

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

GILBERTO COSTA SILVA AZEVEDO

O design gráfico aplicado à estética de vídeo games no mundo da música independente: álbum “Windows 9: a versão não lançada”

Uberlândia
2025

GILBERTO COSTA SILVA AZEVEDO

**O design gráfico aplicado à estética de vídeo games
no mundo da música independente**

**Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Arquitetura,
Urbanismo e Design da Universidade Federal
de Uberlândia como requisito parcial para
obtenção do título de Bacharel em Design.
Área de concentração: Design Gráfico
Orientador: Professora Sabrina Maia Lemos**

**Uberlândia
2025**

Dedico este trabalho, com todo carinho, à minha família, que sempre esteve ao meu lado oferecendo amor, apoio e incentivo em cada etapa da minha vida acadêmica. Aos meus amigos, pela compreensão, paciência e por tornarem esta caminhada mais leve e significativa. E ao meu orientador, pela dedicação, orientação e confiança, que foram fundamentais para a realização deste trabalho.

Agradeço a professora Sabrina Maia Lemos, o incentivo, motivação e orientação nesta caminhada acadêmica.

Aos colegas Marcos Hooper, Fabianne Assunção, Fernanda Eustáquio, Lorryne Pereira, Andressa Monique, Maria Eduarda, Vex, Stela, Hitalo, Richard, Jéssica, Lia e tantos outros que passaram por minha trajetória e não podem ser lembrados agora.

E agradeço aos membros da família em destaque minha mãe Alzenira Costa Silva.

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo investigar o papel do design gráfico na construção de identidades visuais e conceitos estéticos para a divulgação de produções musicais independentes. O estudo parte da observação da crescente valorização da linguagem visual como recurso fundamental para a consolidação de artistas no cenário digital, em especial nas redes sociais e plataformas de streaming. Nesse contexto, a estética de vídeo games foi utilizada como eixo norteador para a criação da identidade visual de um álbum independente, explorando suas possibilidades gráficas e narrativas como forma de ampliar a experiência artística do público. A pesquisa combina revisão bibliográfica sobre a relação entre design gráfico, música e cultura digital com uma prática projetual que resultou no desenvolvimento de um conjunto de materiais gráficos e audiovisuais.

Foram elaborados um Trailer, capa e visualizers, compondo uma identidade coesa que articula referências do universo dos jogos digitais — como interfaces, tipografias e ambientações visuais — à linguagem musical independente. Os resultados demonstram que a criação de um conceito estético integrado fortalece a recepção do álbum e amplia a comunicação do artista com seu público. A estética inspirada em jogos eletrônicos revelou-se uma estratégia eficaz para a construção de narrativas visuais contemporâneas, acessíveis e conectadas às práticas culturais digitais. Conclui-se que o design gráfico, quando pensado como agente criador de identidade e conceito, ultrapassa a função de suporte visual e se torna um elemento central no processo de inserção e valorização de produções independentes. Essa abordagem aponta para o potencial do design em articular arte, cultura pop e tecnologia na criação de experiências sensoriais inovadoras.

Palavras-chave: design gráfico; identidade visual; música independente; estética de jogos digitais; audiovisual.

This Final Graduation Project aims to investigate the role of graphic design in building visual identities and aesthetic concepts for the promotion of independent music productions. The study is based on the growing recognition of visual language as a key element for the consolidation of artists in the digital environment, especially on social media and streaming platforms. In this context, video game aesthetics were adopted as a guiding axis for the creation of the visual identity of an independent album, exploring its graphic and narrative possibilities as a way to expand the audience's artistic experience. The research combines a bibliographic review on the relationship between graphic design, music, and digital culture with a practical project that resulted in the development of a set of graphic and audiovisual materials. An experimental music video, promotional pieces for social media, teasers, and visualizers were produced, composing a cohesive identity that integrates references from the universe of digital games — such as interfaces, typography, and visual settings — with the language of independent music. The results demonstrate that creating an integrated aesthetic concept strengthens the reception of the album and enhances the artist's communication with the audience. The video game-inspired aesthetic proved to be an effective strategy for building contemporary visual narratives that are accessible and connected to digital cultural practices. It is concluded that graphic design, when conceived as a creator of identity and concept, goes beyond a mere visual support and becomes a central element in the insertion and appreciation of independent productions. This approach highlights the potential of design to articulate art, pop culture, and technology in the creation of innovative sensory experiences.

Keywords: graphic design; visual identity; independent music; video game aesthetics; audiovisual.

- 1. Sobre o projeto 9**
 - 1.1. Justificativa 10
 - 1.2. Objetivo geral 11
 - 1.3. Objetivos específicos 12
 - 1.4. Fundamentação teórica 13
 - 1.4.1. Videoclipes animados como peça de marketing 14
 - 1.4.2. Estética dos videogames 17
 - 1.4.3. Música eletrônica independente 19
 - 1.4.4. Colaboração entre artistas e jogos indie 20
- 2. Processo de design 22**
 - 2.1 Questionário com o artista 23
 - 2.2 .Personas 26
 - 2.3. Análise de similares 28

3. Desenvolvimento do Videoclipe/trailer 33

3.1. Análise de Músicas e imagens do álbum 34

3.2. Brainstorm e referências visuais 40

3.3. Criação de Personagem/Mascote 42

3.4. Trailer 50

3.5. Naming 64

3.6. Elaboração da capa 66

3.7. Visualizers 71

4. Considerações finais 74

5. Referências 76

Este trabalho explora como a estética dos videogames se entrelaçam com a música na hora da produção de videocliques digitais, para criar uma experiência interativa.

Ademais, o projeto mostra também, como os elementos como: Cenários virtuais, efeitos digitais, e trilhas, podem se juntar a uma narrativa musical, gerando assim uma sensação atrativa e nostálgica.

1 sobre o projeto

1.1

Justificativa

A convergência entre mídias digitais, música e jogos eletrônicos abre novas possibilidades para a experimentação estética. Adotar a estética de games permite explorar não apenas a representação visual da música, mas também seu aspecto metalinguístico: os elementos visuais funcionam como comentários sobre a própria construção do videoclip, revelando a mediação do design na experiência do espectador.

Além disso, o trabalho considera as colaborações entre artistas de diferentes áreas: músicos, designers e ilustradores como estratégias que ampliam a criatividade e a inovação estética, evidenciando como a interação interdisciplinar potencializa a narrativa e a imersão do público. Essa abordagem contribui para o campo do design audiovisual, ao investigar como som, imagem e referências interativas podem se combinar para criar experiências integradas e inovadoras.

Propor um videoclipe e uma identidade visual para o álbum Windows 9 do artista DRAKE através da sua relação com a estética do videogame, explorando a metalinguagem como recurso narrativo e estético.

1.2

Objetivo Geral

1.3

Objetivos Específicos

- compreender brevemente a qualidade e o estado de arte do videoclipe, do design de games, da música eletrônica independente, da colaboração entre artistas e e jogos indie e da metalinguagem como metodologia criativa;
- a partir do entendimento de como o álbum ...do artista se deu (a partir de 4 imagens, 4 músicas), propor um storyboard e um videoclipe síntese do álbum, utilizando técnicas e tecnologias variadas de design;
- criar uma identidade visual para o álbum, com capa e visualizers.

1.4

Fundamentação teórica

Para compreender como os videocliques contemporâneos incorporam elementos visuais e narrativos provenientes dos jogos eletrônicos, foi realizada uma revisão de literatura que abrange estudos sobre a história e as técnicas dos videocliques, a evolução estética dos videogames, o uso da metalinguagem no audiovisual e a colaboração interdisciplinar em projetos artísticos.

Essa abordagem permite identificar as estratégias visuais e narrativas empregadas pelos artistas, bem como compreender os mecanismos de engajamento do público e as possibilidades de experimentação estética. A pesquisa se baseou em artigos acadêmicos, livros especializados e estudos de caso de produções audiovisuais recentes, priorizando obras que exemplificam a integração entre imagem, som e tecnologia digital.

1.4.1

Videoclipes Animados como Peças de Marketing

Os videoclipes musicais desempenham um papel crucial na construção da identidade de artistas e na promoção de suas obras. Desde os primeiros experimentos na década de 1920, com curtas-metragens musicais, até os dias atuais, os videoclipes evoluíram significativamente, incorporando avanços tecnológicos e novas linguagens estéticas. A década de 1980 marcou um ponto de inflexão com o lançamento da MTV, que transformou os videoclipes em peças centrais da indústria musical.

Nesse período, artistas como Michael Jackson e Madonna utilizaram os videoclipes não apenas para promover suas músicas, mas também para expressar suas identidades artísticas de maneira inovadora. O videoclipe de "Thriller" (1983), por exemplo, dirigido por John Landis, é frequentemente citado como um marco na história dos videoclipes, combinando elementos cinematográficos com a música de forma inédita.

1.4.1

Videoclipes Animados como Peças de Marketing

Com o avanço das tecnologias digitais, os videoclipes passaram a incorporar animações e efeitos especiais, permitindo uma liberdade criativa sem precedentes. A animação, em particular, oferece uma flexibilidade estética que possibilita a criação de universos visuais únicos, capazes de transmitir emoções e narrativas de maneira inovadora. Além disso, a estética animada pode atrair diferentes demografias e criar uma identidade visual distinta para o artista, diferenciando-o no competitivo mercado musical.

Um exemplo contemporâneo dessa tendência é o teaser do álbum This Is For, do grupo TWICE. Lançado em julho de 2025, o teaser apresenta uma animação que introduz os fãs a um mundo virtual, guiando-os por diferentes cenários que refletem a temática do álbum. Essa abordagem não apenas desperta a curiosidade do público, mas também estabelece uma conexão emocional ao imergi-lo em um universo visual coeso com a proposta musical do grupo.

1.4.1

Videoclipes Animados como Peças de Marketing

Outro exemplo relevante é o videoclipe da música "New Jeans", do grupo NewJeans. Lançado em 2023, o videoclipe apresenta uma fusão de animação 2D, pixel art e elementos inspirados em videogames, criando uma estética nostálgica que remete aos desenhos animados da década de 1990. Essa escolha estética não só homenageia a cultura pop da época, mas também reforça a identidade do grupo, alinhando-se à sua proposta musical e visual.

Esses exemplos ilustram como os videoclipes animados se tornaram peças estratégicas no marketing musical, permitindo que os artistas expressem sua criatividade de maneira única e se conectem de forma mais profunda com seu público. A animação, nesse contexto, não é apenas uma técnica estética, mas uma ferramenta narrativa que potencializa a experiência sensorial do espectador, ampliando a compreensão e apreciação da obra musical.

A estética dos videogames constitui um campo complexo, no qual elementos visuais, sonoros e interativos se combinam para criar experiências imersivas para o jogador. Desde os primeiros jogos eletrônicos, como Pong e Space Invaders, a simplicidade gráfica foi gradualmente substituída por ambientes cada vez mais detalhados e narrativas visuais sofisticadas. Conforme García de Enterría Díaz (2016), a estética dos games não se limita à aparência dos elementos gráficos, mas envolve a interação do usuário com o ambiente, a construção de mundos coerentes e a criação de uma linguagem visual própria que guia a experiência do jogador. Cores, formas, tipografia e animações tornam-se, assim, instrumentos de comunicação, transmitindo informações, emoções e até mesmo símbolos culturais dentro do universo do jogo.

1.4.2

Estética dos videogames

Nos jogos contemporâneos, a estética pode variar entre o realismo fotográfico, o minimalismo estilizado e a pixel art, cada uma com seus efeitos narrativos e emocionais específicos. Essa diversidade estética é especialmente relevante quando aplicada aos videocliques, pois permite que elementos visuais próprios do universo dos games sejam adaptados para criar atmosferas singulares, reforçando a narrativa musical. Por exemplo, a utilização de cores vibrantes e cenários fantásticos em videocliques animados pode evocar sensações de aventura, fantasia ou nostalgia, elementos comumente explorados nos jogos indie.

Além disso, a estética de videogames frequentemente incorpora referências à cultura pop e aos próprios mecanismos dos jogos, estabelecendo um diálogo metalinguístico com o público.

A adaptação desses elementos para os videocliques permite que o espectador reconheça padrões visuais e interativos, criando uma experiência mais envolvente e participativa. Esse cruzamento entre mídias evidencia a importância da compreensão estética dos games como recurso para inovar na construção de narrativas audiovisuais, ampliando as possibilidades expressivas do design musical.

1.4.2

Estética dos videogames

1.4.3

Música eletrônica independente

A metalinguagem no audiovisual refere-se ao uso de elementos que refletem ou comentam sobre o próprio processo de criação da obra, permitindo que o espectador perceba a construção do conteúdo para além da narrativa principal. Esse recurso enriquece a experiência do público, ao apresentar a obra como um espaço de diálogo entre forma, técnica e significado, tornando visível a mediação do design e das escolhas criativas (Melo, 2011).

No contexto dos videocliques, a metalinguagem pode se manifestar através de elementos visuais que evocam a própria produção audiovisual, como interfaces gráficas, animações que simulam softwares de edição ou referências diretas ao processo de criação. Essa abordagem cria uma camada reflexiva, na qual o espectador é convidado a compreender não apenas a música, mas também o contexto e a mediação visual que a acompanha. Ao inserir referências à cultura digital, aos jogos eletrônicos ou à própria estética do vídeo, os videocliques funcionam como comentários sobre o meio audiovisual, estabelecendo uma relação crítica entre forma e conteúdo.

A utilização da metalinguagem também se conecta a estratégias de inovação estética e narrativa, permitindo que os artistas experimentem com recursos visuais e interativos sem perder a coesão do projeto. Essa prática demonstra como o design audiovisual pode atuar como elemento ativo na construção de significado, ao evidenciar tanto a técnica quanto a intencionalidade criativa por trás da obra.

1.4.4

Colaboração entre artistas e jogos indie

A colaboração interdisciplinar é um elemento central na produção de jogos independentes, onde músicos, designers, ilustradores, roteiristas e programadores trabalham de maneira integrada para criar experiências estéticas e narrativas únicas. Diferentemente das grandes produções, nos jogos indie a colaboração é muitas vezes mais flexível e experimental, permitindo que cada contribuição individual se destaque e influencie diretamente o resultado final da obra (Witt, 2015).

Esse modelo de trabalho evidencia como a troca de habilidades e perspectivas diversas pode enriquecer a linguagem visual e sonora, gerando produtos que se distinguem tanto pelo caráter inovador quanto pela coerência artística.

No contexto audiovisual, a colaboração entre artistas de diferentes áreas torna-se especialmente relevante para videocliques que buscam incorporar elementos de estética de videogames. A interação entre designers gráficos, animadores e músicos permite que o produto final vá além da simples representação visual da música, integrando mundos imaginários, interfaces interativas e linguagens visuais complexas.

1.4.4

Colaboração entre artistas e jogos indie

Jogos indie como Hollow Knight ou Celeste exemplificam esse tipo de colaboração: a integração entre música, narrativa e estilo visual resulta em universos coesos e imersivos, nos quais cada elemento reforça o outro, criando experiências emocionais profundas para o jogador. Ao adaptar esse modelo para videocliques, os artistas conseguem explorar recursos semelhantes, desenvolvendo obras audiovisuais que são ao mesmo tempo narrativas, experiências visuais e experimentos estéticos.

Essa prática colaborativa não apenas potencializa a inovação estética, mas também promove o desenvolvimento de soluções criativas que seriam difíceis de alcançar individualmente. A colaboração, portanto, funciona como uma estratégia metodológica e artística, consolidando o papel do design como mediador entre diferentes linguagens e contribuindo para a criação de experiências integradas que dialogam com o público de maneira mais intensa e significativa.

O desenvolvimento de projetos de identidade visual e design audiovisual exige uma articulação entre análise conceitual, experimentação estética e materialização visual. Em trabalhos voltados à música, essa articulação torna-se ainda mais complexa, pois envolve a tradução de elementos sonoros em linguagens visuais coerentes, capazes de comunicar a atmosfera, a narrativa e a estética das composições.

Nesse contexto, este Trabalho de Conclusão de Curso emergiu da necessidade de explorar estratégias de design que integrassem música, imagem e narrativa, investigando como universos visuais podem dialogar com a experiência sonora e expandir o significado das obras. O projeto em si teve origem em um episódio particular: durante uma conversa de grupo, o músico Drake solicitou que quatro amigos enviassem imagens que os representassem.

A partir dessas imagens, ele criou quatro composições musicais e, embora não tivesse interesse em dar continuidade formal ao projeto, concedeu total liberdade para que suas músicas fossem utilizadas, desde que fosse assegurado o devido crédito autoral. Essa oportunidade permitiu a criação de um percurso de design estruturado, articulando análise conceitual, experimentação e desenvolvimento de identidade visual e audiovisual, resultando em um mini-álbum coeso e representativo.

2.1

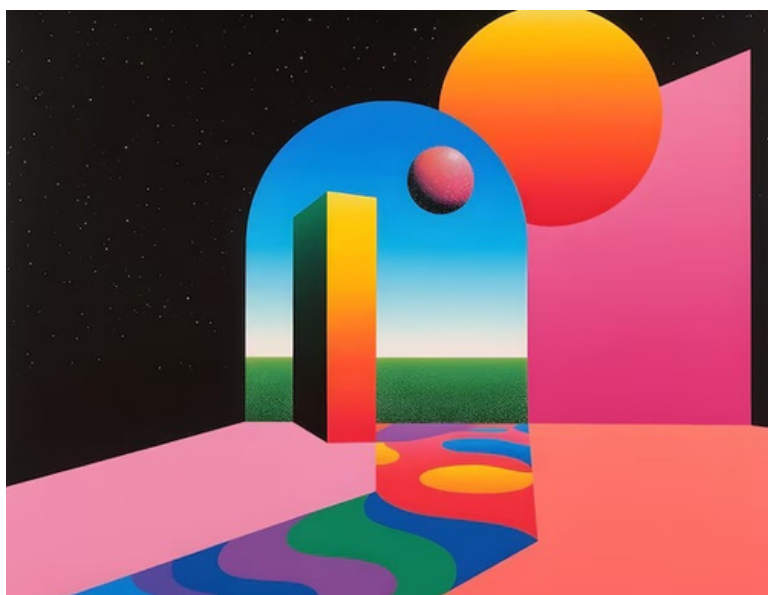
Questionário com o artista

Como etapa criativa do processo de design, foi elaborado um questionário enviado ao músico Drake, com o propósito de aprofundar a compreensão das atmosferas e elementos identificados nas imagens iniciais. Diferentemente de instrumentos convencionais de pesquisa, o questionário não teve caráter objetivo ou estruturado de forma rígida, mas buscou provocar reflexões e respostas que evidenciassem a visão do artista sobre as bases visuais e narrativas do projeto.

Além disso, algumas perguntas abordaram aspectos relacionados à nomenclatura das faixas e do mini-álbum, permitindo compreender a intencionalidade simbólica e conceitual por trás dos títulos.

As respostas obtidas funcionaram como um guia interpretativo, oferecendo insights criativos que orientaram escolhas estéticas e narrativas subsequentes, influenciando decisões sobre paleta de cores, estilo visual, ritmo e construção do storytelling. Essa abordagem permitiu integrar de maneira orgânica as percepções do artista à materialização visual do projeto, fortalecendo a identidade estética do mini-álbum e garantindo que a narrativa proposta estivesse alinhada à essência das composições musicais.

As primeiras perguntas do questionário foram conceituais perguntando qual sentimento cada uma das fotos originais usada para fazer a música passam.



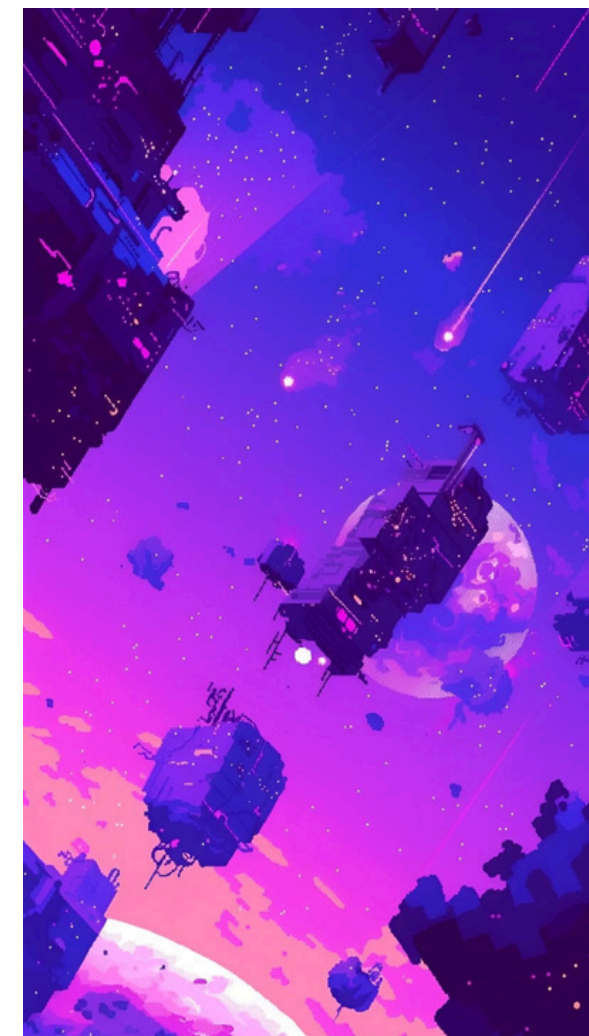
“estranhismo”



“paz”

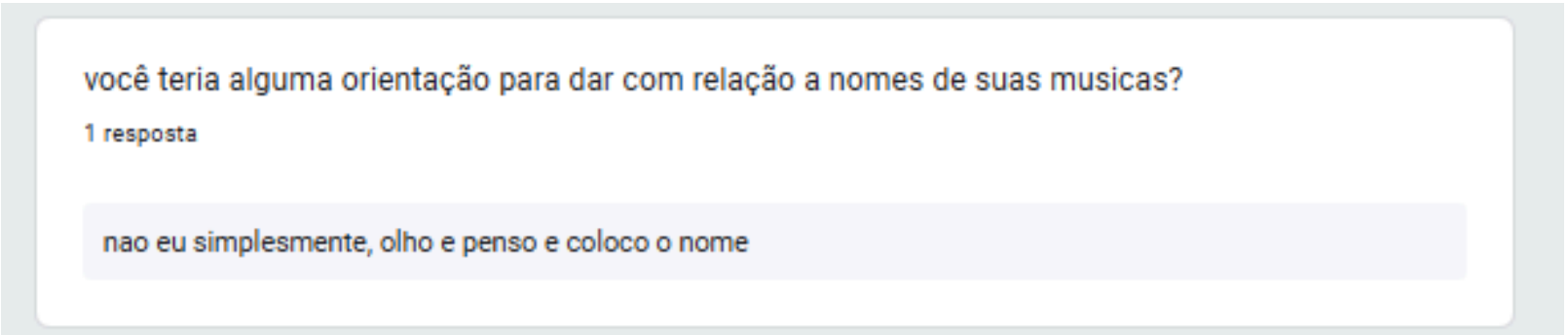
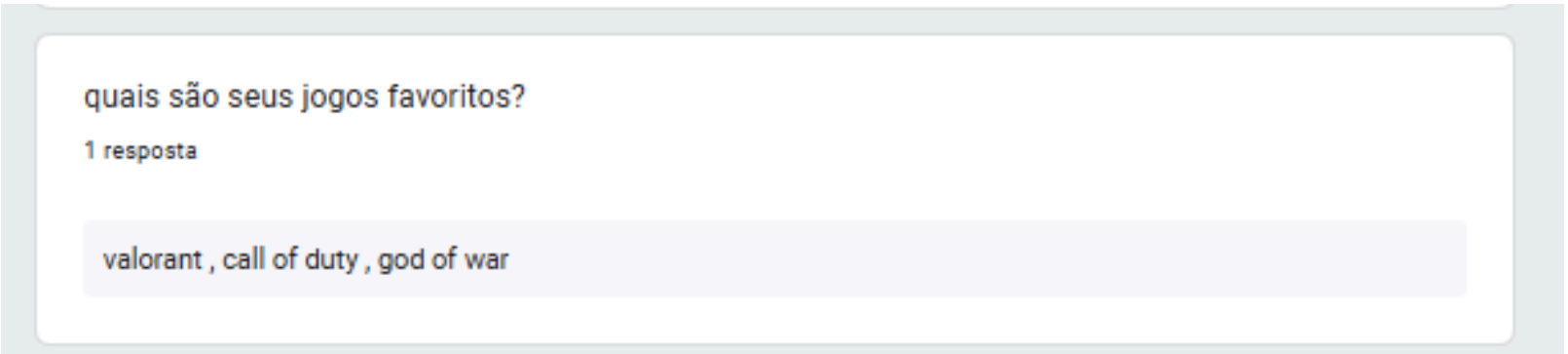
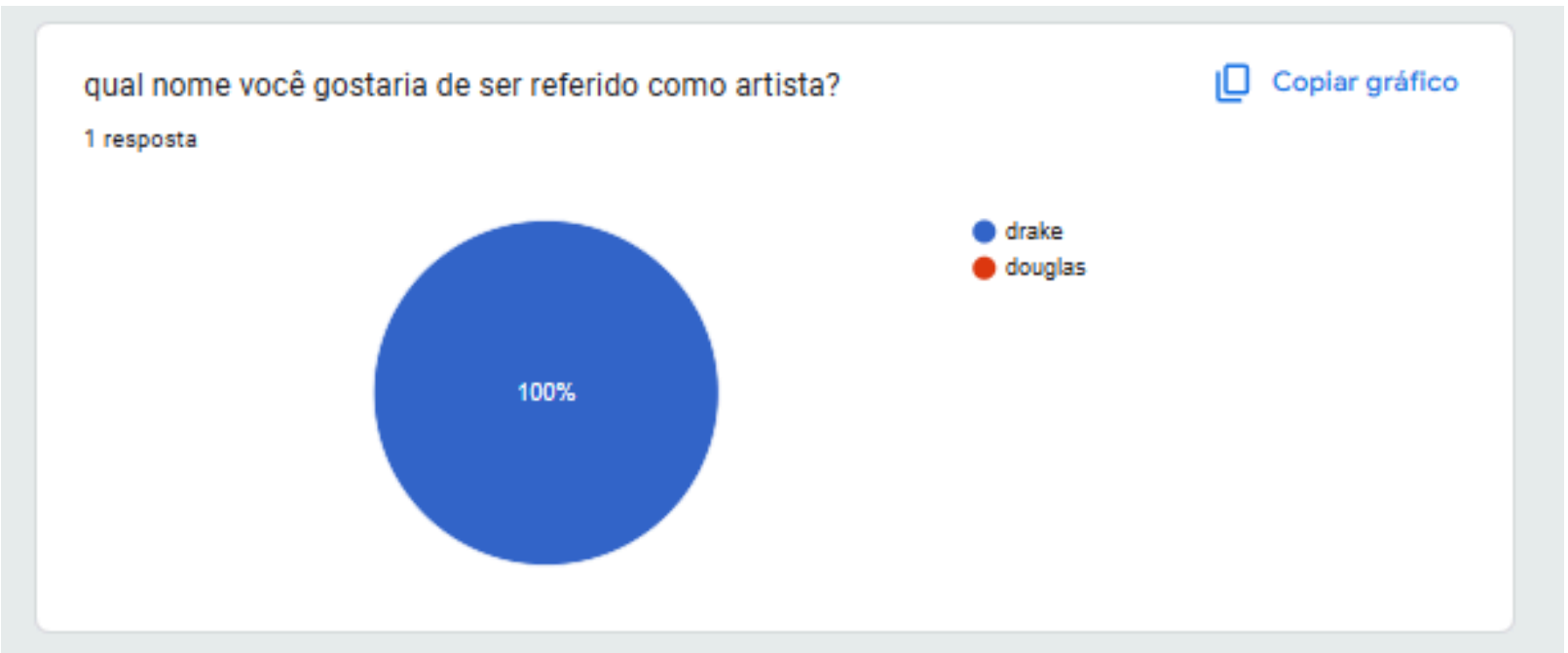
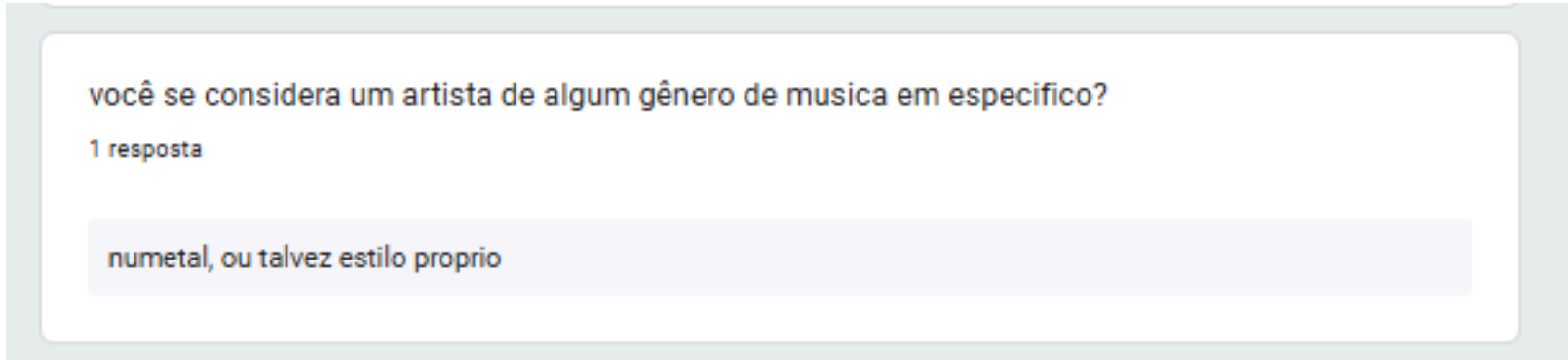


“esquecimento”



“nostalgia”

Ademais, também foram questionados questões mais burocráticas como nome autoral e e gênero musical que se identifica. além de suas preferências de jogos.



Foi realizada a definição das personas, visando compreender o público-alvo do mini-álbum e orientar decisões de design de forma estratégica. As personas representam perfis fictícios de usuários, construídos a partir de características demográficas, comportamentais e culturais, bem como do interesse em música pop, estética digital e cultura de jogos.

A criação das personas permitiu mapear expectativas, preferências visuais e formas de consumo de conteúdo, fornecendo subsídios para escolhas de estilo, cores, ritmo visual e elementos narrativos. Cada decisão estética e narrativa foi pensada considerando como o público interagiria com os materiais, garantindo maior engajamento e identificação com o mini-álbum. Essa etapa reforçou a relação entre design e experiência do usuário, consolidando uma abordagem centrada no público que orientou todas as etapas subsequentes do processo criativo.

2.2

Definição das personas

O público-alvo deste projeto são jovens entre 15 e 30 anos, faixa etária que concentra alto consumo de videogames, especialmente no Brasil (PONTES, 2019). Esses consumidores possuem interesse em cultura gamer, música eletrônica e audiovisual experimental. A ausência de letras nas músicas favorece o alcance internacional, e termos escritos em inglês foram adotados para aumentar a conexão global

2.2

Definição das personas



Marina, 24

Formação	estudante de Cinema e Audiovisual
Gênero	Feminino
Interesse:	videoclipes experimentais, música eletrônica e animações independentes

Captação: narrativas criativas e híbridas que unem música e imagem de forma simbólica.



Lucas, 22

Formação	estudante de Jogos Digitais.
Gênero	Masculino
Interesse:	plataformas de streamingm, consome conteúdos relacionados a cultura gamer.

Captação: experiências audiovisuais que expandam o universo dos jogos que ama.

2.2

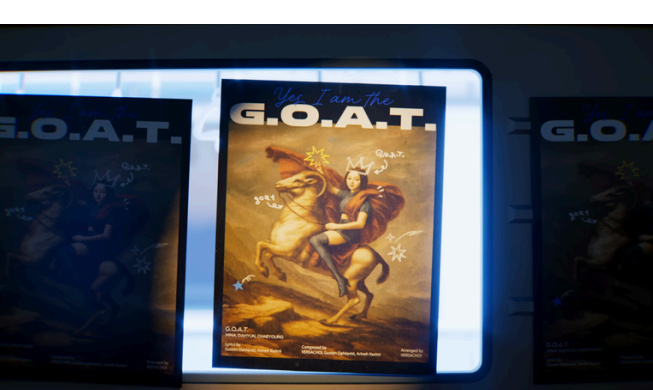
Definição das personas

2.3

Análise de similares

A etapa de análise de similares consistiu em investigar estratégias de divulgação, apresentação e consumo de álbuns musicais, considerando tanto produções independentes quanto do cenário mainstream. Foram analisados casos específicos, como o vídeo NWJS Music Video – Processo e Animação (YouTube, 2025), que ilustra técnicas de animação aplicadas a videocliques musicais; o teaser do TWICE 4TH FULL ALBUM “THIS IS FOR” Forward Line: Preview Mix (YouTube, 2025), que demonstra estratégias de trailer e teaser para engajamento do público; e o videoclipe da música Love Ain’t Enough do The Barr Brothers (Time, 2015), que apresenta soluções visuais experimentais e narrativas integradas à música.

A análise desses casos permitiu compreender como diferentes abordagens visuais e narrativas podem influenciar a percepção do público e reforçar a identidade artística. A partir dessas observações, definiu-se a criação de um trailer audiovisual coletivo, visualizers individuais para cada faixa e a elaboração de uma capa de álbum, estratégias que buscavam materializar conceitualmente o mini-álbum, assegurando coerência estética e engajamento com o público.



TWICE – “THIS IS FOR” (Preview Mix)

30

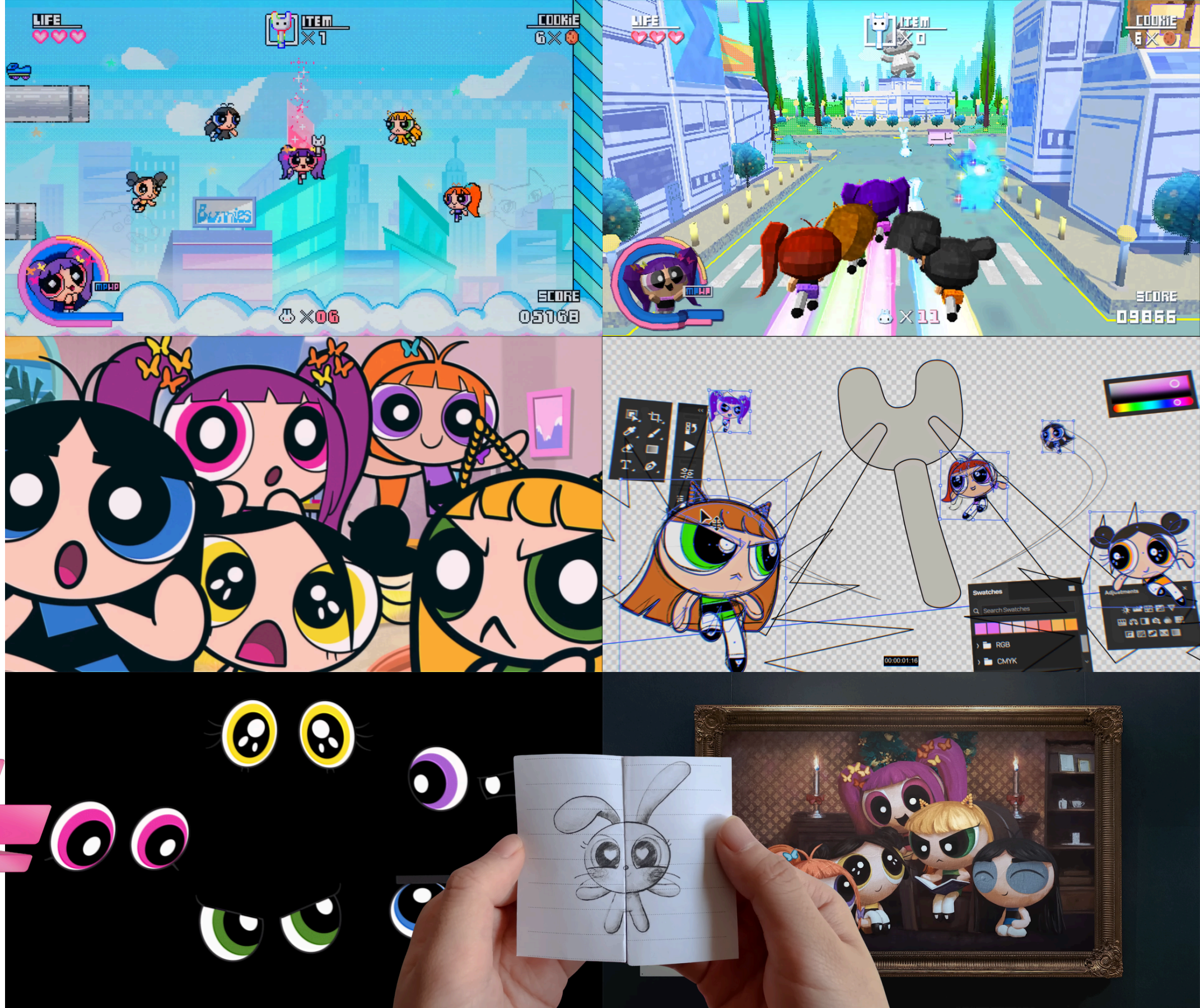
O vídeo apresenta a música dividida em pequenas partes que se recombina em um grande remix. O aspecto visual é dinâmico, adaptando-se à vibe de cada trecho, uma estratégia que orienta a organização dos visualizers no presente projeto.

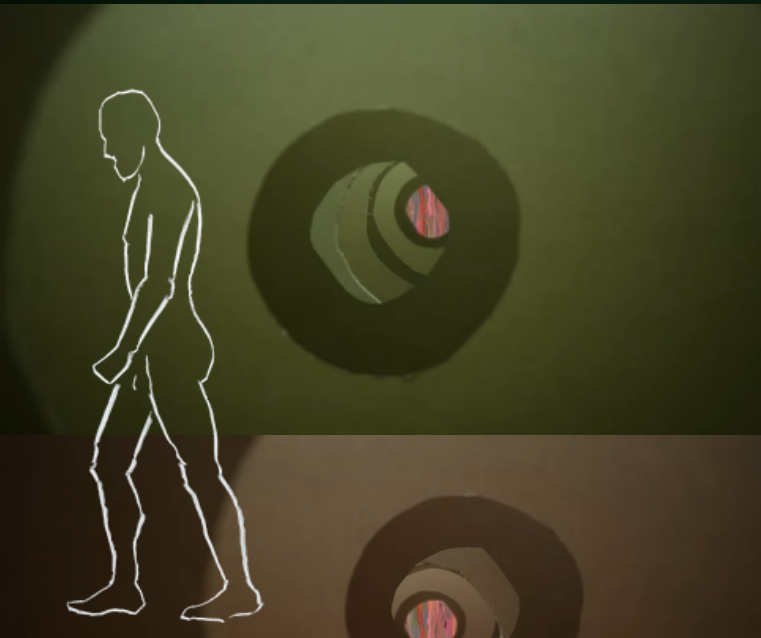
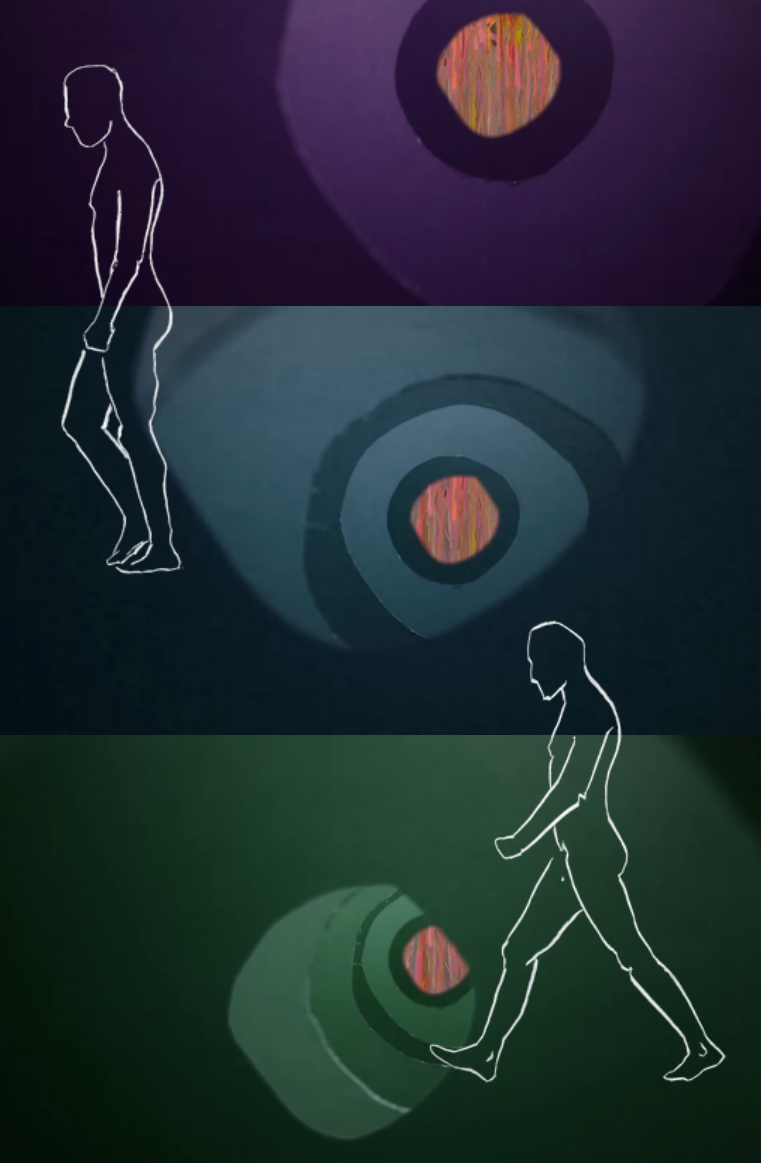


NewJeans - New Jeans (MV)

31

Este trabalho destaca-se pela integração entre música, desenho e animação, revelando o processo criativo como parte da própria narrativa. A estética gamificada reforça a interação entre som e imagem, servindo como inspiração para a proposta deste TCC.





The Barr Brothers – “Love Ain’t Enough”

32

Com estética artesanal, o videoclipe utiliza colagem e técnicas de stop motion. Essa escolha reforça a autenticidade e a proximidade sensorial com o espectador, além de evocar a estética 8 bits. O caso inspira o uso de colagem e bitmap no projeto, valorizando a identidade independente.



O desenvolvimento do projeto envolveu a análise das músicas e referências visuais, a concepção do personagem, a elaboração do trailer, a definição do nome, a criação da capa e o desenvolvimento dos visualizers. Cada elemento foi pensado para construir de forma integrada a identidade visual e sonora da obra, proporcionando uma compreensão ampla do processo criativo.

3 Desenvolvimento do Videoclipe/trailer



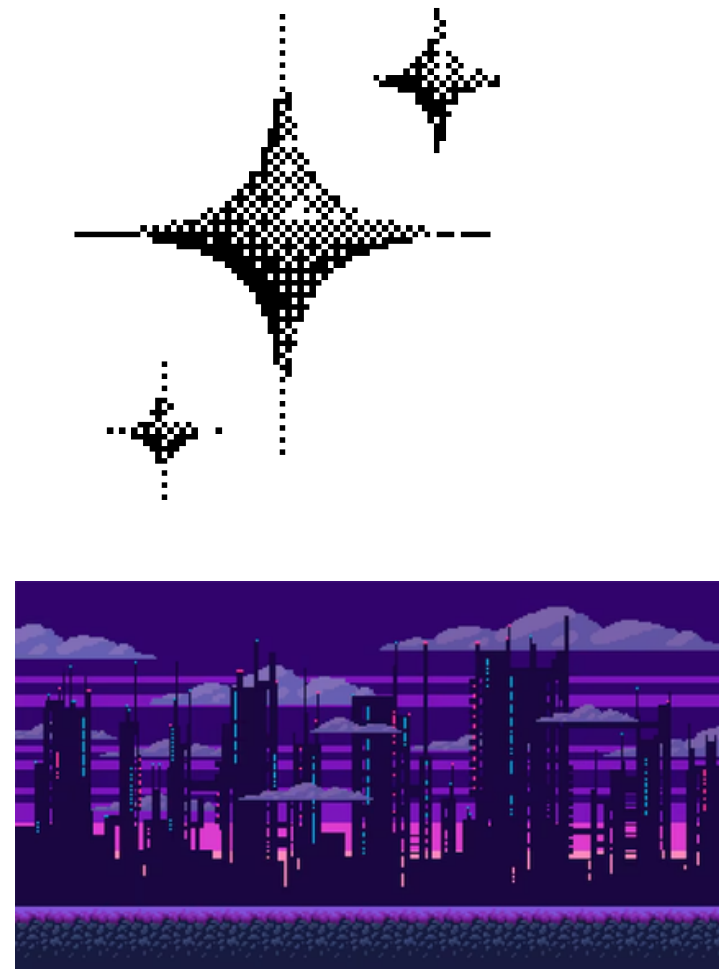
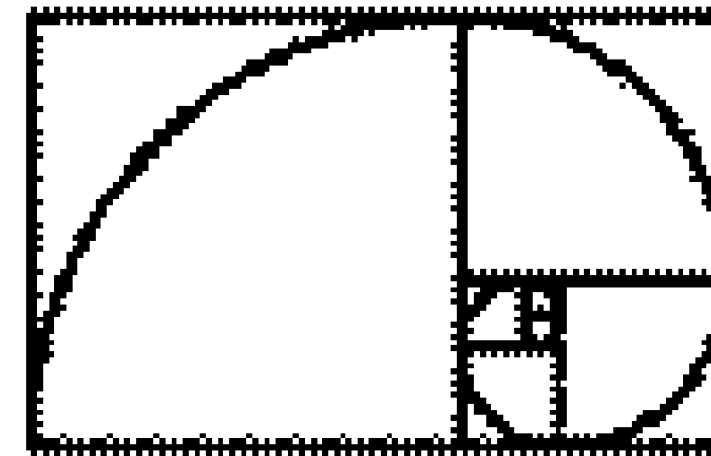
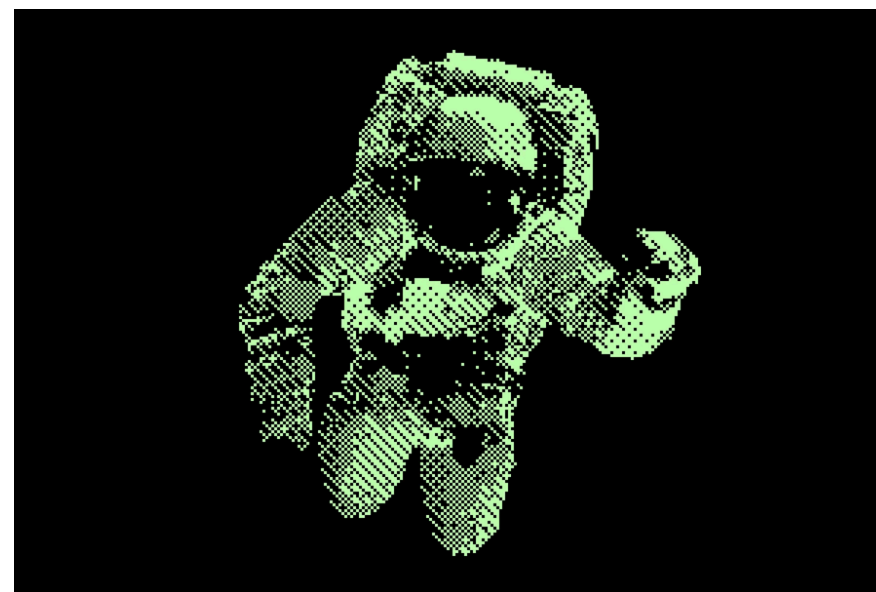
3.1

Análise de Músicas e imagens do álbum

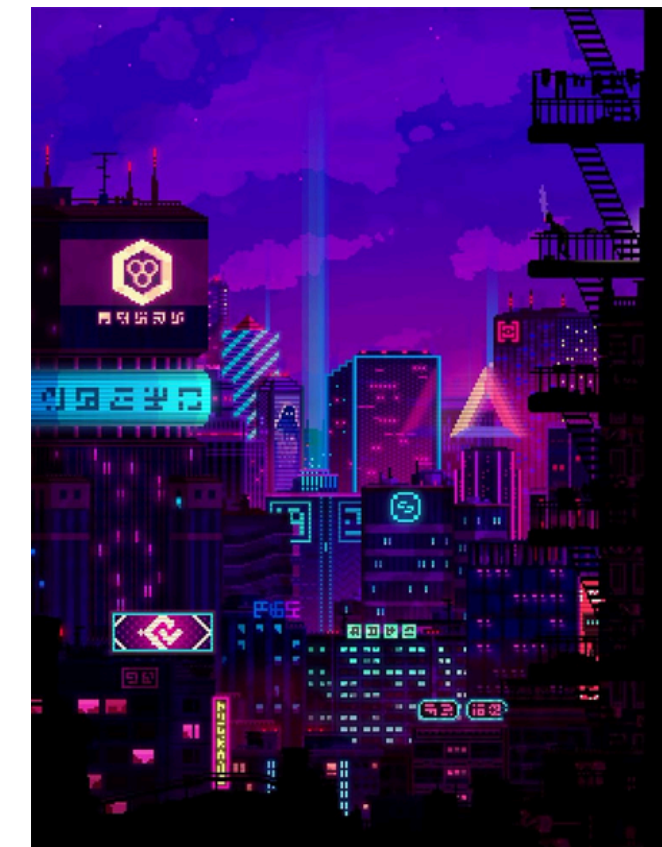
A análise das quatro imagens enviadas ao artista, com o objetivo de identificar atmosferas visuais, simbologias e potenciais linguagens gráficas que pudessem orientar a construção da identidade visual do projeto. Cada imagem foi examinada quanto à composição, paleta de cores, estilos de traço e elementos icônicos, permitindo compreender as sensações e o clima que cada obra evocava.

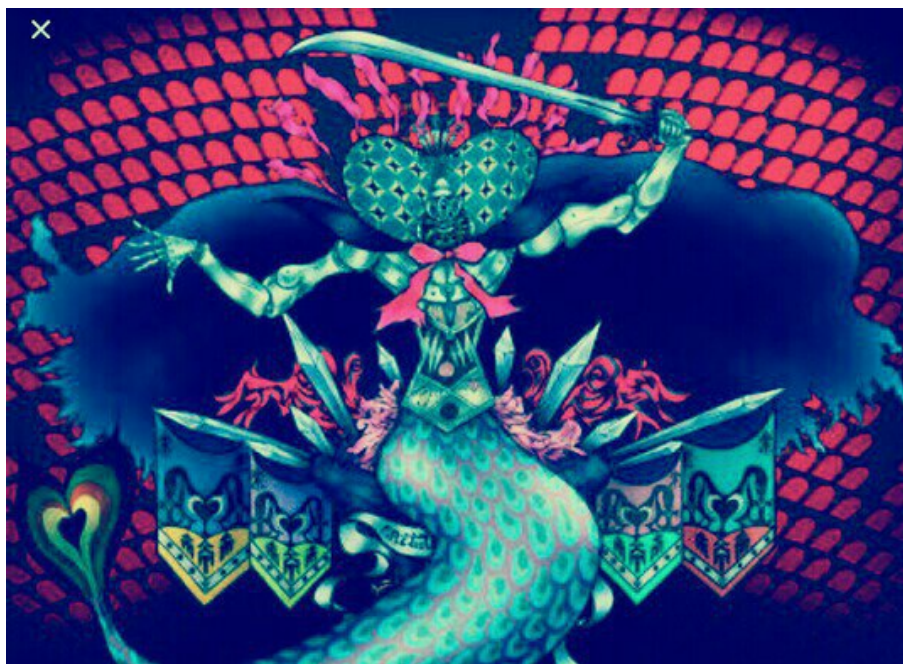
O objetivo central foi identificar elementos sonoros recorrentes, atmosferas e sentimentos evocados por cada faixa, de modo a estabelecer um vínculo conceitual entre a música e a futura identidade visual. A análise revelou a presença marcante de sintetizadores com reminiscências de videogames, característica que se tornou o eixo conceitual do projeto, conectando diretamente a linguagem sonora à estética digital e interativa dos jogos eletrônicos.

Além disso, cada faixa passou a representar uma parte de uma narrativa maior, funcionando como segmentos de um storytelling contínuo que orientaria a construção do mini-álbum. Essa abordagem permitiu compreender as músicas não apenas como peças isoladas, mas como capítulos de uma história que se desenrolaria visualmente por meio dos vídeos, trailers e demais elementos gráficos. O início desse processo narrativo foi fundamental para guiar decisões estéticas posteriores, fornecendo uma estrutura conceitual que integraria música, imagem e experiência do espectador.



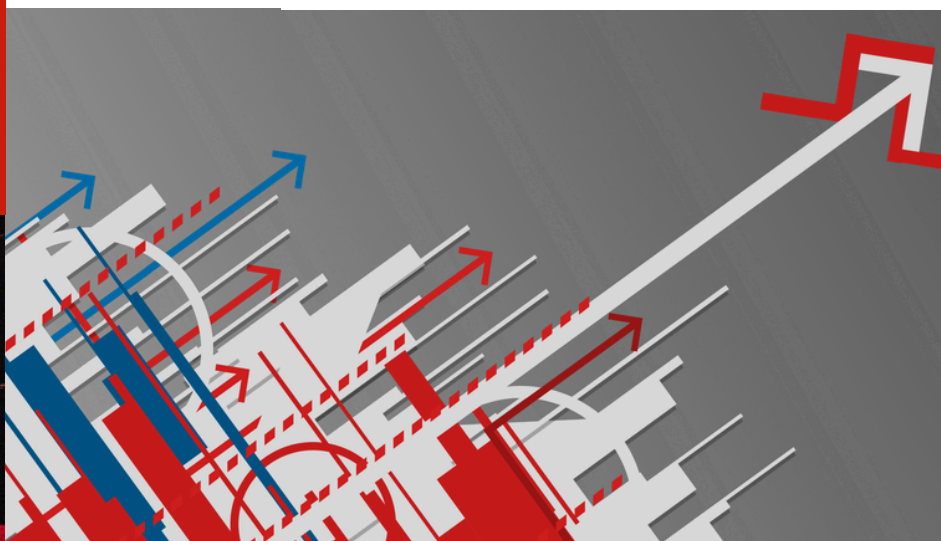
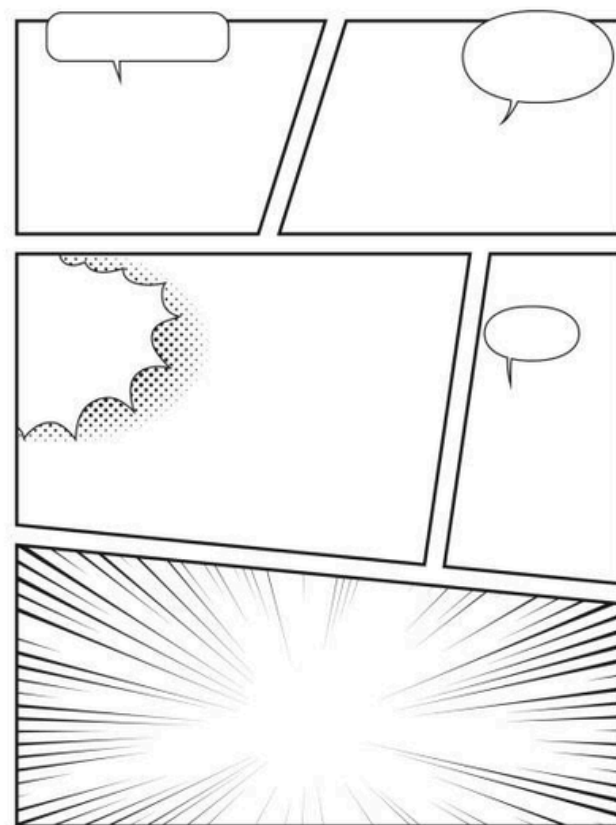
A primeira música transmite uma sensação de crescimento constante, marcada por um piano presente e uma atmosfera calma. A referência visual da imagem roxa, com construções suspensas em um céu amplo, ajudou a guiar a percepção da faixa, trazendo uma sensação de espaço e dimensão. A estética de videogame retrô com uso de bitmap foi relacionada a esses aspectos musicais e visuais.



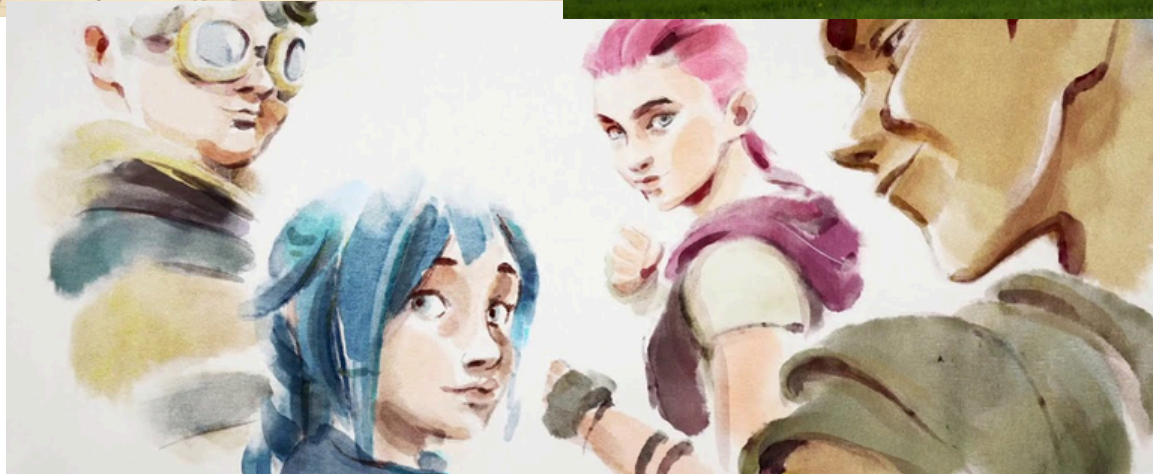
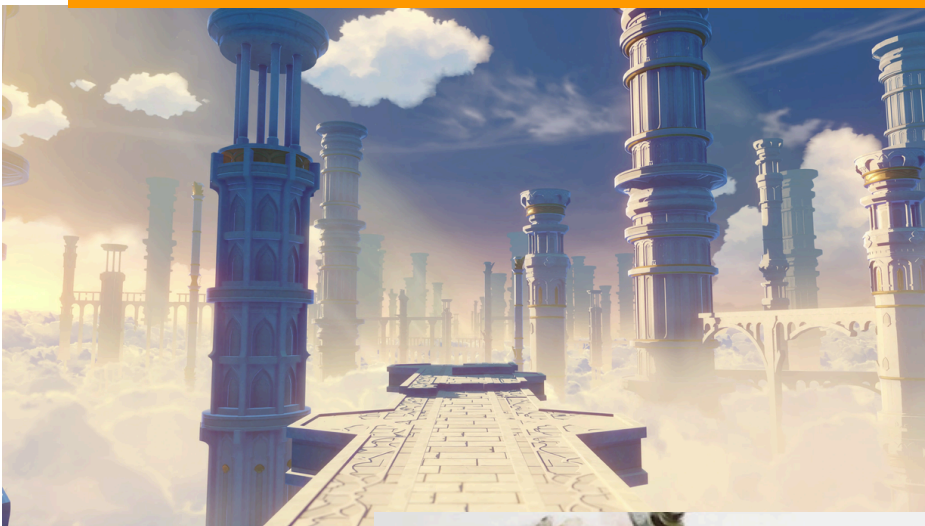


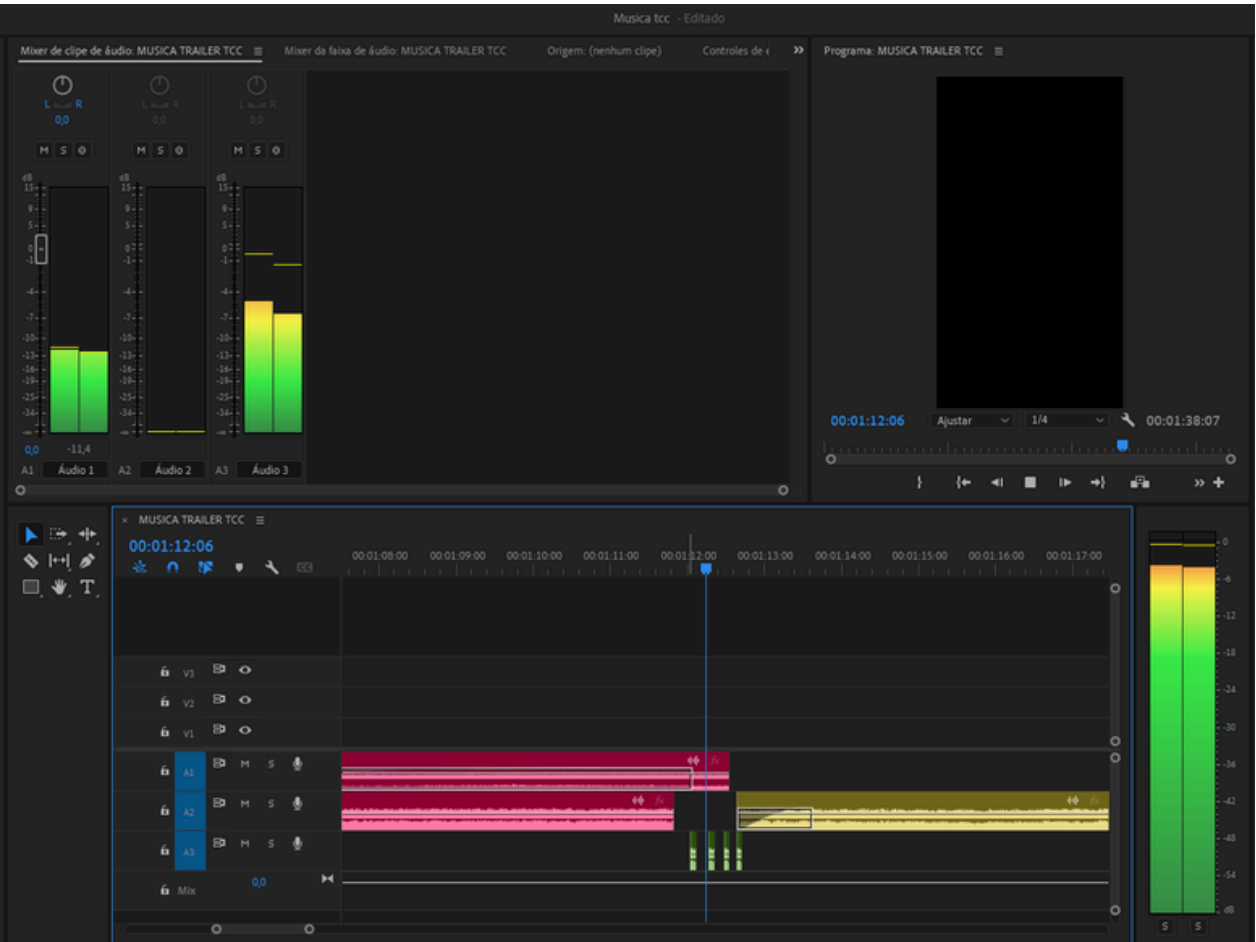
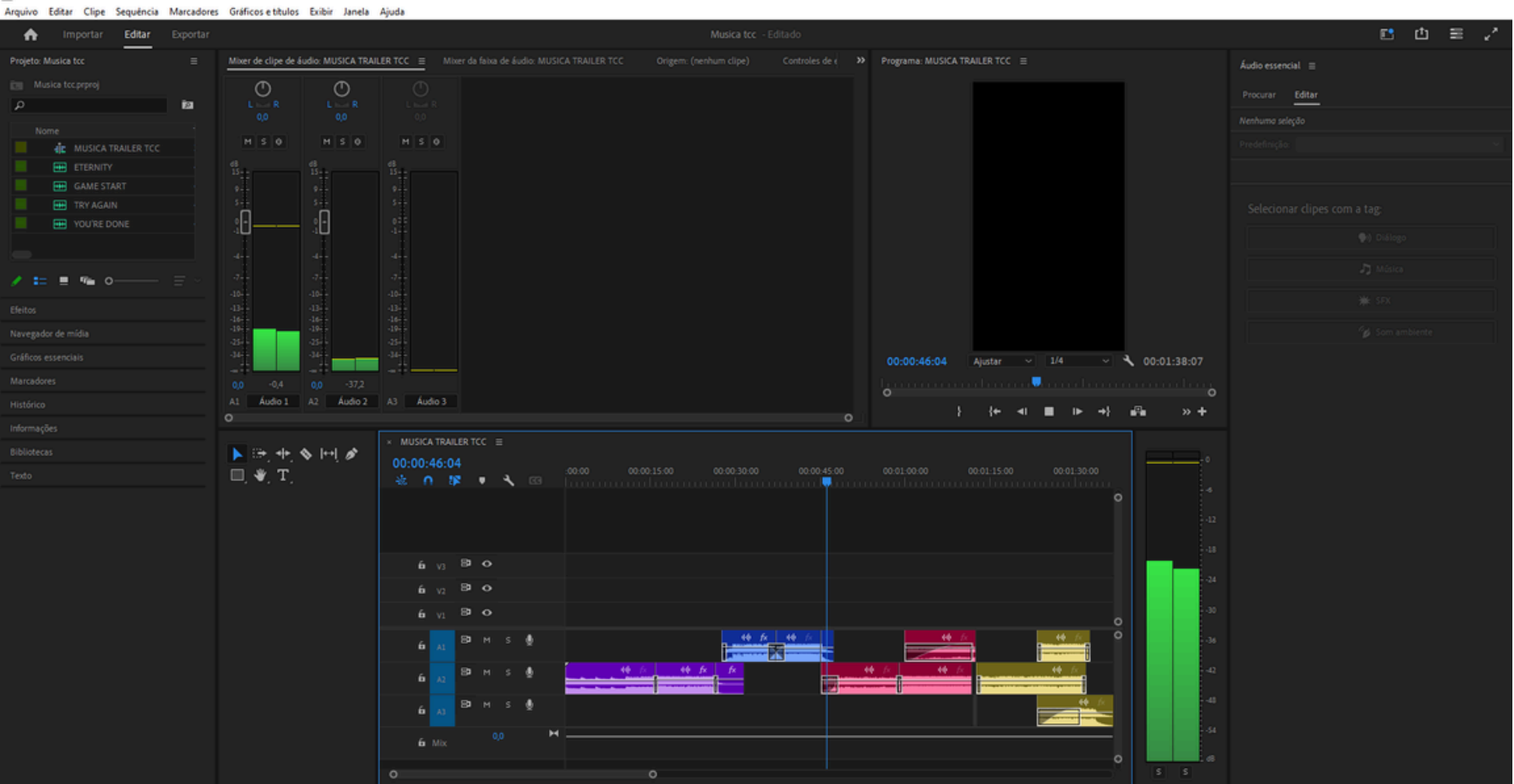
A segunda música transmite uma sensação de estranheza e mistério, marcada por sintetizadores densos e um tempo bem definido. A referência visual da imagem, com um portal geométrico centralizado cercado por formas e sombras geométricas, algumas com cores saturadas e texturas detalhadas, reforça esse clima. A interação entre as camadas sonoras e as cores intensas cria uma sensação de tensão e curiosidade, enquanto a organização geométrica sugere estrutura e ordem dentro da estranheza. A estética adotada foi a de colagem digital por evocar a estranheza, formas e texturas trabalhadas.

A terceira faixa do álbum apresenta uma sonoridade marcada por fortes sintetizadores, criando uma atmosfera urbana. Desde as primeiras escutas, esta musicalidade evocou imagens de cidade à noite, com prédios iluminados e luzes intensas que constroem um cenário vibrante e quase artificial. A tradução visual deste imaginário resultou em uma composição que remete diretamente ao ambiente noturno urbano, onde o brilho artificial substitui a luz natural e dá o tom da experiência estética. Para guiar a criação, busquei referências em movimentos visuais como o vectorheart e o vaporwave, que, por meio do uso de cores saturadas, contrastes marcantes e elementos gráficos nostálgicos, reforçam a ideia de uma cidade digitalizada, sintetizada em formas e cores.



A quarta música apresenta uma atmosfera delicada e luminosa, construída a partir de harpas e harmonias que evocam suavidade e elevação. Inspirada na imagem de uma onda imersa em tons intensamente amarelados, a faixa reflete esta luminosidade em sua textura sonora, sugerindo movimento e leveza contínuos. A tonalidade vibrante da imagem abre espaço para explorar estilos artísticos mais naturais, como aquarela ou carvão, permitindo que texturas e traços traduzam a energia efêmera da onda. Dessa forma, som e imagem se complementam, oferecendo uma experiência sensorial que conecta cor, forma e timbre, e aponta possibilidades criativas para experimentações visuais mais orgânicas e expressivas.





Pr

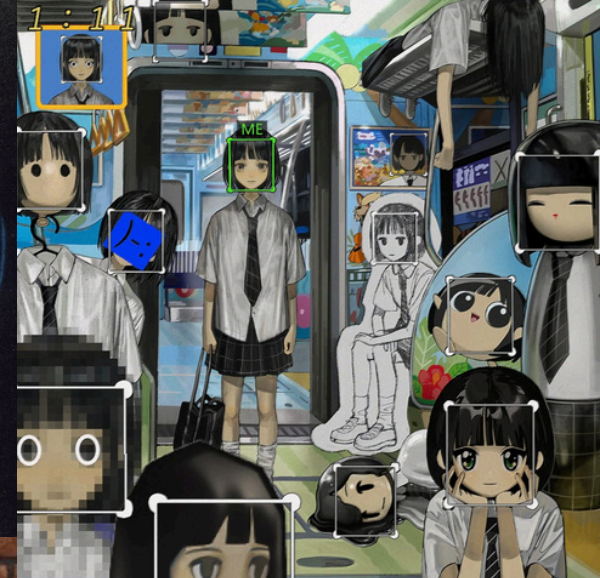
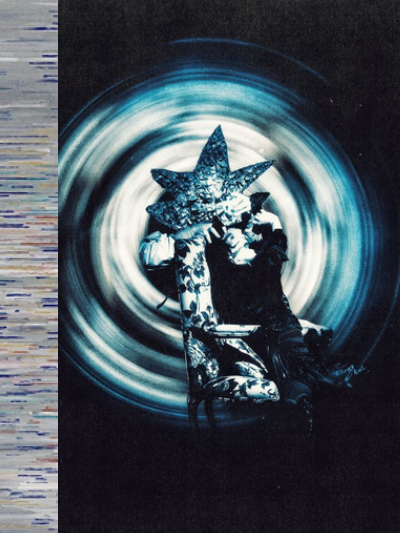
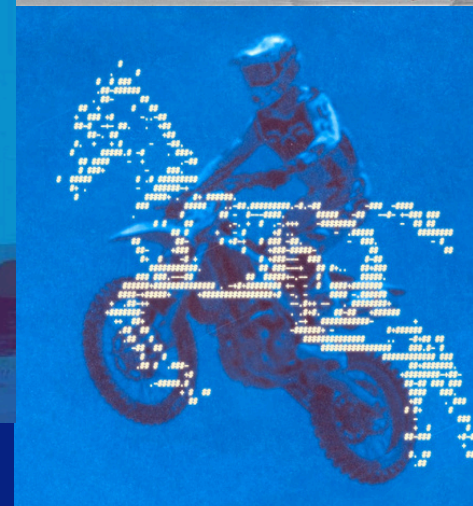
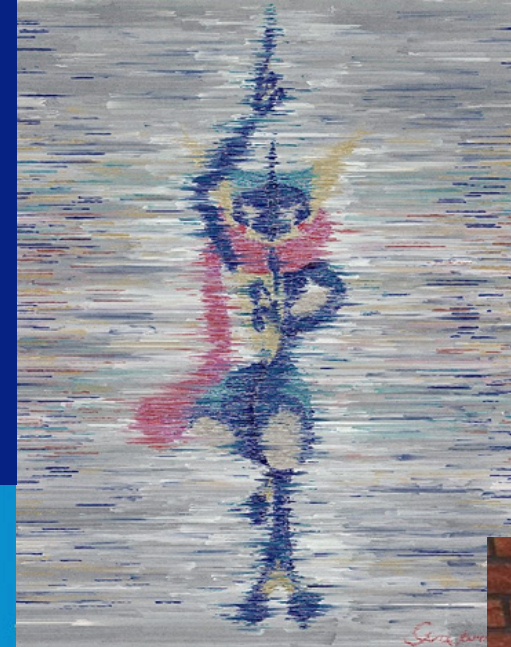
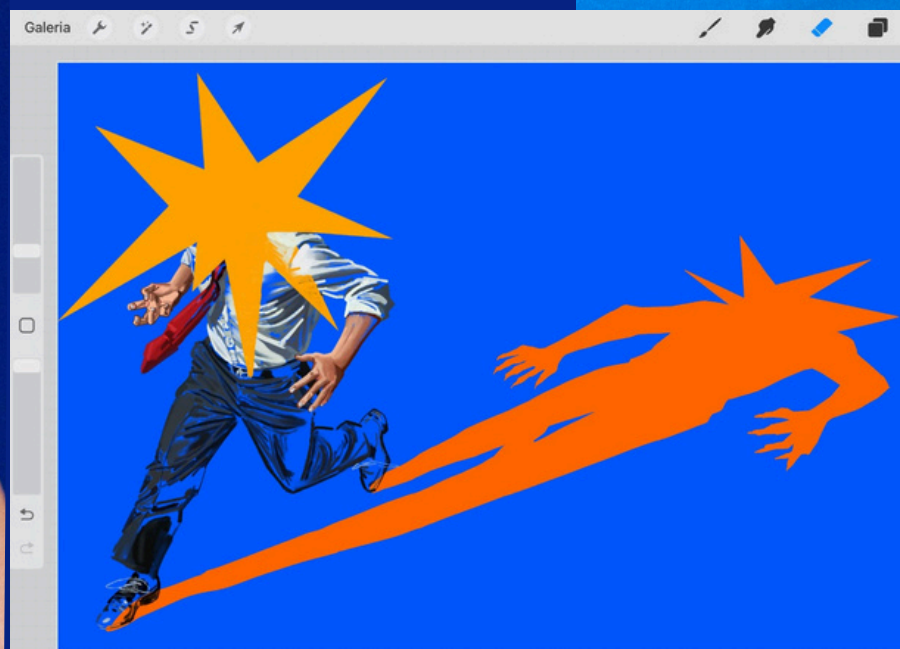
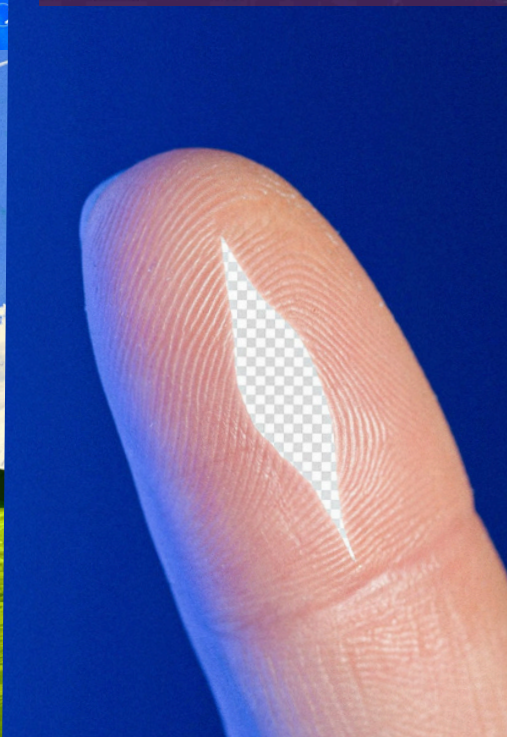
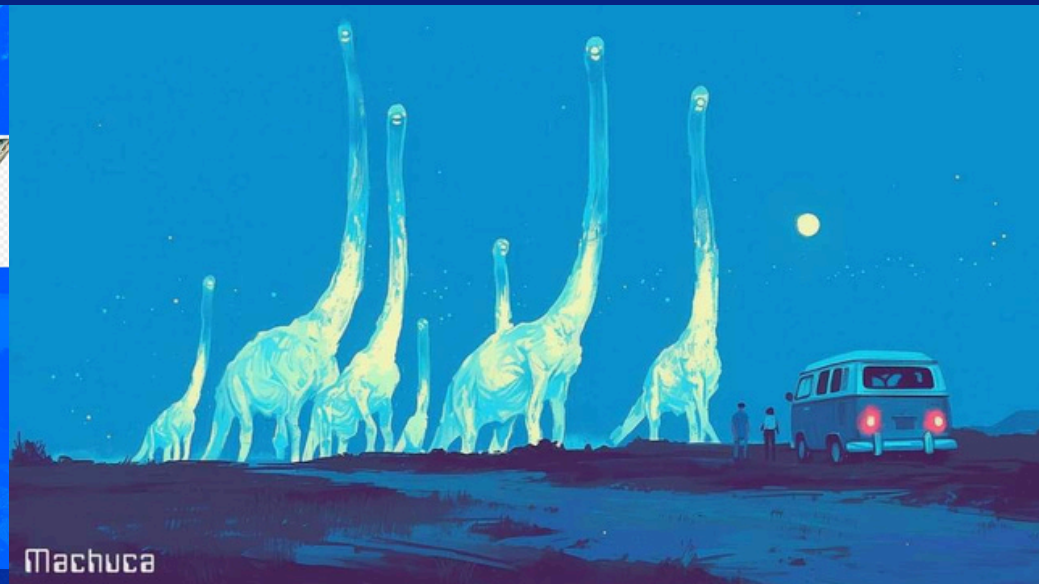
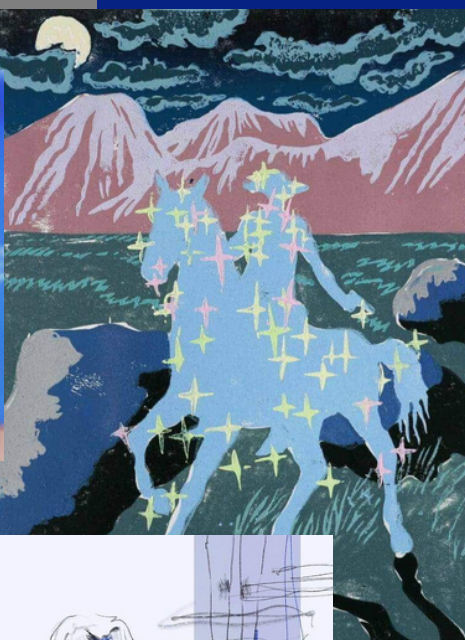
Para a edição de áudio, um arquivo separado do Adobe Premier foi feito. Na criação em si, foi necessário fazer muitos cortes, visando fomentar a curiosidade pelas músicas, sem entregar sua proposta completa. Ao mesmo tempo, foram trabalhadas transições entre as faixas.

3.2

Brainstorming e referências visuais

A etapa de brainstorming teve como objetivo explorar múltiplas possibilidades visuais para cada faixa, considerando as atmosferas sugeridas pelas imagens iniciais, os elementos conceituais das composições musicais e os insights obtidos por meio do questionário com o artista. Foram levantadas referências visuais diversificadas, abrangendo desde estilos gráficos de animação e ilustração digital até elementos característicos da estética de videogames, tais como interfaces digitais, pixel art e ambientes imersivos. Esse levantamento de referências permitiu difundir identidades visuais distintas dentro de um universo coerente, ao mesmo tempo em que oferecia suporte à experimentação criativa. As referências selecionadas foram discutidas e analisadas em relação à aplicabilidade nos visualizers, trailer e capa do mini-álbum, garantindo que cada decisão estética estivesse fundamentada em princípios visuais consistentes e alinhados à narrativa sonora. A prática do brainstorming, portanto, funcionou como um espaço de experimentação e síntese, articulando inspiração, pesquisa e concepção de identidade visual de forma integrada.

Diversas referências visuais foram acumuladas. Entre elas, estão vídeos curtos, fotografias e muitas ilustrações, focando sempre em diferentes estilos de arte e na metalinguagem de referências.



3.3

Criação do personagem/mascote

O desenvolvimento dos personagens-mascotes partiu da definição de uma base uniforme, um corpo arredondado que podia assumir formas quadradas ou triangulares dependendo da atmosfera de cada faixa, com pés estilizados em formato cartoon. Essa estrutura básica permitiu criar variações controladas de cor, óculos e personalidade, conferindo a cada personagem uma identidade própria, alinhada ao universo narrativo da música que representava. A estratégia de manter uma base comum, mas permitir modificações em aspectos formais e estéticos, favoreceu a personalização e a identificação do público com os personagens.

Além disso, a adaptação das características visuais para refletir a narrativa de cada faixa contribuiu para a coesão do universo do mini- album, ao mesmo tempo em que reforçava a individualidade de cada música. O uso de mascotes como elementos de identidade visual é fundamentado em estudos que destacam seu papel na construção de marcas reconhecíveis e na memorização simbólica de produtos audiovisuais (MOZDZENSKI, 2014; XAVIER & SOARES, 2012; OLIVEIRA, 2020). No contexto deste projeto, os mascotes funcionam não apenas como representantes visuais das músicas, mas também como mediadores da narrativa, permitindo que o público compreenda e se conecte com elementos subjetivos das composições, que não possuem letra.

Espio the Chameleon
(Sonic the Hedgehog)



Morgana
(Persona 5)

Victini
(Pokémon)



The Traveler
(Journey)



Jirachi
(Pokémon)

The Knight
(Hollow Knight)

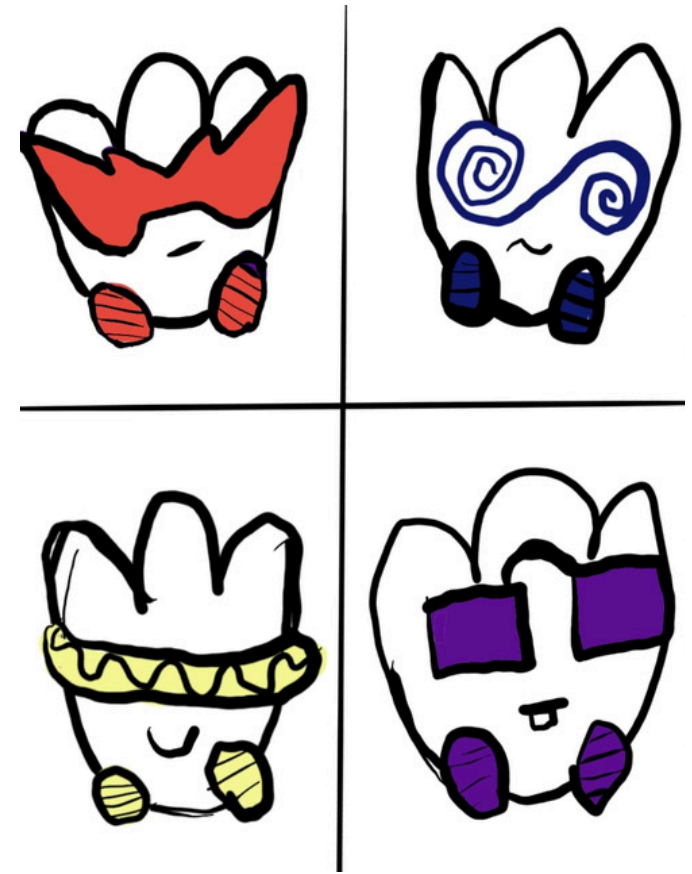


Um estudo feito com base nos mascotes da cultura pop e suas características marcantes, proporções, silhuetas e contextos

O design foi sendo refinado até seu estado final, já com 4 visuais — 1 para cada música. Diferentes estilos de arte foram testados no processo.



Design



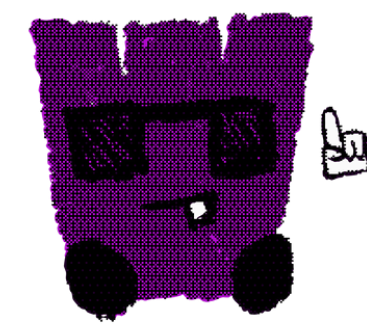
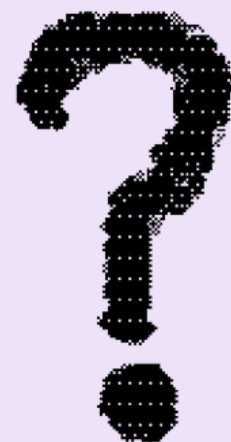
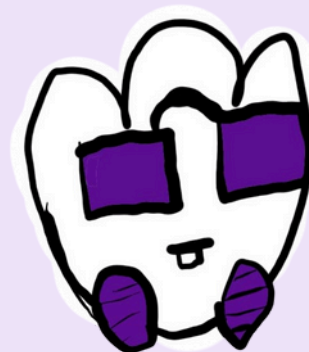
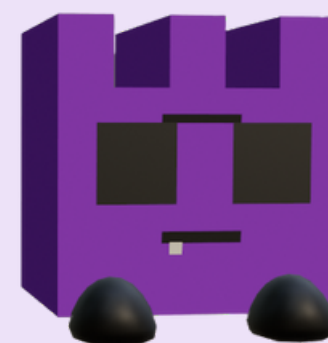
SKETCH



ESTILO



FINAL

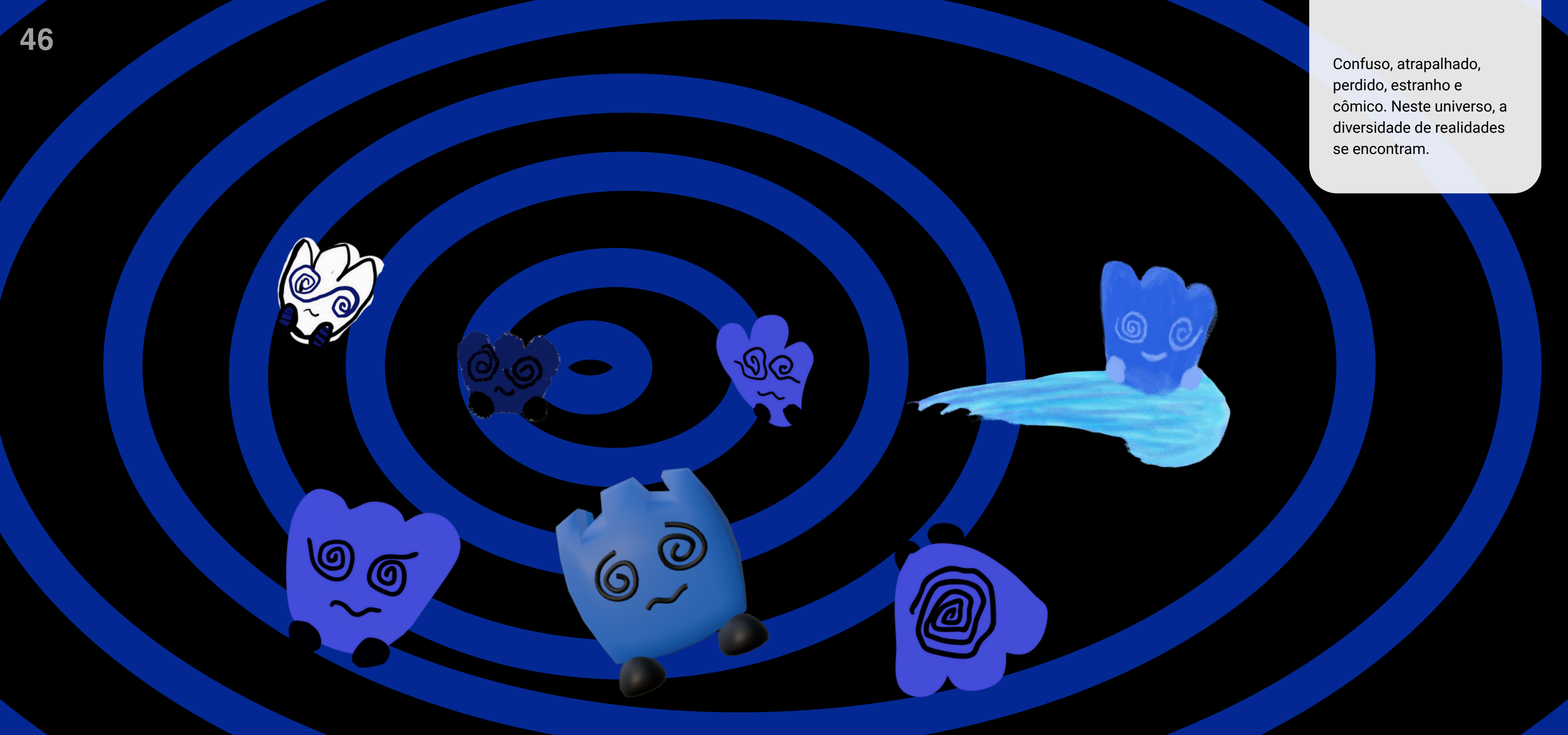


Inspirado, curioso,
contínuo, nostálgico e
padronizado O universo
apresentado é um
clássico dos vídeo games.

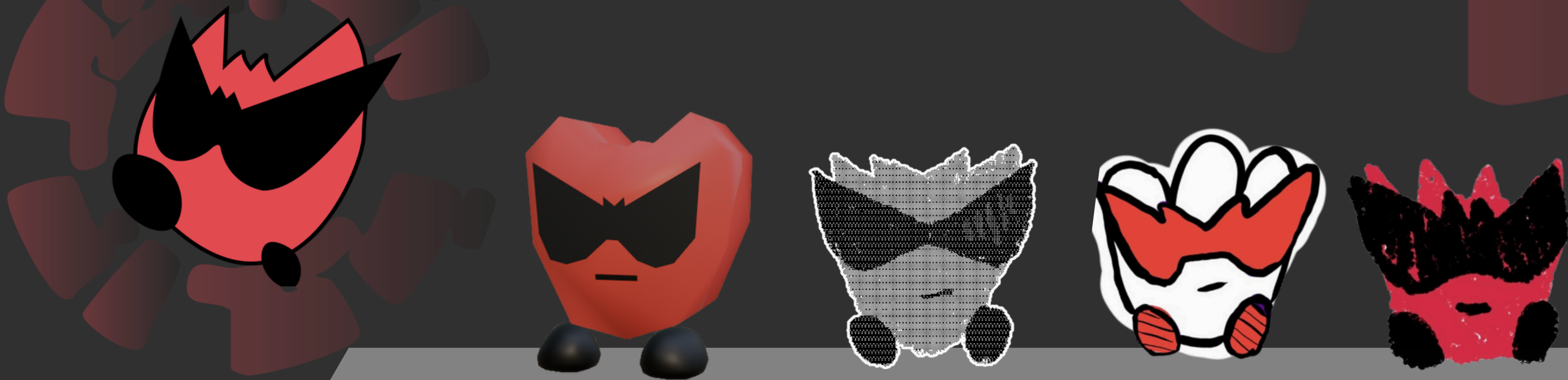


GameStart.

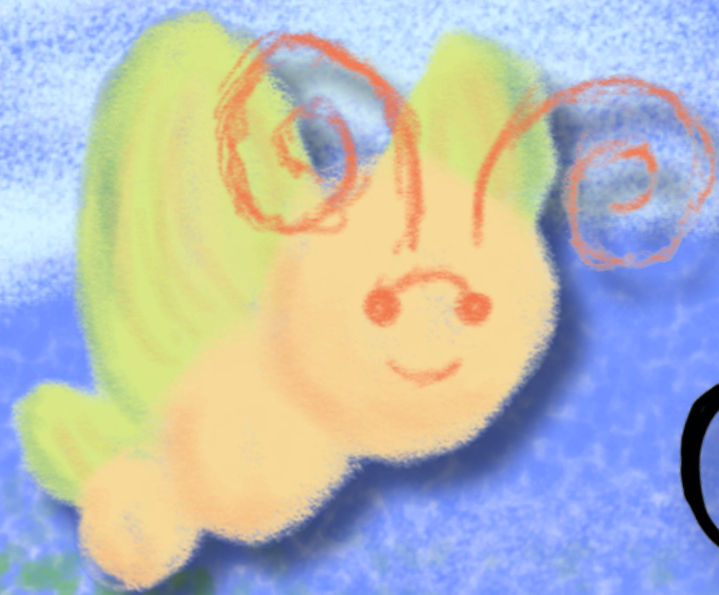
Confuso, atrapalhado,
perdido, estranho e
cômico. Neste universo, a
diversidade de realidades
se encontram.

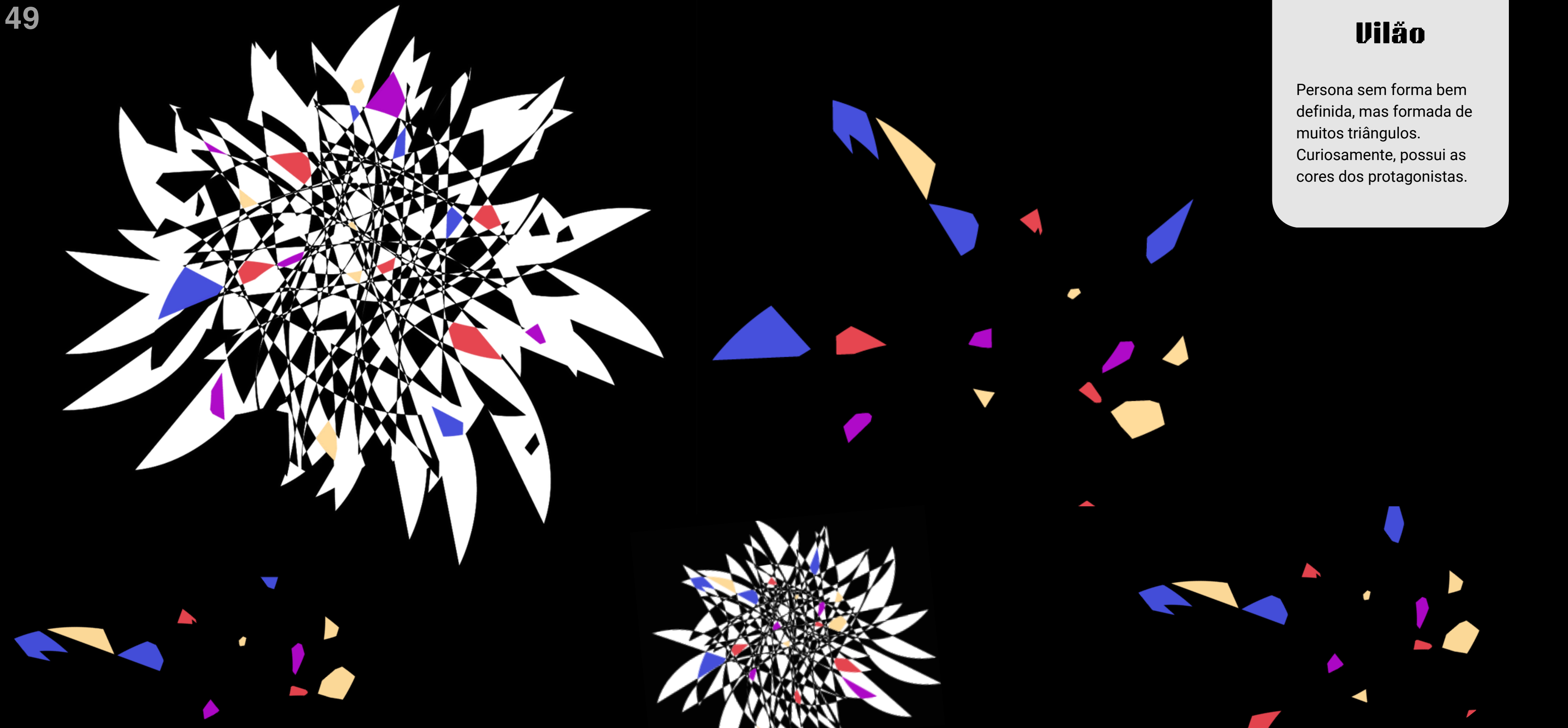


Rápido, prático, sério e monossilábico. Neste universo competitivo, os problemas são resolvidos na hora.



Etéreo, relaxante, pacífico e claro. Neste universo inspirado no clássico Windows XP, as histórias são finalizadas.





Vilão

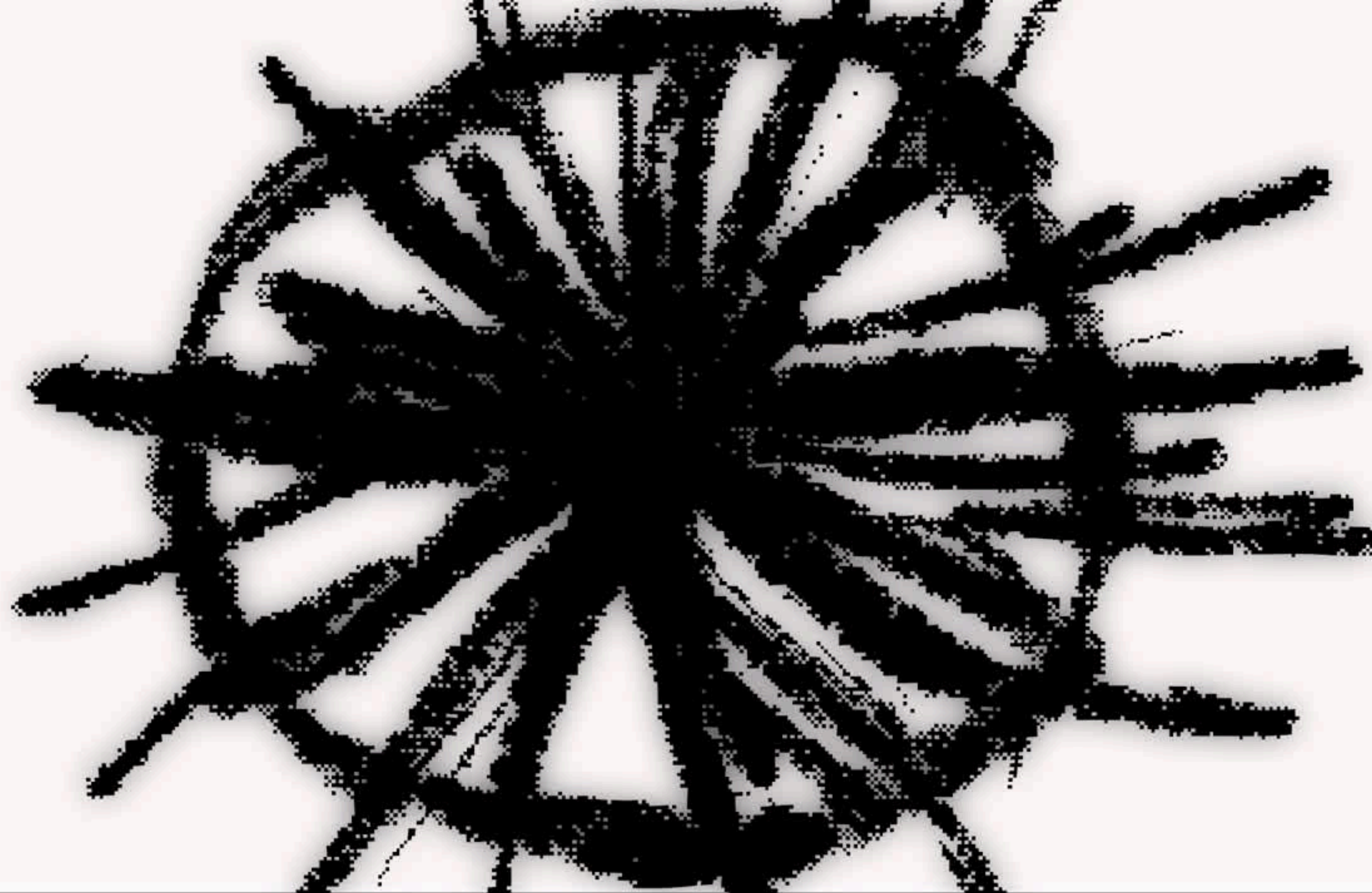
Persona sem forma bem definida, mas formada de muitos triângulos. Curiosamente, possui as cores dos protagonistas.

3.4 Trailer

No desenvolvimento do trailer é apresentado uma prévia do conjunto de faixas autorais do album expiradas em trilhas e elementos estéticos voltados ao mundo dos jogos.

Ademais, a obra em si busca unificar elementos como: tecnologia, sons imersivos, nostalgia e ambientes musicais que remetem a estética de games clássicos.

Assim, o projeto evidencia o processo criativo, não só por trás da composição das faixas (que são o foco do produto), como também por trás da parte gráfica, que personifica a visibilidade da obra.



[Link para acesso](#)

WINDOWS 9

LOGO

WINDOWS 9



BinaryWaters

WINDOWS 9

WINDOWS 9



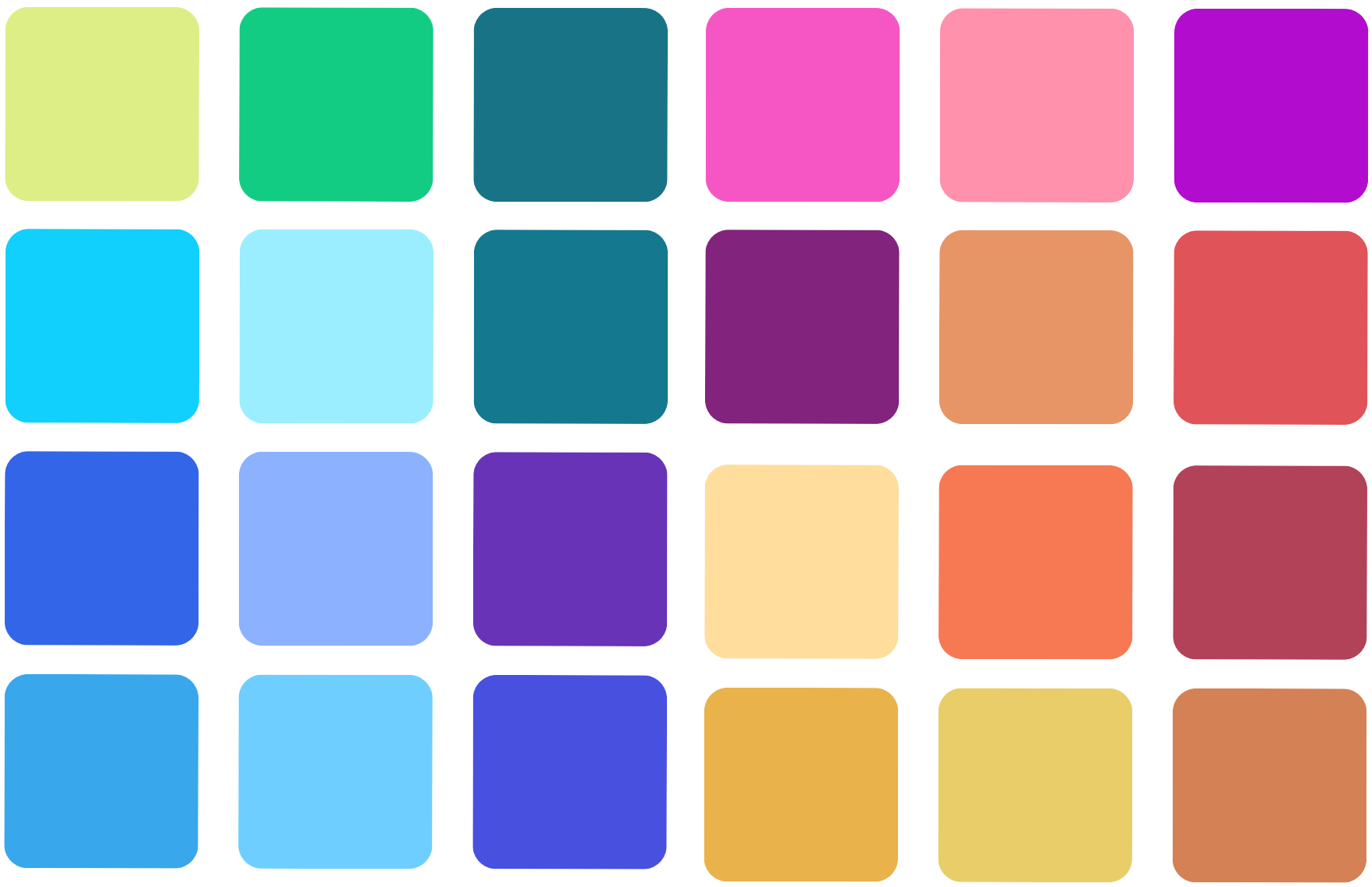
Myriad Pro (MANIPULADA)

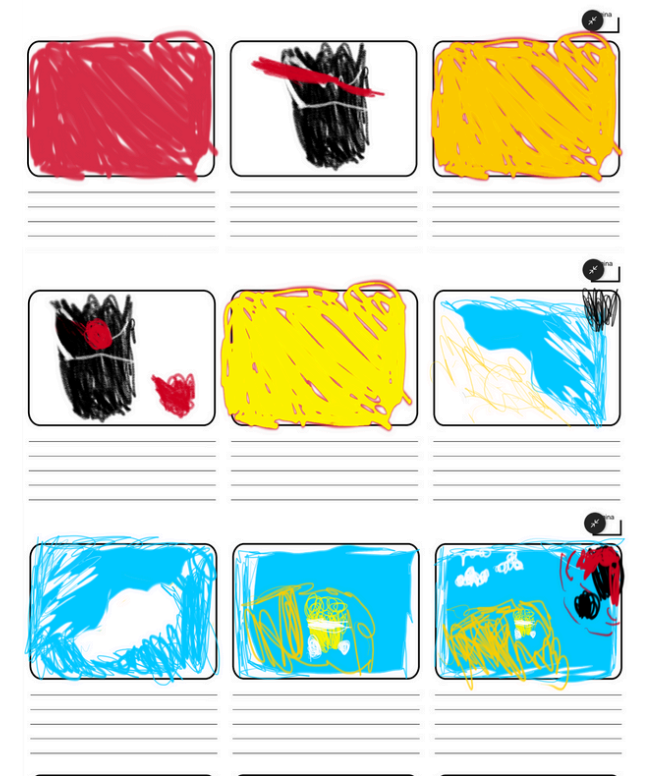
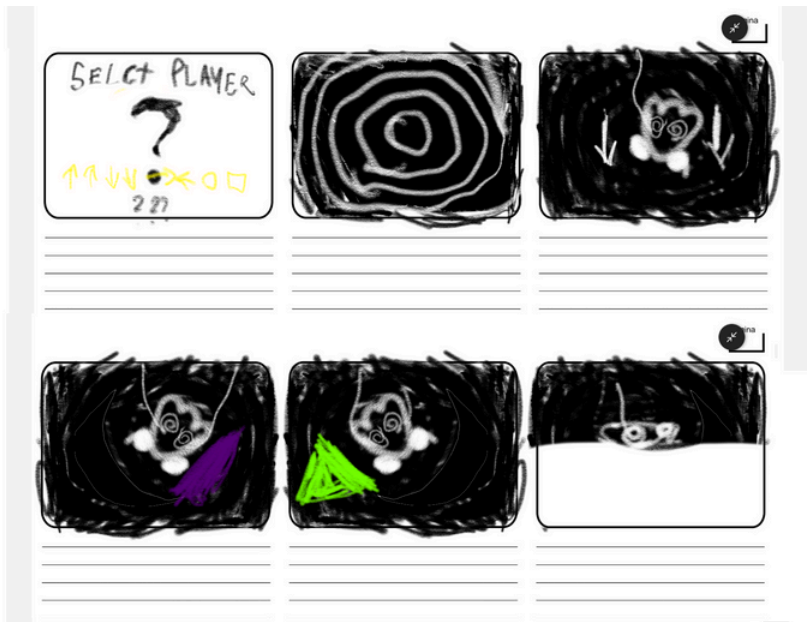
Windows 9



BRICK SANS

CORES





Para guiar a produção do trailer, um storyboard inicial foi criado, seguindo a música. No entanto, nele não houveram muitos refinamentos, pois as técnicas de animação e roteiro ainda seriam e foram modificados durante a produção. O aplicativo “Sketchbook” foi utilizado nesta parte do processo.



A primeira cena do trailer é uma faísca em bits se condensando até implodir, inspirada em introduções de jogos e na teoria científica do Big Bang. O processo inicia-se no Sketchbook, e passa por tratamento de bitmap, cor e efeito no Illustrator.

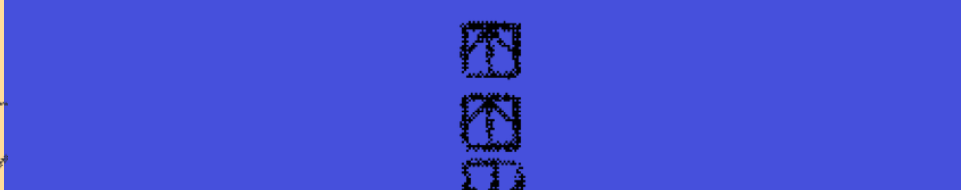
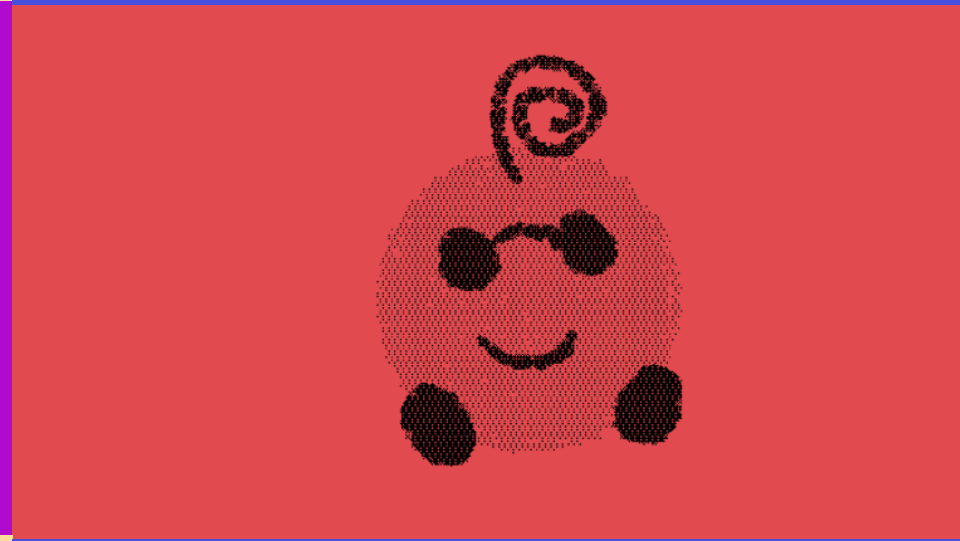
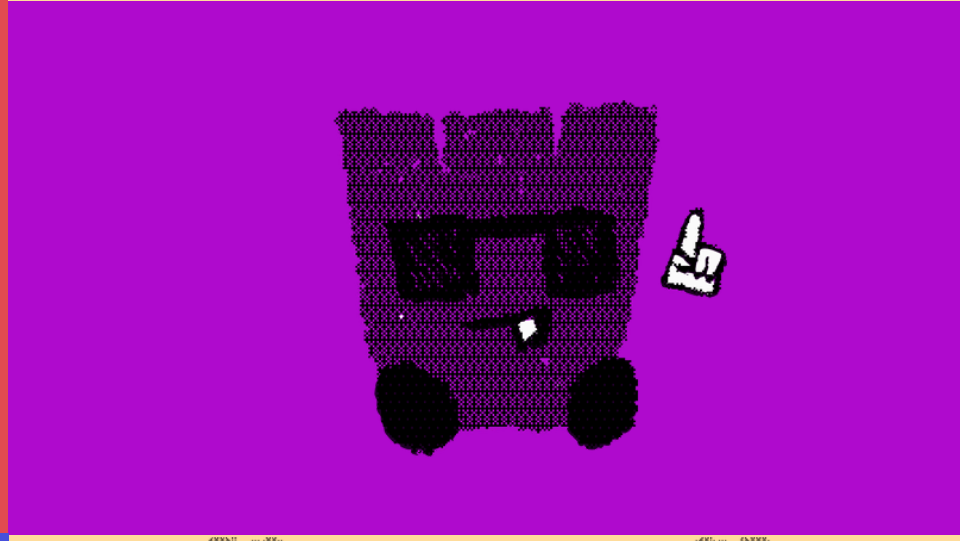
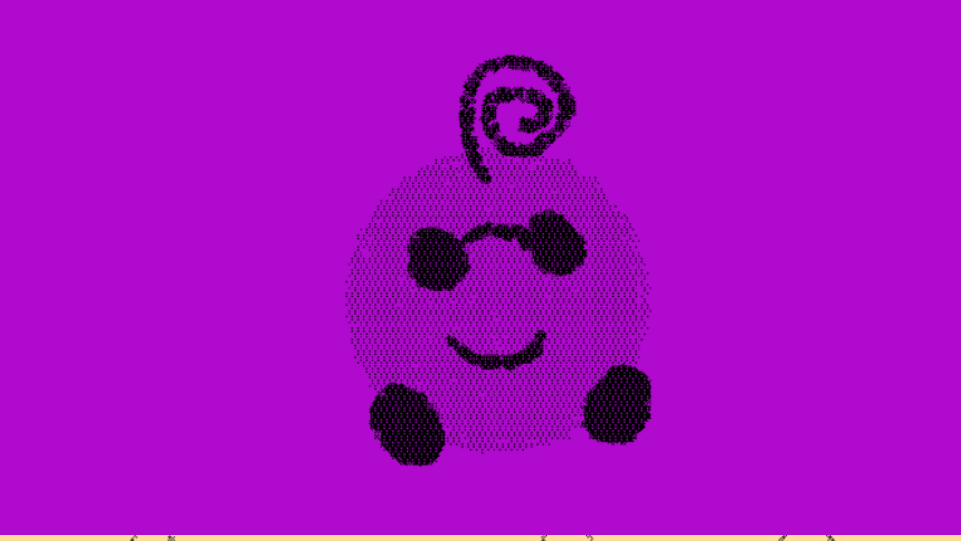
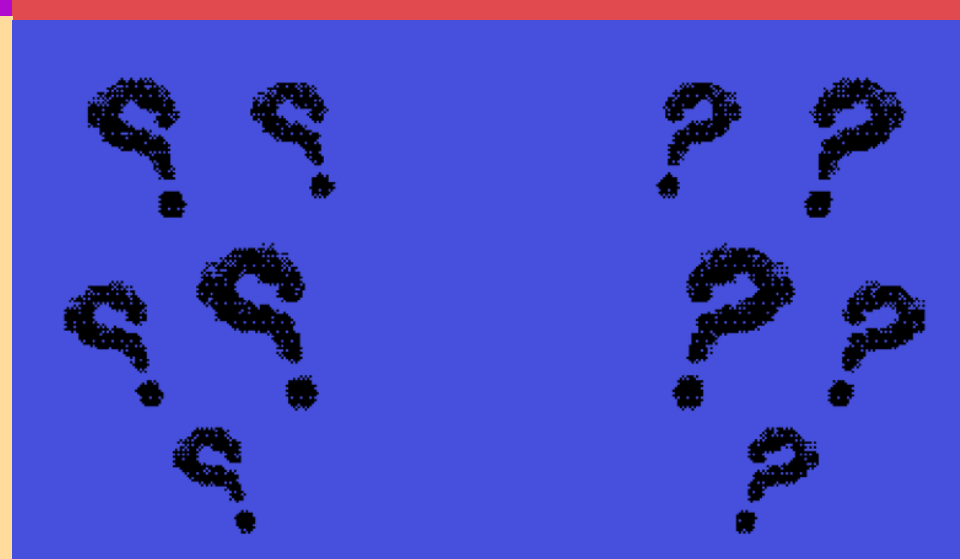
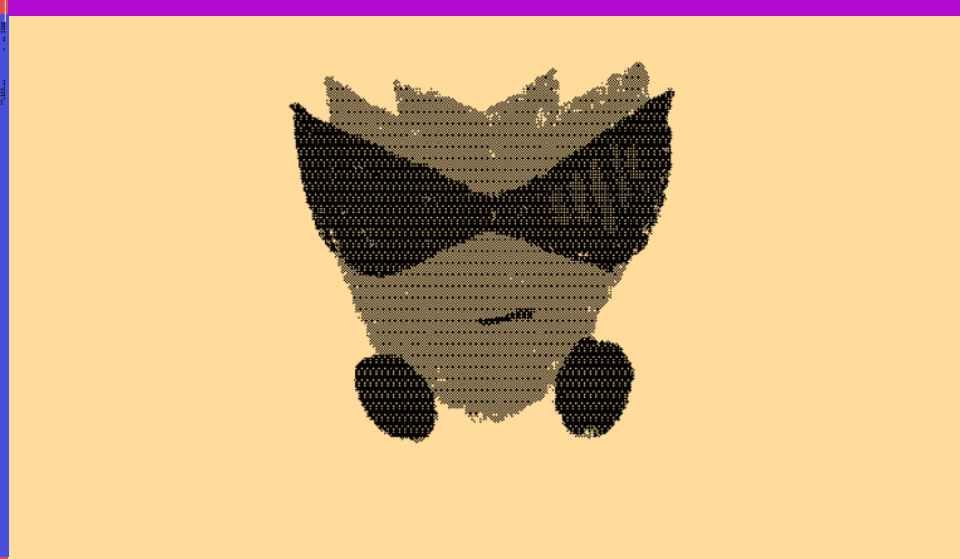
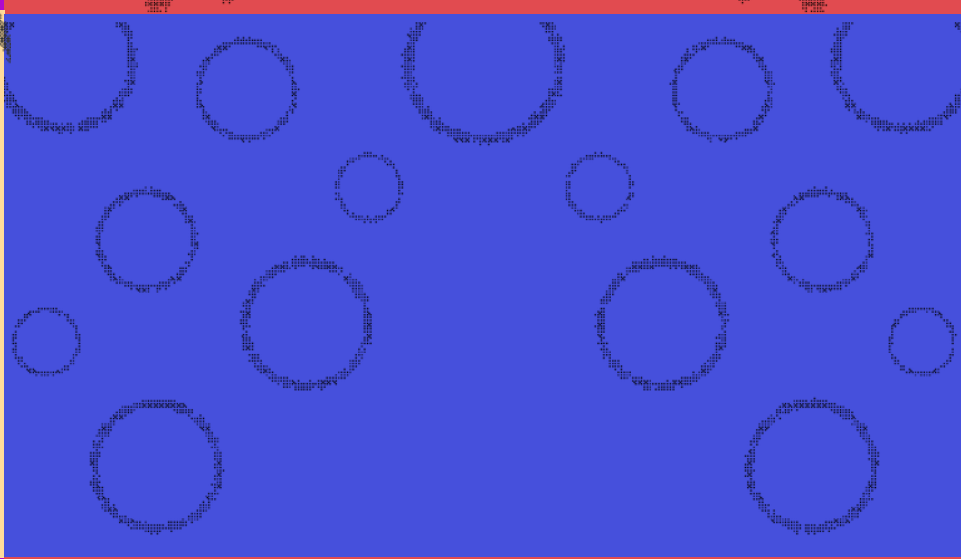
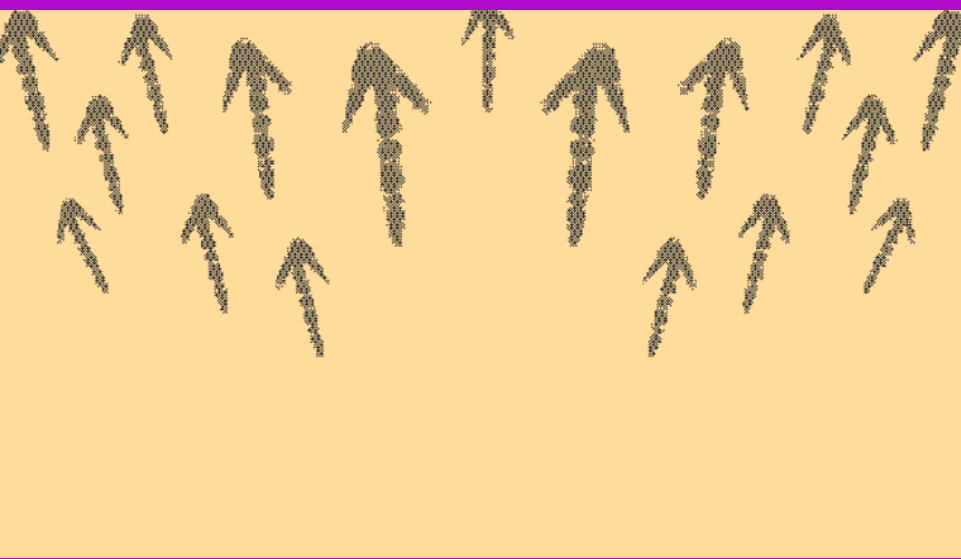
Ai



Ai

Depois da implosão tomar conta da tela, uma tela de player selection é mostrada, apresentando 3 dos 4 personagens, além de um “slot” misterioso. Este trecho possui muitas referências de videogames e da cultura pop.

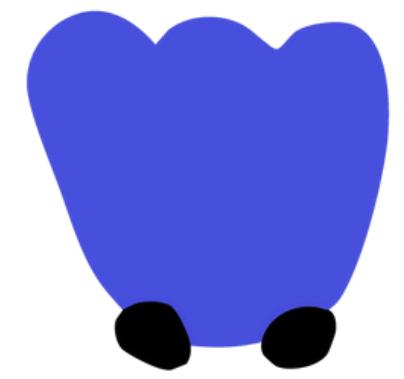
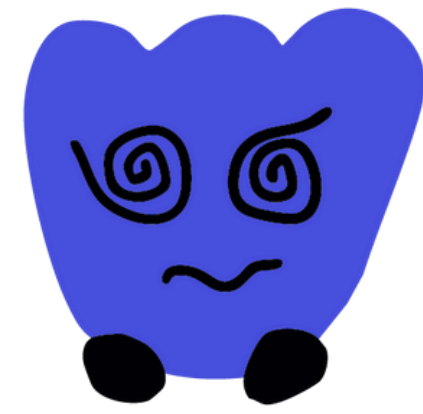
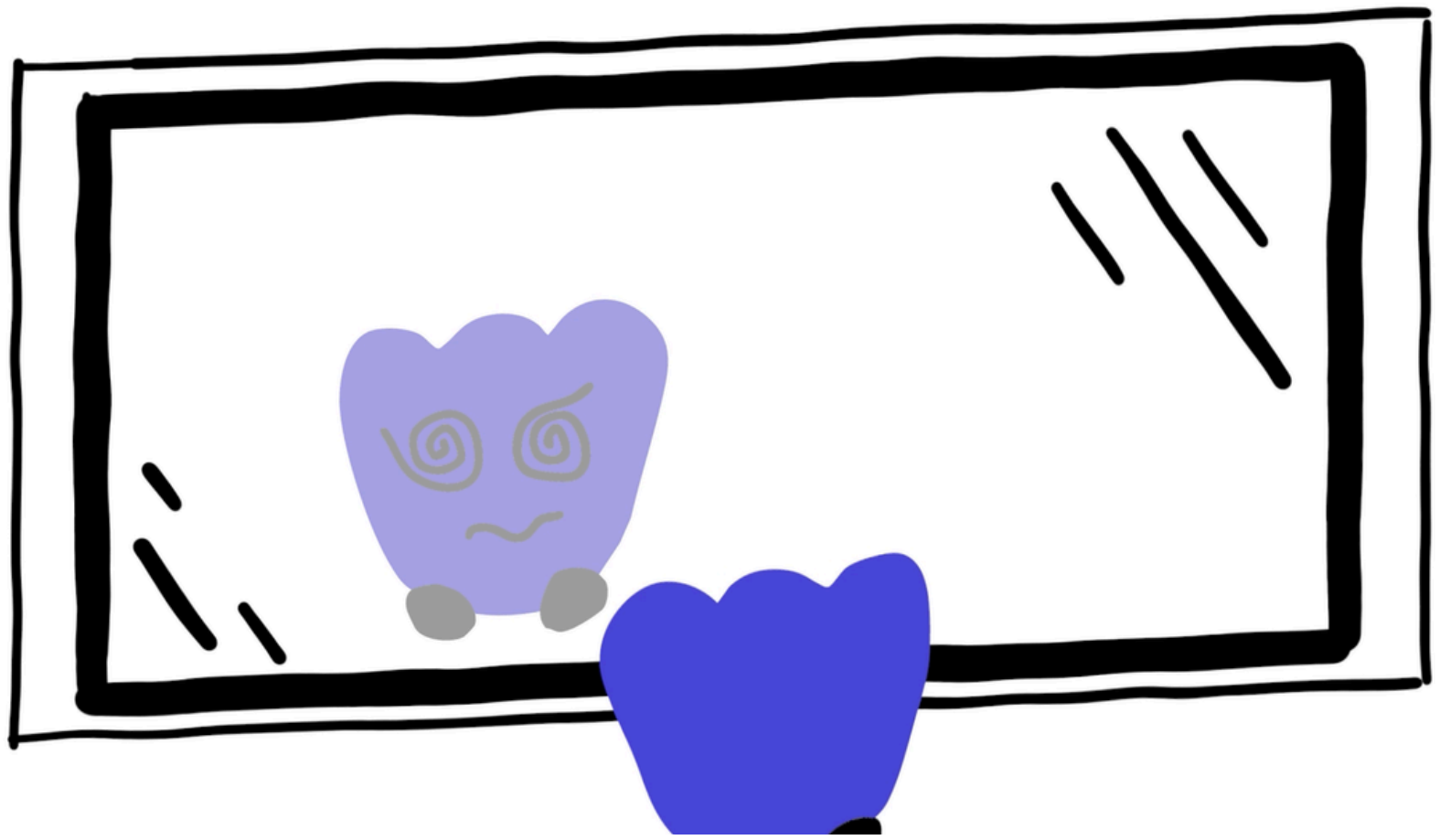
Pr







Nesta cena, o personagem misterioso é revelado e, depois, inserido em uma fase de videogame, na qual ele tem de realizar algumas tentativas até alcançar o checkpoint. O processo utilizado é de ilustrações, no Sketchbook, e manipulação de camadas e animação, no Premier.

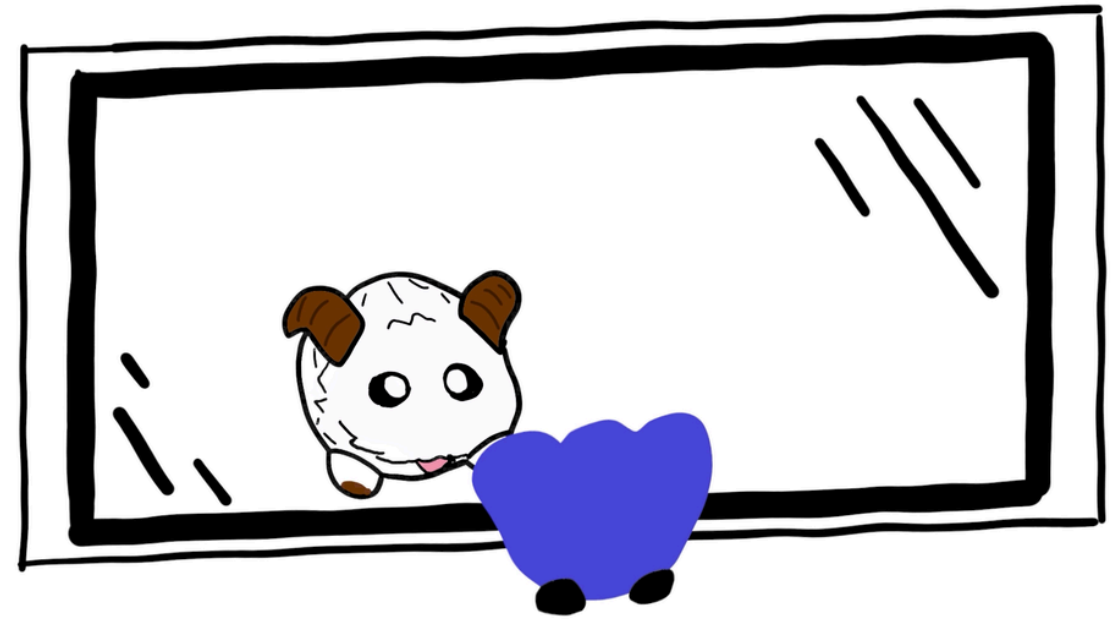
Pr



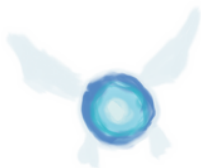


Nesta cena, o personagem, confuso, se olha em um espelho e começa a ver mascotes de vários jogos marcantes da internet. Foram desenhados mais de 40 ilustrações, buscando a diversidade de plataformas, como telefones celulares, consoles e computadores.



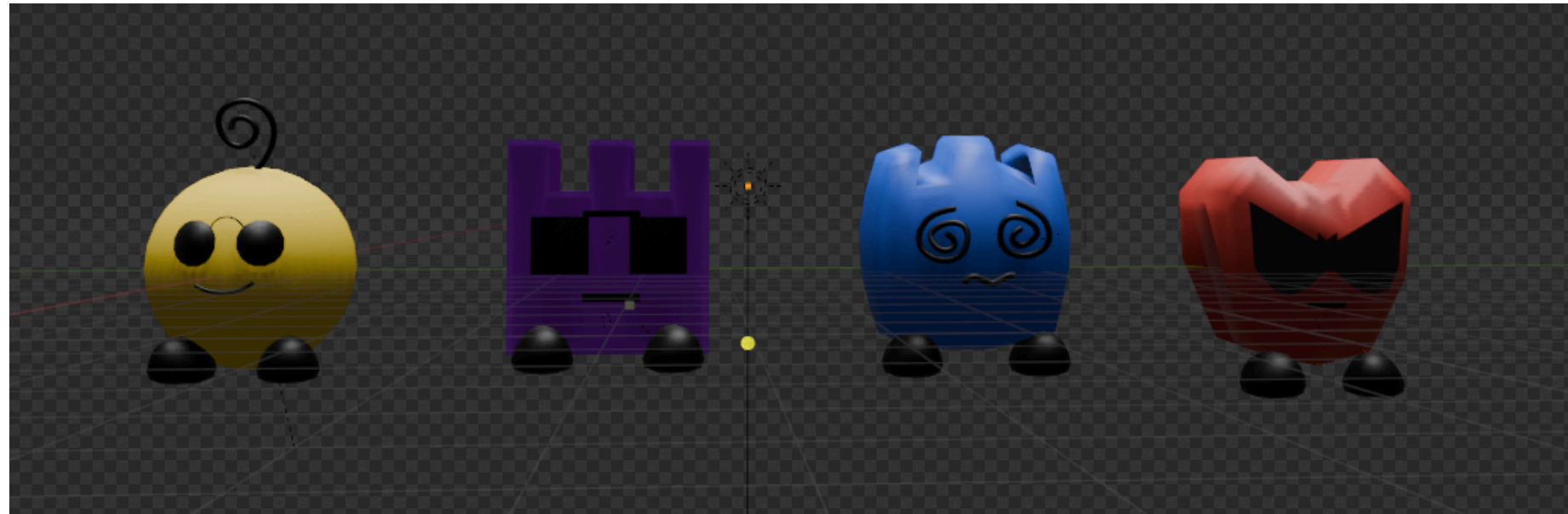
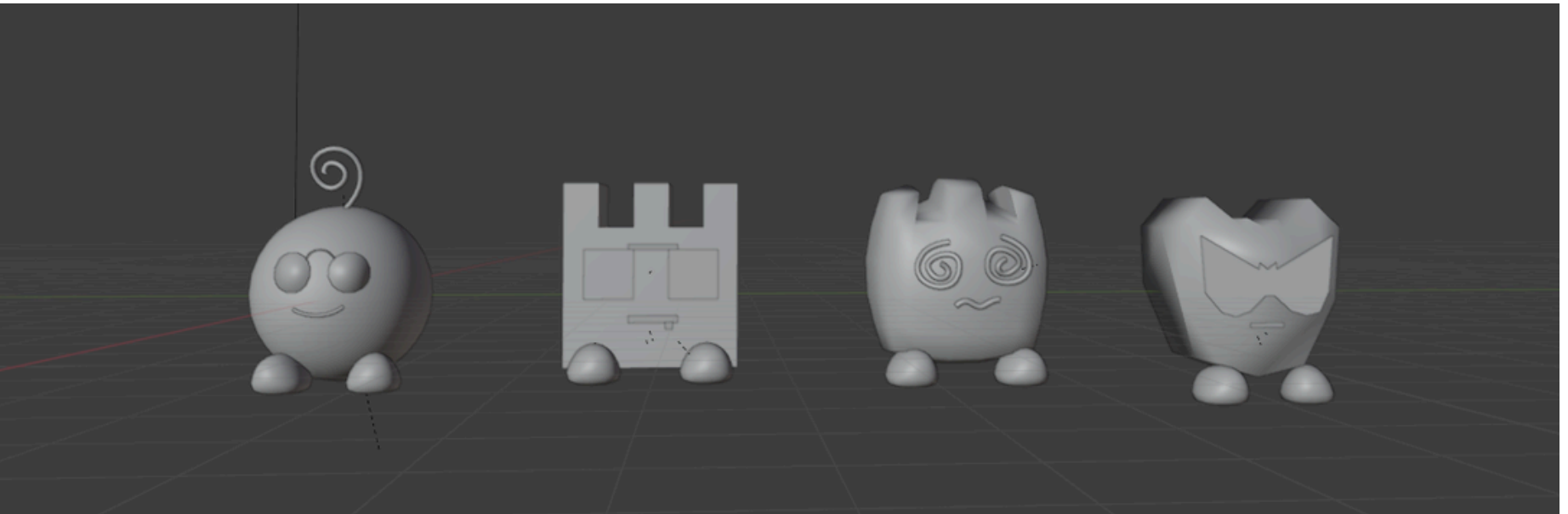
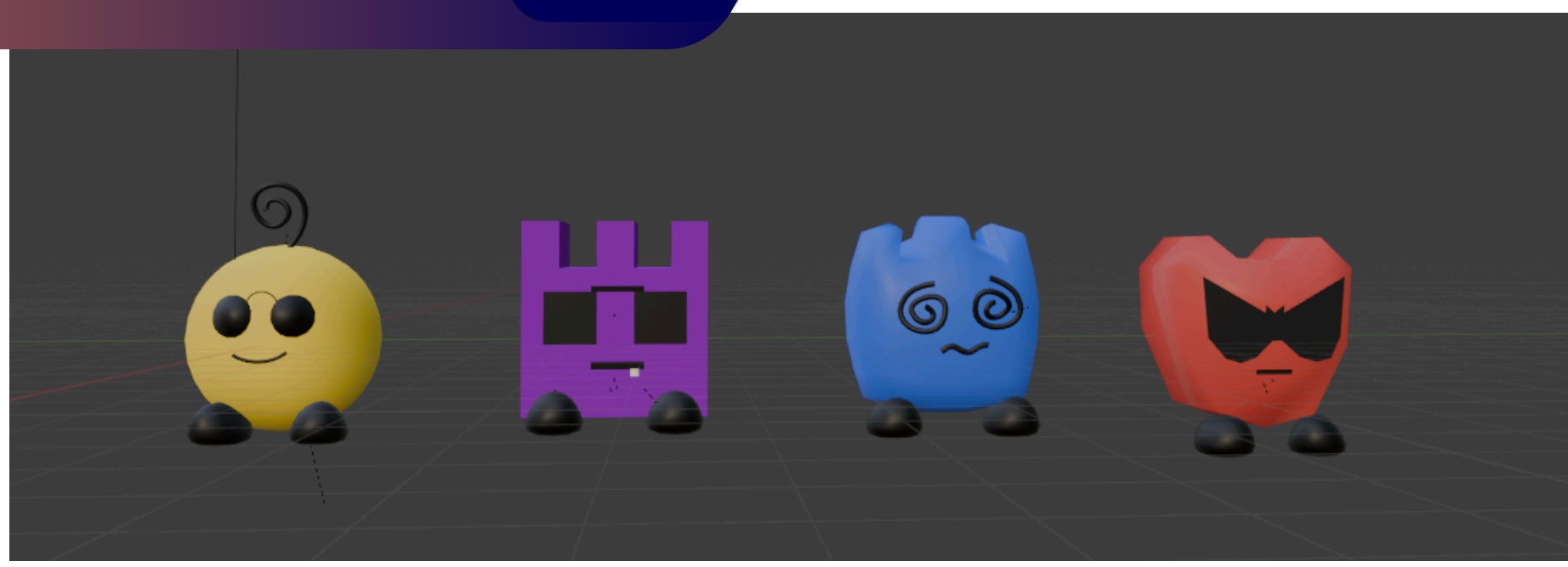
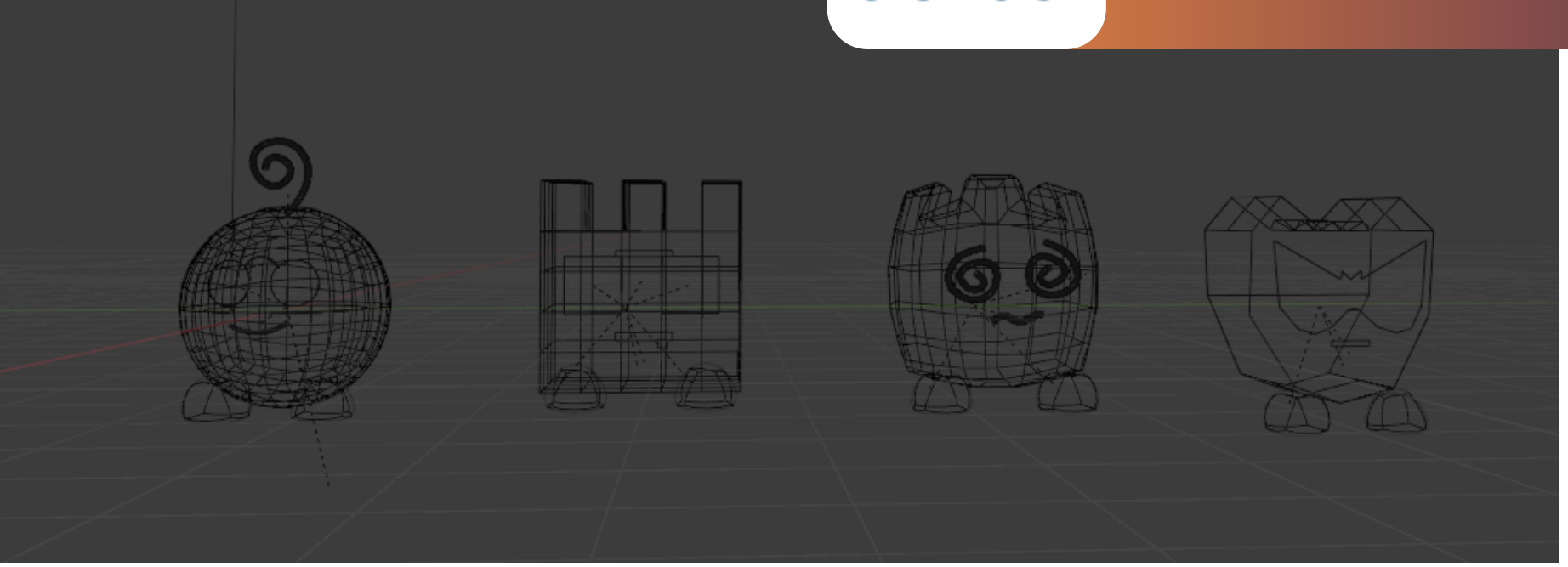


**TRY
AGAIN**





Nesta cena, os personagens foram modelados e animados no Blender. Após esse processo, efeitos de pós-produção foram feitos no Premier.

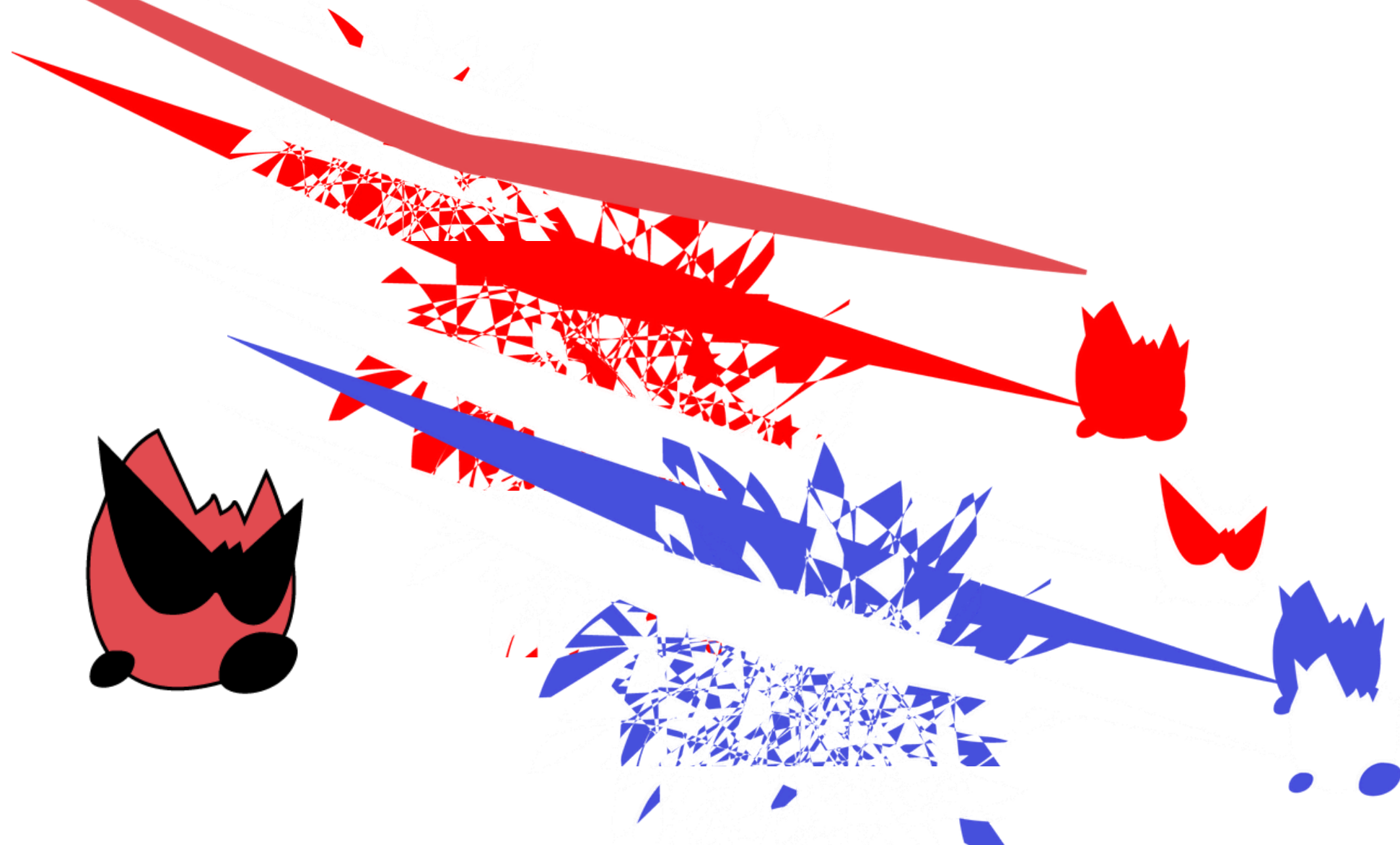


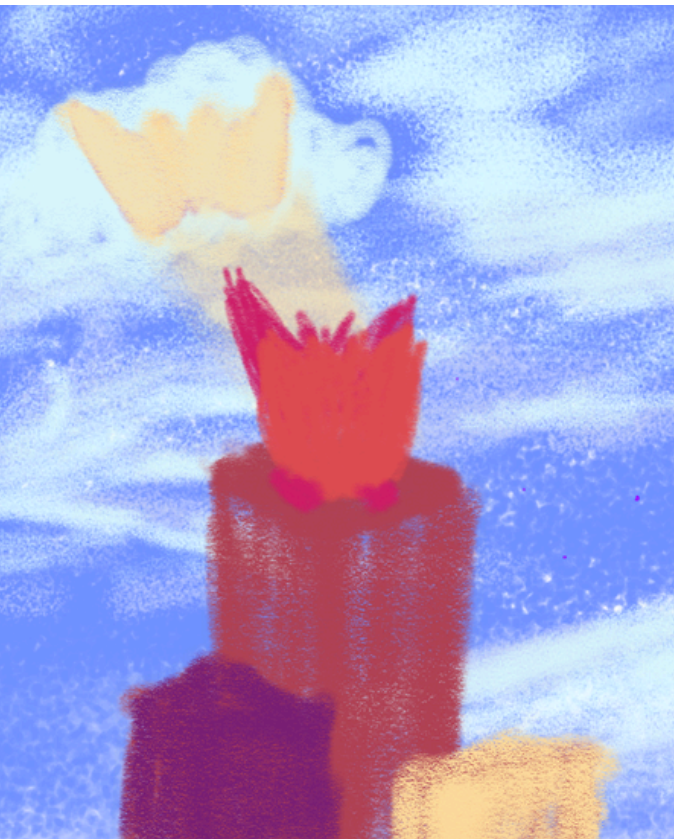
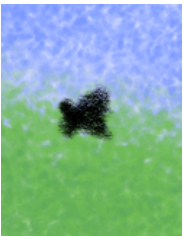
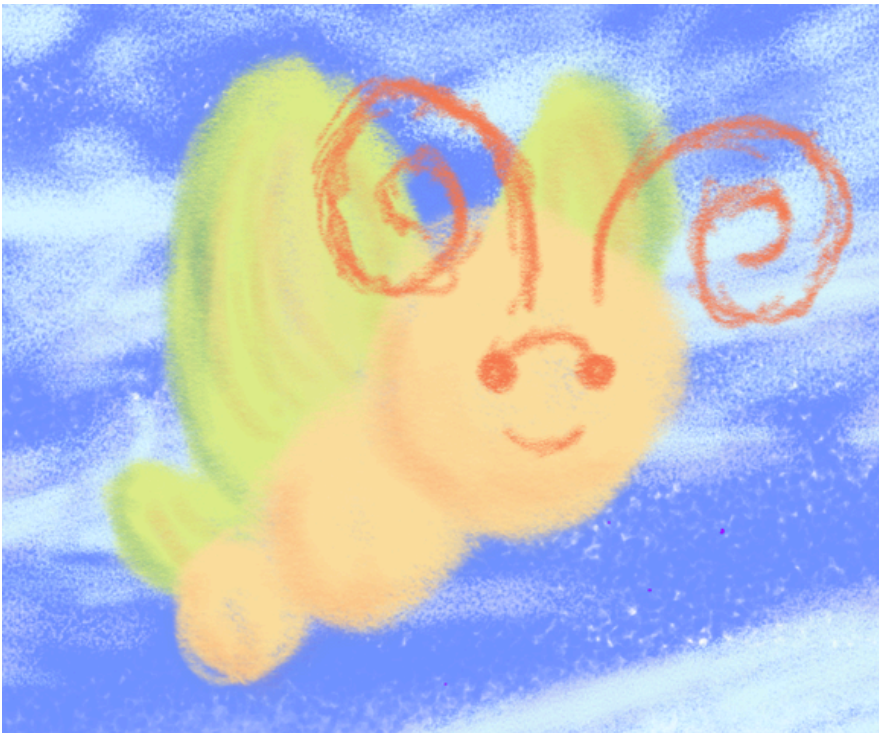
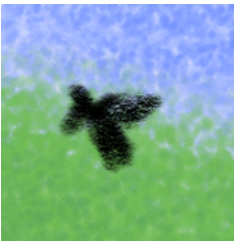
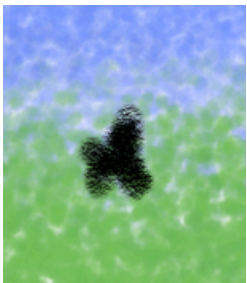
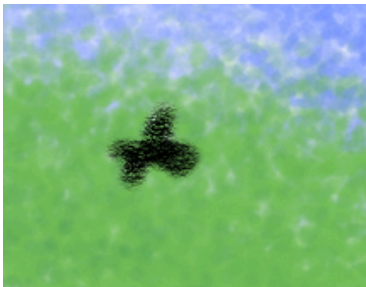



Ai

Para a continuação da cena anterior, uma curta história em quadrinhos foi elaborada, inspirada, também, em cutscenes de jogos. A animação foi toda realizada no Premier, sketch no Sketchbook e ilustrações vetorizadas no Illustrator.


Pr







Nesta cena, o processo foi de ilustrações, no Sketchbook, e edição, no Premier. A cena em si é inspirada na tela padrão do Windows XP, e faz referência direta ao nome do álbum. Narrativamente, esta parte finaliza as histórias de cada um dos personagens.



A nomenclatura do mini-álbum e de suas faixas foi planejada de forma a reforçar a identidade conceitual e facilitar a compreensão do público.

O álbum recebeu o título “Windows 9”, enquanto as faixas foram nomeadas “Game Start”, “Try Again”, “You’re Done” e “Eternity”.

Estes nomes aparecem ao longo do trailer, integrando-se à narrativa visual e funcionando como elementos de reconhecimento para os espectadores.

A escolha de títulos em inglês visa alcançar um público internacional e dialogar diretamente com a comunidade gamer, familiarizada com expressões como “Game Start” e “Try Again”, que evocam comandos e situações recorrentes em jogos digitais.

Assim, mesmo na ausência de letras nas músicas, a nomenclatura contribui para a construção de significado e para a interpretação narrativa, estabelecendo um vínculo entre o conteúdo audiovisual e a experiência do público (SOUZA & COSTA, 2009; SOARES, 2018).

3.5 Naming

Game Start
DRAKE

Marca o início do ciclo e remete às telas de abertura dos jogos, representando o ponto de partida e o impulso criativo que dão forma à narrativa do projeto.

You're Done
DRAKE

Remete à mensagem de fim ou falha, comum em jogos após derrotas ou conclusões de fase. Faz referência direta à ideia de uma “luta de boss”, simbolizando o confronto final e a exaustão após o esforço máximo. Atua como contraponto à tentativa contínua de Try Again, marcando o limite entre persistência e encerramento.

Try Again
DRAKE

Evoca a repetição típica dos videogames e sistemas digitais, simbolizando o ciclo de erro e recomeço constante presente na estética do álbum. Ao mesmo tempo, funciona de forma metalinguística, remetendo ao próprio processo criativo do projeto — que se refaz, testa e reinicia continuamente, assim como a mensagem que o título expressa.

Eternity
DRAKE

Funciona como o encerramento do álbum e do videoclipe, evocando uma sensação de continuidade mesmo após o fim. O título sugere que, apesar do término aparente, tudo retorna em um ciclo constante, refletindo a ideia de permanência e repetição que encerra a narrativa do projeto.

Windows 9
DRAKE

O título faz referência à versão inexistente do sistema da Microsoft, funcionando como metáfora para falhas, bugs e ausências. Representa a ironia e a sensação de inacabamento que permeiam o projeto.

3.6

Elaboração da capa

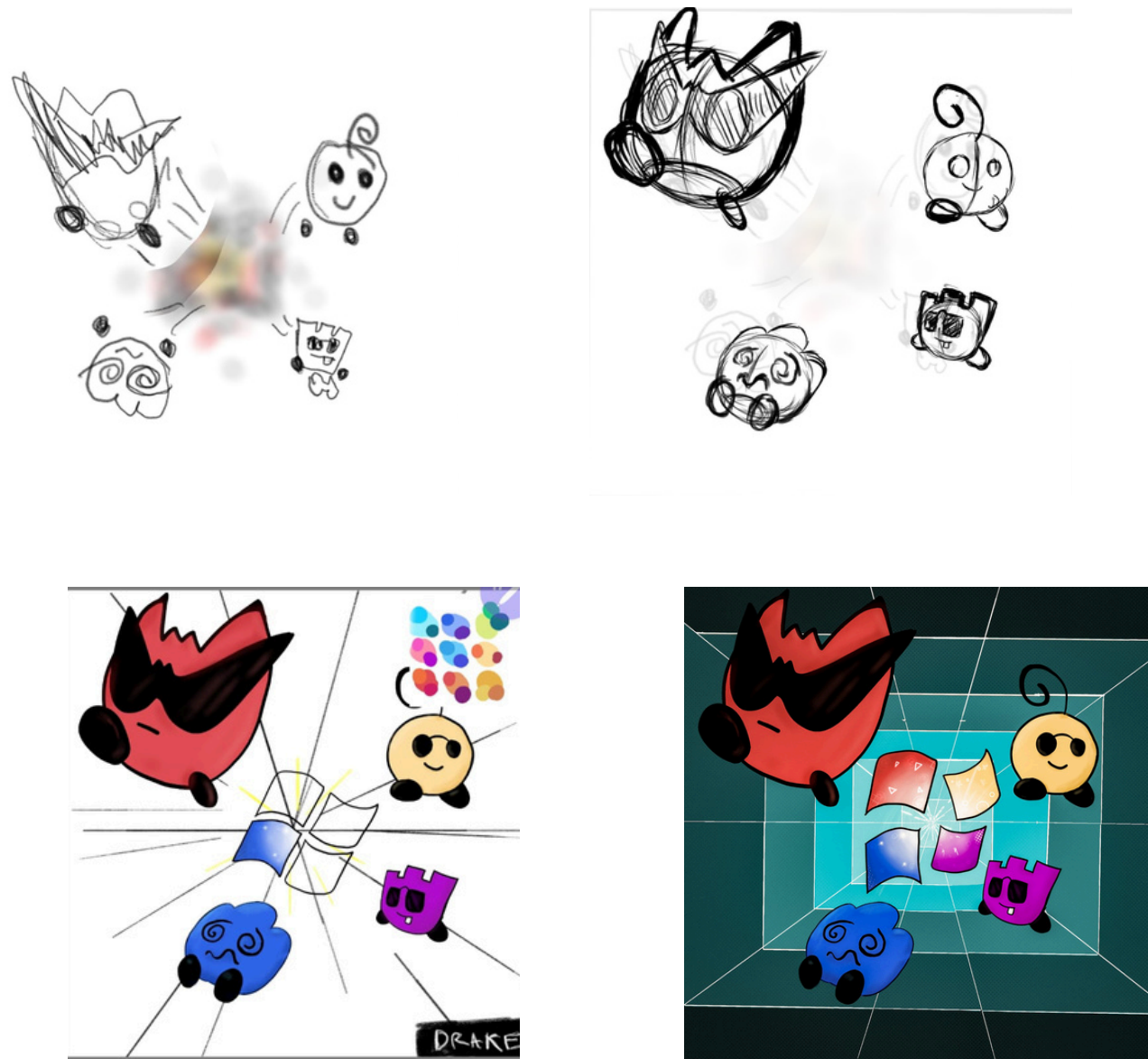
A capa do mini-álbum foi concebida como uma síntese visual do universo narrativo e conceitual do projeto. Ela apresenta os quatro personagens-mascotes emergindo de uma composição que remete à estética da logo clássica do Windows, dispostos sobre um fundo quadriculado em perspectiva. Essa referência estabelece uma conexão simbólica com a cultura digital e o imaginário dos videogames, criando um elo imediato com o público familiarizado com esses elementos.


Cada mascote mantém variações de forma, cor, óculos e personalidade, refletindo a identidade de cada faixa, enquanto a unidade do conjunto reforça a coesão visual do álbum. Assim, a capa funciona como elemento de reconhecimento imediato, guiando o espectador na compreensão do projeto antes mesmo da experiência audiovisual completa.

A elaboração da capa considerou estratégias de design e branding aplicadas a produtos musicais, em que a consistência visual fortalece a narrativa e o engajamento do público (OLIVEIRA, 2020; SOUZA & COSTA, 2009; SOARES, 2018). Ao mesmo tempo, a utilização de elementos digitais e referências aos videogames aproxima estética e experiência de consumo, mantendo relevância cultural para o público-alvo.






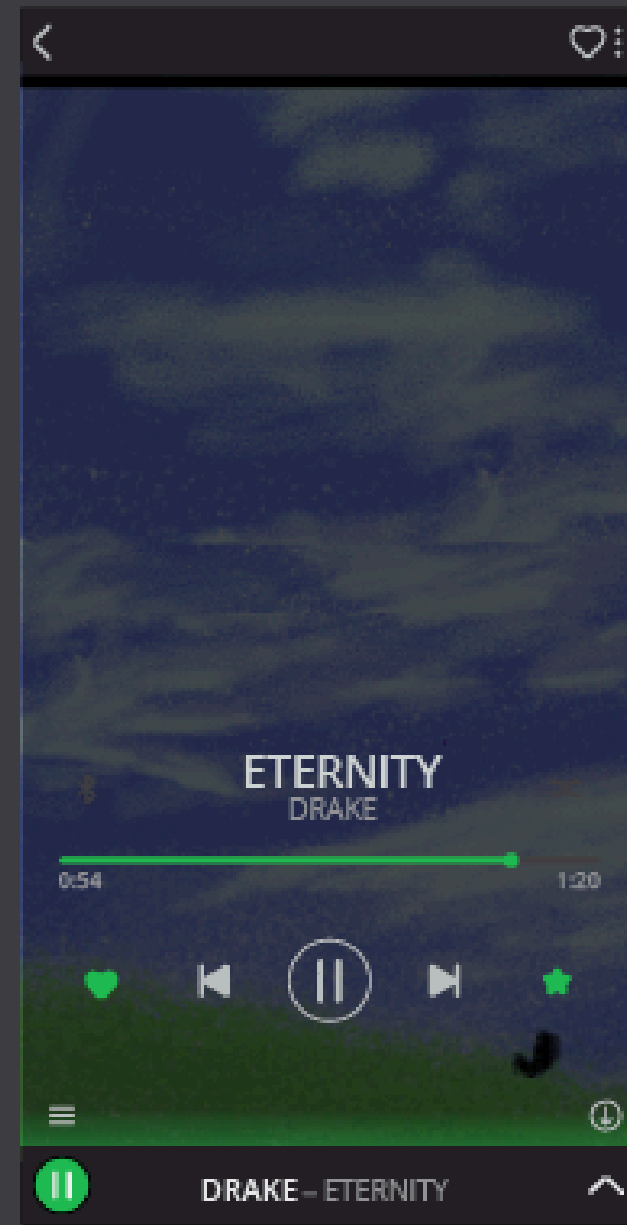
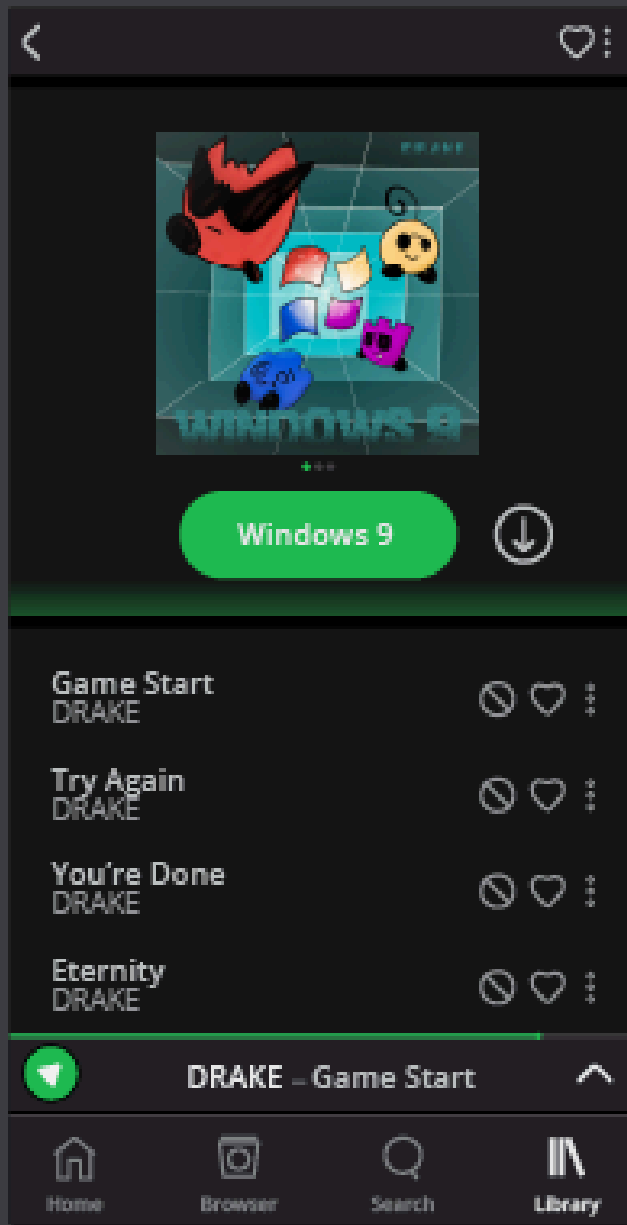




Após a produção dos conteúdos audiovisuais, mockups de telas de aplicativos foram produzidos, a fim de testar a aplicabilidade do projeto.

O Illustrator foi utilizado para a criação de telas. Para a montagem de mockups, o Canva foi o aplicativo escolhido.





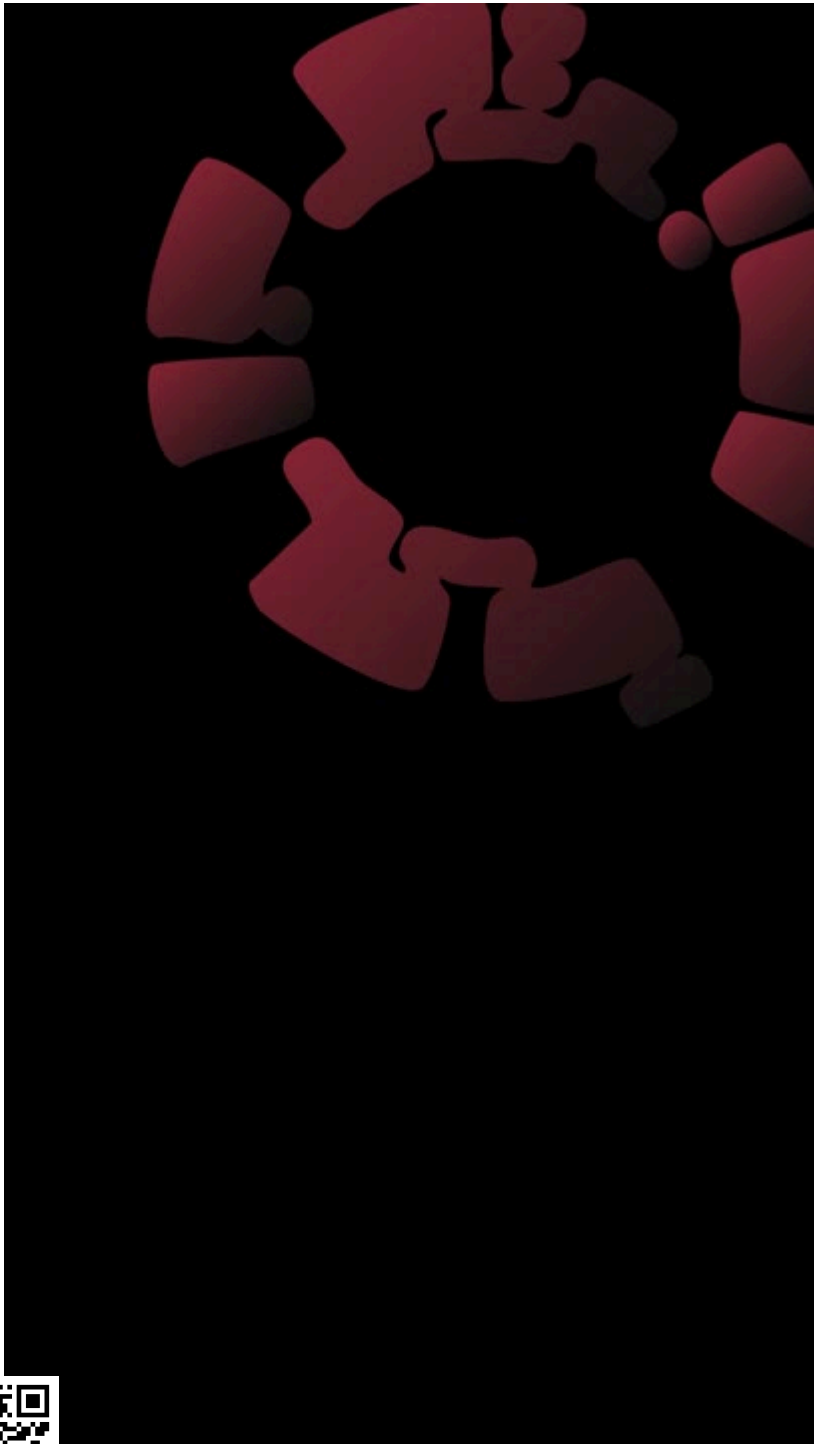
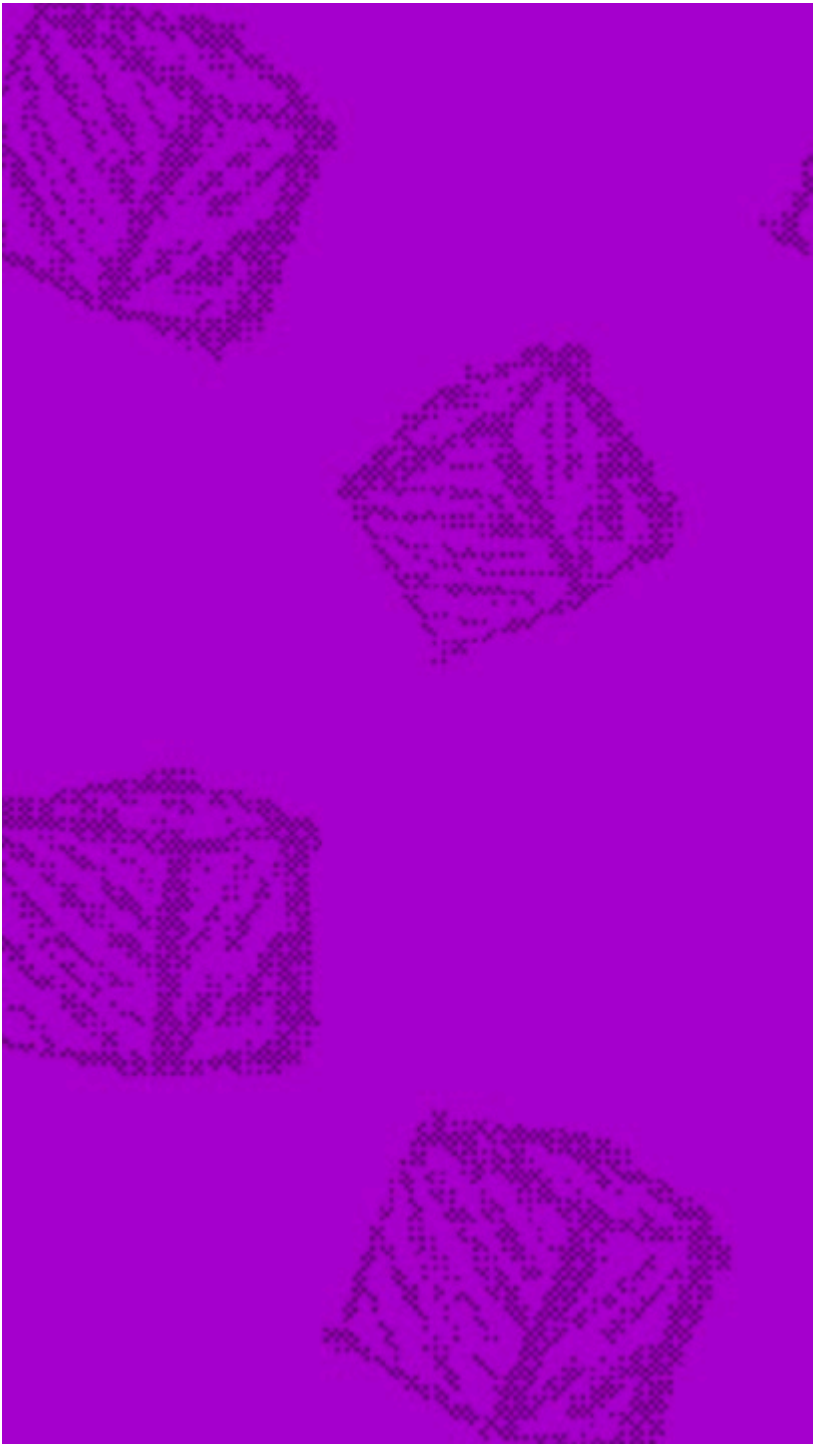
A capa do mini-álbum foi concebida como uma síntese visual do universo narrativo e conceitual do projeto. Ela apresenta os quatro personagens-mascotes emergindo de uma composição que remete à estética da logo clássica do Windows, dispostos sobre um fundo quadriculado em perspectiva. Essa referência estabelece uma conexão simbólica com a cultura digital e o imaginário dos videogames, criando um elo imediato com o público familiarizado com esses elementos.

Cada mascote mantém variações de forma, cor, óculos e personalidade, refletindo a identidade de cada faixa, enquanto a unidade do conjunto reforça a coesão visual do álbum. Assim, a capa funciona como elemento de reconhecimento imediato, guiando o espectador na compreensão do projeto antes mesmo da experiência audiovisual completa.

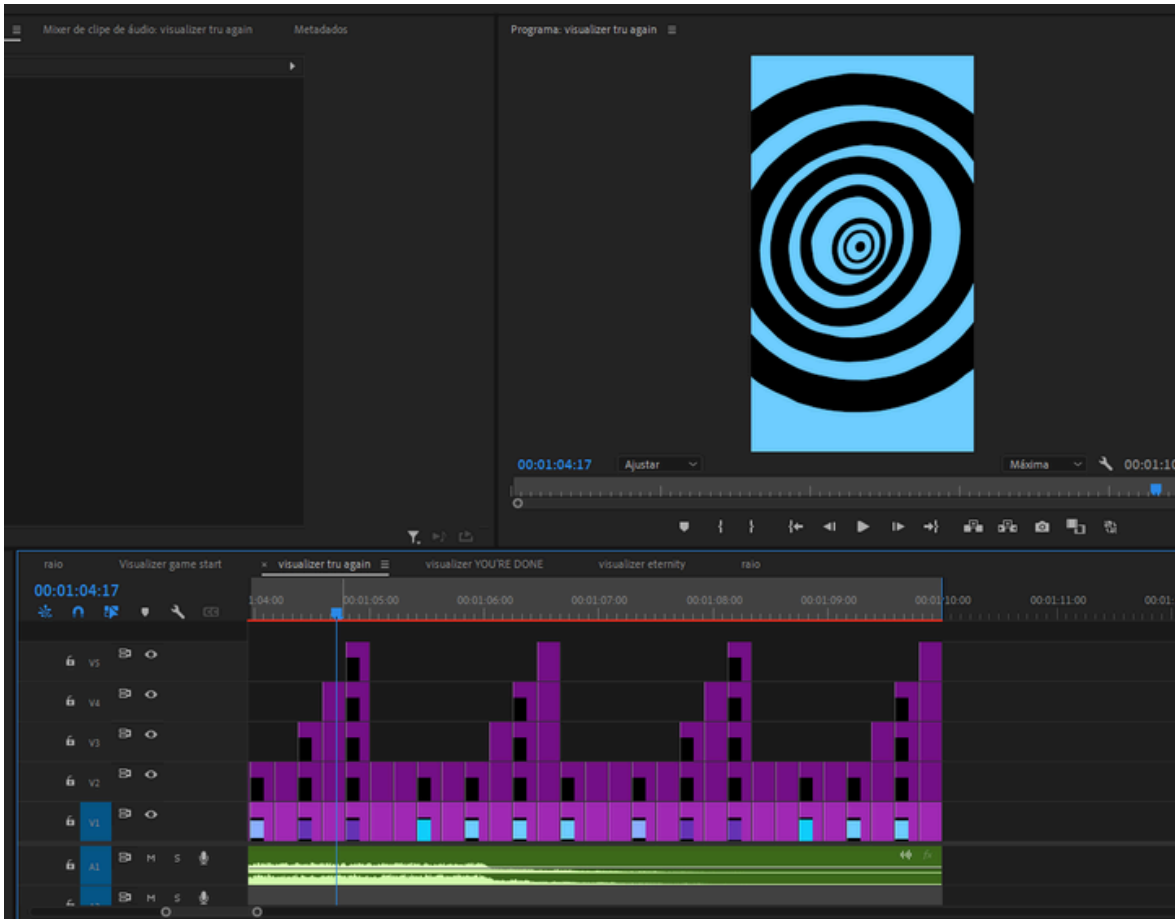
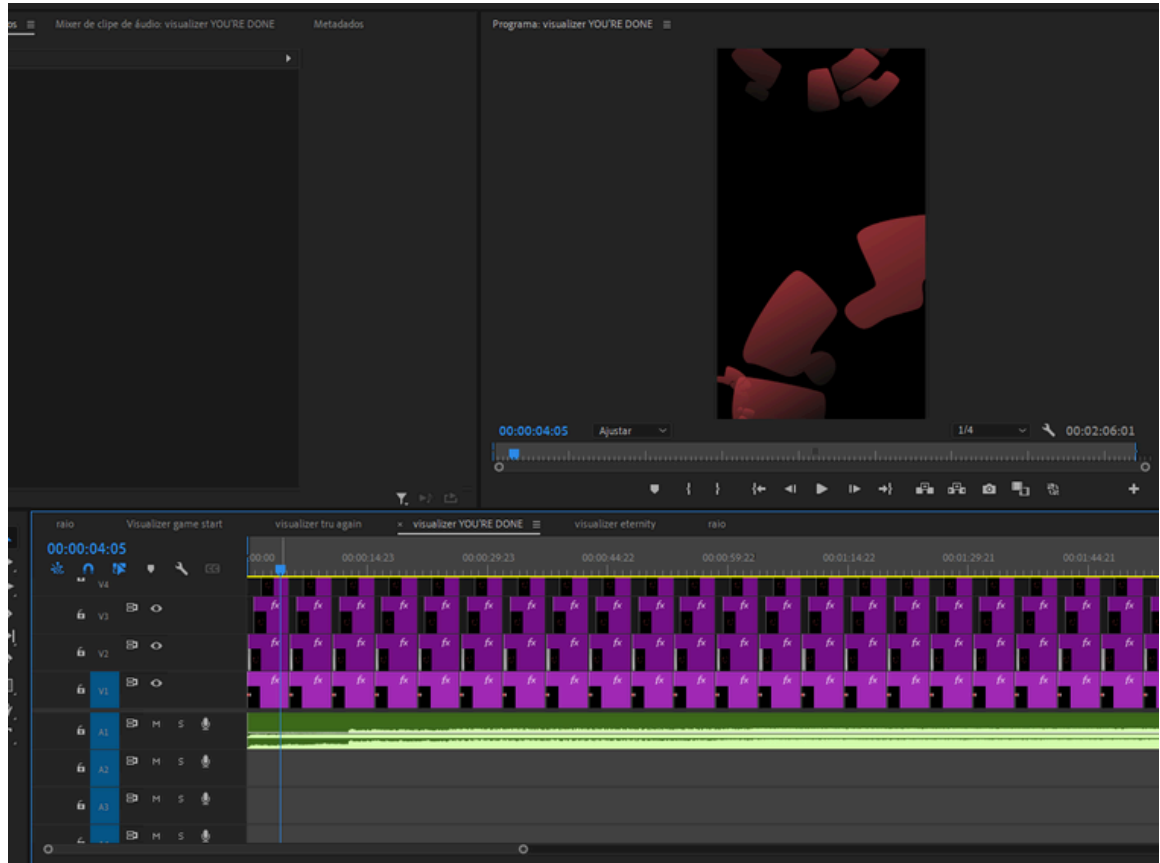
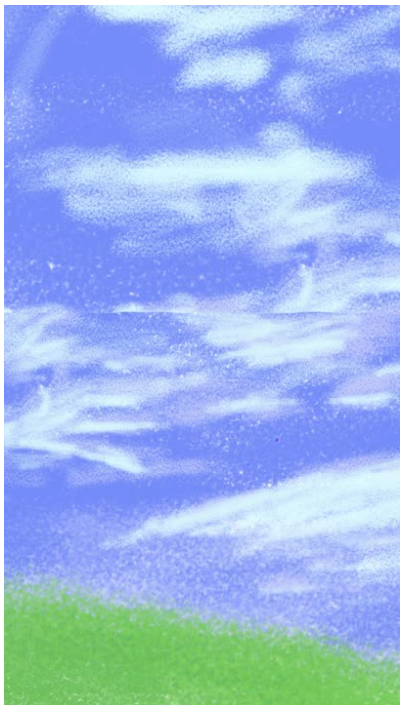
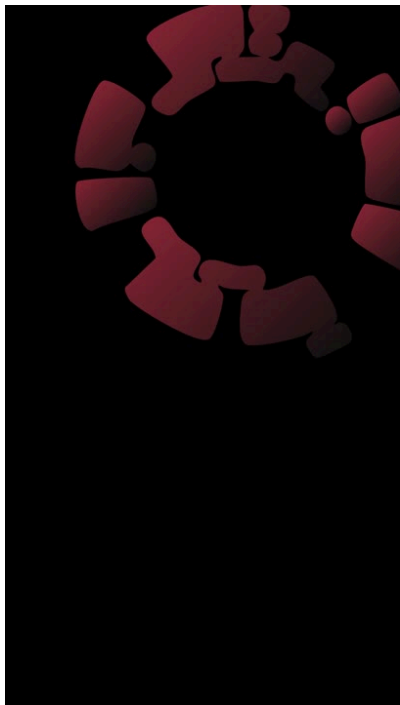
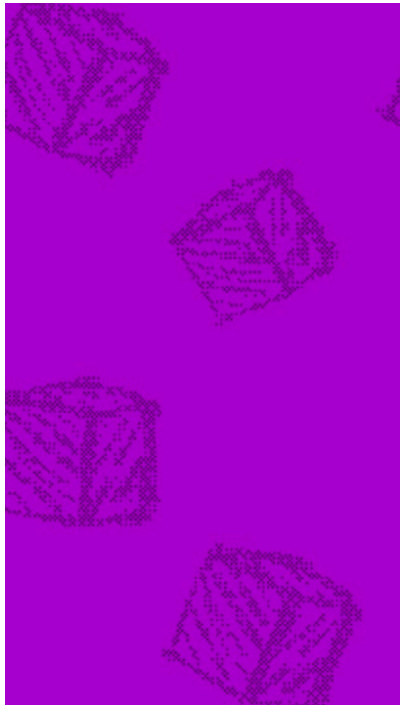
A elaboração da capa considerou estratégias de design e branding aplicadas a produtos musicais, em que a consistência visual fortalece a narrativa e o engajamento do público (OLIVEIRA, 2020; SOUZA & COSTA, 2009; SOARES, 2018). Ao mesmo tempo, a utilização de elementos digitais e referências aos videogames aproxima estética e experiência de consumo, mantendo relevância cultural para o público-alvo.

3.7

Visualizers



[Link para acesso](#)



Pr

Para a edição dos visualizers, Premier foi o aplicativo usado. Neste processo, 4 novos vídeos curtos, de 2 a 6 segundos, em formato vertical e em loop, foram concebidos, utilizando a estética já aproveitada no trailer.

O desenvolvimento deste mini-álbum evidenciou a complexidade do trabalho de design audiovisual, especialmente quando se trata de animação e criação de identidades visuais coesas.

Animar elementos e personagens, mesmo em estilos estilizados e lúdicos, revelou-se um processo tecnicamente exigente, demandando atenção a ritmo, movimento, cores e consistência estética.

Além disso, artistas independentes frequentemente enfrentam dificuldades na divulgação de seus trabalhos, sobretudo quando a produção de materiais audiovisuais não é sua área de atuação principal. Este projeto reforça a importância de pensar estratégias de comunicação visual que ampliem o alcance e a compreensão do público, conectando conteúdo artístico e estética de forma eficaz.

Considerações finais

Outro desafio significativo deste trabalho foi a natureza altamente pessoal das imagens iniciais, que refletiam diretamente uma pessoa real. A proposta exigiu equilibrar a fidelidade a essas referências pessoais com a necessidade de transformar conceitos subjetivos em experiências visuais compreensíveis e atrativas para o público.

Como as músicas não possuíam letras, todo o storytelling precisou ser transmitido através de elementos visuais e narrativos, incluindo cores, formas, animações e personagens, de modo a refletir o ideal do artista e ao mesmo tempo garantir que o público pudesse interpretar e se engajar com o material.

Dessa forma, este TCC evidencia tanto os desafios técnicos quanto conceituais do design audiovisual independente, destacando a importância da pesquisa, da experimentação e da sensibilidade estética na construção de projetos que dialogam com identidade, narrativa e experiência do público.

Considerações finais

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. Film Art: An Introduction. 12. ed. New York: McGraw-Hill, 2019.

GARCIA, Rafael. Identidade visual em projetos musicais independentes. Design em Foco, v.8, n. 1, p. 23-38, 2021.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.

MOZDZENSKI, Leonardo. Conhecendo o videoclipe: a formação histórica e sociorretórica de um gênero multissemiótico. XVII Congreso Internacional Asociación de Lingüística y Filología de América Latina (ALFAL), João Pessoa, 2014. Disponível em: <https://www.mundoalfal.org/CDAnaisXVII/trabalhos/R0063-2.pdf>. Acesso em: 13 set. 2025.

NWJS Music Video – Processo e Animação. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=NWJS_video_url. Acesso em: 13 set. 2025.

OLIVEIRA, Camila. Estratégias visuais em videocliques animados: entre narrativa e identidade. Revista Brasileira de Comunicação e Cultura, v. 14, n. 2, p. 45-62, 2020.

PONTES, Heloísa (org.). Pontes para o audiovisual. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br>. Acesso em: 13 set. 2025.

SOARES, Thiago. Videoclipe: O Elogio da Desarmonia. 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/38557400/Videoclipe_O_elogio_da_desarmonia. Acesso em: 13 set. 2025.

SOUZA, Dário de; COSTA, Marcelo. A música no cinema: diálogos e interações. Revista Música Hodie, v. 9, n. 2, 2009. Disponível em: <https://ppgm.musica.ufrj.br/wp-content/uploads/2023/04/rbm-v.-34-n.-1-completa-1.pdf>. Acesso em: 13 set. 2025.

The Barr Brothers – “Love Ain’t Enough”. Time, 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=BarrBrothers_video_url. Acesso em: 13 set. 2025.

TWICE 4TH FULL ALBUM “THIS IS FOR” Forward Line: Preview Mix. YouTube, 2025. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=TWICE_video_url. Acesso em: 13 set. 2025

XAVIER, Megaron; SOARES, Thiago. Da video-arte ao videoclipe: tecnologia e linguagem musical no audiovisual. XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Recife, 2012.