

ENTRE O IMAGINÁRIO E O DESIGN: MÚSICA, REPRESENTAÇÃO SIMBÓLICA E ILUSTRAÇÃO

Liliana de Jesus da Rosa¹

Rodrigo Casteller Vicentin ²

Resumo: O presente artigo buscou entender a tradução de imagem por meio da teoria do imaginário de Gilbert Durand (2012), com o objetivo de criar uma ilustração dos personagens retirados da análise afetiva da música *The Gold* da banda estadunidense Manchester Orchestra. A pesquisa é de natureza básica com abordagem quantitativa, objetivos exploratórios e procedimentos técnicos bibliográficos e experimentais. Para isso, foi utilizado a metodologia do Arroz Verde de Bruno Munari (2008) e conhecimentos de ilustração digital para o desenvolvimento da ilustração, assim aplicando-os em uma ilustração final.

Palavras-chave: Design; Imaginário; Música; Representação Simbólica; Ilustração.

1 INTRODUÇÃO

A música tem valores que podem identificar gostos e afinidades, extrair sentimentos privados e individuais e, também, funcionar como um intensificador de momentos (FRITH, 1987). A relação do design com a música está como produto, na possibilidade de representar o álbum e a obra do artista. Assim, criam-se meios para fazer a divulgação e se comunicar com o público-alvo, através de informações como eventos, nomes e elementos que representam simbolicamente o imaginário do artista (LIMA, 2019). O design agrega os elementos emocionais e racionais para as artes gráficas, sendo conhecimentos desta área, as metodologias projetuais, os métodos criativos e as formas de análise e tradução de dados. Norman (2008) traz essa relação ao explicar sobre os níveis de design e como o lado reflexivo da emoção acrescenta na afetividade do consumidor pelo produto. Ele dividiu o design em três níveis que são: o design visceral com elementos da natureza, simetria, cores; o design

¹ Liliana de Jesus da Rosa em Design Gráfico. E-mail: lilianajrosa@gmail.com

² Prof. Me. do curso de Design do Centro Universitário UNISATC. E-mail: rodrigo.vicentin@satc.edu.br

comportamental com relação ao uso do produto/software; e o design reflexivo com mensagem, cultura, lembrança e autoimagem.

Neves (2014) aponta que o design é reconhecido pela sua característica integradora e sistemática, sendo uma área que teve crescimento com a globalização, principalmente com a evolução da tecnologia e novas formas de comunicação. Nota-se, assim, a versatilidade do design em inúmeras áreas de atuação e aproveitamento de outros conhecimentos. Com isso, a teoria do imaginário é o estudo das associações imagéticas de um ponto de vista antropológico (GONÇALVES, 2017). Ela consiste em segmentar e fazer uma abordagem mais afetiva das imagens. De acordo com Durand (1997, p. 18), o imaginário é “o conjunto das imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*”.

A teoria do imaginário tem como principal característica o estudo das imagens e da sua organização simbólica. É uma área de estudo do não racional, mas ao mesmo tempo é reconhecido e notado (GONÇALVES, 2017). Antes das artes cinematográficas, fotografia e publicidade, o imaginário era dado como um sinônimo de fantasia, ilusão e irracionalidade, denominando pessoas como “a louca da casa” (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012, p. 37).

De acordo com Faria (2017), o design tem relação com o imaginário pela sua característica em comum de traduzir os conceitos em formas simbólicas. Desta correlação, esse artigo propõe responder a seguinte problemática: Como abordar os estudos do imaginário no desenvolvimento de uma ilustração? Especificamente uma ilustração da música *The Gold*, da banda *Manchester Orchestra*, pela leitura de sua representação simbólica interpretada. Com isso, o objetivo geral é: criar uma ilustração da música *The Gold* de *Manchester Orchestra* partindo-se da teoria do imaginário de Gilberd Durand. Seguindo os objetivos específicos: a) descrever a teoria geral do imaginário quanto os regimes simbólicos da imagem; b) estudar as técnicas projetuais de design para elaboração e ilustração e; c) relacionar na ilustração das personagens da música *The Gold*, sua representação simbólica observada pela teoria do imaginário.

A decisiva justificativa desta pesquisa é, para a autora, estudar em destaque sobre o campo do imaginário e utilizá-lo na criação de personagens, em conjunto com ilustração. A escolha da música *The Gold*, da Banda *Manchester Orchestra*, como objeto da aplicação da pesquisa, se deu por estar em um álbum que

as mídias e críticos analisaram ser diferente de qualquer um dos outros álbuns da banda (VALENÇA, 2017). A temática do álbum são os detalhes da vida, sentimentos e acontecimentos, amadurecimento no geral. Tema que pode ser explorado com os estudos do imaginário, o simbólico nas imagens.

Com esta pesquisa, passa-se a considerar e explorar o design como projeto, em conjunto com a teoria do imaginário, possibilitando sua utilização para futuros trabalhos - enquanto classificação simbólica das imagens - como uma alternativa de análise. Desta forma, assim, a pesquisa poderá contribuir para o mercado na produção de material gráfico e nas ilustrações dos personagens.

A pesquisa classifica-se como qualitativa, por tratar “do contato direto com o ambiente e o objeto de estudo em questão, necessitando de um trabalho mais intensivo de campo”, como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p. 70). Sua natureza é aplicada, onde ocorre a busca em gerar conhecimento com base na prática de desenvolvimento, com foco nos objetivos. Por ter finalidade em apresentar mais informações relacionadas com a teoria do imaginário e criação de personagens, delimitando o tema de pesquisa, com relação aos objetivos, a pesquisa é de caráter exploratório, assumindo, então, o procedimento técnico bibliográfico e experimental, demonstrando os efeitos com a execução do projeto (PRODANOV; FREITAS, 2013).

2 DOS REGIMES SIMBÓLICOS DA IMAGEM NA TEORIA GERAL DO IMAGINÁRIO SEGUNDO GILBERT DURAND

Antes da fotografia, cinema e outras produções audiovisuais, o termo “imaginário” era denotado como um sinônimo de fantasia, oposto ao real, associado com a criatividade artística e poética (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). Pitta (1995) acredita que imaginar é uma das funções da mente que busca criar significado e sentido aos acontecimentos e objetos. Foi Gilbert Durand, discípulo de Gaston Bachelard, que estudou o termo com profundidade e entendeu sua forma organizadora (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012), assim criando as estruturas antropológicas do imaginário. A principal função da pesquisa do imaginário é sanar as complicações do objeto simbólico, que de acordo com Durand (2012, p. 54), “não são nunca puros, mas constituem tecidos onde várias dominantes podem imbricar-se”. O antropólogo faz uma relação com diversos pesquisadores sobre o imaginário,

argumentando que “o pensamento ocidental e especialmente a filosofia francesa tem por constante tradição desvalorizar ontologicamente a imagem e psicologicamente a função da imaginação” (DURAND, 2012, p. 21).

Como contraponto, Durand aborda e critica algumas das definições que Sartre faz sobre o imaginário e sobre a imagem. Para Sartre, a imagem é a sombra do objeto, “nada mais que um objeto fantasma” (DURAND, 2012, p. 23) enquanto, de acordo com a teoria do imaginário, imagem “é a representação de algo por semelhança” (GONÇALVES, 2017, p. 27). Também, Ferreira-Santos e Almeida (2012, p. 31) apontam que “a imagem possui o atributo básico de mobilizar nossos afetos, memória, percepções, nos exigindo formas para acompanhar seu movimento”. Com isso, o imaginário pode ser definido como o conjunto de imagens e das relações que são feitas na mente humana. Para classificar as imagens, é necessário entender o que é a gesticulação cultural. Ferreira-Santos e Almeida (2012, p. 38) denominam como sendo “o processo dinâmico da criação, transmissão, apropriação e interpretação dos bens simbólicos”, sendo uma característica do imaginário, em outras palavras, o seu dinamismo.

O imaginário tem como função o equilíbrio vital, assim caracterizando a angústia existencial, possibilitando a dramatização ou a moderação da morte (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). Neste sentido, a abordagem que Durand propõe é o estudo da cultura humana, social e biológica, para a análise das relações das imagens (ANAZ *et al*, 2014).

O imaginário é fruto, portanto, de um processo contínuo de trocas entre o que é próprio da espécie humana, de sua subjetividade, e o que está em seu entorno, sejam as relações sociais, sejam os aspectos geográficos, históricos, ideológicos ou cósmicos (naturais) (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012).

Define-se o trajeto antropológico, a troca de informações entre as culturas de cada um com o meio geográfico em que vive (PITTA, 1995). Apesar do ser humano estar em constante mudança, por conta das experiências sociais, influências culturais e convivência, há características que são inalteráveis (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). Isso parte do conceito de *schème*, “a dimensão mais abstrata, correspondendo ao verbo, à ação básica de dividir, unir, confundir” (PITTA, 1995, p. 2). Ele está ligado com as funções e atos corporais que o ser humano concretiza, podendo ser considerado como uma imagem profunda na mente humana

(FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). Também chamados de esquemas, servem como um “esqueleto dinâmico, esboço funcional da imaginação” (DURAND, 2012, p. 60).

Durand (2012) aponta três gestos – *schèmes* - que tem como objetivo dar orientação a representação simbólica. Chamadas de dominante postural (posição), dominante digestiva (nutrição) e dominante rítmica (copulativa). A dominante postural está relacionada à ideia de verticalidade e estabilidade (GONÇALVES, 2017), sendo associada a elementos de corte e elementos luminosos (DURAND, 2012). Ela tem origem na ideia do ser humano se levantar para observar (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012).

A dominante digestiva liga-se a elementos relacionados a decida e profundidade, além de utensílios como taças e cofres (DURAND, 2012). Seu princípio é o ato de alimentação do ser humano, “ao prazer do engolimento” (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012, p. 39).

A dominante rítmica é representada pela sexualidade, mas também pode apresentar imagens de ritmo, de ciclicidade, de progresso, de tempo (GONÇALVES, 2017). São os *schèmes* que definem os grandes arquétipos, de acordo com Pitta (1995), é nele que ocorre a junção do imaginário com os processos racionais e se trata da primeira imagem de caráter coletivo.

Com isso, os arquétipos são símbolos e imagens já definidas dentro das culturas (GONÇALVES, 2017), eles que irão emitir a ideia principal da imagem (PITTA, 1995). Para caracterizar os arquétipos, tem-se a definição de símbolo, sendo ele, as representações imagéticas dentro de cada cultura e sociedade (GONÇALVES, 2017). Ferreira-Santos e Almeida (2012) apontam que o símbolo tem a função de unir significados pois há elementos básicos (como fogo) que geram diversos significados (iluminação, destruição) em diferentes culturas. Os conceitos apresentados têm ligação com as estruturas antropológicas do imaginário e são utilizados na classificação das imagens.

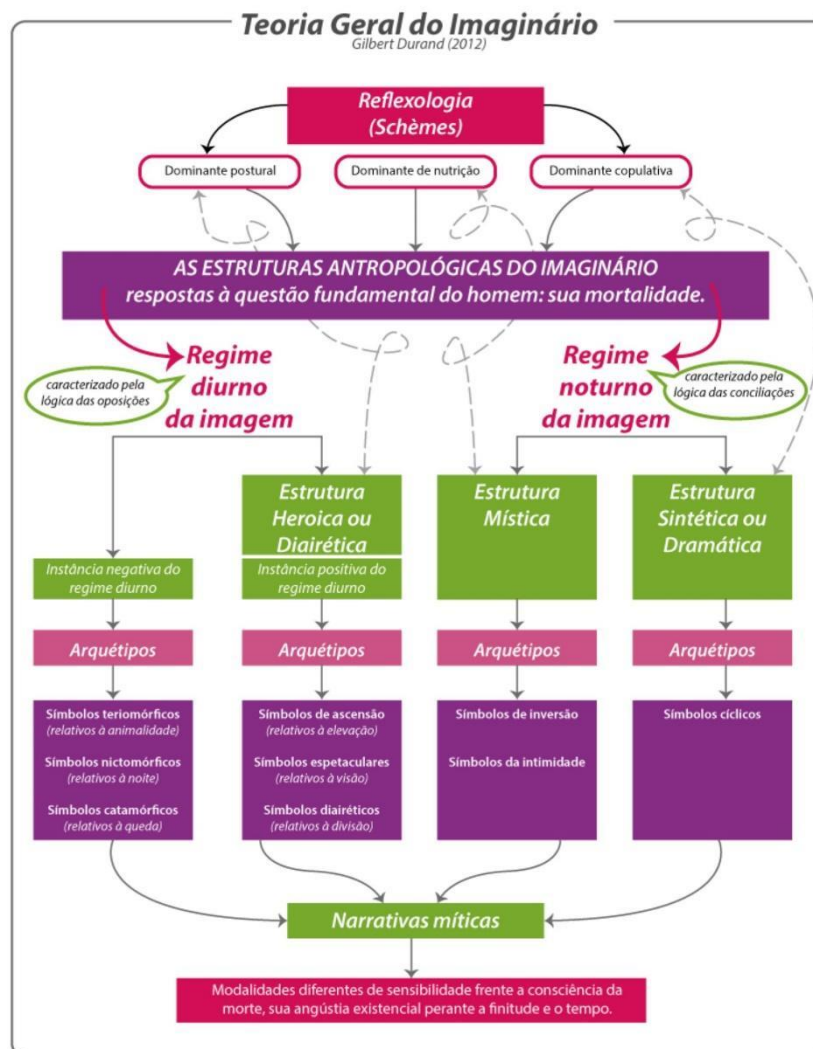
A classificação de imagens proposta por Gilbert Durand tem como princípio dois regimes de simbolização, o regime diurno e o regime noturno. Essas estruturas condizem com os *schemès* para responder à angústia existencial do ser humano (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). Eles têm esse tipo de divisão por conta de seu significado fundamental (PITTA, 1995). O regime diurno traz a estrutura de

sensibilidade heróica, abrangendo a dominante postural e seus símbolos (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012). O regime noturno, por sua vez, aborda a dominante nutritiva e a dominante rítmica.

Dentro dos regimes, é onde acontece a classificação das imagens pois, cada um tem uma ramificação de elementos visuais. O regime diurno, da dominante postural, se divide em duas percepções, uma negativa e outra positiva, ou estrutura negativa e estrutura heroica (GONÇALVES, 2017). A parte negativa está ligada aos símbolos de angústia, sendo eles: símbolos teriomórficos (animalidade angustiante, medo da morte devoradora) (GONÇALVES, 2017); símbolos nictomórficos (medo da escuridão, afogamento) (PITTA, 1995); símbolos catamórficos (traumas de infância) (PITTA, 1995). Já a parte positiva é representada pela vitória e pela luta, seus símbolos são: ascensão (de elevação, oposto a queda) (GONÇALVES, 2017); símbolos espetaculares (luz, brilho, visão) (PITTA, 1995); símbolos diairéticos (armas do herói, corte, divisão) (FERREIRA-SANTOS; ALMEIDA, 2012).

Enquanto o regime diurno traz elementos de divisão, a conquista e a vitória, o regime noturno vai alterar esse sentido trazendo elementos de fusão e harmonia (PITTA, 1995). Com isso, a divisão que ocorre dentro do regime noturno é de símbolos da estrutura mística e da estrutura dramática (GONÇALVES, 2017). Na estrutura mística encontra símbolos de inversão (desdramatizar a angústia, relação contrária à potência diurna) e símbolos de intimidade (mudam o medo da morte para um significado de descanso eterno) (GONÇALVES, 2017). Nesse sentido, a estrutura dramática condiz com elementos cíclicos, como tempo, ciclos etc. Ferreira-Santos e Almeida (2012) trazem que "a iniciação é um importante processo simbólico da estrutura dramática, engloba a morte e um renascimento". Para entender como essas estruturas funcionam e se conectam, o autor Gonçalves (2017) criou o seguinte esquema visual a partir da obra de Durand (Figura 1):

Figura 1: Teoria Geral do Imaginário



Fonte: Gonçalves (2017)

Essas estruturas ajudam na classificação de imagens pois tem-se uma forma livre de associar diversos elementos a inúmeros significados. O imaginário existe por conta da interação e, pode-se aproveitar dessa característica para aderir elementos emocionais a criação de imagens (FARIA; SILVEIRA, 2017). Norman (2008) acredita que o design agrega emoções constantemente pelas suas criações. Assim pode-se afirmar que o imaginário é utilizado no design para transmitir "o sensível através da razão, por meio de imagens" (FARIA; SILVEIRA, 2017).

3 A ILUSTRAÇÃO

A ilustração está presente no design ao ser utilizada em diversas áreas de atuação, como infográficos, editoração, *web design*, entre outros. Sua origem vem da pré-história e tinha o objetivo de descrever o dia e a vida nas cavernas (MONTEIRO, 2018). Pode-se considerar a ilustração como uma imagem que acompanha o texto, com o objetivo de facilitar seu entendimento (CASTAGINI; BALVEDI, 2010) e como manifestação artística que é expressa de diversos estilos e maneiras, como fotografia, desenho e pintura (ALENCAR, 2020).

De acordo com as autoras Castagini e Balvedi (2010), existem diversos segmentos da ilustração para o mercado. As autoras dividem-na nos seguintes grupos (ilustração científica, didática, infantil, publicitária e técnica) para melhor entendimento das áreas de atuação.

A ilustração científica serve para auxiliar os pesquisadores tanto nas áreas biológicas (plantas, frutas) quanto nas áreas de saúde (ilustrações médicas). São encontradas em livros didáticos e tem como característica a fidelidade dos detalhes do objeto a ser desenhado. É possível utilizar diversas técnicas para a sua produção como, grafite, nanquim, aquarela, guache e acrílica ou em meios digitais com *softwares* de edição de imagem ou modelagem 3D.

Em livros didáticos e em revistas, está presente a ilustração didática, que tem a função de esclarecer conceitos. Pode-se usar uma mescla de técnicas, como realismo com o estilo *cartoon*.

Já a ilustração infantil e juvenil tem o objetivo de estar alinhada a algum conto, assim narrando a história e trazendo o foco de seu espectador.

A ilustração publicitária tem diversas possibilidades de estilos, materiais e técnicas, sendo utilizado desde da criação da imprensa e seu único limite são as considerações dos clientes. Nessa categoria engloba ilustrações de personagens, mascotes, cenários, rótulos, produtos, cartazes, banners etc.

E a ilustração técnica, essa depende de seu foco e objetivo. Ela está presente em manuais de eletrodomésticos, de instruções. Pode ser considerada também a produção de botões para páginas, ícones, infográficos e mapas.

Com a popularização dos computadores em 1990, veio uma nova forma de criar ilustrações, facilitando sua criação e se assemelhando às técnicas manuais. A

ilustração digital captou (e ainda capta) a atenção de muitos ilustradores (MANGINI; CAVALARO, 2012).

3.1 Ilustração digital

Há três métodos principais para a criação de ilustrações digitais, de acordo com os autores Caplin e Bank (2012), a ilustração em *bitmap*, ilustração vetorial e a modelagem 3D. A ilustração em *bitmap* condiz com a pintura digital. O *bitmap* é “uma imagem fragmentada em um padrão regular de quadrados diminutos, conhecidos como *pixels*” (CAPLIN; BANK, 2012, p.18). Por ser em meio digital, a configuração utilizada é o RGB, tendo disponível em sua gama 16 milhões de cores. Há diversas formas e técnicas de pintura digital como a manipulação fotográfica, que consiste em editar e alterar imagens, modificando por efeitos os pixels da imagem assim aumentando a qualidade da imagem existente.

Figura 2: Fotomontagem



Fonte: Caplin (2012)

Dentre outras técnicas, há também a fotomontagem. Os elementos são retirados de imagens escaneadas ou encontradas e editadas na internet. Nesta técnica, os elementos estão divididos por camadas sendo possível editar cada uma para formar a composição. É possível simular texturas de mídias naturais sendo elas as pinturas manuais, possível com a utilização da ferramenta “pincel”. Com o auxílio de uma mesa digitalizadora se tem a possibilidade de simular a pressão e textura de

materiais reais. Pode-se, também, trabalhar com a técnica de *pixel art*, que consiste em criar uma arte com os *pixels* à vista (CAPLIN; BANK, 2012).

A ilustração em vetor é referente aos desenhos digitais, a característica que se difere da pintura digital é a utilização de formas editáveis pelos pontos conhecidos como Curvas de Bézier. Ela é utilizada em conjunto com a ferramenta Caneta em *softwares* de edição. Este tipo de desenho funciona com preenchimentos e traços, sendo que cada elemento pode ser transformado e redimensionado para a formação da peça. Também é possível utilizar pincéis, porém, estes são delimitados pelos traços utilizados no desenho. É possível utilizar “malhas” no desenho vetorial, assim possibilitando a distorção no objeto (CAPLIN; BANK, 2012).

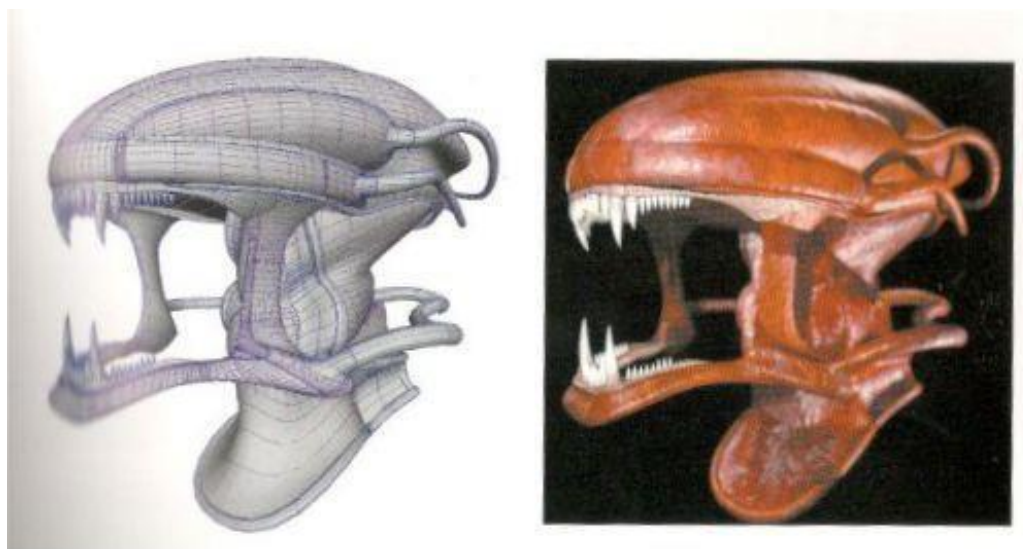
Figura 3: Curvas de Bézier



Fonte: Caplin (2012)

Por último, a modelagem 3D consiste em criar elementos com profundidade e texturas reais. Tem como o objetivo o realismo, criar ilusões e objetos de ficção. Ela consiste em criar um objeto 3D a partir de Béziérs ou NURBS (*Non Uniform Rational B-Splines*), sendo “tipos especiais de geometria cuja a superfície é definida por equações matemáticas” (CAPLIN; BANK, 2012, p.142).

Figura 4: Modelagem 3D



Fonte: Caplin (2012)

As ilustrações podem ter diversas funções como citado anteriormente, tanto para expressar uma ideia quanto para projetos profissionais. A ilustração serve, também, para contar uma narrativa, envolvendo os personagens em um enredo com um propósito. Caplin e Bank (2012) afirmam que "tendo bons personagens com motivações convincentes e colocados juntos em uma situação, as histórias criam-se sozinhas" (CAPLIN; BANK, 2012, p.100).

Para a criação de uma narrativa, verbalmente e/ou por palavras escritas, eram adicionados personagens para cada história (SEEGMILLER, 2008). Essas personagens buscam representar pessoas e simular a realidade, além de representar o pensamento do autor (BRAIT, 2017). A criação de personagem consiste em provocar uma expectativa ou reação do público em relação com a constituição física, disposição e personalidade da personagem, colocando-a em um contexto com o seu ambiente (SEEGMILLER, 2008).

Para a progressão de uma narrativa, há três elementos primordiais sendo estes: o enredo, as personagens e o espaço. O enredo é a sequência de acontecimentos (relato) em que as personagens (quem?) têm características (como são e agem?), objetivos e funções (o que?) em um determinado lugar (onde?) e tempo (quando?) (PINNA, 2007). Gonçalves (2016) corrobora acrescentando que essas informações podem especificar de maneira clara os acontecimentos da narrativa.

A personagem é uma figura de linguagem e não existe fora dela, ela existe para participar efetivamente no enredo. Podem ser humanas, animais, objetos e

formas individuais ou coletivas, pode-se considerá-las como agentes que alteram a narrativa do início, desfecho e fim (PINNA, 2007). Brait (2017) traz a classificação de personagem do inglês E. M. Forster, reconhecido por seus ensaios e romances mas, também, por dividir as personagens em *flat* - plana, sem profundidade - e *round* - redonda, esférica. As personagens planas são criadas através de uma ideia/qualidade em que podem ser definidas em poucas palavras. Elas não têm evolução durante a narrativa e apresentam ações já previstas do espectador/leitor. Já as personagens classificadas como redondas são complexas e dinâmicas. Apresentam diversas tendências e qualidades, sendo “multifacetadas, constituindo imagens totais e, ao mesmo tempo, muito particulares do ser humano” (BRAIT, 2017, p.50).

Seegmiller (2008) defende que ao criar a história do seu personagem, ele ajuda a definir características visuais ao seu desenho. Para isso, é necessário estabelecer seu passado, presente e futuro, podendo assim o deixar mais interessante. Seegmiller (2008) apresenta as seguintes questões para a criação da história do personagem:

Passado: onde ele nasceu e quantos anos ele tem ou aparenta ter? Ele é andarilho ou vive em apenas um lugar?

Presente: o que aconteceu com ele essa semana, mês ou ano? Onde ele vive agora e porquê?

Futuro: você já sabe o futuro do seu personagem, use essa informação para criar as ações dele no presente (SEEGMILLER, 2008).

O ambiente em que o personagem vive é importante porque ele ajuda tanto na história quanto em características físicas, Seegmiller (2008) aponta que se deve levar em consideração os questionamentos:

De onde é o personagem? Em que ambiente específico seu personagem se originou?

Onde o personagem mora agora? O que ele precisa para viver nesse local? Ele tem alguma característica que deriva desse ambiente, como asas, respirar embaixo d'água? (SEEGMILLER, 2008).

Seegmiller (2008) cita que “uma vez que você tem as razões para a maneira como um personagem se comporta, você pode então descobrir como esse personagem realmente agirá” (SEEGMILLER, 2008, p.35). O autor traz mais uma lista de perguntas que irão ajudar na construção da personalidade da personagem:

Qual a personalidade de seu personagem e como ela afeta sua história?

Qual o nome do seu personagem?

Qual é a árvore genealógica do seu personagem?

O personagem é baseado em uma lenda ou mito? Se for, as pessoas irão conhecer e entender a origem dessa lenda ou mito?

O personagem é baseado em um outro trabalho? Se for, o autor está vivo ou não? Você terá problemas de licenciamento se o personagem for reconhecido?

O personagem nasceu, foi criado ou incubado?

Qual é a linguagem corporal do personagem, e como isso ajuda na sua personalidade?

A vida familiar do personagem era boa, ruim, neutra ou inexistente? (SEEGMILLER, 2008).

Com a história, ambiente e personalidade do personagem, já se tem uma visão prévia de como o personagem se aparenta (SEEGMILLER, 2008). Para as características físicas gerais do personagem, Seegmiller (2008) produziu algumas perguntas para auxiliar nessa criação:

Qual é a fisiologia geral do personagem e a composição corporal?

Se o personagem tem pernas, quantas são? Seu personagem é um bípede ou um quadrúpede ou o personagem tem mais de quatro pernas?

Seu personagem é semelhante a um animal? Com que tipo de animal ele se parece? É como um animal real ou alguma outra coisa inteiramente viva apenas em sua mente?

Quantas cabeças existem? Uma domina, ou todas elas pensam e reagem da mesma forma?

Quantos braços existem e onde estão posicionados?

Seu personagem tem asas? Se sim, de que tipo? Eles são como os de um morcego, pássaro ou inseto? Eles são parecidos com barbatanas?

Seu personagem tem cauda? Tem mais de um, e onde estão as caudas localizadas?

Há algo extra ligado ao personagem?

Como e o que o personagem come? O personagem é um carnívoro assustador ou um herbívoro gentil e amável? O personagem é um onívoro ou insetívoro? (SEEGMILLER, 2008).

Com isso, passa-se para o tipo de corpo. Há três tipos principais de corpo (ectomorfo, endomorfo ou mesomorfo) mas, há a possibilidade de inovar e usar a criatividade neste tópico. Ectomorfos têm as seguintes características: são magros, têm ossos pequenos, são delicadamente construídos, altos, podem ter ombros curvados, tem dificuldade para ganhar peso, a parte superior do corpo é curta, braços

e pernas compridos, têm pés e mãos longos e estreitos, pouca gordura corporal, tem um peito estreito e ombros estreitos, bem como músculos longos e finos. Já as características endomórficas são: ossos grandes, um metabolismo lento, músculos subdesenvolvidos, bem como uma pequena quantidade de massa muscular e pequenos músculos, corpo redondo, sistema digestivo superdesenvolvido, tem dificuldade para perder peso, geralmente acham fácil construir músculos, ter musculatura curta, rosto redondo, pescoço curto, quadris largos, alto percentual de gordura corporal. E, por último, os mesomorfos com as seguintes características: corpo forte e musculoso, possuem ossos de médio a grande, metabolismo médio a alto, aparência excessivamente madura, corpo de forma retangular, percentual de gordura corporal baixo a médio, ter uma grande quantidade de massa muscular e músculos grandes, postura ereta, ganha ou perda de peso fácil, músculos grandes, peito grande, torso longo, são muito fortes (SEEGMILLER, 2008).

Além disso, tem-se que considerar a proporção (seja física ou em contraste com o ambiente), o que compõem o personagem (corpo feito de carne, planta, metal, plástico), o gênero (masculino, feminino, hermafrodita etc), a sua cobertura (tipo de pele, textura, se ele possui pelos, escamas, penas) e cor de pele (SEEGMILLER, 2008). Também, considerar a estrutura facial (como ele se expressa) e seu movimento (ele voa, nada, cava, o que se move primeiro, tem alguma característica peculiar/diferente) (SEEGMILLER, 2008).

4 MÉTODO PROJETUAL

Para este projeto, foi utilizado o método projetual do Arroz Verde de Bruno Munari (2008) que, para melhor interpretação, compara as etapas com uma receita de arroz verde. Esse método consiste em 12 etapas que são: problema, definição do problema, componente do problema, coleta de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e a solução. Munari (2008) defende que o método de projeto pode ser modificado e alterado para que melhore as etapas do processo. A metodologia foi adaptada para os seguintes passos: problema, definição das etapas do problema, coleta e análise de dados, criatividade, materiais e tecnologias, modelo, experimentação e modelo.

4.1 Problema

De acordo com Munari (2008), os problemas surgem de necessidades. Na etapa problema, busca-se como analisar a letra da música *The Gold* da banda *Manchester Orchestra* com base na teoria do imaginário de Gilbert Durand e expressar visualmente as personagens encontradas na música.

4.2 Definição das etapas do problema

A definição do problema é necessária pois serve para definir os limites do projeto (MUNARI, 2008). Para o projeto foram necessários os conhecimentos da teoria do imaginário de Gilbert Durand, métodos de ilustração e criação de personagem (como construir um personagem).

4.3 Coleta e análise de dados

A coleta de dados tem o objetivo de apresentar as informações e dos materiais que serão utilizados no projeto (MUNARI, 2008). Na parte de coleta de dados, buscou-se conhecimentos sobre a teoria do imaginário de Gilbert Durand e as estruturas antropológicas do imaginário, ilustração digital e criação de personagem, além de acrescentar a letra da música *The Gold* (figura 3).

Para a criação das personagens, seguiu-se as perguntas de Seegmiller (2008) sobre passado, presente e futuro das personagens. Foram identificadas na música a relação amorosa de duas pessoas, em que há o conflito de interesses. A primeira personagem identificada na música é a esposa de um minerador. A música parte da visão dessa personagem. O casal é composto por uma mulher que cuida da casa e um minerador em busca de ouro. Eles vivem longe de tudo e todos. A ganância, a ausência e a obsessão do minerador pela mina de ouro, fazem com que sua esposa deixe de sentir amor e passe a sentir-se presa e perdida. O minerador não tem sucesso com a sua busca e passa a sofrer com as consequências de sua profissão, ficando doente. Procurou-se traçar uma narrativa simples em que os personagens possam ser considerados *flat* e que possam ser definidas em poucas palavras (BRAIT, 2017).

Figura 5: Letra da música *The Gold*

The Gold

Manchester Orchestra

Couldn't really love you any more
You've become my ceiling
I don't think I love you anymore
That gold mine changed you
You don't have to hold me anymore
Our cave's collapsing
I don't wanna be me anymore
My old man told me

"You don't open your eyes for a while
You just breathe that moment down."
Forty miles out of East Illinois
From my old man's heart attack

I believed you were crazy
You believed you loved me

I don't wanna bark here anymore
Black hills, the colly
Wasn't really dangerous for us
We'd just catch you coughing
What the hell are we gonna do?
A black mile to the surface
I don't wanna be here anymore
It all tastes like poison

Can't open your eyes for a while
You just breathe that moment down
Forty hours out of Homestake
And I'm trying to translate you again

I believed you were crazy
You believed you loved me
You and me, we're a daydrink
So lose your faith in me

Can't open your eyes for a while
You just beat that moment down
You can't open your eyes for a while
You just breathe

I believed you were crazy
You believed you loved me
You and me, we're a daydrink
So lose your faith in me
Lose your faith in me
Oh, lose your faith in me

Fonte: Autora (2021)

Figura 6: Letra da música *The Gold* (tradução livre)

O Ouro

Manchester Orchestra

Não posso te amar mais que isso
Você virou o meu teto
Eu não acho que te amo mais
Aquela mina de ouro te transformou
Você não tem que me abraçar mais
Nossa caverna está desmoronando
Eu não quero mais ser eu
Meu velho me disse

Não abra os olhos por enquanto
Só inspire aquele momento
A quarenta milhas de East Illinois
Do infarto do meu velho

Eu acreditei que você era doido
Você achava que você me amava

Eu não quero mais latir aqui
As colinas pretas, a fuligem
Não era perigoso de verdade pra gente
A gente só te via tossindo
O que caralhos vamos fazer?
A uma milha negra da superfície
Eu não quero mais ficar aqui
Tem gosto de veneno

Não dá pra abrir os olhos por enquanto
Só inspire aquele momento
Quarenta horas fora de Homestake
E eu estou tentando te traduzir de novo

Eu achava que você era doido
Você achava que me amava
Você e eu, somos uma fantasia
Então perca sua fé em mim

Não dá pra abrir os olhos por enquanto
Só inspire aquele momento
Você não pode abrir os olhos por enquanto
Só inspire

Eu achava que você era doido
Você achava que me amava
Você e eu, somos uma fantasia
Então perca sua fé em mim
Perca sua fé em mim
Ah, perca sua fé em mim

Fonte: Autora (2021)

Para a análise de dados, buscou-se retirar partes da letra que repetem e que não tem uma interpretação clara dentro das estruturas antropológicas do imaginário, analisando separadamente as frases dentro do contexto das estruturas do imaginário e da narrativa apresentada na música. A primeira frase da música “*Couldn't*

love you anymore” (não podia mais te amar) entra no regime noturno pois o sentimento de amor é classificado como um símbolo de intimidade. Já a segunda frase “*You’ve become my ceiling*” (você se tornou meu teto) remete a ideia de casa, que pode estar dentro do regime noturno como um símbolo de intimidade ou no regime diurno como símbolo de ascensão por conta dos andares que ela poderia ter (DURAND, 2012), a interpretação do regime diurno corresponde ao contexto da narrativa. A quarta frase da música “*That gold mine changed you*” (aquela mina de ouro mudou você) foi classificada no regime noturno como símbolo nictomórfico, porque cavernas remetem a escuridão. (GONÇALVES, 2017). A quinta frase “*You don’t have to hold me anymore*” (você não precisa me segurar mais) foi classificada no regime diurno como símbolo diarético, relativo à divisão (GONÇALVES, 2017). A sexta frase da música “*our cave’s collapsing*” (Nossa caverna está desabando) foi classificada no regime diurno com o símbolo catamórfico por conta do medo de esmagamento (GONÇALVES, 2017). A frase “*Black hills, the colli*” (As colinas pretas, a fuligem) foi classificada dentro do regime diurno com símbolo de ascensão, que seriam as colinas. A frase “*We just catch you coughing*” (A gente só te via tossindo) foi classificada no regime diurno sendo um símbolo teriomórfico, seria o medo da morte devoradora, mas foi interpretada como algo antecedente a isso, a doença. A frase “*A black mile to the surface*” (uma milha negra para a superfície) é o nome do álbum da banda em que a música é inserida, ela foi classificada no regime diurno com o símbolo de ascensão, por conta do caminho traçado a superfície, saindo de um buraco. E, por fim, a frase “*It all tastes like poison*” (tudo tem gosto de veneno) classificada como regime diurno com um símbolo teriomórfico, a interpretação feita do signo veneno seria a agonia da morte.

Para definir as personagens visualmente, foram respondidas algumas perguntas sugeridas por Seegmiller (2008) em relação a personalidade e físico das personagens. A primeira personagem é denominada Amélia, nome que representa uma mulher passiva e trabalhadora. Sua personalidade é de uma pessoa amorosa que expressa a sua afeição pelos seus atos de carinho, já que sua linguagem corporal é introvertida e tímida, retraída. Seu tipo físico é ectomorfo, magra, alta, com braços longos. A segunda personagem se chama Liam, nome que representa proteção. Sua personalidade é de uma pessoa séria e focada que facilmente se irrita, é protetor com

as coisas que ama. Sua linguagem corporal é rígida e travada. Seu tipo físico é mesomorfo, musculoso.

4.4 Criatividade

A criatividade substitui as ideias iniciais e serve para criar possíveis soluções a um problema, tomando como base todos os dados coletados anteriormente (MUNARI, 2008). Nesta etapa, foram criados os rascunhos iniciais dos personagens.

Figura 7: Rascunho inicial dos personagens em papel



Fonte: Autora (2021)

No rascunho inicial, o personagem Liam é menor em altura que a personagem Amélia. Por conta de ser um personagem protetor, alterou-se essa característica nos outros rascunhos, deixando-o levemente mais alto que Amélia.

Figura 8: Rascunho dos personagens



Fonte: Autora (2021)

Figura 9: Rascunho dos personagens



Fonte: Autora (2021)

4.5 Materiais e Tecnologias

Nessa etapa é necessária uma breve pesquisa sobre quais materiais e tecnologias o designer tem disponível para realizar o projeto (MUNARI, 2008). Para a criação de uma ilustração digital, há três métodos principais para seguir: ilustração em *bitmap*, em vetor ou modelagem 3D (CAPLIN; BANK, 2012).

4.6 Experimentação e Modelo

Nessa etapa, o designer experimenta os materiais e técnicas para o projeto (MUNARI, 2008), além de produzir rascunhos da ilustração com os personagens criados (figura 7 e figura 9). Com as informações obtidas anteriormente é possível solucionar os pequenos problemas encontrados. Solucionando todos, parte-se para uma solução global (MUNARI, 2008). No primeiro esboço, procurou-se colocar os personagens em posições que demonstrem suas personalidades, ao fundo sua moradia (regime diurno, símbolo de ascensão) (DURAND, 2012) com algumas árvores com o intuito de insinuar que os personagens vivem em um local sem contato com o exterior. No canto superior direito e inferior esquerdo da ilustração há elementos referentes a mina de ouro e ouro (regime diurno, símbolo espetacular) (GONÇALVES, 2017). Já no canto superior esquerdo e inferior direito, há uma referência a capa do álbum (figura 8).

Figura 10: Rascunho dos personagens



Fonte: Autora (2021)

Figura 11: Capa do álbum *A Black Mile To The Surface*



Fonte: <https://concord.com/concord-albums/a-black-mile-to-the-surface/>

Já no segundo esboço, foi retirado o fundo e o foco foi as expressões dos personagens. A picareta que Liam segura (figura 9) é um símbolo diarético, relativo à divisão, ele representa também o afastamento e rompimento com a Amélia (GONÇALVES, 2017) que aparece em ambos rascunhos. Amélia tem como elemento principal um cachecol, ele é visto como um símbolo de inversão, sua representação vem da independência da personagem, de não precisar da proteção e calor de Liam.

Figura 12: Segundo rascunho



Fonte: Autora (2021)

A etapa modelo serve para a criação de amostras, conclusões e informações (MUNARI, 2008). Para a criação da ilustração foi utilizado um aplicativo vetorial, onde há dois componentes: traçado e preenchimento (CAPLIN; BANK, 2012). Ao trazer o rascunho (figura 7) para o programa vetorial foi possível definir os traços e alterar alguns detalhes da ilustração, como no canto superior direito e inferior esquerdo, o sol assim como o ouro, é um símbolo espetacular (GONÇALVES, 2017). Essa alteração foi devido a limitação de texturas dentro do aplicativo vetorial. Buscou-se representar os personagens por suas personalidades e características físicas definidas anteriormente. O ambiente dos personagens tem cores escuras para representar a negatividade e, na narrativa proposta, a casa é um símbolo de ascensão (DURAND, 2012) do personagem Liam, que se coloca como superior e protetor.

Figura 13: Proposta



Fonte: Autora (2021)

Para experimentação, procurou-se também utilizar a ilustração em *bitmap*, assim se tornou possível trabalhar com sombras, texturas, camadas e simular mídias naturais (figura 10) onde utilizou-se um pincel que se assemelha a textura de lápis (CAPLIN; BANK, 2012), assim refinando a proposta inicial.

Figura 14: Ilustração refinada



Fonte: Autora (2021)

Observando a ilustração, foi possível analisar as diferentes abordagens para a ilustração, além de unir a teoria do imaginário em sua criação. As considerações finais foram feitas de acordo com os conteúdos e objetivos propostos pelo projeto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A relação da música com design vai além dos campos informativos e de divulgação, ela traz consigo narrativas, sentimentos, descreve momentos que tocam cada pessoa de forma diferente e inspiradora. Com isso, veio o intuito de criar algo com através da música e explorar a teoria do imaginário, estudo que traduz conceitos em formas.

Com as pesquisas realizadas sobre a teoria do imaginário, ilustração digital e criação de personagens foi possível realizar os objetivos propostos deste projeto. O objetivo geral, criar uma ilustração da música *The Gold* da banda *Manchester*

Orchestra partindo-se da teoria do imaginário de Gilberd Durand, foi concluída utilizando a metodologia do Arroz Verde de Bruno Munari (2008). O primeiro objetivo específico (a) foi necessário, tanto para obter o conhecimento sobre a teoria do imaginário quanto para descreve-la e utiliza-la. O segundo objetivo (b) foi importante para a aplicação e criação da ilustração, assim estudando a parte de ilustração digital, ferramentas e criação de personagem. O terceiro objetivo (c) e último, mesclou os conhecimentos adquiridos sobre a teoria do imaginário com as técnicas e ferramentas exploradas de ilustração, assim, relacionando as estruturas antropológicas do imaginário com a ilustração dos personagens identificados na música *The Gold*.

Com os objetivos finalizados, foi possível responder à pergunta deste projeto sendo ela: Como abordar os estudos do imaginário no desenvolvimento de uma ilustração? O imaginário pode ser abordado na criação de ilustrações pelas imagens classificadas em sua teoria, assim, no caso da música *The Gold*, foram selecionadas as imagens dentro da letra da música e aplicadas na ilustração. Já na área do design, acredita-se que a teoria do imaginário pode ser usada para gerar conceitos de forma mais criativa e, além disso, apresenta-los de forma visual.

Para a autora, foi um desafio abordar um tema fora da zona de conforto da comunicação visual sendo a teoria do imaginário e ilustração, além de explorar a criação de personagem. Assim, aplicando a integração de conteúdos e áreas, uma das características do design.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Maria Luísa Acioli Falcão de. **A Ilustração no Design Editorial: visualidade das capas de livros no mercado independente brasileiro**. 2020. 107 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação e Semiótica, Puc-Sp, São Paulo, 2020.

ANAZ, Silvio et al. **Noções do Imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin**. 2014. 16 f. Pucsp, São Paulo, 2014.

BRAIT, Beth. **A Personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.

CAPLIN, Steve; BANKS, Adam. **O essencial da ilustração**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. 224 p. Tradução Luciana Salgado.

CASTAGINI, Andrea da Silva; BALVEDI, Fabiane. **Ilustração digital e animação**. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. – Curitiba: SEED – Pr., 2010. - 52 p. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000015331.pdf>>. Acesso em: 20 de mar. 2021

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 4. ed. São Paulo: Wmf Martinsfontes, 2012. 551 p. HÉLDER GODINHO.

FARIA, Mônica Lima de; SILVEIRA, Gabriela Rodrigues. **Um estudo sobre a relação entre o imaginário, comunicação e design**. 2017. 10 f. - Curso de Design, UFPel, Pelotas, 2017.

FERREIRA-SANTOS, Marcos; ALMEIDA, Rogério de. **Aproximações ao Imaginário**: bússula de investigação. São Paulo: Képos, 2012. 175 p.

FRITH, Simon. **Taking Popular Music Seriously**. Reino Unido: Ashgate, 1987. 18 p.

GONÇALVES, Elton Luiz. **Imaginário e Identidade Nacional**: Análise Mitocrítica na Série de TV Família Imperial. 2017. 173f. Dissertação (Mestrado). Unisul, Tubarão, 2017.

GONÇALVES, Elton Luiz. **Considerações sobre a construção de uma personagem na obra ficcional**, 2016.

LIMA, Natália Borges Correia. **DESIGN E MÚSICA INDEPENDENTE: apontamentos sobre a presença do design gráfico na produção musical curitibana**. 2019. 94 f. - Curso de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

NEVES, Erica Pereira das; SILVA, Dailene Nogueira da; SILVA, José Carlos Plácido da; PASCHOARELLI, Luis Carlos. **Panorama da pesquisa em Design no Brasil**: a contribuição dos programas de pós-graduação em Design nas pesquisas científicas e no desenvolvimento da área. Arcos Design. Rio de Janeiro: PPD ESDI - UERJ. Volume 8 Número 1 Junho 2014. pp. 78-95. Disponível em: [<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>]

NORMAN, Donald. **Design Emocional**: Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco. 2008.

MANCHESTER ORCHESTRA – A BLACK MILE TO THE SURFACE. São Paulo: Share, 28 set. 2020. Disponível em: <https://monkeybuzz.com.br/resenhas/albuns/manchester-orchestra-a-black-mile-to-the-surface/>. Acesso em: 03 ago. 2017.

MANGINI, Claudio Luiz; CAVALARO, Juliana. **Ilustrador**. Paraná: Editora Ifpr, 2012. 160 p.

MONTEIRO, Mónica Sofia Gomes. **A Ilustração**: as suas influências nas publicações periódicas (portuguesas). 2018. 204 f. - Curso de Design Editorial, Instituto Politécnico de Tomar, Tomar, 2018.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PINNA, Daniel Moreira de Souza. **Animadas Personagens Brasileiras: a linguagem visual das personagens do cinema de animação contemporâneo brasileiro**. 2006. 452 f. Tese (Doutorado) - Curso de Artes e Design, Puc-Rio, Rio de Janeiro, 2007. Cap. 5.

PITTA, Danielle Perin Rocha. **Iniciação á teoria do imaginário de Gilbert Durand**. Recife, UFPE, 1995.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar. **Metodologia do Trabalho Científico**: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2 ed. Novo Hamburgo: Editora Feevale, 2013. 51-70 p.

SEEGMILLER, Don. **Digitalcharacter Painting Using Photoshop CS3**. Boston: Charles River Media, 2008. 433 p.

SIGNIFICADO DOS NOMES. Dicionário de Nomes Próprios, c2008. Página inicial. Disponível em: < <https://www.dicionariodenomesproprios.com.br/> >. Acesso em: 24 de maio de 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Rodrigo Casteller por ter me guiado neste projeto. Agradeço, especialmente, aos meus amigos e família que me acompanharam e apoiaram essa jornada da faculdade e que estarão presente nos próximos desafios que surgirem.