



**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA - CAMPUS CABEDELLO  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO**

**YANN FERREIRA FINIZOLA LINO**

***HUMAN AFTER ALL:*  
redesign do álbum**

**CABEDELLO - PB**

**2024**

**YANN FERREIRA FINIZOLA LINO**

**HUMAN AFTER ALL:  
redesign do álbum**

Artigo TCC apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, como requisito para obtenção do grau de Tecnólogo, sob a orientação do Professor Dr Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves.

**CABEDELO/PB**

**2024**

## FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação – na – Publicação – (CIP)  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

---

L758h Lino, Yann Ferreira Finizola.

Human After All: redesign do álbum. /Yann Ferreira Finizola Lino. -  
Cabedelo, 2023.

28 f.: il. Color.

Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em  
Design Gráfico) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba  
- IFPB.

Orientador: Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves.

1. Música eletrônica. 2. Encarte de álbum. 3. Semiótica. 4. Design gráfico.

I. Título.

CDU 785.7

---



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

## GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

YANN FERREIRA FINIZOLA LINO

Human after all: releitura do álbum

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do título de técnico(a) em Design Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo.

Aprovada em 11 de setembro de 2024

### **Membros da Banca Examinadora:**

Prof. Dr. Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves

IFPB Campus Cabedelo

Prof. Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Profa. Me. Luciana Mendonca Dinoa Pereira

IFPB Campus Cabedelo

## Cabedelo-PB/2024

Documento assinado eletronicamente por:

- **Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 01/10/2024 11:32:54.
- **Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 01/10/2024 11:56:30.
- **Luciana Mendonca Dinoa Pereira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 03/10/2024 16:05:26.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 28/09/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 611481  
Verificador: ee57867350  
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

**YANN FERREIRA FINIZOLA LINO**

**HUMAN AFTER ALL:  
redesign do álbum**

Artigo TCC apresentado ao Curso Superior de  
Tecnologia em Design Gráfico, como requisito  
para obtenção do grau de Tecnólogo.

Aprovada em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**Banca Examinadora**

---

**Prof(a).  
Orientador(a) (IFPB)**

---

**Prof.  
Examinador**

---

**Prof.  
Examinador**

## **AGRADECIMENTOS**

Ticiano Alves  
Equipe Digital Studio  
Família Lino  
Charles

## RESUMO

Neste artigo, apresentamos uma nova interpretação do álbum de música eletrônica *Human After All*, lançado em 2006 pela dupla de DJs Daft Punk. Composto por 10 faixas e com uma duração total de 45 minutos, o disco se destaca pelo seu caráter repetitivo e improvisado, explorando temas como controle e distopia por meio da tecnologia. Esses temas ressoam com as ideias da indústria cultural propostas pela Escola de Frankfurt, ao mesmo tempo em que evocam elementos comuns no universo do Techno e do Rock. Com base nesse material, buscou-se transmitir a mensagem do álbum de maneira mais eficaz. Utilizando de conceitos da semiótica e do design, desenvolveu-se uma releitura visual que complementa e amplia a experiência musical do disco. A metodologia incluiu a análise dos elementos apresentados nos videoclipes e nos títulos das músicas, aplicando técnicas inspiradas na pop art, como colagem e vetorização, para evocar processos industriais e elementos da publicidade, utilizando imagens retiradas da internet. O resultado final é um encarte que inclui capa, contracapa, duas folhas internas e um estojo para o LP, além do rótulo do disco, com um visual que, embora diferente da proposta original, incorpore os temas e mensagens do álbum.

**Palavras-chave:** Música eletrônica; Encarte de álbum; Semiótica; Design Gráfico.

---

<sup>1</sup>Discente do Curso de Especialização em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – IFPB, Brasil.

<sup>2</sup>Professor Doutor, do Instituto Federal da Paraíba - IFPB, Brasil. – Ticiano Alves

## ABSTRACT

In this article, we present a new interpretation of the electronic music album *Human After All*, released in 2006 by the DJ duo Daft Punk. Composed of 10 tracks and with a total duration of 45 minutes, the album stands out for its repetitive and improvised character, exploring themes such as control and dystopia through technology. These themes resonate with the ideas of the culture industry proposed by the Frankfurt School, while also evoking common elements in the world of Techno and Rock. Based on this material, we sought to convey the album's message more effectively. Using concepts from semiotics and design, we developed a visual reinterpretation that complements and expands the musical experience of the record. The methodology included analyzing the elements presented in the music videos and song titles, applying techniques inspired by pop art, such as collage and vectorization, to evoke industrial processes and advertising elements, using images taken from the internet. The final result is an insert that includes a cover, back cover, two inner sheets, and a case for the LP, in addition to the disc label, with a visual that, although different from the original proposal, incorporates the themes and messages of the album.

**Keywords:** Electronic music; Album insert; Semiotics; Graphic design.

## SUMÁRIO

Resumo.....	9
Abstract.....	9
1. Introdução.....	10
2. Daft Punk.....	10
3. Human After All.....	12
4. Semiótica.....	14
5. Design Editorial.....	16
5. Resultados.....	17
5. Considerações Finais.....	25
6. Referências.....	26

**HUMAN AFTER ALL:  
releitura do álbum**

**HUMAN AFTER ALL:  
reinterpretation of the album**

Yann Ferreira Finizola Lino<sup>[1]</sup>, Ticiano Vanderlei de Siqueira Alves<sup>[2]</sup>

<sup>[1]</sup> finizola.ferreira@academico.ifpb.edu.br. Campus Cabedelo, Instituto Federal da Paraíba - IFPB, Brasil.

<sup>[2]</sup> ticiano.alves@ifpb.edu.br. Campus Cabedelo, Instituto Federal da Paraíba - IFPB, Brasil.

**Resumo**

Neste artigo, apresentamos uma nova interpretação do álbum de música eletrônica Human After All, lançado em 2006 pela dupla de DJs Daft Punk. Composto por 10 faixas e com uma duração total de 45 minutos, o disco se destaca pelo seu caráter repetitivo e improvisado, explorando temas como controle e distopia por meio da tecnologia. Esses temas ressoam com as ideias da indústria cultural propostas pela Escola de Frankfurt, ao mesmo tempo em que evocam elementos comuns no universo do Techno e do Rock. Com base nesse material, buscou-se transmitir a mensagem do álbum de maneira mais eficaz. Utilizando de conceitos da semiótica e do design, desenvolveu-se uma releitura visual que complementa e amplia a experiência musical do disco. A metodologia incluiu a análise dos elementos apresentados nos videoclipes e nos títulos das músicas, aplicando técnicas inspiradas na pop art, como colagem e vetorização, para evocar processos industriais e elementos da publicidade, utilizando imagens retiradas da internet. O resultado final é um encarte que inclui capa, contracapa, duas folhas internas e um estojo para o LP, além do rótulo do disco, com um visual que, embora diferente da proposta original, incorpore os temas e mensagens do álbum.

**Palavras-chave:** Música eletrônica; Encarte de álbum; Semiótica; Design Gráfico.

**Abstract**

*In this article, we present a new interpretation of the electronic music album Human After All, released in 2006 by the DJ duo Daft Punk. Composed of 10 tracks and with a total duration of 45 minutes, the album stands out for its repetitive and improvised character, exploring themes such as control and dystopia through technology. These themes resonate with the ideas of the culture industry proposed by the Frankfurt School, while also evoking common elements in the world of Techno and Rock. Based on this material, we sought to convey the album's message more effectively. Using concepts from semiotics and design, we developed a visual reinterpretation that complements and expands the musical experience of the record. The methodology included analyzing the elements presented in the music videos and song titles, applying techniques inspired by pop art, such as collage and vectorization, to evoke industrial processes and advertising elements, using images taken from the internet. The final result is an insert that includes a cover, back cover, two inner sheets, and a case for the LP, in addition to the disc label, with a visual that, although different from the original proposal, incorporate the themes and messages of the album.*

**Keywords:** Electronic music; Album insert; Semiotics; Graphic design.

## 1. Introdução

A música, como qualquer outra forma de arte, é um meio de comunicação que transmite uma mensagem, dependendo do compositor. No entanto, no caso dos álbuns, a mensagem visual que acompanha a música é de responsabilidade do encarte e da capa. Esse valioso artefato serve como primeira impressão visual para o público consumidor, podendo moldar a forma como se interpreta as músicas, facilitando a compreensão da mensagem (FRAGA & SIMÃO, 2019).

E quando se trata de música eletrônica esse artefato visual se torna ainda mais relevante, visto que esse estilo geralmente não é acompanhado por letras, e quando a tem é apenas um elemento de composição, não sendo necessariamente o elemento principal da obra. Para compreender a mensagem completa transmitida por um álbum, é necessário analisar todos os seus elementos de forma ampla. Isso inclui as letras das músicas, os títulos das faixas, a arte da capa, o encarte e, claro, as próprias músicas (ETLINGER, 2014).

O álbum *Human After All* da dupla francesa Daft Punk é uma obra com uma mensagem forte. No entanto, essa mensagem pode acabar passando despercebida devido a alguns elementos, como a capa e o encarte simples e minimalistas, que fazem sentido dentro da proposta do álbum, mas não são eficientes em representar visualmente a mensagem (OMELETE, 2024).

O disco aborda temas como controle de massas, indústria cultural e um avanço tecnológico distópico, semelhante a obras clássicas como “Admirável Mundo Novo” de Aldous Huxley (1932) e “1984” de George Orwell (1949), um tema bastante recorrente na música eletrônica, principalmente no estilo techno. Somado a uma dupla de DJs mais visualmente excêntrica e inovadora, temos uma obra polêmica e complexa.

Dentro desse contexto, este artigo tem como objetivo criar um encarte que incorpore os princípios do design editorial e da semiótica para encarnar a ideia de distopia no álbum *Human After All* (Daft Punk). O encarte utilizará o material disponível relacionado ao álbum, incluindo clipes, encarte original, músicas, um filme e a identidade visual pré-estabelecida da dupla.

Na criação das ilustrações, inspiradas pela pop art, um movimento artístico que era conhecido pela repetição de temas e imagens, e criticava o estilo de vida americano utilizando o consumismo e a cultura pop como seu principal elemento, além de utilizar mecanismos do mundo do meio industrial para a criação das mesmas (PEREIRA, 2011), foram utilizados processos de forma a simular essa industrialização como colagem, vetorização automática e ilustração digital, inicialmente criando esboços com as temáticas das músicas, fazendo uma colagem por cima utilizando fotos da internet, e vetorizando automaticamente utilizando o *illustrator*, realizando algumas pequenas alterações nas primeiras vetorizações, e repetindo esse mesmo processo na intenção de deixar a imagem mais visualmente poluída. Assim fazendo essa combinação de arte, brincando com conceitos da realidade para realizar uma crítica.

## 2. Daft Punk

Nascidos na França Guillaume E. de Homem-Cristo<sup>1</sup> e Thomas Bangalter se conheceram na escola em 1987, começando a atuar como o Daft Punk já em 1993, sendo um dos grupos mais influentes na música eletrônica. A dupla de franceses marcou época com sua estética diferenciada, sendo uma dupla majoritariamente focada em músicas eletrônicas comuns em baladas francesas da época (CLUBE DO VINYL, 2024).

Em 1997 a dupla lançava seu primeiro álbum *Homework* (SPOTIFY, 2024). O álbum tem fortes influências do *house*, e traços de *techno*, *acid house*, *funk* e *eletro*, o que demonstra uma familiaridade com a cultura das baladas e a grande aceitação do público da época, que o tornou um sucesso, consolidando a banda (AFTERMAG, 2024).

---

<sup>1</sup> Também chamado de Guy-Manuel...

Logo em seguida, em 2001, os dois voltam com mais um álbum de nome *Discovery* (SPOTIFY, 2024). Esse completamente diferente do anterior, remete a infância da dupla, sendo composto por músicas mais animadas e marcadas pelo vocal. O álbum foi um sucesso e também marcou a nova fase do duo, agora utilizando máscaras e se identificando como robôs. *Discovery* também teve um filme *Interstella 5555: The Story of the Secret Star System*, lançado juntamente com o álbum, e produzido pela Toei Animation, tendo sido dirigido por Leiji Matsumoto (CLUBE DO VINYL, 2024).

Em 14 de março de 2005, a dupla francesa Daft Punk, lança o seu terceiro e mais contraditório álbum, *Human after all* (SPOTIFY, 2024). Segundo Monteiro e Romaniz (OMELETE, 2013),

para muitos, a obra foi considerada repetitiva, fruto de um trabalho apressado e sem capricho. Bangalter e Homem-Cristo atribuíram o pouco tempo de produção a principal característica do disco, a improvisação.

A obra teve recepções mistas, muito pelo sucesso dos discos anteriores que causaram uma expectativa para o novo projeto da dupla.

Graças a grande variedade de estilo que o Daft Punk tem em seus álbuns, sendo em sua maioria variações da música eletrônica, *Human After All* tem como seus principais gêneros, uma mistura entre o *Rock* e eletrônica, e isso é visto tanto sonoramente quanto em seus temas, somado à músicas repetitivas, um baixo tempo de produção e muito improvisado (OMELETE, 2024).

Essa individualidade do álbum e ao mesmo tempo seu caráter “repetitivo” (ANTENA, 2024) demonstra esse apego da banda à tentativa de se desvincular da imagem humana assemelhando-se mais a uma máquina de produção em série. Porém, como dito por Guirau, Mantovani (2014), isso se torna contraditório com o nome do disco *Human after all*, que em tradução do autor significa “Apesar de tudo, Humanos”. Possivelmente isso pode se referir ao fato de que mesmo se portando como máquinas, eles continuam sendo humanos produzindo músicas.

Segundo Guirau e Mantovani (2014) esse conceito de se portar como máquina é um tema recorrente dentro da música eletrônica, principalmente no *Techno*, onde existe uma quebra da figura do homem e valorização da produção musical através da máquina, não só como ferramenta, mas como principal elemento. Esse fato pode ser percebido na falta de apego à figura do artista, assim como visto no Daft Punk, que segundo Weiner (ROLLINGSTONE, 2013),

Não somos performers, não somos modelos; não seria agradável para a humanidade ver nossos traços”, Homem-Christo diz, seco, “mas os robôs são empolgantes para as pessoas.

Depois de um grande hiato, em 2013, o Daft Punk lança seu quarto álbum de estúdio *Random Access Memories* (SPOTIFY, 2024) que tem influências do *disco music*, representada esteticamente por bolas de disco e pistas de dança. O disco foi um sucesso comprovado com a vitória do *Grammy* 2013 sendo o lançamento mais premiado da dupla (CINEPOP, 2024).

A dupla foi encerrada em 2021, e segundo Thomas, o motivo para a separação foi “A última coisa que eu gostaria de ser, no mundo em que vivemos, em 2023, é um robô” (TMDQA, 2024). A ironia dessa afirmação está na postura *techno* na qual a banda se portava. Daqui em diante os dois começaram a fazer projetos solos. Thomas lançou um álbum em 2023 chamado *Mythologies* e Guy-Manoel atua mais como produtor musical, produzindo para grandes nomes da música como Travis Scott (SPOTIFY, 2024).

### 3. *Human After All*

*Human After All*, lançado em 2005, é composto por 10 faixas, com uma duração de 45 minutos, sendo, portanto, o menor álbum de estúdio da dupla (SPOTIFY, 2024). O disco também teve um filme chamado *Electroma* lançado em 24 de março de 2006 (ROTTEN TOMATOES, 2024). Contudo, o mesmo não utiliza o álbum como trilha sonora assim como foi com o filme anterior *Interstella 5555*, possuindo uma trilha própria. Como dito anteriormente, *Human After All* é marcado por pouco tempo de produção e improvisação, o que é demonstrado pela quantidade de instrumentos utilizados, sendo em grande parte apenas guitarras e sintetizadores (OMELETE, 2024).

Repleto de críticas, o terceiro lançamento de estúdio aborda a individualidade humana em contraponto a uma sociedade cada vez mais robótica, o que é evidenciado no conteúdo de suas músicas, como em *Human After All* que se reafirma como ser humano individual, ou em músicas como *The Brainwasher*, *Television Rules The Nation* e *Technologic* que mostram esse lado robótico da sociedade que tenta controlar e massificar a sociedade (ELETRO VIBEZ, 2024).

No clipe de *Prime Time of Your Life*<sup>2</sup> tem-se algo que chama atenção, onde uma garota está assistindo uma televisão e todas as pessoas dos canais, das fotos em família dela mostradas nas paredes e até em pequenos *flashbacks* são esqueletos. A garota então se dirige ao espelho e começa a raspar sua pele na tentativa de se livrar de sua pele e se tornar um esqueleto e acaba no chão do banheiro, sendo socorrida por outros dois humanos que talvez sejam seus pais. Segundo Guirau & Mantovani (2014) “a morte é um tema tratado pela banda: a morte do humano, é claro; a máquina segue”.

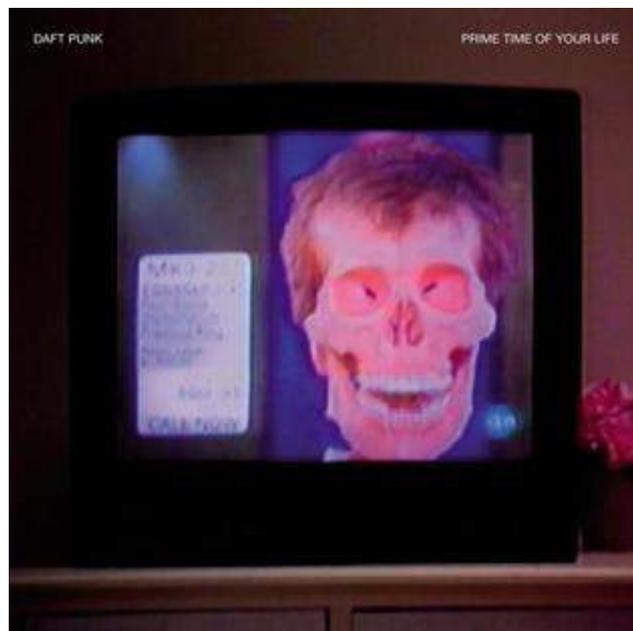


Figura1. Capa do Single *Prime Time of Your Life*, (Spotify, 2024)

Já no clipe de *Robot Rock*, dois robôs estão em um palco. Um tocando uma guitarra dupla e o outro em uma bateria, em algo que se assemelha a um show, contudo, sem espectadores. O clipe mostra várias

<sup>2</sup> Segunda Música do álbum *Human After All*

referências ao rock, como ângulos de câmera e modo de se portar dos dois, que segundo Guirau & Mantovani (2014)

A música possui apenas um acorde, com uma pequena variação que pode ser feita nas mesmas cordas. Logo, para tocá-la na guitarra, seriam necessárias apenas duas cordas, entretanto, um dos robôs tem 18 cordas em mãos. Sendo uma música que da guitarra se exija apenas *powerchords*, a presença da guitarra é meramente cenográfica, como um clichê imagético que remete ao mundo do rock.

Isso evidencia uma tentativa desses robôs a se parecerem mais com humanos através do exagero, dada a fácil execução da música, e a complexidade demonstrada no clipe, utilizando todas as 18 cordas em mãos, já uma máquina utilizaria o processo mais eficiente e simples possível.



Figura 2, Print retirado do Youtube. 2024

O filme *Electroma* de 2006 (ROTTEN TOMATOES, 2024), acompanha os temas do disco, sendo sua história sobre dois robôs em uma jornada para se tornarem humanos. O longa não possui falas, apenas uma trilha sonora composta por músicas de Chopin, Todd Rundgren, Brian Eno, Sebastien Tellier e Curtis Mayfield e silêncio em momentos cruciais. A trama acompanha um mundo habitado por robôs, onde dois rebeldes recebem rostos humanos, irritando a sociedade e se tornando uma tragédia com o fim de ambos (OMELETE, 2024).



Figura 3. Cena retirada do filme *Electroma*, 2006.



Figura 4. Cartaz promocional do Filme *Electroma*, 2006

#### 4. Semiótica

A semiótica sendo por definição inicial a ciência dos signos é, segundo Lucia Santaella & Winfried Noth,

(...) a ciência dos sistemas e dos processos signos na cultura e na natureza. Ela estuda as formas, os tipos, os sistemas de signos e os efeitos do uso dos signos, sinais, indícios, sintomas ou símbolos. Os processos em que os signos desenvolvem o seu potencial são processos de significação, comunicação e interpretação.

E que na concepção de Saussure (2006, p.80) o signo “une um conceito e uma imagem acústica”, assim externalizando o pensamento do indivíduo através de sinais, outra explicação válida é a de Peirce (2005, p. 46) que explica que um signo “é aquilo que sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém” (NOVAK & BRANDT, 2017).

Os objetos estudados por sua vez é o objeto que transmite uma mensagem, gerando um pensamento que por consequência traz outro sentido a quem observa, seguindo o exemplo do pato, diferentes signos podem se correlacionar ao mesmo objeto, podendo ser visual ou auditivo, dentro dos conceitos de verbal ou não verbal, verbais sendo a palavra escrita e por parte auditiva a pronúncia da palavra pato, já pelo lado não verbal, temos a onomatopeia do som feito pelo pato e do conceito visual do animal. (SANTAELLA, NOTH, 2021). Exemplos (ver Figura 5 (Adaptação de NOTH, 2021).):

- Verbal escrito: a palavra "pato";
- Verbal auditivo: a pronúncia da palavra "pato";
- Não verbal: a onomatopeia do som feito pelo pato ou o conceito visual do animal.

Signo			
Visual		Auditivo	
Não Verbal		Verbal	Não Verbal
Imagem	Escrito	Oral	Acústico
	<i>Pato</i>	[p <sup>h</sup> a. tu]	[kwak]

Figura 5. Tabela dos Signos. Do autor.

Essas características são conhecidas como o Significante, o material tangível do objeto, na qual existe um contato direto, mesmo sendo verbal ou não verbal. Já o Significado é toda a ideia por trás do signo, sendo o sentido abstrato e mental, que no caso do pato, é o que é o animal por definição, sendo uma ave com hábitos aquáticos (CONTER, SILVEIRA, SILVA, 2017).

Aprofundando um pouco mais, outro conceito importante é o Interpretante, esse sendo as possibilidades interpretativas do signo como demonstrado por Santaella em sua obra sua obra *Semiótica Aplicada* (2004) (SILVA, 2007, p.02).

Referimo-nos àquela que o define como efeito interpretativo produzido pelo signo na mente do intérprete. Mas, efeito interpretativo em que sentido? Só pode ser no de fazer aparecer, na referida mente, aquilo a partir do (ou em referência ao) qual a interpretação se realiza. Quer dizer, no de suscitar tal aparecimento. E, com isso, somos levados a identificar o conceito de interpretante não propriamente com tal efeito, mas com aquilo que ele produz: o aparecimento de algo na mente do intérprete, como ponto de partida do processo interpretativo.

A Figura 6 (adaptação de SHAROV, 2003) demonstra bem como funciona o interpretante, onde o objeto fumaça é correlacionado ao objeto fogo, porém isso se deve a um processo de experiências prévias com o conceito de fumaça e fogo (DA SILVA, 2007). Assim como o conceito de Codificação e Decodificação, a primeira sendo o modo na qual a mensagem será feita através do signo, seguindo o exemplo da fumaça, existem linguagens que utilizam esse meio para comunicação, já a Decodificação é o processo de compreensão da mensagem, caso o observador não possua uma bagagem, seu interpretante pode não corresponder a Codificação correta, como ao visualizar a linguagem de fumaça ele pensar apenas no objeto fogo (CARDOSO, POZZI, CURTIS, 2014). Essa Codificação segue o conceito da Denotação e Conotação, a primeira sendo o sentido literal de passar uma mensagem, como a palavra ou a forma. Já a Conotação é um sentido mais figurado e subjetivo, podendo ser aberto à interpretações, como um coração real (sentido denotativo) ou um coração feito com as mãos (sentido conotativo) (JOLY, 1996).



Figura 6. Interpretante Fumaça. Do autor

## 5. Design Editorial

O Design Editorial é um campo do design gráfico que se concentra na criação de livros, revistas, jornais e outras publicações. Envolve o manuseio eficiente de um grande volume de informações, principalmente textos e imagens, por meio de princípios de design gráfico e técnicas específicas de edição. O objetivo do Design Editorial é organizar e apresentar o conteúdo de forma clara, atraente e eficaz, facilitando a leitura e a compreensão das ideias apresentadas (GRUSZYNKI, 2015).

Em relação aos textos, a tipografia trata-se do aspecto visual da língua, sendo, portanto, elemento essencial no Design Editorial. Quem destaca essa importância é Diogo Ferreira (2019, p. 9), quando afirma que

Desde da publicação do primeiro livro tipográfico, em meados do século XV, a sociedade tem procurado a forma mais apropriada de transmitir uma mensagem através da tipografia. No campo do Design Editorial, esse estudo tem-se concentrado na procura dos melhores princípios para desenhar composições tipográficas.

Já no quesito visual do Design Editorial, as cores são elementos essenciais que contribuem na composição do projeto, aparecendo em textos, formas, materiais e texturas. A escolha e disposição das cores no conteúdo dependem das mensagens que a obra pretende transmitir e de como o consumidor irá recebê-las. As cores podem influenciar as emoções e percepções do leitor, deixando uma marca duradoura através da combinação de elementos visuais (LIMA & PEREIRA, 2019).

Para uma melhor organização dos conteúdos a serem diagramados, costuma-se a utilizar os seguintes elementos (BOGO, 2018):

- Grid: funciona como um guia para a distribuição dos elementos de maneira alinhada e organizada, sendo definido de acordo com o conteúdo.
- Composição: como os elementos vão trabalhar de maneira conjunta e organizada dentro do grid.
- Layout: é a estrutura na qual é resultado da soma do grid com a composição.

Essa organização se deve a um processo de hierarquia, na qual o elemento de maior importância para a leitura, vai se dispor no layout de maneira que será destacado, como em revistas e jornais onde o título se encontra no topo e em um tamanho maior que o restante do conteúdo (RODRIGUES, 2013).

Assim como as cores, as imagens podem enriquecer o material, principalmente no quesito de composição, sendo uma perfeita adição ao texto, onde pode demonstrar de maneira visual ao que o texto está se referindo (LIMA & PEREIRA, 2019).

Já o suporte é o meio no qual o conteúdo será disposto, sendo a parte física do design. Ao selecioná-lo, é necessário considerar o material, o formato e o tamanho. O material influencia no aspecto visual do trabalho, podendo ter texturas, brilho ou se é físico, como papel ou digital como uma tela. O formato refere-se às dimensões e proporções do suporte, como paisagem e retrato. Já o tamanho diz respeito às dimensões específicas da publicação, como A4, A3 ou 1080x1920 pixels (FENSTERSEIFER, 2012).



Figura 7. Infográfico de Design Editorial. Do autor

A maneira como o conteúdo é consumido é inerente ao fluxo de leitura, na qual refere-se à maneira como o leitor percorrerá o conteúdo, e é responsabilidade do designer definir esse percurso. O fluxo é estabelecido por meio do uso de grids e, principalmente, do processo de hierarquia visual. Quebras no fluxo de leitura podem causar desconforto para o leitor e prejudicar a eficiência na recepção do conteúdo (DE ARAUJO, MAGER, 2014).

Juntamente com o fluxo de leitura, a substância de uma publicação, incluindo o conteúdo e a disposição desse conteúdo em toda a obra, é a narrativa do produto. A narrativa do produto é a mensagem que o projeto como unidade deseja transmitir de forma coerente e envolvente (ZUGLIANI, 2020).

Além de Design Editorial de livros, revistas e jornais, os princípios e aplicações dessa área do design permeiam diversas outras mídias, como quadrinhos, posters, álbuns de fotografia, e encartes de álbuns musicais, assim como o feito neste trabalho, e são essenciais para uma maior efetividade na hora de apresentar o conteúdo para um público maior.

## 5. Resultados

O objetivo do trabalho foi fazer um redesign do álbum *Human After All*, só que utilizando um suporte diferente, que foi um encarte duplo, com um estojo para um disco de vinil. Inicialmente, para a criação da capa, foi realizado um esboço digital (Figura 9. A) no Photoshop utilizando a capa original como referência. A escolha da caveira como figura central no clipe *Prime Time of Your Life* e na capa do álbum não foi acidental. Através da semiótica, a caveira traz o tema da morte, onde a televisão se mantém, mas o humano se foi, ressaltando o nome do álbum. Além disso, a caveira é algo que todos os seres humanos têm dentro de sua cabeça, representando a ideia de que a tela quebrada age como um rosto que revela o humano por trás. A figura também traz um aspecto de terror que realça bem com os temas de controle e distopia. A tela da televisão, por sua vez, além de referenciar diretamente a tela presente na capa original, também faz referência à música *Television Rules The Nation* e representa a tecnologia e a mídia responsáveis pela distopia do álbum.



Figura 8. Capa Original do álbum

Posteriormente ao esboço inicial, foi realizado um processo de colagem (Figura 9. B). A capa original serviu de base para a colagem, e uma imagem obtida da internet foi posicionada abaixo dela. O objetivo era alinhar os elementos em seus respectivos lugares. Em seguida, foi desenhado novamente por cima para melhor adequação às mesmas. A ideia de utilizar colagem tanto nesse processo como em ilustrações posteriores, é pela conexão que esse estilo artístico tem com a publicidade, propagandas e jornais (RODRIGUES, 2024). Logo em seguida, a imagem de caveira foi retirada e pintada de branco no local (Figura 9. C), assim levando a imagem para o Illustrator e começando os processos de vetorização automática (Figura 9. D). A ideia de utilizar a vetorização automática foi para que de certa forma a máquina esteja envolvida no processo de produção da imagem, semelhante a arte pop dando um aspecto mais industrial para as ilustrações. Após retornar ao Photoshop, a imagem passou por um novo processo de pintura digital (Figura 9. E). Os cacos de vidro foram detalhados e as sujeiras deixadas pela vetorização foram limpas. Toda a saturação da imagem foi removida para dar um aspecto antigo. Agora, com apenas tons de cinza, preto e branco, na tentativa de transmitir a ideia de algo que não é necessariamente bom nem ruim, algo que não é "preto nem branco". O processo de vetorização foi utilizado novamente no Illustrator para finalizar a imagem (Figura 9. F). O emprego de degradês criou uma sensação de profundidade, com sombras e iluminação, também direcionando o olhar para a caveira. O olho da criatura brilha intensamente, enquanto a televisão emite luz embaixo e um pouco dos lados, dando à imagem um aspecto ainda mais assustador.

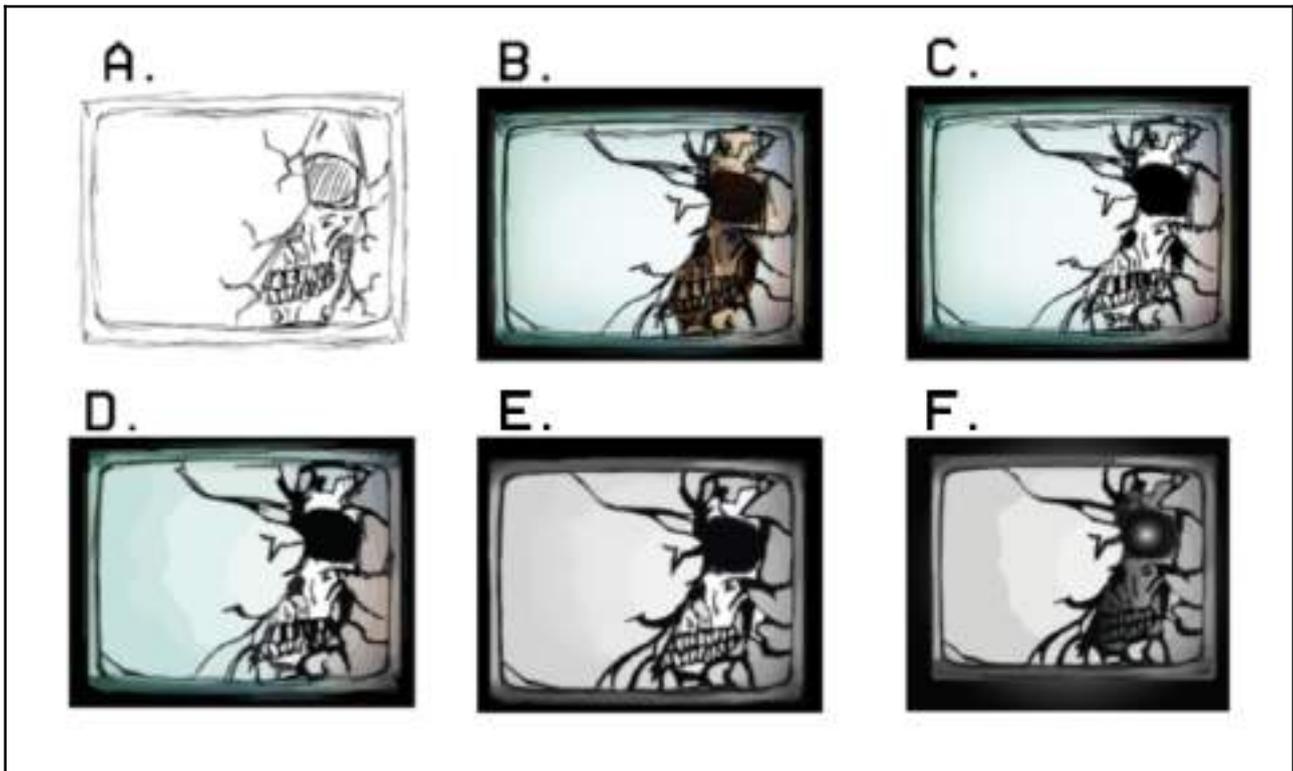


Figura 9. Desenvolvimento da ilustração da capa

Todas as imagens utilizaram processos semelhantes, inicialmente feitas como colagens, e depois passando pelo processo de vetorização automática e ajustes resultando em suas versões finais.

Os elementos escolhidos para ilustrar o álbum refletem o controle exercido sobre a sociedade, conforme expresso na música *Television Rules The Nation*.

A figura do Tio Sam (Figura 11. B) com uma televisão na cabeça simboliza diretamente essa crítica à sociedade americana, apresentando-a sob uma nova perspectiva. A repetição da figura dos olhos (Figura 11. C, G, I) reforça o conceito de vigilância constante e controle exercido pelas tecnologias sobre os indivíduos. Mesmo tecnologias mais antigas, como a televisão, ou mais recentes, como telefones e câmeras, contribuem para essa vigilância generalizada. A figura da caveira (Figura 11. F), uma referência à música *Prime Time of Your Life*, tem dentro de sua boca uma imagem representando uma tela sem sinal, simbolizando a relação entre o fim humano e o fim tecnológico. O cérebro (Figura 11. D), representando a música *The Brainwasher*, é uma fusão literal de um cérebro com uma máquina de lavar, enquanto os olhos ressaltam a ideia de um observador que consome essa lavagem cerebral. A bomba atômica e a usina (Figura 11. A, C) fazem referência a uma forma de controle mais direta, um avanço tecnológico capaz de matar e colocar medo na população. O código de barras (Figura 11. C), representa a ideia de produto, sugerindo que até mesmo uma bomba mortal pode ser um objeto que visa ao lucro. Por último, o computador com flores (Figura 11. J) saindo de sua tela é uma alegoria às músicas *Emotion* e *Make Love*, que mostram que, mesmo com toda a imposição tecnológica, os humanos ainda têm sentimentos e devem demonstrá-los para se manterem bem. A falta de cores mantém a mesma proposta da capa, mas agora são mais ligadas à tristeza, referenciando o mundo sem cores da distopia.



Figura 10. Imagem antes e depois da vetorização automática.

Letras	Imagem	Significante	Significado
A		Usina Nuclear com uma explosão saindo de seu topo	Morte, Medo do desconhecido, Avanço tecnológico, Forma de controle mais direta.
B		A figura do Tio Sam com uma televisão no lugar da cabeça	Imposição Tecnológica, crítica a sociedade americana, controle da mídia sobre as pessoas.
C		Uma bomba atômica com um olho e um código de barras	Morte, Medo do desconhecido, Avanço tecnológico, Forma de controle mais direta, Armas como produto, ser observado.

D		Cérebro com uma máquina de lavar fundida a si e olhos visualizando algo	Controle da mídia sobre as pessoas, Lavagem cerebral.
F		Caveira com a boca aberta e uma tela de sem sinal dentro de sua boca	Morte, Sem sinal, Fim de tudo
G		Televisão com um olho	Ser observado, Controle da mídia sobre as pessoas
H		Câmera de vigilância	Controle da mídia sobre as pessoas, Ser observado.
I		Telefone com um olho	Controle da mídia sobre as pessoas, Ser observado.
J		Computador com uma tela quebrada e dela saindo flores	Emoção, Vida

Figura 11. Quadro com imagens

As imagens do estojo trazem novamente o conceito de repetição e das figuras da televisão e dos olhos. A primeira imagem é mais agressiva, pois mostra o vidro quebrado. No entanto, graças ao efeito de vetorização, o olho parece mesclar-se ao vidro quebrado. Embora seja um órgão humano (olho), a imagem não parece natural, mas sim industrial, como se quisesse imitar aspectos humanos. Em relação à

diagramação, a segunda imagem usa um grid modular de 4 colunas, enquanto a primeira usa um grid de 1 coluna.



Figura 12. Parte frontal e traseira do estojo com as grids.

Para a parte interna do encarte, as ilustrações foram diagramadas utilizando um grid hierárquico, dando destaque para o Tio Sam ao centro, mas deixando todos os demais elementos encaixados para criar uma composição visualmente caótica, mas ainda sim harmônica.

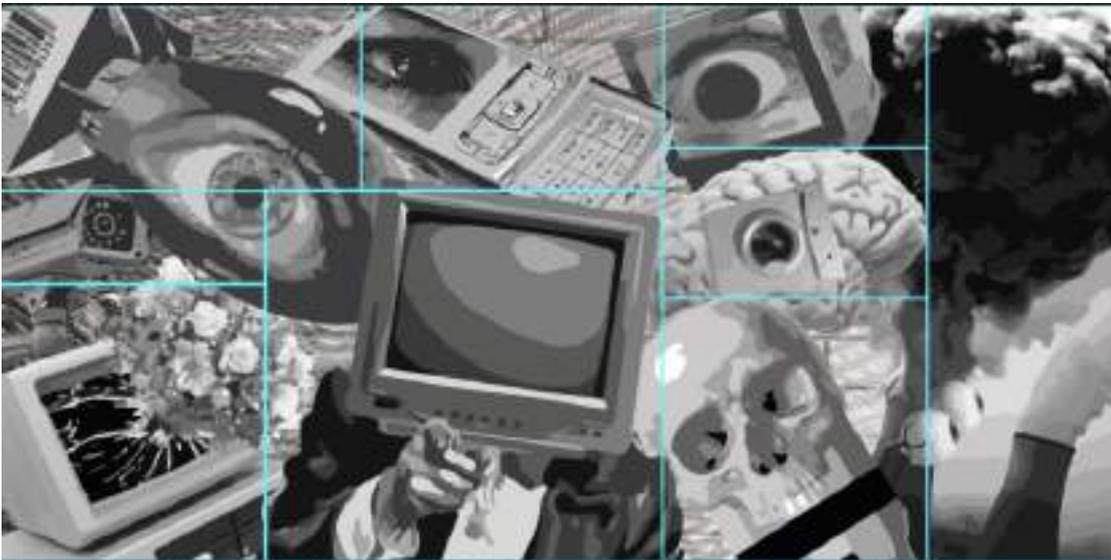


Figura 13. Parte interna do encarte com grid.

A capa do álbum apresenta o logotipo do Daft Punk no canto inferior esquerdo, assim como no álbum original. Na contracapa, foi adicionado um retângulo, como a tela de uma TV antiga simulando um ruído branco e branco de interferência, juntamente com os nomes das músicas dispostas na parte central. A tipografia “VCR OSD Mono” foi escolhida para dar a sensação de canais de televisão, e a distorção no texto simula a aparência das telas antigas, que com a interferência dificultava a leitura ou visualização da imagem. Para a diagramação da capa, foi utilizado um grid hierárquico, enquanto a contracapa apresenta um grid de 1 coluna.

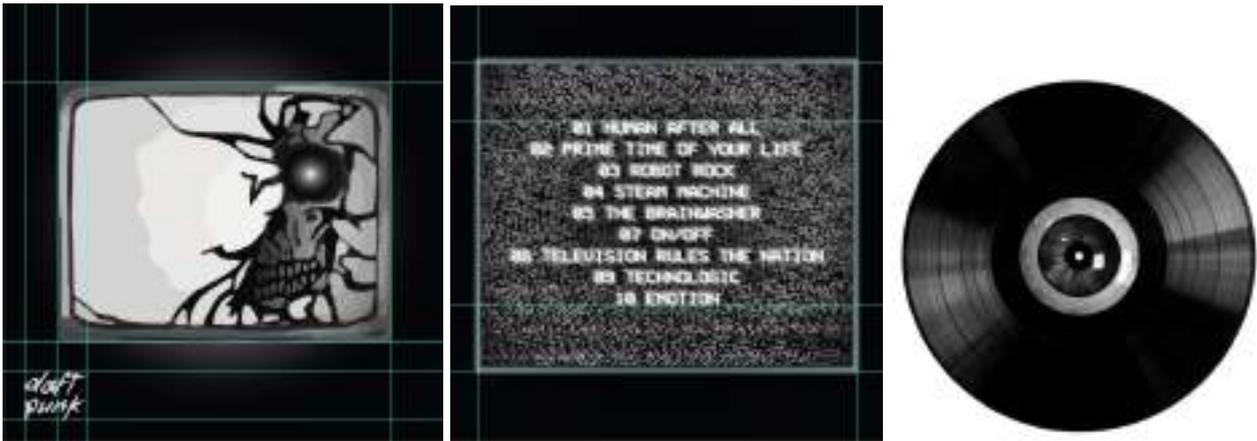


Figura 14. Capa, contra capa, rótulo e disco com as grids.

Logo após todos esses processos, visando simular como ficaria o redesign, o material produzido foi aplicado em mockups.







Figura 15. Aplicação nos Mockups

## 5. Considerações Finais

O artigo conclui que revisitar um álbum pode revelar como a experiência visual complementa e expande a experiência musical. Os princípios da semiótica podem ser utilizados para enriquecer a mensagem de um álbum, facilitando sua compreensão inicial e ganhando complexidade dependendo da interpretação do ouvinte.

O detalhamento da releitura demonstra que as decisões estéticas na produção, como cores, tipografia, elementos visuais e até o processo artístico escolhido, estão diretamente interligados à proposta das músicas, enriquecendo o valor narrativo do álbum e a conexão emocional com o consumidor.

Isso ressalta a importância do encarte em papel, que, apesar do crescimento das plataformas digitais, mantém seu valor narrativo relevante e se consagra como elemento essencial para a indústria musical e a cultura.

## 6. Referências

AFTERMA. Disponível em: <https://aftermag.com.br/conheca-os-icone-daft-punk/>. Acesso em: 26 de abril de 2024.

ANTENA1. Disponível em: <https://www.antena1.com.br/artistas/daft-punk>. Acesso em: 26 de abril de 2024.

BOGO, Marc Barreto. Design dos periódicos de Artes. ARJ–Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes, v. 5, n. 1, p. 57-66, 2018.

CARDOSO, Rafael. O design gráfico e sua história. Revista artes visuais, cultura e criação. Rio de Janeiro: Senac, p. 1-7, 2008.

CINEPOP. Disponível em: <https://cinpop.com.br/random-access-memories-os-10-anos-do-album-mais-influente-da-ultima-decada-415925/>. Acesso em: 26 de abril de 2024.

CLUBEDOVINIL. Disponível em: <https://clubedoviniluff.wordpress.com/2014/11/10/376/> . Acesso em: 26 de abril de 2024.

CONTER, Marcelo Bergamin; SILVEIRA, Márcio Telles da; SILVA, Alexandre Rocha da. Semiótica das afecções: uma abordagem epistemológica. Conjectura: filosofia e educação. Caxias do Sul, RS. Vol. 22, nesp (2017), p. 36-48, 2017.

CONTER, Marcelo Bergamin; SILVEIRA, Márcio Telles da; SILVA, Alexandre Rocha da. Semiótica das afecções: uma abordagem epistemológica. Conjectura: filosofia e educação. Caxias do Sul, RS. Vol. 22, nesp (2017), p. 36-48, 2017.

DA SILVA FARIAS, Mona Cleide Quirino et al. A semiótica da cultura nas abordagens socioculturais da organização do conhecimento: uma análise teórico-conceitual. Tese de Doutorado. Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília.

DA SILVA, José Fernandes. O interpretante como aquilo que possibilita e, ao mesmo tempo, condiciona o processo interpretativo. CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada, v. 5, n. 1, 2007.

DE ARAUJO, Genilda Oliveira; MAGER, Gabriela Botelho. LAYOUT NO EDITORIAL DIGITAL: uma releitura de conceitos clássicos de tipografia e grid para um projeto digital. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4, p. 238-249, 2014.

ELETROVIBEZ. Disponível em: <https://eletrovibez.com/bring-life-back-to-music-uma-analise-entre-a-humanizacao-nas-relacoes-e-nas-musicas-de-daft-punk-no-album-human-after-all/>. Acesso em: 26 de abril de 2024.

ELETROVIBEZ. Disponível em: <https://eletrovibez.com/bring-life-back-to-music-uma-analise-entre-a-humanizacao-nas-relacoes-e-nas-musicas-de-daft-punk-no-album-human-after-all/>. Acesso em: 16 de maio de 2024.

ETLINGER, Sarah A.; BORÉM, Fausto. Além da música: repensando Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band. Per Musi, p. 43-52, 2014.

FENSTERSEIFER, Thais Arnold. Design editorial: os livros infantis e a construção de um público-leitor. 2012.

FERREIRA, Diogo et al. Design Editorial Algorítmico. 2019. Dissertação de Mestrado.

FRAGA, Germano Arthur Werner Sathler; SIMÃO, Frederico José Magalhães. RITA LEE ATRAVÉS DA CAPA: ESTUDOS DE UMA LINGUAGEM. Caderno de Estudos em Publicidade e Jornalismo, v. 1, n. 1, 2019.

GRUSZYNSKI, Ana Claudia. Design editorial multiplataforma. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (38.: 2015 set.: Rio de Janeiro, RJ). Anais [recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. 2015.

GUIRAU, Marcelo Cizaurre; MANTOVANI, Rafael. ‘Human After All’? Daft Punk e o culto à máquina. Crítica Cultural – Critic, Palhoça, SC, v. 9, n. 1, p. 71-85, jan./jun. 2014.

JOLY, Martine. Introdução à análise da imagem. Papirus editora, 1996.

LIMA, Yasmine; PEREIRA, Carla. A capa do livro e suas cores: o papel do matiz na interpretação da mensagem. In: Anais do 9º Congresso Internacional de Design da Informação. CIDI. 2019. p. 2786-2792.

NOVAK, Franciele Isabelita Lopes; BRANDT, Celia Finck. A semiótica de Peirce e Saussure, contributos e limites para a teoria das representações semióticas de Raymond Duval e a análise da forma e conteúdo em matemática. Revista Eletrônica de Educação Matemática, v. 12, n. 2, p. 1-15, 2017.

OMELETE. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/daft-punk/especial-historia-do-daft-punk>. Acesso em: 16 de maio de 2024.

OMELETE. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/criticas/electroma-30a-mostra-internacional-de-cinema#:~:text=A%20história%20acompanha%20o%20caminho,veículos%20está%20a%20palavra%20human>. Acesso em: 16 de maio de 2024.

PEREIRA, Ana Carolina Passos Carvalhais et al. Pop art: Andy Warhol. 2011.

PEIRCE, C. S. De elementos de Lógica: a divisão dos signos. In: \_\_\_\_\_. Semiótica. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 45-61. Disponível em: <<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=forums&srcid=MTY3NjMzMjYwMzk0MDExNDkzMDYBMDMzMjEwODAzNDA2Mzk5NzM0OTYBUiFORjBQM0VSbzhKATAuMQEBdjI>>. Acesso em: 11 jan. 2017.

PUNK, Daft; BANGALTER, Thomas; DE HOMEM-CHRISTO, Guy-Manuel. Human after all. Virgin, 2005.

RODRIGUES, Elsa Filipa Reis Oliveira. Design editorial de revistas culturais: Produção e Análise Gráfica da Revista Espanhola Jot Down desenvolvida em Âmbito de Estágio Curricular. 2013. Dissertação de Mestrado. Instituto Politecnico de Leiria (Portugal).

RODRIGUES, Wallace. COLAGEM. Revista de Educação, v. 15, n. 15, p. 73-86, 2024.

ROLLINGSTONE. Disponível em: <https://rollingstone.com.br/noticia/daft-punk-os-segredos-do-duo-frances/> Acesso em: 7 de outubro de 2024.

ROTTENTOMATOES. Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/m/electroma> Acesso em 16 de maio de 2024.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica aplicada. São Paulo: Thomson, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. Introdução à semiótica. Paulus Editora, 2021.

SAUSSURE, F. Curso de linguística geral. Tradução de A. Chelini; J. P. Paes e I. Blikstein. 27. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

TMDQA!. Disponível em: <https://www.tenhomaisdiscosqueamigos.com/2023/04/05/por-que-daft-punk-acabou/>. Acesso em: 26 de abril de 2024.

ZUGLIANI, Jorge Otávio. Práticas contemporâneas em design editorial: livros independentes e experimentais. 2020.

	<b>INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA</b>
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

## Documento Digitalizado Ostensivo (Público)

### Entrega de projeto de tcc

<b>Assunto:</b>	Entrega de projeto de tcc
<b>Assinado por:</b>	Lino Finizola
<b>Tipo do Documento:</b>	Projeto
<b>Situação:</b>	Finalizado
<b>Nível de Acesso:</b>	Ostensivo (Público)
<b>Tipo do Conferência:</b>	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Yann Ferreira Finizola Lino, DISCENTE (202117010040) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDELLO, em 30/10/2024 22:13:57.

Este documento foi armazenado no SUAP em 30/10/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1295252

Código de Autenticação: b1613e766b

