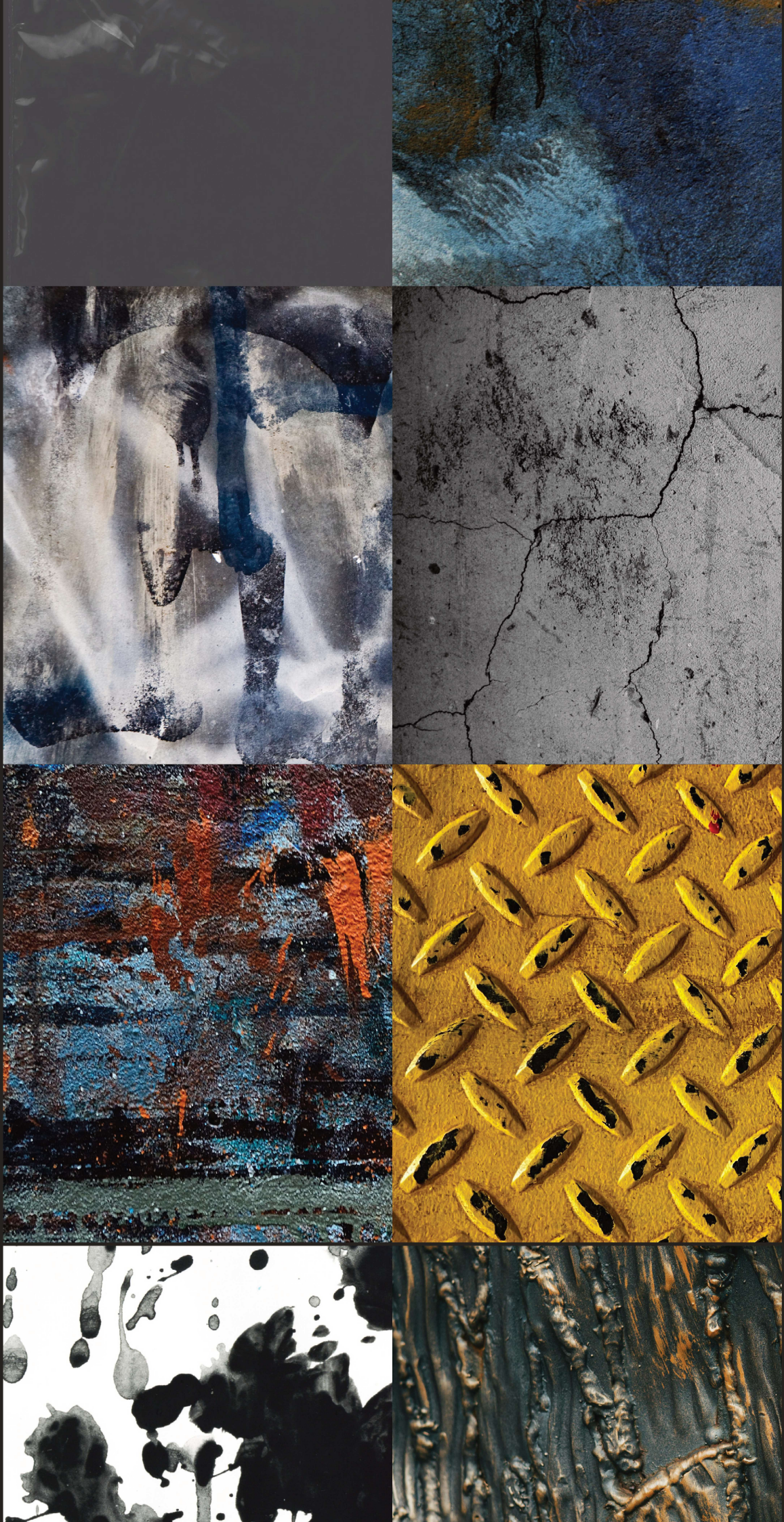
A escolha tipográfica foi feita de forma estratégica para transmitir a personalidade do festival e facilitar a leitura nas diferentes aplicações.

A Akira Expanded foi escolhida para ser utilizada em títulos, chamadas e elementos de destaque. Essa fonte apresenta um design robusto, ousado e impactante, com formas geométricas e linhas fortes, que remetem à energia intensa e pulsante do hard techno. Sua presença marcante ajuda a criar identidade visual forte e memorável, reforçando o caráter vibrante e audacioso do evento.

Para textos mais longos e informativos, optei pela Natural Mono, uma fonte serifada elegante e legível. As serifas sutis trazem um toque de sofisticação e facilitam a leitura em blocos de texto, equilibrando o peso visual da Akira Expanded e oferecendo harmonia à comunicação visual. Além disso, essa escolha ajuda a criar contraste entre títulos e textos corridos, garantindo clareza, organização e profissionalismo na identidade do festival.

**AKIRA
EXPANDED**

Natural Mono



Texturas indústrias e grunges

A aplicação de texturas desempenha um papel fundamental na construção da identidade visual proposta, conferindo profundidade e autenticidade à estética mais bruta do projeto. Considerando que a paleta de cores utilizada carrega maior vibração e contraste, as texturas foram pensadas como um elemento de equilíbrio, trazendo o peso visual necessário para manter coerência com a proposta conceitual.

A escolha por texturas industriais e grunges remete diretamente ao imaginário dos galpões abandonados e espaços clandestinos onde, historicamente, surgiram as primeiras festas de hard techno. Esse resgate estético não apenas reforça a essência da vertente, como também estabelece um vínculo simbólico com suas origens.

Foram selecionadas, portanto, texturas que evocam desgaste e aspereza, como superfícies riscadas, granuladas, oxidadas, rachaduras, manchas de tinta borradas, aço e ferrugem. Esses elementos visuais contribuem para criar um ambiente gráfico imersivo, alinhado à atmosfera crua e intensa que o gênero carrega em sua identidade sonora e cultural.



Ilustrações



As ilustrações utilizadas na identidade visual do festival foram inicialmente desenvolvidas por meio de rascunhos manuais, posteriormente vetorizados no software Adobe Illustrator. Todas seguem a paleta de cores previamente definida no projeto, assegurando unidade visual e coerência estética com os demais elementos gráficos.

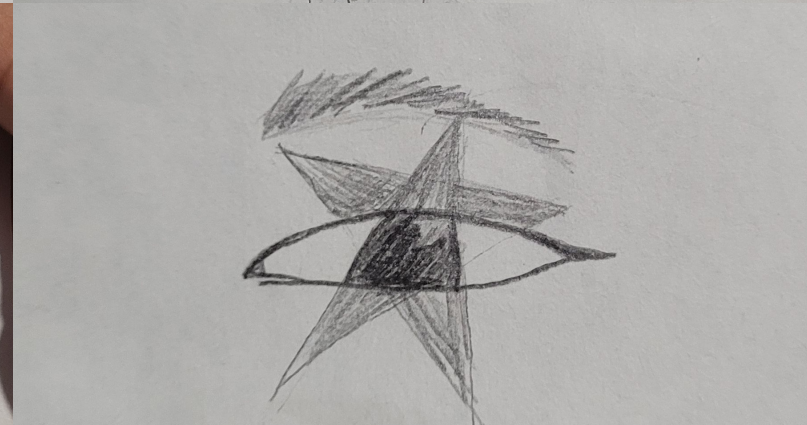
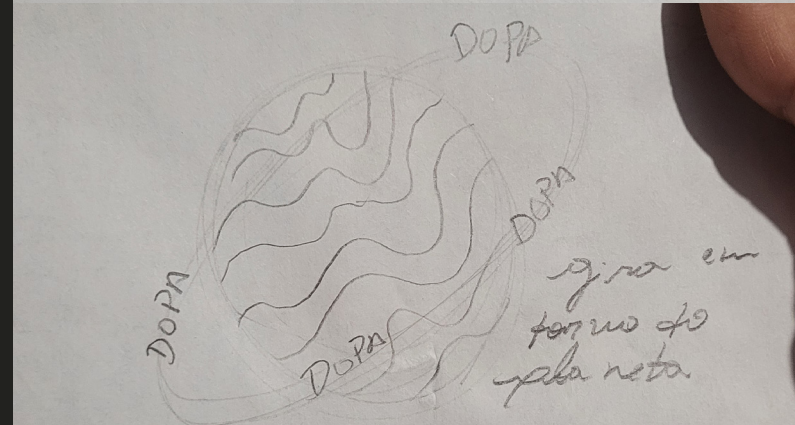
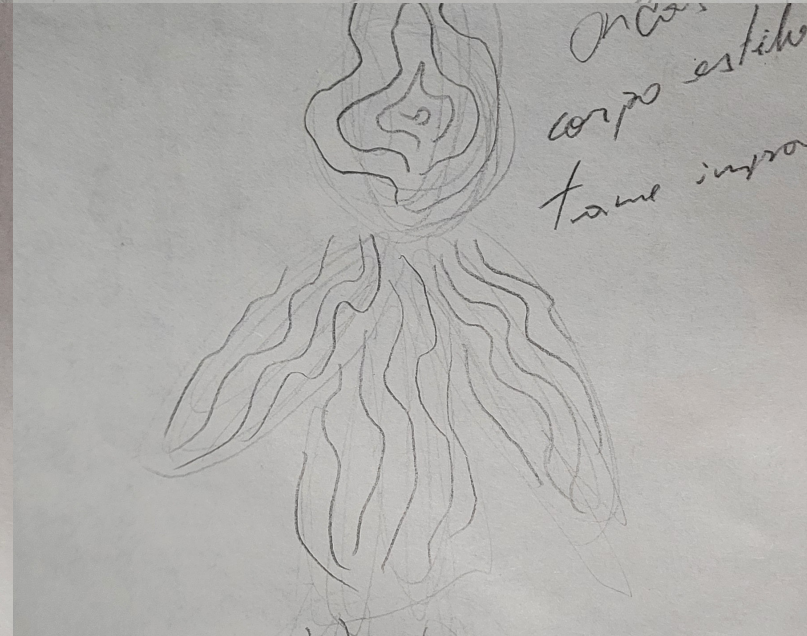
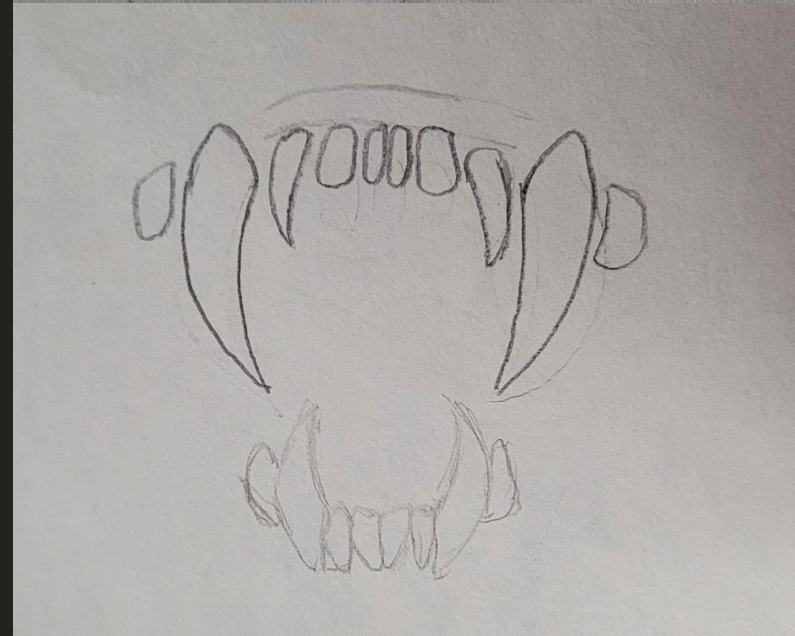
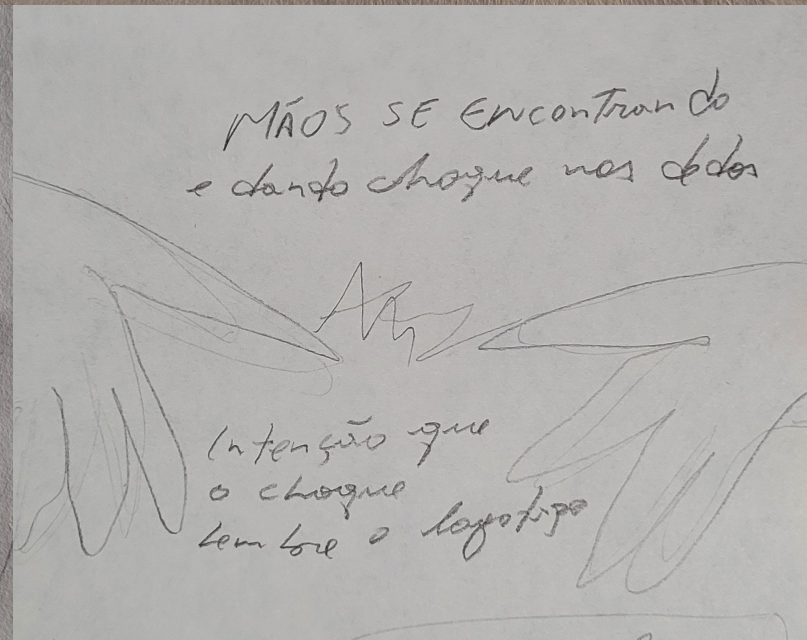
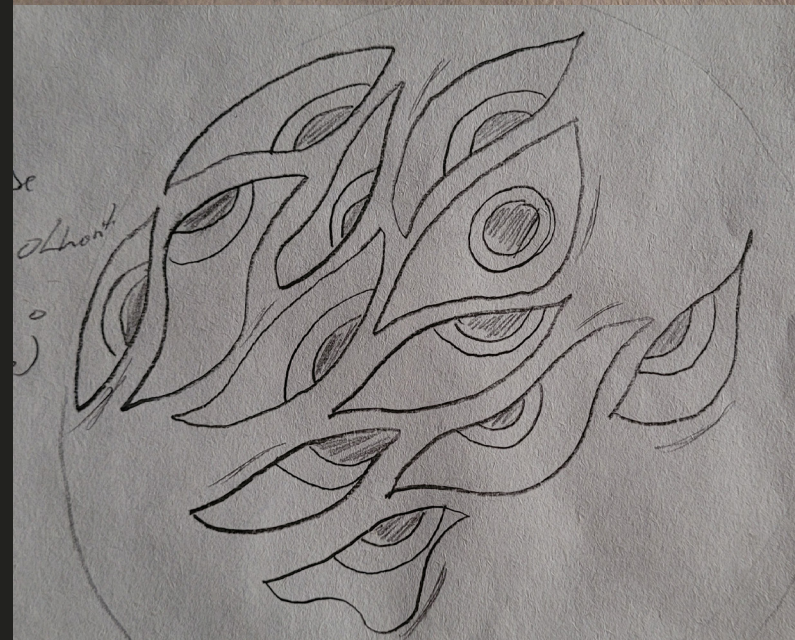
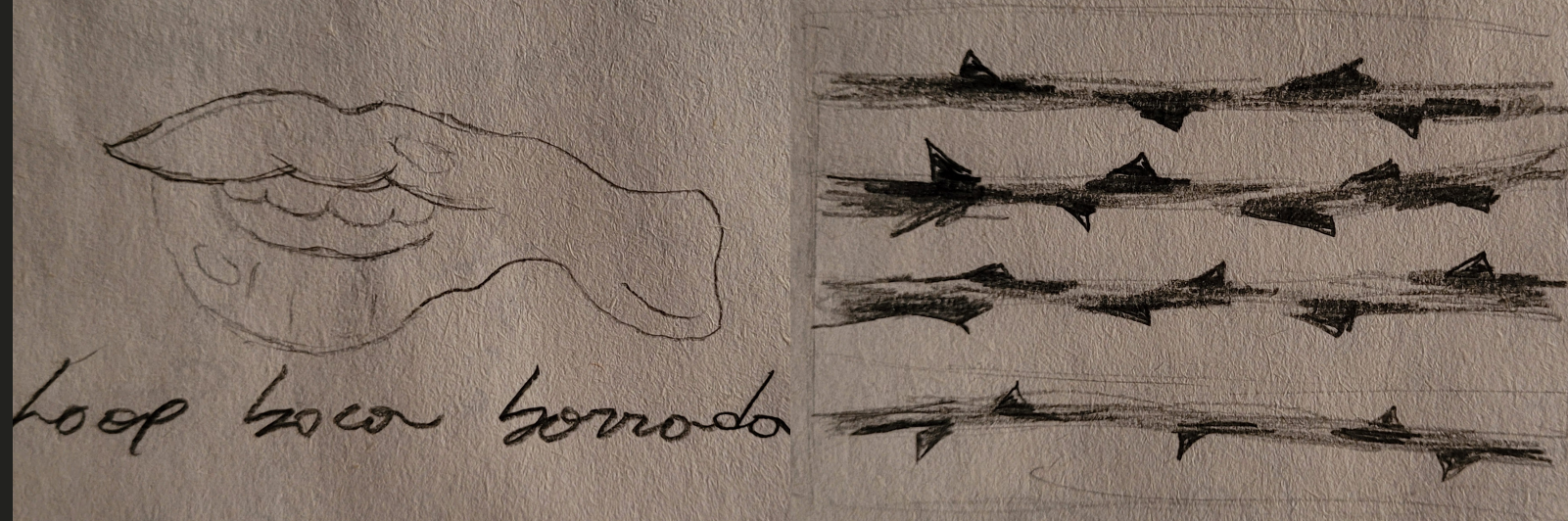
Cada ilustração carrega consigo um simbolismo que dialoga diretamente com o conceito e o universo do hard techno. O martelo, por exemplo, é uma referência direta ao símbolo tradicional da vertente musical, enquanto os dentes de vampiro remetem à estética sombria e à atmosfera da rave do filme *Blade – O Caçador de Vampiros*, que serviu como uma das inspirações para a ambientação do projeto.

Outros elementos visuais reforçam diferentes aspectos da experiência em um festival do gênero: os bonecos expressam a vibração do corpo e a euforia vivida na pista; as íris com pupilas dilatadas

aludem à intensidade das luzes e estímulos visuais; a mão representa a união entre as pessoas e a força do movimento cultural em torno do hard techno; os espinhos simbolizam a agressividade e a crueza estética da vertente; e os óculos escuros, frequentemente utilizados nas festas, remetem ao desejo de anonimato e à criação de um espaço seguro e expressivo para o público.

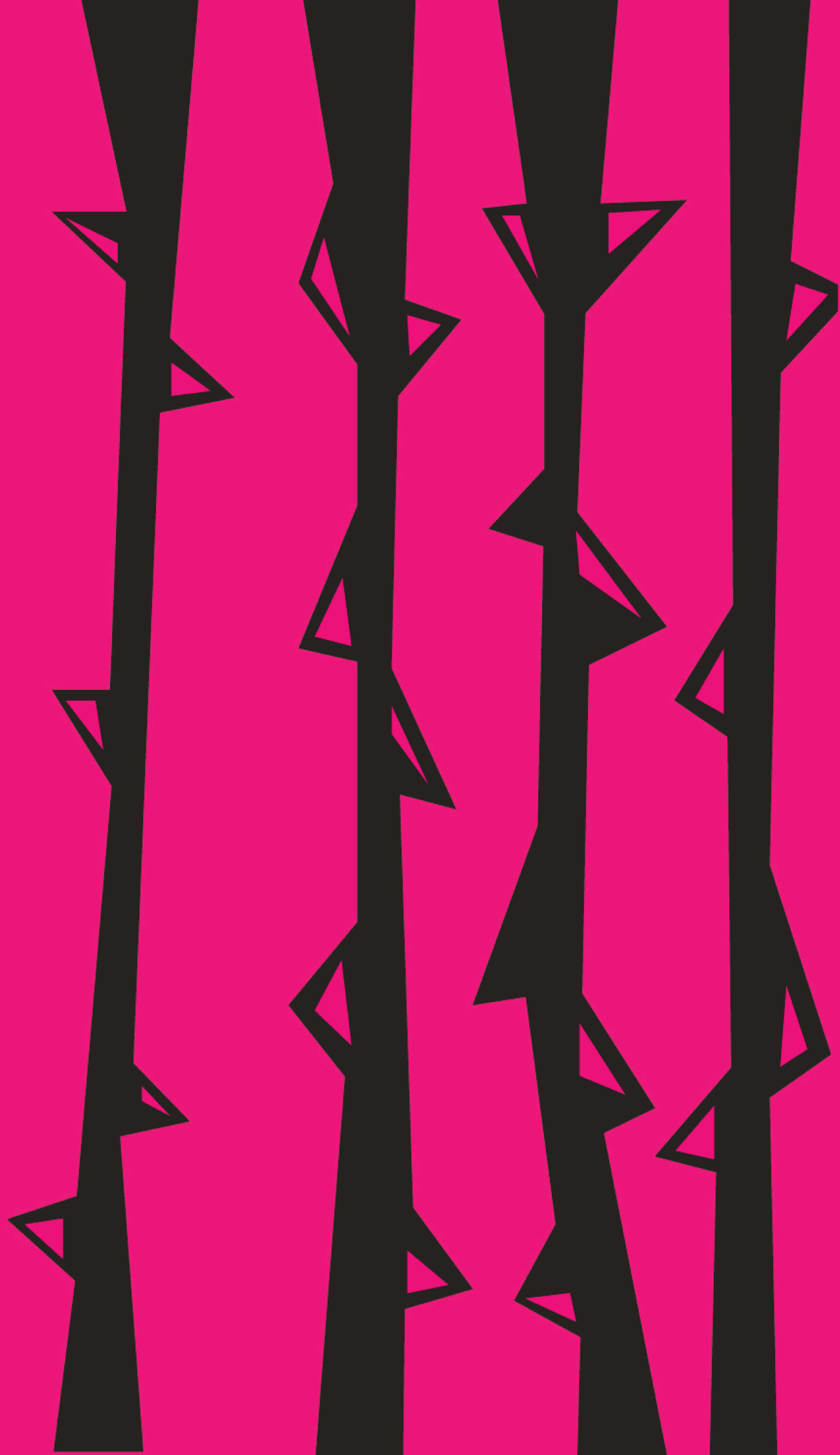
Essas ilustrações, além de contribuir para a construção de uma linguagem visual única, agregam narrativas visuais ao projeto, tornando a experiência mais autêntica e significativa.

Como afirma Camila Pereira, no trabalho *Festivais de música eletrônica: um núcleo para o consumo de sensações e experiências*, “pode-se perceber também que o cenário não é apenas montado sem propósito. Cada estímulo oferecido em sua composição tem um significado mais profundo.” Por esse motivo, cada ilustração trouxe uma referência ao tema Hard Techno, conectando visualmente o público à proposta sensorial do evento.





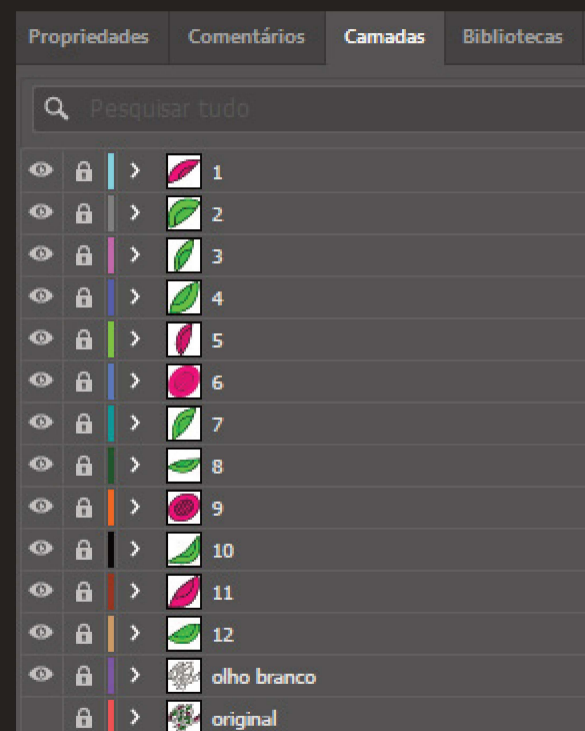
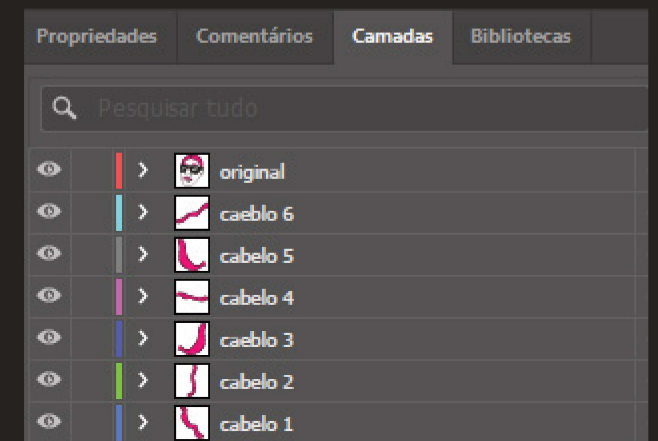
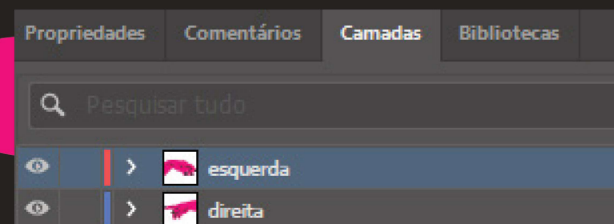
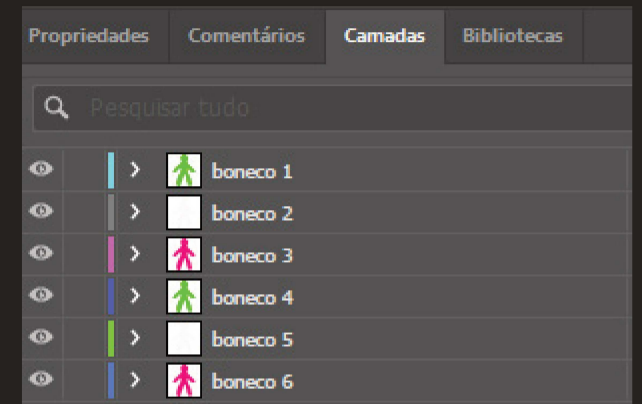






Processos para o motion

Para a etapa de animação, cada elemento foi cuidadosamente separado em camadas, considerando os trechos específicos que seriam animados no software Adobe After Effects, facilitando a aplicação do motion design e assegurando maior fluidez nas composições visuais dinâmicas.



MOTION DESIGN

“EM UMA DEFINIÇÃO RUDIMENTAR, PODE-SE DIZER QUE QUALQUER TIPO DE ELEMENTO GRÁFICO QUE USE TECNOLOGIA PARA CRIAR ILUSÃO DE MOVIMENTO É MOTION GRAPHICS. INDO MAIS ALÉM, É DITO QUE MOTION DESIGN É A INTERSECÇÃO ENTRE DESIGN, CINEMA E ANIMAÇÃO.” (SHANASA, 2020, P. 11).

O motion design é uma ferramenta essencial neste projeto, sendo utilizado como linguagem visual para dar vida à identidade do evento, dialogando diretamente com a experiência sensorial do público desde o primeiro contato até a entrega do festival. Por meio de animações sincronizadas com a música e com as propostas artísticas, o motion tem a função de atrair, impactar e gerar expectativa em torno das atrações.

Conforme aponta Shanasa (2020), “a animação clássica é geralmente dirigida por uma narrativa complexa ou personagens, enquanto o motion – em sua origem – contém formas abstratas animadas, como logotipos, elementos gráficos e tipografia. Contudo, em sua forma atual, o motion se fundiu quase completamente à animação clássica, diminuindo ainda mais a linha que separa a classificação de um e de outro” (p. 11). Dessa forma, o projeto aproveita essa fusão para explorar narrativas visuais e animações simbólicas, que estarão presentes tanto nas projeções visuais durante os sets quanto nas peças para redes sociais, painéis de mídia digital e outdoors.



PROCESSOS DE PRODUÇÃO

A produção do motion seguiu métodos clássicos de animação adaptados ao contexto do design gráfico animado. Os princípios técnicos foram baseados nos “12 Princípios da Animação”, desenvolvidos por Ollie Johnston e Frank Thomas em *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), com ênfase nos métodos pose a pose e timing and spacing.

Segundo os autores:

“No pose a pose o animador planeja com cuidado os extremos da ação (o início, o meio e o fim), preenchendo em seguida os intervalos entre esses extremos. Essa é uma forma mais controlada de se animar, permitindo que tenhamos domínio total do que ocorre e de como ocorre” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 55).



Figura 26

Além disso:

“O timing é o tempo que uma ação leva para ocorrer e o spacing é como essa ação ocorre no tempo pré-estabelecido. Isso significa que animadores planejam uma ação específica tendo em mente o tempo que possuem para que essa ação ocorra. Em seguida, ao desenhar os frames, o animador ‘espaça’ esses frames entre si de modo a ação se comportar de forma específica naquele tempo” (THOMAS; JOHNSTON, 1981, p. 63).

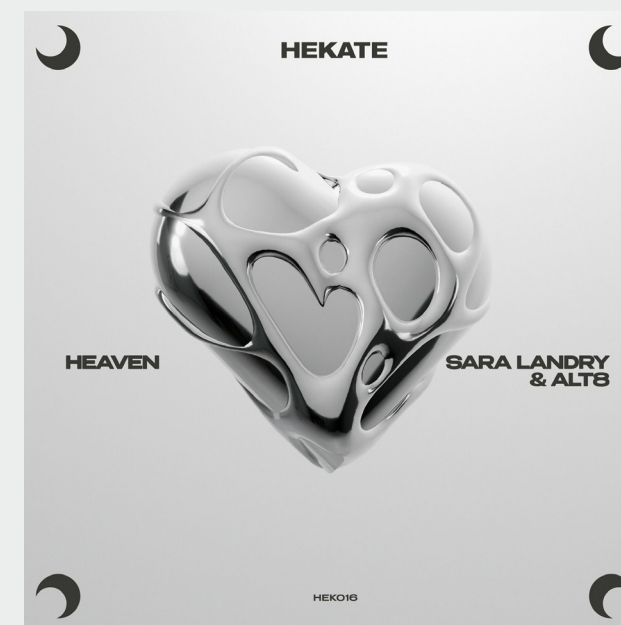
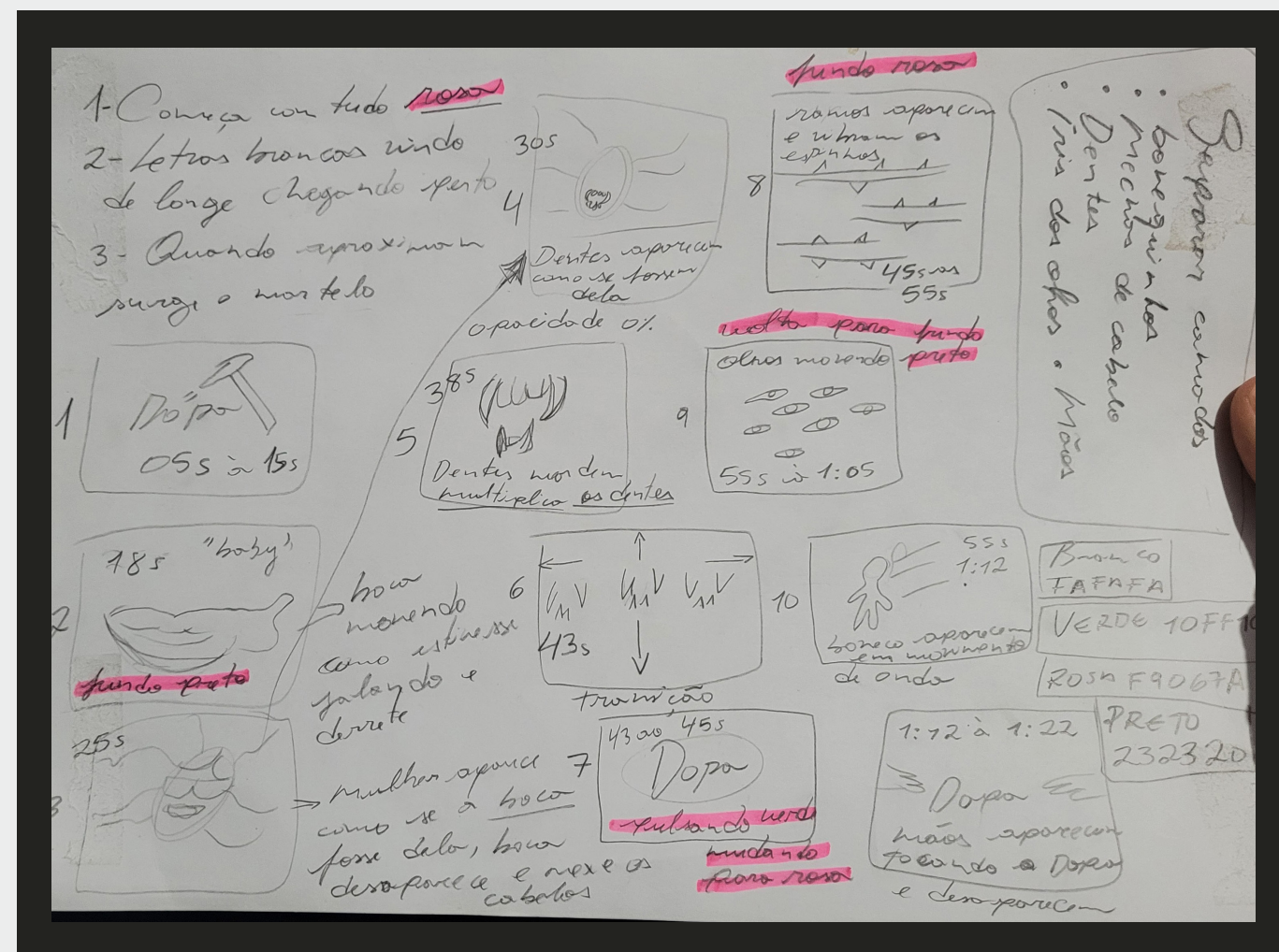


Figura 27

MOTION DESIGN

O desenvolvimento do motion começou a partir das ilustrações criadas manualmente para o projeto. Cada imagem foi pensada para se transformar em uma ação animada dentro do vídeo final. Os rascunhos iniciais foram feitos à mão, com anotações físicas que auxiliaram no planejamento do ritmo, entradas e saídas das animações.

A animação completa possui 1 minuto e 22 segundos, e foi estruturada com base no ritmo da música, definindo com precisão o momento de entrada de cada ilustração e transição.



TRILHA SONORA

Para a trilha sonora, foi escolhido um remix da música *Heave*, de Sara Landry, um hard techno com batidas marcadas.

APLICAÇÕES TÉCNICAS

Para a abertura do vídeo, foi utilizado o logotipo animado com motion cinético. A sincronia com os beats da música foi feita no software After Effects, com a seguinte metodologia:

1. Criação de uma composição com a faixa sonora;
2. Conversão da amplitude do áudio para keyframes de batida;
3. Separação manual de cada letra do logotipo "DOPA", com centralização na tela;
4. Conexão da escala de cada letra ao áudio, por meio do editor de expressões, para que pulsassem com a frequência da música.

Além disso, foram aplicadas texturas grunge em movimento ao fundo para reforçar uma estética mais bruta e intensa, contrastando com os elementos sólidos da identidade visual.

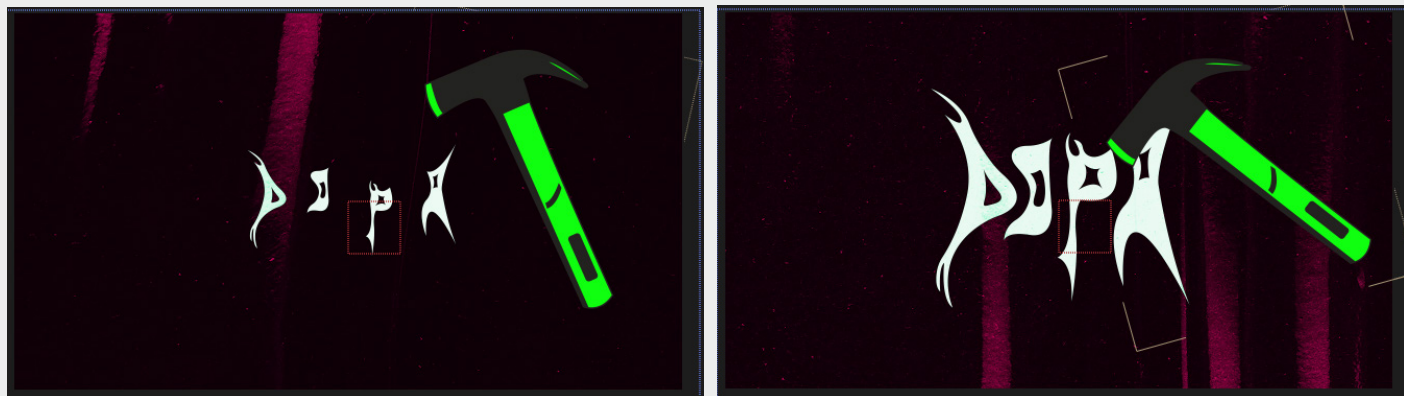
MOTION DESIGN

MOTION DESIGN

AÇÕES DAS ANIMAÇÕES

Cada ilustração animada cumpre uma função específica dentro do vídeo, como segue:

- **Logotipo “DOPA”**: pulsa com a frequência da música;
- **Martelo**: realiza movimento de batida sincronizado;



- **Boca**: canta, derrete e se multiplica em sequência animada;



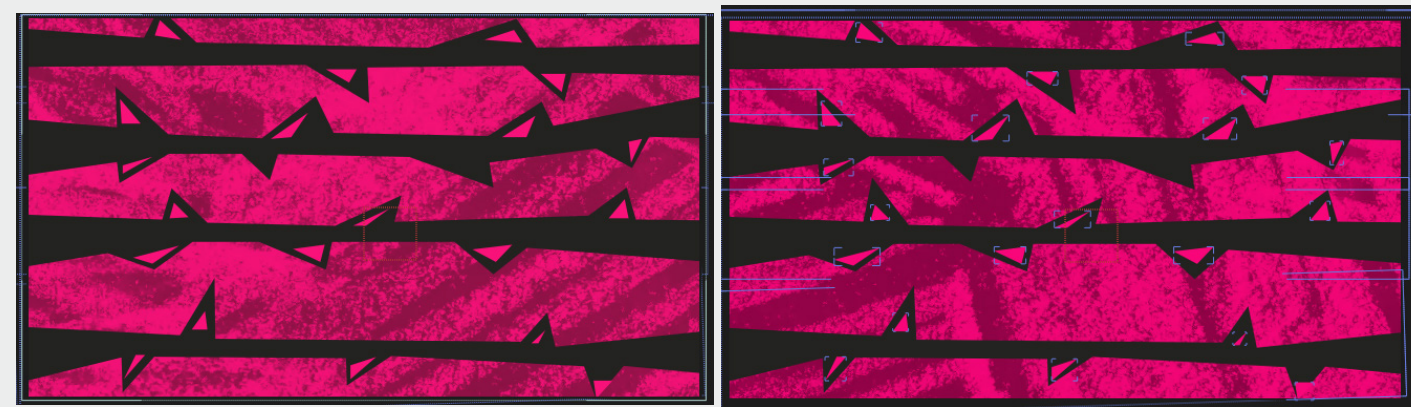
- **Cabeça**: se move com a música, com cabelos em movimento constante;



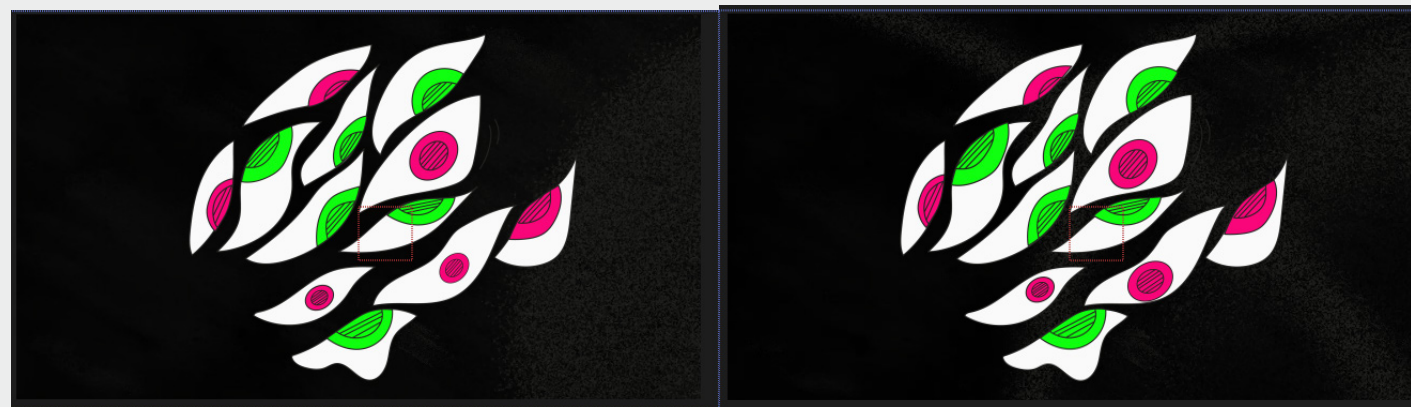
- **Dentes**: abrem e fecham em movimento de mordida;



- **Espinhos**: se movem com a batida em gesto de espetar;



- **Olhos**: aumentam as pupilas e se movimentam lateralmente;



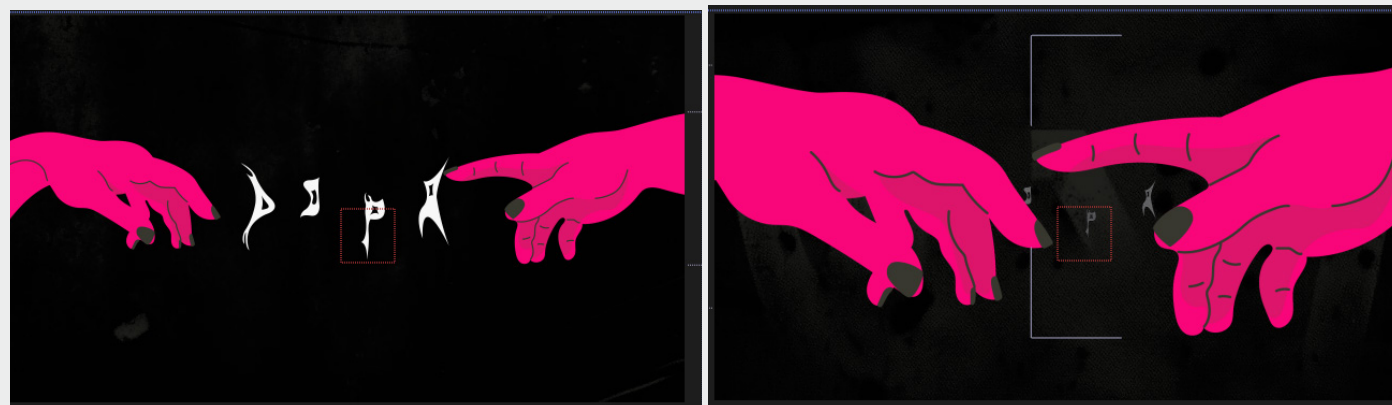
MOTION DESIGN

AÇÕES DAS ANIMAÇÕES

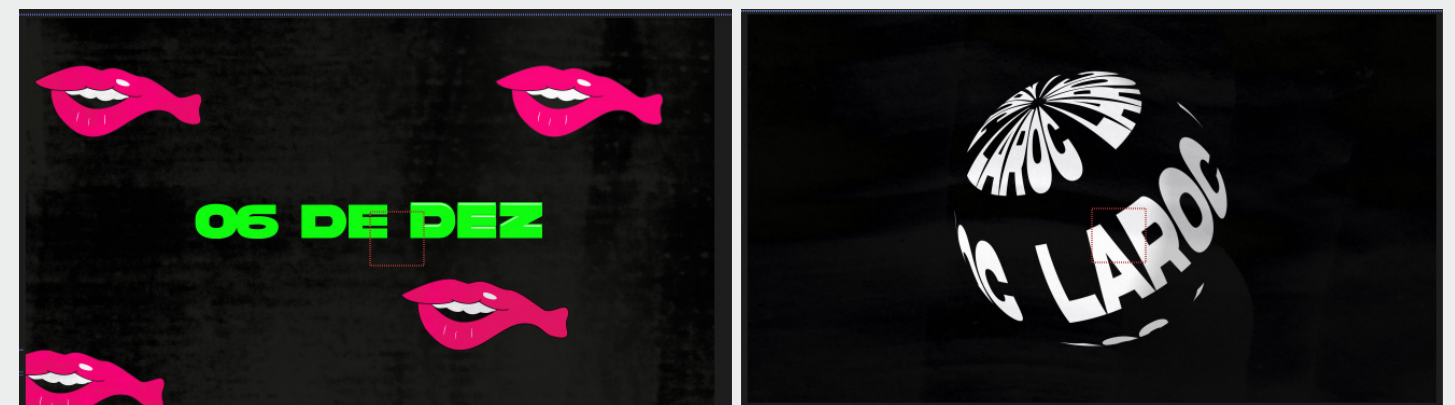
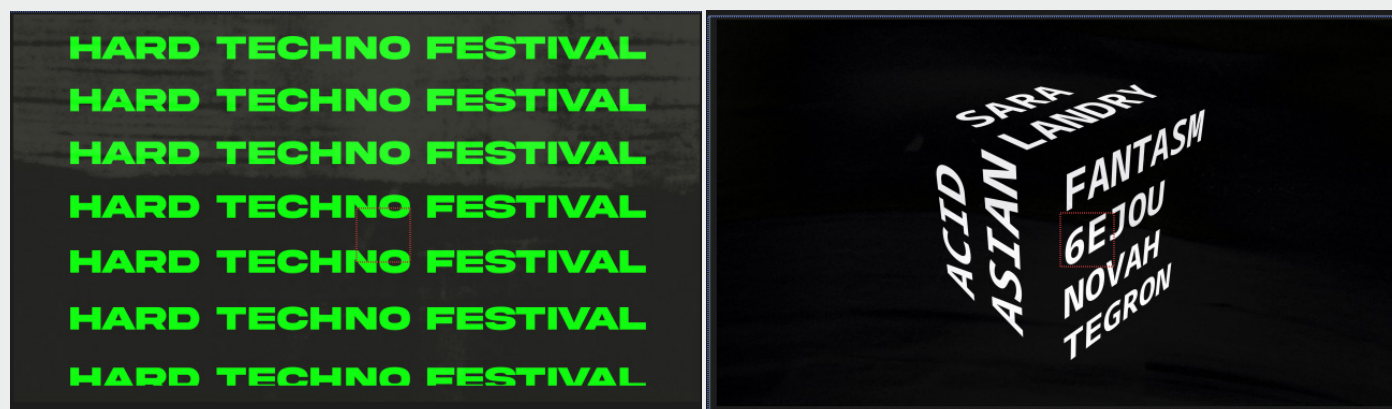
- **Bonecos:** se aproximam e mudam de cor;



- **Mãos:** se tocam no encerramento da animação;



- **Informações do evento:** surgem entre as transições, no ritmo da música.



Esses processos garantiram maior controle criativo, permitindo alterações pontuais sem comprometer a narrativa visual como um todo. A organização por camadas e ações previamente planejadas contribuiu para a fluidez da produção e reaproveitamento das animações em diferentes formatos, como GIFs, banners digitais e vídeos promocionais.



E N T R E G A R

E N T R E G A R

E N T R E G A R

E N T R E G A R

E N T R E G A R

E N T R E G A R

Material de divulgação impressa e digital



Divulgação impressa

Com a identidade visual do evento consolidada, foi possível expandir sua aplicação em diversos materiais físicos que exercem papel fundamental na construção da presença da marca em espaços urbanos e culturais. A produção desses itens não se limita apenas à função informativa, mas atua diretamente na criação de vínculos sensoriais e emocionais com o público, que passa a reconhecer e desejar consumir os elementos visuais da marca também fora do ambiente digital.

Os **pôsteres individuais**, por exemplo, são peças estratégicas para apresentar os DJs confir-

mados, com foco na conexão com os fãs que já acompanham esses artistas. Sua distribuição em áreas urbanas, especialmente próximas a clubes e centros de convivência jovem, contribui para criar expectativa e desejo.

Já o **cartaz geral do evento** oferece uma visão panorâmica da experiência proposta. Nele constam informações como data, local, vertente musical e line-up completo, permitindo que o público visualize a magnitude do evento com um único olhar. Esse cartaz também funciona como peça-chave para reforçar a identidade do festival em locais estratégicos.



Material de divulgação impressa e digital



Adesivos ilustrados são pensados como brindes e itens de coleção. Carregam artes exclusivas e símbolos visuais do festival, despertando o senso de pertencimento ao grupo e criando um vínculo mais afetivo com a marca. Também podem ser distribuídos em ações promocionais ou vendidos no dia do evento.

Bandeiras temáticas, além de sinalizarem o evento nos espaços urbanos, servem como elementos decorativos que ajudam a compor o ambiente imersivo do festival, reforçando visualmente os códigos da identidade em diferentes escalas.



Material de divulgação impressa e digital

Além dos materiais de divulgação, foram criados também produtos exclusivos para comercialização durante o evento, como **camisetas**, **bonés**, **leques ilustrados** (muito utilizados em festas de música eletrônica por sua funcionalidade e apelo estético), **tirantes personalizados para copos reutilizáveis** e **copos com artes colecionáveis**. Cada um desses itens carrega a identidade visual de maneira estratégica, reforçando o reconhecimento da marca e ampliando seu alcance após o evento, quando essas peças continuam circulando no cotidiano dos participantes.



Material de divulgação impressa e digital

Outros elementos funcionais, como **crachás de identificação**, **timelines impressas** com horários de apresentação e **pulseiras personalizadas**, também foram desenvolvidos considerando a linguagem visual do evento, agregando valor estético e funcional à experiência do público.





Divulgação digital

No ambiente digital, a comunicação assume papel ainda mais relevante, especialmente por se tratar de um evento com público vindo de diferentes regiões. A frequência das postagens, aliada a uma estética visual coerente, ajuda a manter o interesse e impulsionar a venda de ingressos em diferentes fases da campanha.

Foram desenvolvidos **vídeos para painéis de LED** com duração de até 20 segundos,

exibidos em locais de grande circulação. Esses vídeos usam motion graphics para destacar os DJs, o local, a vertente musical e os elementos da identidade visual, criando impacto visual e facilitando a memorização da marca. As redes sociais foram trabalhadas com uma variedade de formatos — stories, posts para feed, vídeos curtos (reels e TikToks), gifs e animações — explorando o potencial do motion design para aumentar o engajamento e tornar a estética do evento ainda mais viva.



Material de divulgação impressa e digital

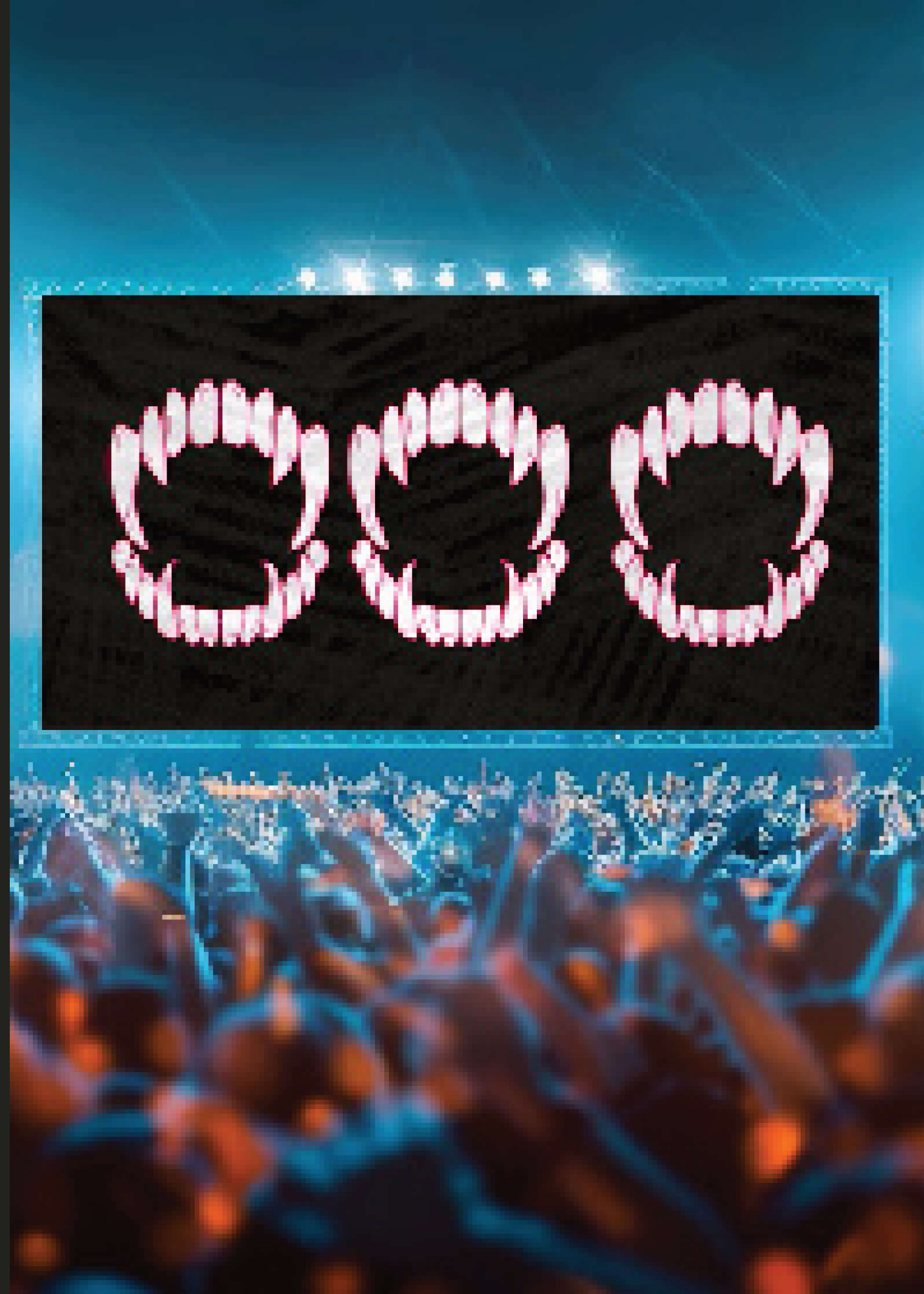


Durante o evento, haverá também uma projeção visual contínua no telão principal, operada por um VJ. Essa projeção trará as artes animadas sincronizadas com a música, criando uma experiência sensorial completa. A escolha da Laroc Club, em Valinhos – SP, como palco do evento, reforça o caráter imersivo e inovador da proposta visual.

Essas estratégias estão alinhadas com a lógica contemporânea do branding, onde a presença da marca se estende muito além dos meios tradicionais. Como destaca Sandra Cameira:

“No mundo contemporâneo, repleto de estímulos, o desenvolvimento dos meios de comunicação à disposição das marcas permitiu a elas ampliar a área de atuação e de aplicação além da esfera do consumo, em direção a um crescente número de territórios: as vias públicas, os diversos canais de propaganda, as embalagens, os pontos de venda, a internet, os grandes eventos, dentre outras inúmeras possibilidades.”

(Sandra Ribeiro Cameira – Branding + Design: A Estratégia na Criação de Identidades de Marca)



Conclusão



Este projeto de Trabalho de Conclusão de Curso foi mais do que uma entrega acadêmica — foi uma vivência intensa, experimental e profundamente conectada à cultura visual contemporânea. A proposta de desenvolver uma identidade visual para um festival de **hard techno**, um gênero ainda pouco explorado no meio acadêmico, exigiu não apenas sensibilidade estética, mas também uma extensa pesquisa para compreender seus códigos, simbologias e a atmosfera que o envolve.

Ao longo do processo, o uso da metodologia **Double Diamond** foi essencial. Por meio dela, foi possível alternar entre momentos de abertura e fechamento, expandindo a pesquisa sempre que surgiam novas necessidades e voltando ao ponto inicial quando era preciso realinhar o caminho criativo. Essa abordagem permitiu um aprofundamento contínuo, garantindo que as decisões de design fossem sempre embasadas em dados, escuta ativa e observação.

O ponto de partida foi justamente entender onde tudo começou: mergulhar no universo do hard techno, identificar suas raízes visuais, musicais e culturais, e a partir disso, construir uma identidade simbólica que não apenas representasse o gênero, mas também se conectasse com o público que o consome. Em meio a um cenário dominado por soluções genéricas geradas por inteligência artificial, criar uma identidade visual completa, autoral e sensorial se tornou um ato de resistência criativa — uma reafirmação da importância do olhar humano e da construção simbólica no design.

A dimensão sensorial do projeto foi um eixo central. O design não se limitou à estética, mas buscou provocar emoções, gerar pertencimento e traduzir em forma e movimento a experiência intensa dos festivais. Isso se manifestou especialmente no uso do motion design, uma linguagem que vem ganhando destaque no mercado e, hoje, é o principal recurso para capturar a atenção do público nas redes e nos palcos. Criar imagens que se movem, vibram e respondem ao som foi essencial para conectar o visual à música — tornando a identidade mais viva e imersiva.

A pesquisa de público confirmou que o visual tem um peso enorme nas escolhas e expectativas dos frequentadores de eventos de música eletrônica. A estética do festival é parte da experiência e, muitas vezes, influencia na decisão de compra e no sentimento de pertencimento à cena. Por isso, o branding não é apenas um diferencial estético, mas uma estratégia vital para criar festivais memoráveis, coesos e desejados.

Assim, este projeto reafirma que o design, quando aliado à pesquisa, à estratégia e à escuta, é capaz de transformar experiências efêmeras em memórias duradouras — e, mais do que isso, de construir pontes reais entre arte, cultura e identidade.

Acesse o projeto completo do Festival Dopa pelo Instagram oficial através deste QR Code. Veja os motions com trilha sonora, animações, aplicações e todo o universo visual em movimento.



REFERÊNCIAS

AAKER, David A. Construindo marcas fortes (Building Strong Brands). São Paulo: Futura, 2001.

ALATAJ. O poder das instalações visuais nas festas de música eletrônica. Alataj, 2023. Disponível em: <https://alataj.com.br/storytelling/o-poder-das-instalacoes-visuais-nas-festas-de-musica-eletronica>. Acesso em: 12 abr. 2025.

BARROS, Ana Cláudia dos Santos. Branding: processo e projeto de identidade da marca. 201. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2019.

BETANCOURT, Michael. The history of motion graphics: from avant-garde to industry in the United States. Rockville: Wildside Press, 2013.

CAMEIRA, Sandra Ribeiro. Branding + design: a estratégia na criação de identidades de marca. 2014. 144 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-28012014-100230/publico/Sandra_Cameira_ME.pdf. Acesso em: 28 fev. 2025.

COGNICAO ELETRONICA. A importância do audiovisual na música eletrônica. Cognicao Eletronica, 2023. Disponível em: <https://www.cognicaoeletronica.com/importancia-audiovisual-musica-eletronica/>. Acesso em: 11 abr. 2025.

EDMPROD. What is hard techno? EDMProd, 2023. Disponível em: <https://www.edmprod.com/what-is-hard-techno/>. Acesso em: 10 abr. 2025.

ELETROVIBEZ. Hard techno: conheça a história da subvertente que está dominando a cena. Eletrovibez, 2023. Disponível em: <https://eletrovibez.com/hard-techno-conheca-a-historia-da-subvertente-que-esta-dominando-a-cena/>. Acesso em: 9 abr. 2025.

Gerson Luís de Souza. O design gráfico na era digital. YouTube, 1 mar. 2025. 15 min. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=E95xym_a7DU. Acesso em: 14 abr. 2025.

HELLER, Eva. A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: G. Gili, 2013.

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. The illusion of life: Disney animation. Nova Iorque: Abbeville Press, 1981.

MAGGI, Caio Novais de Queiroz. Projeção mapeada em raves: um estudo teórico e prático sobre vídeo mapping em festivais de música eletrônica psytrance. 2019. 120 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019.

MOBIUS. Design: expectations vs reality. Mobius, 2023. Disponível em: <https://mobiuss.com.br/design-expectations-vs-reality/>. Acesso em: 8 abr. 2025.

Mr. Flick. The untold history of hard techno: early Detroit 1989–1999. Mr. Flick, 2023. Disponível em: <https://mrflicktechno.com/blogs/hard-as-nails/the-untold-history-of-hard-techno-early-detroit-1989-1999>. Acesso em: 7 abr. 2025.

Netflix. Abstract: the art of design. Netflix, 10 fev. 2017. Série documental. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80057883>. Acesso em: 10 abr. 2025.

NYANAKARU. Hard techno mix 2023. YouTube, 5 mar. 2025. 60 min. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rlkaQl5GWXg>. Acesso em: 14 abr. 2025.

PEREIRA, Camila. Festivais de música eletrônica: um núcleo para o consumo de sensações e experiências. 2018. 98 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

SHANASA, Dhyan. Manual de sobrevivência para motion designer. 2.0 ed. São Paulo: Independente, 2020.

SHAW, Austin. Design for motion: fundamentals and techniques of motion design. Nova Iorque: Focal Press, 2016.

SOUND OF LIFE. Techno subgenres. Sound of Life, 2023. Disponível em: <https://www.soundoflife.com/blogs/mixtape/techno-subgenres>. Acesso em: 6 abr. 2025.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. The illusion of life: Disney animation. Nova Iorque: Abbeville Press, 1981.

WHEELER, Alina. Design de identidade da marca: guia essencial para toda a equipe de gestão de marcas. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2018.

IMAGENS

Figura 1 - THEREMIN (1920). Disponível em: <https://www.wnyc.org/story/inventor-and-virtuoso-leon-theremin-and-clara-rockmore-listening-room/>. Acesso em: 08 fev. 2025, às 18h30.

Figura 2 - SINTETIZADOR MOOG (1960). Disponível em: <https://omusicista.blogspot.com/2010/11/uma-introducao-ao-sintetizador-moog.html>. Acesso em: 08 fev. 2025, às 18h41.

Figura 3 - KARLHEINZ STOCKHAUSEN. Disponível em: <https://www.futuremusic-es.com/karlheinz-stockhausen/>. Acesso em: 18 fev. 2025, às 19h20.

Figura 4 - IMAGEM — FACEBOOK. Disponível em: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10157244320609096&id=9760369095&set=a.10153332111219096>. Acesso em: 18 fev. 2025, às 19h55.

Figura 5 - TECHNO: tres momentos que despertaron el sonido underground. Disponível em: <https://warp.la/techno-tres-momentos-que-despertaron-el-sonido-underground/>. Acesso em: 18 fev. 2025, às 20h02.

Figura 6 - MISTURA de gêneros na música eletrônica. Disponível em: <https://playbpm.com.br/colunas/fala-ai/play-bpm/mistura-de-generos-na-musica-eletronica/>. Acesso em: 18 fev. 2025, às 20h13.

Figura 7 - GRIMES levitates on stage during Anyma's Tomorrowland set. Disponível em: <https://exronmusic.com/2023/07/27/grimes-levitates-on-stage-during-anymas-tomorrowland-set/>. Acesso em: 19 fev. 2025, às 16h20.

Figura 8 - IMAGEM — FACEBOOK. Disponível em: https://www.facebook.com/100063507643140/photos/1106004961526415/?_rdr. Acesso em: 19 fev. 2025, às 17h37.

Figura 9 - SARA LANDRY announces Eternalism Tour. Disponível em: <https://www.wonderlandmagazine.com/2025/02/13/sara-landry-eternalism-tour/>. Acesso em: 19 fev. 2025, às 17h33.

Figura 10 - FESTIVAL holandês Verknijpt apresenta cartaz para a estreia em Lisboa. Disponível em: <https://glam-magazine.pt/festival-holandes-verknijpt-apresenta-cartaz-para-a-estreia-em-lisboa/>. Acesso em: 20 fev. 2025, às 15h55.

Figura 11 - INSTAGRAM. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C9-ObuKsE6D/>. Acesso em: 28 fev. 2025, às 16h01.

Figura 12 - Construindo Marcas Fortes (Building strong Brands) Livro por David A. Aaker 1996, p. 102

Figura 13 - FREEPIK. Ilustração sobre design sensorial. Disponível em: https://br.freepik.com/vetores-gratis/design-de-infografico-de-5-sentidos_36295439.htm. Acesso em: 10 mar. 2025 às 17h02

Figura 14 - INSTAGRAM. Post de @vintageculture. [Post de anúncio pré-venda]. Instagram, 3 de setembro de 2024. Disponível em: https://www.instagram.com/p/C_df91xxjrd/. Acesso em: 11 mar. 2025, às 17h07

Figura 15 - INSTAGRAM. Post de @vintageculture [Poster de divulgação de evento]. Instagram, 24 de setembro de 2024. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DAT-evSax81u/>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 16h40

Figura 16 - VINTAGE CULTURE. [Vintage Culture Live @ Under The K Bridge, New York in 4k]. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=K62Qlu82y9E&t=34s&ab_channel=VintageCulture. Acesso em: 11 mar. 2025, às 16h55

Figura 17 - SÓ TRACK BOA. Produto STB24MLT011. Loja Só Track Boa. Disponível em: <https://loja.sotrackboa.com/stb24mlt011>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 17h20

Figura 18 - VERKNIPT. [Verknijpt Ziggo Dome | Aftermovie 2025]. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=6NSIEuJJtDo&ab_channel=VERKNIPT. Acesso em: 11 mar. 2025, às 17h41

Figura 19 - VERKNIPT. [Veseli @ Verknijpt Festival 2024 Day 2 | Strijkviertelplas, Utrecht]. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=YT-B14ix-xG8&ab_channel=VERKNIPT. Acesso em: 11 mar. 2025, às 17h52

Figura 20 - VERKNIPT. Verknipt Wordmark Spike T-Shirt. Loja Verknipt. Disponível em: <https://shop.verknipt.org/products/verknipt-wordmark-spike-t-shirt>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h01

Figura 21 - VERKNIPT. Verknipt Wordmark Spike T-Shirt. Loja Verknipt. Disponível em: <https://shop.verknipt.org/products/verknipt-wordmark-spike-t-shirt>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h01

Figura 22 - TEGRON. [TEGRON | RIKTUS PARTY IN LISBON - AFTERMOVIE]. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=B7PNPkddToU&ab_channel=TEGRON. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h15

Figura 23 - INSTAGRAM. Post de @tegronmusic. [TEGRON at @verkniptevents - first edition in Brazil]. Instagram, data da publicação. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DEnnotmhw6m/>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h23

Figura 24 - INSTAGRAM. Post de @tegronclothing. [TEGRON CLOTHING — moletons]. Instagram, data da publicação. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/C4xw71qrUWJ/>. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h40

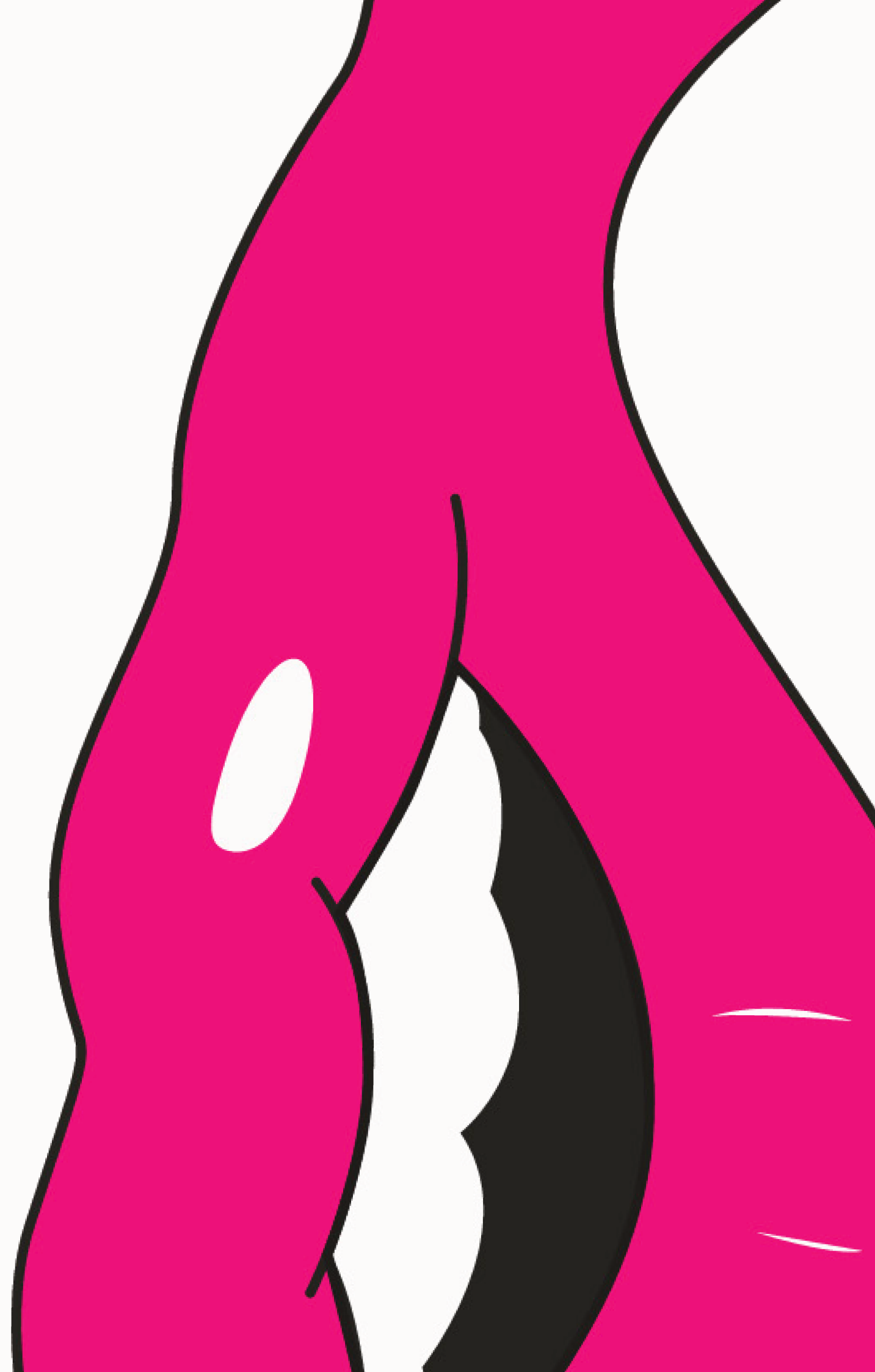
Figura 25 - INSTAGRAM. Post de @tegronmusic. [TEGRON for @desorient.techno 1y]. Instagram, data da publicação. Disponível em: https://www.instagram.com/p/DGMTb-SpxLDG/?img_index=3. Acesso em: 11 mar. 2025, às 18h34

Figura 26 - PIX STUDIOS. *Os 12 princípios da animação*. Disponível em: <http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/os-12-princ%C3%ADpios-da-anima%C3%A7%C3%A3o/index.html>. Acesso em: 11 abr. 2025, às 17h51.

Figura 27 - Timing. Fonte: THOMAS, F.; JOHNSTON, O. *The illusion of life: Disney animation*. 1981. p. 63. Disponível em: <https://archive.org/details/TheIllusionOfLifeDisneyAnimation/page/n62/mode/1up?view=theater>

. Acesso em: 11 abr. 2025, às 18h23.

Figura 28 - Capa do remix Heaven – Sara Landry Fonte: DEEZER. Capa do remix Heaven – Sara Landry. Disponível em: <https://cdn-images.dzcdn.net/images/cover/200735f3872862af15908e1d7a3a3f93/1900x1900-000000-80-0-0.jpg> . Acesso em: 11 abr. 2025, às 18h43.



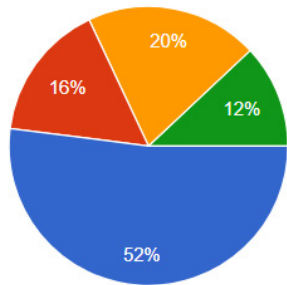
ANEXOS

PESQUISA DE

PUBLICO

Qual estética visual (cromática, tipográfica, gráfica) você acha que mais combina com a identidade do hard techno?

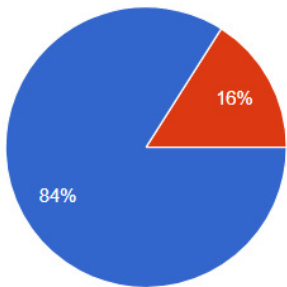
25 respostas



- Estética industrial (tons escuros, texturas metálicas, minimalismo)
- Psicodélica (cores vibrantes, animações intensas, formas abstratas)
- Futurista (tipografias digitais, glitch, referências sci-fi)
- Brutalista (design cru, formas pesadas, blocos de cor)

Você costuma prestar atenção nas projeções, identidade dos flyers, posts ou nos visuais durante os sets?

25 respostas

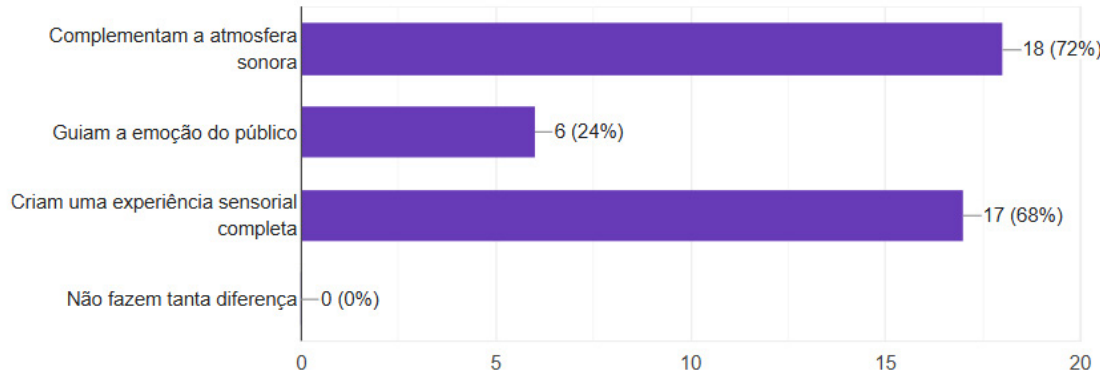


- Sempre
- Às vezes
- Raramente
- Nunca

Na sua visão, qual a importância dos elementos visuais (projeções, iluminação, VJing, etc.) durante um set? (pode selecionar mais de uma)

Copiar gráfico

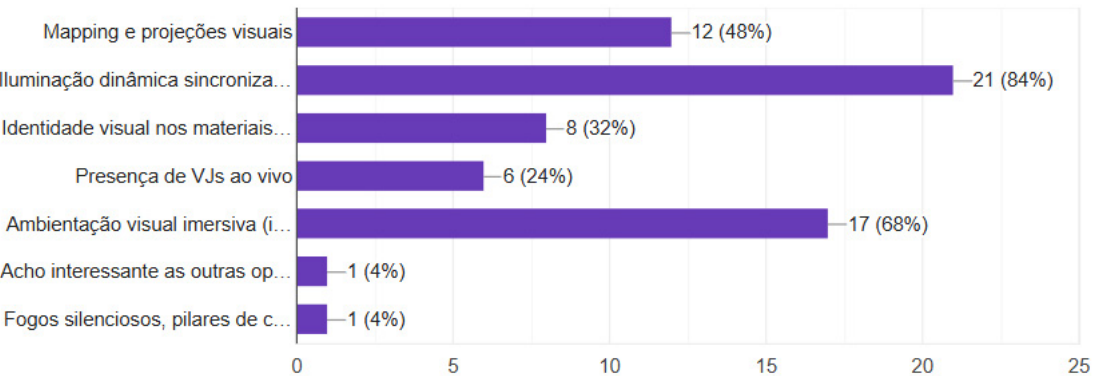
25 respostas



Que elementos visuais você considera indispensáveis para um evento do gênero ser memorável? (pode selecionar mais de uma)

Copiar gráfico

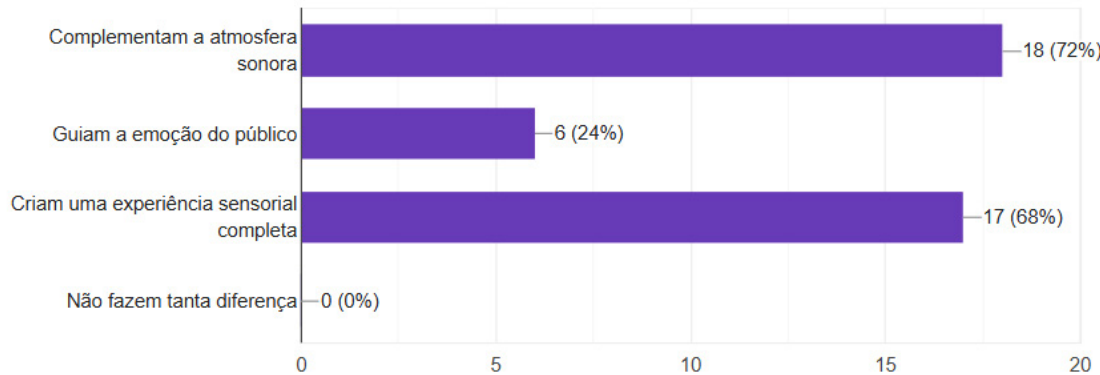
25 respostas



Na sua visão, qual a importância dos elementos visuais (projeções, iluminação, VJing, etc.) durante um set? (pode selecionar mais de uma)

Copiar gráfico

25 respostas



RESPOSTAS ABERTAS

Você sente que o motion design pode amplificar a experiência musical do público? Por quê?

20 respostas

Com toda certeza, a pista é guiada pelo trabalho do dj e dos efeitos visuais. É discrepante a diferença de eventos que levam isso em consideração e eventos que não ligam tanto.
Sim, eleva a experiência além da musica
Experiência novas e sempre bom
Simm, quanto mais visuais e ambientação melhor!
Sim, acredito que os elementos visuais auxiliam a música a criar uma experiência imersiva
Sim, mas prefiro as experiências que não tem nada de visual
Pode criar um cenário de um filme na pista de dança, uma imersão não só sonora mais visual também.
Sim, com certeza. Ainda mais se estiver em sincronia com a música. Nas batidas, viradas isso trás uma percepção diferente pra música
Sim, aprofundando os visuais mesclando com as estruturas e o ambiente onde o evento está acontece permitem uma experiência completa
Sim, estímulos visuais melhoram a experiência como um todo
Sim, provoca experiências mais imersivas
Sim! Os efeitos geram (em sua maioria) adrenalina, estimulam (quem precisa) a euforia e por aí vai
O motion design pode amplificar a experiência musical, por meio de elementos visuais é possível fazer o público se conectar com as emoções que sentem ao observar as artes visuais.
Porque a música eletrônica atua em conjunto com a psicodelia, com a fantasia, com o núcleo criativo de cada humano.
Sim, pois acabando criando uma experiência
Sim, pois a junção dos elementos visuais com os elementos sonoros aplia e melhora a experiência
Acho que pode amplificar a experiência musical em qualquer show, por conta da sinestesia em ouvir uma música com uma animação que complementa a música e expande a experiência
Com certeza. As pessoas são visuais! Iluminação, projeção de imagem, string art, dentre outras, modificam o ambiente e conectam as pessoas desde o publico a atração.
Sim, pois complementam a experiência
Sim, o visual combina com o auditivo.

Você se lembra de alguma festa ou festival em que o visual impactou muito sua experiência? O que te marcou?

24 respostas

Sim. Time warp, o sincronismo do dj set e das luzes. Tem uma cena do Sven vath queimada na minha mente, que ele levantando as mãos, as luzes diminuindo e deixando ele em evidência, e o drop chegando. Foi uma parada surreal.
Sim, o Tomorrowland... a experiência vai além da música, é outra realidade, a identidade do festival te leva pra dentro de outro mundo, onde vc pode ser quem vc é... totalmente lúdico e cheio de magia até nas coisas simples.
Sim projeção do pulsar festival
Mamba Negra!! Toda a experiencia é muito visual sabe o conjunto de luzes em especifico, com alguém controlando ao vivo.
O set do mrak na afterlife é as projeções mapeadas do festival resistência, em ambas as festas a sincronia dos elementos visuais com a música criou uma atmosfera bastante intimista
Terratronic, rave no Rio
Não me lembro de algum voltado para Hard Techno, mas em eventos de psy tem muito role com projeção surreal. Exemplo flor da vida esse ano tava incrível
Festival TIME WARP - São Paulo, estrutura do evento, limpeza, som e projeção de qualidade
Afterlife eu gostei muito das projeções visuais. Foi algo realmente inovador na época .
Com certeza verkpnit no AME club, eu já era apaixonado pelo show de luzes do clube, trazendo isso com a experiência da Label, foi surreal de presenciar.
Sim, não era de hard techno. Mas foi o visual da time warp 2019
Vernikpt , a estrutura do festival
Sim, no festival Flor da Vida, com um palco de 35m, todo disponível para projeções
Sim. O dinamismo entre a apresentação visual e o artista que estava se apresentando, fazendo com que cada apresentação tivesse um identidade, dentro do mesmo evento.
Afterlife. Telão enorme com projeções 3D
Ame em Valinhos e dgtl
Nenhuma
Sim, o que me marcou foram as cores das artes espalhadas pelo festival.
Universo Paralello. Marcou pela qualidade da criação em cada arte e o quanto ornava com o palco, a natureza e o público consonante com o som tocado.
Warung tour São Paulo
Sim, já fui em eventos onde fiquei apaixonada pelas experiências visuais nas quais tive contato. Oque mais me marcou foi a projeção e a iluminação dinâmica sincronizada com o som.
Undermoon, gostei dos visuals
Mesmo com anos de experiências, só pude comparecer em eventos de pequeno e médio porte, no entanto, Muitaquitã em Belém (Psy trance) destaca-se na minha memória. Evento com várias induções visuais, principalmente no string art, modificaram o ambiente, as cores vivas nas luzes neon sincronizavam com a pista e os dançantes.
Sim, a decoração.

Este projeto foi realizado a partir de uma grande admiração pelo estilo musical que mais aprecio.
Por esse motivo, foi desenvolvido com muito carinho e dedicação.
Espero que ele possa servir como fonte de inspiração para futuros trabalhos.

Ass. Gabriele Ferreira

LAROC
06 DE DEZEMBRO 06 DE DEZEMBRO 06 DE DEZEMBRO 06 DE DEZEMBRO 06 DE DEZEMBRO

6E JOUR TEGRO SARA LANDRY ACID N

HARD TECHNO FESTIVAL HARD TECHNO FESTIVAL HARD TECHNO FESTIVAL HARD TECHNO FESTIVAL