

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN

A materialidade no design:
a construção de experiências afetivas no universo do Gorillaz

MATHEUS MARTINS DOS SANTOS SANTANA

GOIÂNIA
2025

MATHEUS MARTINS DO SANTOS SANTANA

A materialidade no design:

a construção de experiências afetivas no universo do Gorillaz

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Escola Politécnica e de Artes,
da Pontifícia Universidade Católica de Goiás,
como requisito para a obtenção do título de
Bacharel em Design.

Orientadora:

Profa. Dra.. Ana Paula Neres de Santana
Bandeira

GOIÂNIA

2025

MATHEUS MARTINS DOS SANTOS SANTANA

A materialidade no design:
a construção de experiências afetivas no universo do Gorillaz

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em sua forma final pela Escola Politécnica e de Artes, da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do título de Bacharel em Design, em ____/____/____.

Profa. Dra.. Ana Paula Neres de Santana Bandeira
Orientadora

Profa. Dra. Nancy de Melo
Avaliadora

Prof. Esp. João Paulo Moraes
Avaliador

GOIÂNIA

2025

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos fãs da Banda Gorillaz, que com sua imaginação e entusiasmo mantêm vivo um universo onde música, arte e ficção se encontram. Aos amantes da música, que entendem a verdade por trás das palavras de Friedrich Nietzsche *'without music, life would be a mistake'*. E, por fim, a todos os designers que, movidos pela paixão por esta área fascinante, transformam ideias em experiências visuais que inspiram e conectam.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer aos meus pais e ao meu irmãozinho, principalmente, minha gratidão pelo apoio e pela confiança que sempre tiveram em mim em todo o processo. Vocês foram essenciais em todos os momentos dessa caminhada.

À minha coordenadora, professora e orientadora Ana Bandeira, agradeço por toda ajuda, paciência e incentivo ao longo dessa jornada. Sua orientação e ensinamentos foram fundamentais para o meu crescimento acadêmico e pessoal. Sou extremamente grato pela sua parceria.

Aos professores e amigos designers que cruzaram meu caminho durante o curso, meu reconhecimento por terem me moldado em um aluno, profissional, designer e amigo melhor. Cada aprendizado compartilhado e cada experiência foram necessárias para moldar quem sou hoje.

Aos meus amigos de fora do curso, sou extremamente agradecido por toda a confiança no meu potencial, pelo apoio e até mesmo pelas sugestões que me ajudaram a fazer deste projeto o melhor trabalho possível.

E por último, mas não menos importante, ao meu amigo Sérgio, que me ajudou muito na produção de tornar os produtos físicos em realidade.

Esse momento é tão meu quanto de todos vocês. Obrigado por tudo!

without music, life would be a mistake

- Friedrich Nietzsche -

RESUMO

Este trabalho investiga como o design transforma elementos musicais em experiências visuais e táteis, tomando o universo multimídia da banda Gorillaz como objeto de estudo. A pesquisa analisa como materialidade, cor, forma, narrativa visual e comunicação multimodal contribuem para a construção de vínculos afetivos com o público. A partir desse estudo, desenvolve-se o projeto “G25: Box (I)material”, uma box colecionável comemorativa dos 25 anos da banda, composta por cards, pôsteres, itens hápticos e um diário sensorial que traduzem visualmente músicas e personagens. O trabalho evidencia o papel do design como mediador entre som, imagem e emoção, ampliando a presença estética e a experiência do fã.

Palavras-chave: Materialidade, Design Emocional, Experiência Afetiva, Gorillaz.

ABSTRACT

This work investigates how design transforms musical elements into visual and tactile experiences, taking the multimedia universe of the band Gorillaz as its object of study. The research analyzes how materiality, color, form, visual narrative, and multimodal communication contribute to the construction of emotional bonds with the audience. Based on this study, the project "G25: Box (I)material" is developed, a collectible box celebrating the band's 25th anniversary, composed of cards, posters, haptic items, and a sensory diary that visually translate songs and characters. The work highlights the role of design as a mediator between sound, image, and emotion, expanding the aesthetic presence and fan experience.

Keywords: Materiality, Emotional Design, Affective Experience, Gorillaz.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Damon Albarn	15
Figura 2: Jamie Hewlett	16
Figura 3: 2D	17
Figura 4: Murdoc	17
Figura 5: Noodle	18
Figura 6: Russel	18
Figura 7: Representação visual das cores selecionadas.....	36
Figura 8: Abecedário fonte gorillaz 1	37
Figura 9: Abecedário fonte Blowbrush	37
Figura 10: Abecedário fonte Inter Regular	37
Figura 11: Blue Note: Album Cover Art	38
Figura 12: Obra de Mico Toledo, projeto Music Philosophy	39
Figura 13: A Caixa de Baleiro - Livro em formato experimental.....	40
Figura 14: Frente do Card dos Personagens.....	41
Figura 15: Verso do Card dos Personagens	42
Figura 16: Capa e quarta capa do Diário Sonoro	43
Figura 17: Texto para indução do objetivo do Diário Sonoro.....	43
Figura 18: Frente do card a capa do álbum e verso do card o código da música no spotify.....	44
Figura 19: Frente do card a capa do álbum e verso do card o código da música no spotify.....	45
Figura 20: 3 exemplares de cds do Gorillaz.....	45
Figura 21: Arte desenvolvida para interpretação da música Punk	48
Figura 22: arte desenvolvida para interpretação da música Kids With Guns	51
Figura 23: Arte desenvolvida para interpretação da música Plastic Beach	53
Figura 24: Arte desenvolvida para interpretação da música Amarillo.....	55
Figura 25: Arte desenvolvida para interpretação da música Busted and Blue.....	58

Figura 26: Arte desenvolvida para interpretação da música Fire Flies	60
Figura 27: Arte desenvolvida para interpretação da música Pac-Man.....	64
Figura 28: Arte desenvolvida para interpretação da música Baby Queen.....	66
Figura 29: Par de páginas contidas no folheto.....	67
Figura 30: Arte interna da caixa	68
Figura 31: Arte externa da caixa	69
Figura 32: Ilustrações autorais dos membros da Banda Gorillaz	70
Figura 33: Ilustração autoral do 2-D	72
Figura 34: Ilustração autoral do Murdoc	73
Figura 35: Ilustração autoral do Noodle	74
Figura 36: Ilustração autoral do Russel	75
Figura 37: Foto da box completa com a tampa aberta	76
Figura 38: Foto conceitual da box parcialmente desfocada	77
Figura 39: Foto capa da Box	77
Figura 40: foto mostrando os produtos reais ..	78

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	12
2.	APRESENTAÇÃO DA BANDA.....	14
2.1.	Os protagonistas do projeto: Sinergia, crise e renascimento.....	14
2.2.	Os Personagens Fictícios como Símbolos de Afeto.....	16
2.3.	Evolução Sonoro-Visual da discografia.....	19
2.3.1	<i>Gorillaz</i> (2001) – Phase One: Celebrity Takedown.....	19
2.3.2	<i>Demon Days</i> (2005) – Phase Two.....	20
2.3.3	<i>Plastic Beach</i> (2010) - Phase Three.....	21
2.3.4	<i>The Fall</i> (2010) – Continuação da Phase Three.....	23
2.3.5	<i>Humanz</i> (2017) – Phase Four.....	24
2.3.6	<i>The Now Now</i> (2018).....	25
2.3.7	<i>Song Machine, Season One: Strange Timez</i> (2020).....	26
2.3.8	<i>Cracker Island</i> (2023).....	27
2.3.9	<i>The Mountain</i> (2026) – Perspectivas Futuras.....	28
3.	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	29
3.1.	O design e a materialidade na construção de experiências afetivas.....	29
3.2.	Design e Música como Linguagens Multimodais e Sinestésicas.....	30
3.3.	A Perspectiva do Design Emocional e a Corporalidade do Afeto.....	31
3.4.	Presença, Materialidade e Sentido Estético (Gumbrecht).....	32
3.5.	A Materialização da Presença Cênica e a Evolução do Show.....	32

3.5.1.	O Funcionamento Cênico nas Fases Iniciais.....	33
3.5.2.	A Experiência Holográfica no BRIT Awards 2002.....	33
3.5.3.	A Visibilidade Total e a Banda de "Carne e Osso".....	33
3.6.	A Geração de Afeto Positivo e a Percepção de <i>Status</i> (Efeitos Hedônico e Halo).....	34
4.	Metodologia do Projeto.....	34
5.	Apresentação do Produto.....	35
5.1.	O projeto “G25: Box (I)material”: materialização estratégica e afetiva. Conceito e Justificativa.....	35
5.2.	A Estrutura Formal e a Semiótica Visual: Cores e Tipografia.....	35
5.3.	O Design Gráfico como Estratégia Háptica e Conceitual: Referências Projetuais.....	37
5.3.1.	Blue Note: A Tipografia como Ritmo Visual.....	38
5.3.2.	Music Philosophy e Kiko Farkas: Sentido e Abstração.....	38
5.3.3.	A Caixa de Baleiro: Interação Háptica e Recompensa.....	40
5.4.	Componentes da Experiência (I)material.....	41
5.4.1.	Card Personagens.....	41
5.4.2.	Caderno Diário – “Diário Sonoro”.....	42
5.4.3.	Chaveiro Musical.....	44
5.4.4.	Card Trechos de Música.....	45
5.4.5.	Pôsteres A3: A Tradução Visual Sinestésica da Música.....	46
5.4.6.	Folheto A4 Dobrado: O Repositório Histórico e de Memória Sonora.....	67
5.4.7.	Embalagem.....	68

5.5.	A Colaboração Autoral e a Essência Multimídia na Configuração Visual.....	70
5.6.	A Configuração Visual dos Personagens.....	72
5.6.1.	2-D: A Fragilidade Ingênua.....	72
5.6.2.	Murdoc Niccals: O Caos Sarcástico.....	73
5.6.3.	Noodle: A Força Misteriosa.....	74
5.6.4.	Russel Hobbs: A Consciência Espiritual.....	75
5.7.	Produto Finalizado.....	75
6.	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
7.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	80

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho se justifica pela relevância de investigar como o design pode assumir um caráter material e afetivo, atuando como mediador entre música e experiência estética. O Gorillaz, enquanto banda multimídia, constitui um objeto de estudo singular por integrar elementos sonoros, visuais e narrativos em sua produção artística. Ao explorar a materialidade do design como suporte para a representação gráfica da música, busca-se compreender como a experiência musical pode ser ressignificada em produtos visuais tangíveis, despertando conexões emocionais e perceptivas. Além disso, o projeto contribui para a área do design ao propor um diálogo entre som e imagem, apresentando possibilidades criativas e inovadoras para a construção de narrativas visuais aplicadas à música.

Objetivos:

Geral:

Investigar a materialidade do design como experiência afetiva na obra da banda Gorillaz, traduzindo a linguagem musical em produções gráficas que articulem som, imagem e emoção.

Específicos:

- Analisar a trajetória da banda Gorillaz, considerando sua identidade visual e a relação entre música e arte gráfica.
- Explorar conceitos de materialidade e experiência afetiva no design, relacionando-os à música como expressão multimodal.
- Explorar processos criativos que traduzam elementos musicais em produções visuais (pôsteres/cartazes).
- Refletir sobre como a representação gráfica pode potencializar a compreensão e a experiência da música.
- Desenvolver peças gráficas autorais que expressem, visualmente, significados extraídos das músicas selecionadas.

Justificativa

O panorama da cultura pop e da música contemporânea, marcado pela incessante busca por inovações e pela hibridização midiática, viu surgir em 1998 um projeto de vanguarda: Gorillaz. Esta banda virtual britânica configura-se como um empreendimento multimídia concebido para combinar música, arte e animação através de personagens fictícios. A fundação deste grupo singular deve-se à colaboração entre o músico Damon Albarn, ex-líder do Blur, e o artista visual Jamie Hewlett, co-criador da série de banda desenhada *Tank Girl*.

A ideia para o Gorillaz nasceu da observação da cultura pop e da televisão (MTV), onde os criadores notaram o modelo padronizado de produção de videocliques. A proposta era criar algo "diferente e único" que contrastasse com esse padrão. Assim, Albarn e Hewlett estabeleceram um processo criativo sinérgico: Albarn encarregou-se de "fazer uma melodia", enquanto Hewlett se dedicaria a "desenhar alguns personagens", unindo o som e a imagem.

A relevância do Gorillaz para o estudo da materialidade no design reside na sua capacidade de construir experiências afetivas complexas mesmo na ausência de músicos fisicamente presentes. O detalhamento de cada personagem animado — 2-D, Murdoc Niccals, Noodle e Russel Hobbs — a consistência de suas histórias e a evolução de seus visuais geraram uma expectativa e conexão emocional intensa com o público. Hewlett demonstrou que o design pode substituir a presença física do artista e, ainda assim, gerar uma profunda conexão emocional, atuando como parte essencial da essência criativa da música contemporânea.

O presente trabalho visa analisar a estrutura criativa do Gorillaz, detalhando as funções de Damon Albarn e Jamie Hewlett e examinando a evolução sonora, conceitual e visual de sua discografia, desde o álbum de estreia em 2001 até os lançamentos mais recentes.

Como o trabalho foi dividido

Esse trabalho foi dividido em 7 capítulos, no capítulo 1 que tem como título "Introdução", foi apresentado brevemente sobre a proposta do projeto, o objetivo geral, os específicos e a justificativa. Já no capítulo 2 que tem como título

“Apresentação da Banda Gorillaz”, foi apresentado a contextualização da banda, quem são os criadores, como surgiu, os personagens, os álbuns. No capítulo 3 intitulado como “Fundamentação Teórica”, foi apresentado o estudo que explorou a materialidade do design e a experiência afetiva através das teorias de Norman, Damásio e Gumbrecht, analisando como a banda virtual Gorillaz constrói engajamento pela escrita visual. O capítulo 4, intitulado como “Metodologia do Projeto” foi apresentado a metodologia utilizada, que envolveu revisão teórica, análise da estética do Gorillaz e estudo de referências de design. A partir disso, definiu-se o conceito da caixa comemorativa e foram criados os artefatos. No capítulo 5, chamado de “Apresentação do Projeto” foram expostos os produtos desenvolvidos, o processo de criação de cada um deles e as explicações referentes aos objetos finalizados. O capítulo 6 foi intitulado como “Considerações Finais” e confirma se os objetivos foram alcançados; sintetiza os principais resultados encontrados; destaca as contribuições do estudo para a área pesquisada e aponta o limite do trabalho. Por fim, o último capítulo

2. APRESENTAÇÃO DA BANDA

2.1 Os protagonistas do projeto: Sinergia, crise e renascimento

O sucesso do Gorillaz está ancorado na complementaridade dos seus dois fundadores, que juntos representam a intersecção entre som e imagem.:

- **Damon Albarn: O Ecletismo Sonoro e a Necessidade de Renascimento**
É um músico, cantor, compositor e produtor musical britânico. Sua notoriedade anterior foi estabelecida como líder e vocalista do Blur, uma das bandas mais emblemáticas do movimento Britpop nos anos 90. Desde jovem, Albarn demonstrou interesse pela composição e tocava instrumentos como guitarra, piano e violino.



Figura 1: Damon Albarn

Fonte: [Damon Albarn Discography: Vinyl, CDs, & More | Discogs](#)

O projeto Gorillaz, criado em 1998, surgiu em um momento de turbulência pessoal e profissional para Albarn, marcado por problemas no Blur (onde a relação dos integrantes era descrita como a de "sócios em uma empresa"), o término de um relacionamento, questões com drogas e o nascimento de um filho em 1999. Albarn expressou que, nesse contexto, o Gorillaz representou uma necessidade de renascimento na música, sendo uma criação "realmente maravilhosa e espontânea".

Enquanto membro "real" permanente e guia criativo do Gorillaz, Albarn aplica seu ecletismo musical, misturando e explorando diversos gêneros, como *rock alternativo*, *hip-hop*, *eletrônica*, *trip hop*, *dub*, *reggae*, *pop*, *art pop* e *world music*. Essa diversidade sonora, combinada com a utilização de convidados e produtores variados, garante que a banda "jamais soaria 100% igual nos álbuns". Devido à sua contribuição à música, Albarn foi nomeado Oficial da Ordem do Império Britânico (OBE) em 2016 e classificado pelo *The Daily Telegraph* como um dos indivíduos mais poderosos da cultura britânica em 2008.

- Jamie Hewlett: O Design como Essência Criativa
É o designer e autor de quadrinhos inglês que é co-responsável pelos

videoclipes e projetos gráficos do Gorillaz. Ele utiliza influências visuais de quadrinhos, animação, *cartoons* americanos, arte pop e cultura gráfica.



Figura 2: Jamie Hewlett

Fonte: [Jamie Hewlett | Gorillaz Wiki | Fandom](#)

O papel de Hewlett é essencial para a materialidade no design do projeto, pois ele não apenas cria as artes visuais, mas constrói os personagens, os universos e as narrativas visuais. O sucesso desse universo ficcional foi tal que, por muitos anos, o público se engajou intensamente com os personagens e suas histórias, sem se importar ou procurar saber quem eram os criadores por trás do projeto.

Hewlett provou que o design é fundamental na música contemporânea, não apenas como apoio, mas como parte da essência criativa. Seu trabalho como designer e co-autor da experiência musical foi reconhecido em 2006, quando ele venceu o prêmio *Designer of the Year* do Design Museum de Londres. Naquele mesmo ano, Hewlett e Albarn venceram conjuntamente o prêmio "Compositor do Ano" do prêmio Ivor Novello.

2.2. Os Personagens Fictícios como Símbolos de Afeto

A construção dos quatro membros fictícios da banda é um mecanismo primário para a construção de experiências afetivas, visto que cada um possui uma personalidade, um símbolo visual e uma função emocional específicos:

1. **2-D (Vocal e Teclados):** Possui uma personalidade ingênua, introspectiva e melancólica, representando a sensibilidade e a confusão diante do mundo moderno. Simbolicamente, é a face humana da banda, refletindo a fragilidade e o lado sonhador do som do Gorillaz, despertando empatia e funcionando como um espelho emocional para o público.



Figura 3: 2-D

Fonte: [Jamie Hewlett | Gorillaz Wiki | Fandom](#)

2. **Murdoc Niccals (Baixo):** É caracterizado por ser arrogante, sarcástico e manipulador, embora também seja genial e carismático, encarnando o arquétipo do "anti-herói rockstar". Visualmente, ele representa o "lado sombrio" do Gorillaz, simbolizando o ego e o caos criativo, gerando fascínio e repulsa e mantendo a energia e o conflito do grupo.



Figura 4: Murdoc

Fonte: [Murdoc | Wiki Gorillaz | Fandom](#)

3. **Noodle (Guitarra):** Possui uma personalidade misteriosa, inteligente e independente, mesclando inocência e força. Simboliza a juventude, a globalização e a fusão cultural, sendo o elo entre o humano e o digital. Desperta admiração e empatia, representando a nova geração criativa.



Figura 5: Noodle

Fonte: [Noodle | Gorillaz Wiki | Fandom](#)

4. **Russel Hobbs (Bateria):** É sério, reservado e espiritualizado, com um passado traumático (possuído por espíritos de amigos mortos). Representa a consciência rítmica e espiritual da banda, transmitindo profundidade e estabilidade, e simbolizando o peso da história e da cultura negra na música.



Figura 6: Russel

Fonte: [Russel Hobbs | Gorillaz Wiki | Fandom](#)

2.3. EVOLUÇÃO SONORO-VISUAL DA DISCOGRAFIA

A discografia do Gorillaz é estruturada em "Fases", onde cada álbum representa uma evolução sonora e conceitual, sempre acompanhada por uma mudança estética em seus personagens.

2.3.1 *Gorillaz* (2001) – Phase One: Celebrity Takedown

O álbum de estreia, lançado em 26 de março de 2001, foi um divisor de águas na música mundial.

Estilo Musical e Inovações: O disco apresentou uma fusão de *rock alternativo*, *trip-hop*, *hip-hop*, *dub/reggae*, com batidas eletrônicas suaves e vocais atmosféricos. A sonoridade explorou a alienação urbana e a cultura do século XXI. A faixa "Clint Eastwood" estabeleceu o grupo com sua mistura de estilos e a participação de Del the Funky Homosapien. "Tomorrow Comes Today" introduziu a melancolia, e "19-2000" (com a participação de Miho Hatori) refletiu sobre a passagem do século. A faixa final, "M1 A1", era a mais pesada musicalmente do repertório.

Evolução Visual e Conceitual: Esta foi a Fase Um, denominada *Celebrity Takedown*. O visual inicial era mais simples, caracterizado por cores planas, contornos fortes e uma estética de *cartoon*/arte de quadrinhos. O lançamento do EP *Tomorrow Comes Today* foi um choque para o público devido ao seu afastamento do padrão da música da época, gerando o burburinho necessário para o lançamento do álbum.

Tracklist:

1. Re-Hash
2. 5/4
3. Tomorrow Comes Today
4. New Genious (Brother)
5. Clint Eastwood (feat Del the Funky Homosapien)
6. Man Research (Clapper)

7. Punk
8. Sound Check (Gravity)
9. Double Bass
10. Rock the House (feat Del the Funky Homosapien)
11. 19-2000 (feat. Miho Hatori, Tina Weymouth)
12. Latin Simone (Qué Pasa Contigo) (feat Ibrahim Ferrer)
13. Starshine
14. Slow Country
15. M1 A1 (Albarn/John Harrison)

2.3.2 *Demon Days* (2005) – Phase Two

Demon Days é considerado um álbum chave para a consolidação da identidade musical do Gorillaz.

Estilo Musical e Inovações: O álbum possui uma atmosfera mais sombria e reflexiva do que seu antecessor, com uma produção mais densa e complexa. Abordou explicitamente temas políticos (principalmente após o 11 de Setembro), guerra, consumismo e saúde mental, sendo descrito por Damon Albarn como uma alegoria do "mundo em um estado de noite". A sonoridade mistura *rock alternativo*, *hip hop*, *reggae*, *punk rock*, *dance-pop* e *trip hop*. O álbum catapultou a banda ao sucesso, garantindo um Grammy por Melhor Colaboração Pop em 2006 com o *single* "Feel Good Inc." (com De La Soul). O disco alcançou o Top 10 nos EUA e o primeiro lugar no Reino Unido.

Evolução Visual e Conceitual: A Fase Dois apresentou um visual mais maduro e complexo, com uma paleta de cores mais sóbria, texturas e sombras. A estética gráfica evoluiu de algo semelhante a um "brinquedo/cartoon" para um trabalho artístico mais profundo, estabelecendo o grupo como um projeto sério e merecedor de atenção crítica.

Tracklist:

1. Intro
2. Last Living Souls
3. Kids with Guns (feat. Neneh Cherry)
4. O Green World
5. Dirty Harry (feat. Bootie Brown)
6. Feel Good Inc. (feat. De La Soul)
7. El Mañana
8. Every Planet We Reach Is Dead
9. November Has Come (feat MF Doom)
10. All Alone (feat Martina Topley-Bird, Roots Manuva)
11. White Light
12. Dare (feat Roses Gabor, Shaun Ryder)
13. Fire Coming Out of the Monkey's Head
14. Don't Get Lost in Heaven
15. Demon Days

2.3.3 *Plastic Beach* (2010) – Phase Three

Estilo Musical e Inovações: *Plastic Beach* representou o projeto mais ambicioso do grupo até aquele momento. O conceito central é ambiental e ecológico, utilizando a metáfora da "ilha plástica" para refletir sobre desperdício, poluição e consumismo. A sonoridade é extremamente colaborativa, integrando *eletrônico*, *pop alternativo*, *hip-hop*, *funk*, *soul* e elementos orquestrais (como a sinfonia ViVA e a Orquestra Nacional Libanesa). Albarn buscou conectar a sensibilidade pop com a "melancolia

essencial de comprar um alimento pronto em várias embalagens de plástico". O álbum transformou o Gorillaz de uma banda para um projeto realmente multimídia.

Evolução Visual e Conceitual: A Fase Três trouxe um visual exótico, com cores mais vibrantes e cenários fictícios elaborados. Conceitualmente, os personagens "envelhecem", e o trabalho visual demonstra um refinamento maior. Hewlett mencionou estar cansado de desenhar os personagens, mas os adaptaria para estarem "um pouquinho mais velhos".

Tracklist:

1. Orchestral Intro (feat Sinfonia ViVA)
2. Welcome to the World of the Plastic Beach (feat Snoop Doog, Hypnotic Brass Ensemble)
3. White Flag (feat Kano, Bashy, Orquestra Nacional Libanesa para Música Árabe Oriental)
4. Rhinestone Eyes
5. Stylo (feat Bobby Womack, Mos Def)
6. Superfast Jellyfish (feat Gruff Rhys, De La Soul)
7. Empire Ants (feat Little Dragon)
8. Glitter Freeze (feat Mark E. Smith)
9. Some Kind of Nature (feat Lou Reed)
10. On Melancholy Hill
11. Broken
12. Sweepstakes (feat Mos Def, Hypnotic Brass Ensemble)
13. Plastic Beach (feat Mick Jones, Paul Simonon)
14. To Binge (feat Little Dragon)

15. Cloud of Unknowing (feat Bobby Womack, sinfonia ViVA)

16. Pirate Jet

2.3.4 *The Fall* (2010) – Continuação da Phase Three

Estilo Musical e Inovações: Lançado no mesmo ano de *Plastic Beach*, *The Fall* é o álbum mais minimalista e experimental do catálogo. Foi majoritariamente gravado em um iPad durante a turnê *Plastic Beach*, o que resultou em um som mais *lo-fi*, *eletrônico ambiente* e menos polido. Albarn gravou cada música em apenas um dia, concebendo o álbum como um "diário de sua experiência na América". Apresenta poucos artistas convidados.

Evolução Visual e Conceitual: O álbum reflete a melancolia e a reflexão sobre a vida em constante movimento. O visual, embora pertencente à Fase Três, é mais imediato e menos ornamentado, contrastando com a grandiosidade de *Plastic Beach*.

Tracklist:

1. Phoner to Arizona
2. Revolving Doors
3. Hillbily Man
4. Detroit
5. Shy-Town
6. Little Pink Plastic Bags
7. The Joplin Spider
8. The Parish of Space Dust
9. The Snake in Dallas
10. Amarillo

11. The Speak It Mountains
12. Aspen Forest
13. Bobby in Phoenix (feat Bobby Womack)
14. California and the Slipping of the Sun
15. Seattle Yodel

2.3.5 *Humanz* (2017) – Phase Four

Após um hiato de seis anos, o Gorillaz retornou com este álbum.

Estilo Musical e Inovações: *Humanz* caracterizou-se pela extensa lista de colaboradores e pelo volume massivo de faixas (26 na versão *deluxe*). O álbum abraça uma "sensibilidade hip-hop/R&B urbana de som moderno" e incorpora *pop*, *EDM*, e *house*. Os temas são altamente políticos, inspirados nas eleições americanas de 2016. Albarn definiu o álbum como a trilha sonora de "uma festa para o fim do mundo".

Evolução Visual e Conceitual: A Fase Quatro foi marcada por um visual dramático e campanhas digitais fortes, com um estilo de "grande produção" e mais camadas na arte digital. Apesar das críticas de que a abundância de convidados resultou em uma presença reduzida de Albarn, o disco foi elogiado por seu tom enérgico e temas políticos. Foi nomeado ao Grammy de Melhor Álbum de Música Alternativa.

Tracklist (Standard edition):

1. Intro: I Switched My Robot Off
2. Ascension (feat Vince Staples)
3. Strobelite (feat Peven Everett)
4. Saturn Barz (feat Popcaan)
5. Momentz (feat De La Soul, Kelvin Mercer)
6. Interlude: The Non-Conformist Oath

7. Submission (feat Danny Brown, Kelela)
8. Charger (feat Grace Jones)
9. Interlude: Elevator Going Up
10. Andromeda (feat D.R.A.M.)
11. Busted and Blue
12. Interlude: Talk Radio
13. Carnival (feat Anthony Hamilton)
14. Let Me Out" (feat Mavis Staples, Pusha T)
15. Interlude: Penthouse
16. Sex Murder Party (feat Jamie Principle, Zebra Katz)
17. She's My Collar (feat Kali Uchis)
18. Interlude: The Elephant
19. Hallelujah Money (feat Benjamin Clementine)
20. We Got the Power (feat Jehnnny Beth)

2.3.6 *The Now Now* (2018)

Lançado apenas um ano após *Humanz*, este álbum foi motivado pela necessidade de **aumentar o repertório** para a turnê mundial da banda.

Estilo Musical e Inovações: Este trabalho é mais pessoal e introspectivo em comparação com seu antecessor. Com menos colaboradores e um som mais limpo, predominam *synthpop*, *pop eletrônico* e *funk*. Os temas centrais envolvem vulnerabilidade, solidão, amor e autodescoberta. A abordagem simplista do álbum o tornou o "LP mais coerente da banda até hoje", sendo elogiado pela sua simplicidade lírica e musical.

Evolução Visual e Conceitual: O visual manteve a linha da Fase Quatro, mas com uma estética mais simples e menos carregada, focada nos personagens.

Tracklist:

1. Humility (feat George Benson)
2. Tranz
3. Hollywood (feat Snoop Dogg, Jamie Principle)
4. Kansas
5. Sorcererz
6. Idaho
7. Lake Zurich
8. Magic City
9. Fire Flies
10. One Percent
11. Souk Eye

2.3.7 Song Machine, Season One: Strange Timez (2020)

Este álbum marcou a entrada da banda na década de 2020 com um formato inovador.

Estilo Musical e Inovações: O projeto foi lançado como uma série de "episódios" (singles mensais). Apresenta uma mistura eclética de gêneros, incluindo *rock alternativo*, *hip hop*, *música eletrônica*, *indie rock*, *pop psicodélico* e *reggae*. As faixas, criadas em meio à pandemia de COVID-19, abordaram o isolamento e a busca por conexão. O álbum destacou-se pela presença de convidados lendários como Elton John, Robert Smith e Peter Hook.

Evolução Visual e Conceitual: A narrativa visual girou em torno dos "episódios", fortalecendo o universo ficcional com campanhas digitais e *trailers*. O grande mérito conceitual está na forma como cada faixa é tratada como um universo visual e sonoro à parte.

Tracklist (Standard edition):

1. Strange Timez (feat Robert Smith)
2. The Valley of the Pagans (feat Beck)
3. The Lost Chord (feat Lee John)
4. Pac-Man (feat Schoolboy Q)
5. Chalk Tablet Towers (feat St. Vincent)
6. The Pink Phantom (feat Elton John, 6lack)
7. Aries (feat Peter Hook, Georgia)
8. Friday 13th (feat Octavian)
9. Dead Butterflies (feat Kano, Roxani Arias)
10. Désolé (feat Fatoumata Diawara) - Extended version
11. Momentary Bliss (feat Slowthai, SOFT PLAY)

2.3.8 *Cracker Island* (2023)

Estilo Musical e Inovações: Considerado o álbum mais *pop* e direto da história do grupo. A sonoridade combina *pop*, *synth-pop* e *funk*. O álbum explora temas contemporâneos como a sociedade de cultos, o fanatismo e a desinformação em um mundo conectado, porém isolado. Apresenta colaborações como Bad Bunny e Stevie Nicks. O disco foi um sucesso comercial, alcançando o primeiro lugar no UK Albums Chart e sendo nomeado ao Grammy Awards como Melhor Álbum de Música Alternativa.

Evolução Visual e Conceitual: O visual acompanha uma estética moderna de alta qualidade gráfica, com identidade visual atualizada e narrativa visual integrada nas campanhas.

Tracklist:

1. Cracker Island (feat Thundercat)
2. Oil (feat Stevie Nicks)
3. The Tired Influencer
4. Silent Running (feat Adeleye Omotayo)
5. New Gold (feat Tame Impala, Bootie Brown)
6. Baby Queen
7. Tarantula
8. Tormenta (feat Bad Bunny)
9. Skinny Ape
10. Possession Island (feat Beck)

2.3.9 *The Mountain* (2026) – Perspectivas Futuras

O nono álbum de estúdio, previsto para 2026, é descrito como uma "mudança de paradigma".

Estilo Musical e Inovações: O projeto prevê um escopo global, com gravações em múltiplos idiomas, incluindo árabe, hindi, espanhol e iorubá, e diversas locações. O álbum incluirá participações póstumas de artistas que já haviam colaborado com a banda.

Evolução Visual e Conceitual: O visual esperado refletirá esse contexto grandioso e experimental.

Tracklist:

1. The Mountain (feat Dennis Hopper, Ajay Prasanna, Anoushka Shankar, Amaan Ali Bangash, Ayaan Ali Bangash)
2. The Moon Cave (feat Asha Puthli, Bobby Womack, Dave Jolicoeur, Jalen N'Gonda, Black Thought)
3. The Happy Dictator (feat Sparks)
4. The Hardest Thing (feat Tony Allen)
5. Orange County (feat Bizarrap, Kara Jackson, Anoushka Shankar)
6. The God of Lying (feat Idles)
7. The Empty Dream Machine (feat Black Thought, Johnny Marr, Anoushka Shankar)
8. The Manifesto (feat Trueno, Proof)
9. The Plastic Guru (feat Johnny Marr, Anoushka Shankar)
10. Delirium (feat Mark E. Smith)
11. Damascus (feat Omar Souleyman e Yasiin Bey)
12. The Shadowy Light (feat Asha Bhosle, Gruff Rhys, Ajay Prasanna, Amaan Ali Bangash)
13. Casablanca (feat Paul Simonon, Johnny Marr)
14. The Sweet Prince (feat Ajay Prasanna, Johnny Mar, Anoushka Shankar)

3. Fundamentação Teórica

3.1 O design e a materialidade na construção de experiências afetivas

A análise da discografia do Gorillaz estabeleceu que a banda transcende a mera função musical, utilizando o design como um componente estrutural para a materialização da sua identidade. Para elucidar como um projeto intrinsecamente virtual consegue engendrar uma conexão afetiva tão profunda e duradoura com seu

público, é fundamental aprofundar as discussões sobre a interação humano-objeto e a materialidade no campo teórico do design.

3.2 Design e Música como Linguagens Multimodais e Sinestésicas

O Gorillaz é um exemplo proeminente de comunicação multimodal, definida como o uso integrado de diferentes modos de comunicação, como voz, imagem, texto e gestos, para transmitir uma mensagem de forma mais rica e eficaz. Em um cenário cada vez mais complexo e diversificado, dominar a comunicação multimodal é fundamental, pois o público retém mais informações quando apresentado a estímulos variados e complementares.

No contexto do Gorillaz, a colaboração entre a composição sonora (Damon Albarn) e a narrativa visual (Jamie Hewlett) estabelece uma comunicação sinérgica na qual o design atua como tradutor da música no silêncio. A história da arte demonstra que artistas, desde a antiguidade, buscam traduzir o som em cor, o ritmo em forma e a emoção em imagem. Essa busca por tradução sensorial está ligada ao conceito de sinestesia, uma condição neurológica que inspira muitos artistas a misturar sentidos, como "ver sons" em cores ou formas.

A abordagem de Hewlett, que busca inspiração em quadrinhos, animação e arte pop, visa apresentar elementos visuais que acrescentem à história contada tanto quanto as palavras que ali estão. Este investimento no que se denomina *visual writing* (escrita visual) garante que os elementos visuais não tenham apenas uma finalidade decorativa, mas sejam uma chave para a leitura da obra. O entrelaçamento entre escrita e visualidade é tão profundo que torna-se impossível separar os dois elementos sem que haja grandes perdas. Essa integração reflete a crença de artistas como Wassily Kandinsky que, como pioneiro da arte abstrata, buscava traduzir os timbres em cores e o ritmo em formas, permitindo que "o olhar podia escutar".

O design, ao conferir uma materialidade tangível à música virtual, reforça o argumento de que a arte, em todas as suas formas, é uma linguagem universal que transcende a audição, buscando uma experiência mais intensa, completa e emocionante.

3.3 A Perspectiva do Design Emocional e a Corporalidade do Afeto

Para compreender como o design do Gorillaz gera afeto, é necessário analisar a interação humano-objeto através do design emocional de Donald Norman. Norman (2008) investiga como o design influencia o gosto ou a rejeição a um produto, argumentando que o lado emocional pode ser mais decisivo para o sucesso de um produto do que seus elementos práticos.

Norman distingue o afeto (a parte subconsciente do comportamento que julga o ambiente) da emoção (a experiência consciente do afeto, que atribui uma causa a ele). Essa relação é processada em três níveis cerebrais interligados:

1. **Nível Visceral:** É a camada automática, pré-programada e anterior ao pensamento, onde a aparência, o toque e a sensação do produto formam as primeiras impressões. No Gorillaz, o impacto visceral é ativado pela iconografia e pelas cores vibrantes criadas por Jamie Hewlett, desencadeando reações instantâneas de fascínio e reconhecimento.
2. **Nível Comportamental:** Foca no uso, experiência, função e usabilidade. Um produto que recompensa o usuário e proporciona diversão resulta na geração de afeto positivo. A interação lúdica e imersiva com os produtos e as campanhas visuais da banda manifestam esse nível.
3. **Nível Reflexivo:** Engloba a consciência e os níveis mais altos de sentimentos, emoções e cognição, onde o impacto pleno do pensamento e da emoção é experimentado. É neste estágio que o público, ao associar memórias, significados e sentimentos ao universo da banda, transforma o consumo em uma experiência afetiva duradoura.

A importância da dimensão física nesse processo é corroborada pelos estudos de António Damásio (2004). Damásio define a emoção como a parte pública do processo, ocorrendo no "teatro do corpo" (nível visceral), e o sentimento como a parte privada, o processamento reflexivo dessa emoção, que ocorre no "teatro da mente". Para Damásio, a essência dos sentimentos reside nos pensamentos sobre o corpo reagindo a objetos e situações. Visto que "uma parte enorme do cérebro é ocupada pelos sistemas sensoriais", a dimensão corporal atua como o substrato

imediatos dos sentimentos. Ao explorar a materialidade visual (cores, formas, animações), o Gorillaz mobiliza os sentidos e o corpo, transformando a reação corporal (emoção) em processamento mental (sentimento), o que é vital para a geração de afeto.

3.4 Presença, Materialidade e Sentido Estético (Gumbrecht)

A materialidade do design no Gorillaz pode ser aprofundada pelo conceito de produção de presença de Hans Ulrich Gumbrecht (2010), que busca discutir o abandono da relação com o mundo fundada na presença em detrimento da saturação da interpretação e do sentido (*cogito*).

Gumbrecht define materialidade como "fenômenos e condições que contribuem para a produção de sentido, sem serem, eles mesmos, sentido". A presença exige algo físico ou tangível. A produção de presença designa os processos que intensificam o impacto de objetos presentes sobre o corpo humano.

Embora o Gorillaz seja virtual, a materialidade se manifesta na tangibilidade da comunicação, como a tipografia, o ritmo da linguagem visual e o design dos produtos físicos (álbuns, *merchandising*). O projeto convida o público a experimentar o objeto estético através de uma relação fundada na presença e na intensidade. O valor da experiência estética reside justamente na intensidade e no contraste com um mundo cotidiano que está saturado de sentidos.

A experiência estética deve oscilar entre os efeitos de presença e os efeitos de sentido, sendo esta tensão que desestabiliza o objeto estético. A defesa é de que, em vez de se perguntar o que algo significa, o indivíduo se permita simplesmente experienciar o objeto de experiência estética como uma possibilidade de sentir a presença. Ao investir na materialidade virtual e tangível, o design de Jamie Hewlett busca promover esse "retorno ao toque" (como menciona Gumbrecht), diluindo a fronteira entre as funções corporais e as atividades intelectuais, e permitindo que o público experimente sensações que se unem à intelectualidade, criando uma troca de afetos.

3.5 A Materialização da Presença Cênica e a Evolução do Show

O projeto Gorillaz representa um caso singular de evolução da presença cênica, movendo-se de uma completa invisibilidade dos artistas reais para uma apresentação convencional.

3.5.1 O Funcionamento Cênico nas Fases Iniciais

Nos shows da Fase Um (correspondente ao álbum de estreia *Gorillaz*), a banda performava as músicas atrás de um telão que exibia animações dos integrantes virtuais. Esse formato impedia a identificação dos músicos reais que atuavam. Damon Albarn defendia essa prática, alegando que o Gorillaz não era um projeto sobre celebridades, mas sobre a música e sua identidade própria. A partir do álbum *Demon Days* (Fase Dois), houve uma pequena alteração: o grupo passou a se apresentar à frente do palco, mas a iluminação era mantida escura, dificultando a identificação dos músicos, exceto para os artistas convidados, que recebiam os holofotes.

3.5.2 A Experiência Holográfica no BRIT Awards 2002

Um momento crucial de experimentação tecnológica ocorreu em 2002, durante a performance de "Clint Eastwood" no BRIT Awards. O Gorillaz correu o risco de entrar para a história ao apresentar a faixa utilizando vídeo holográfico em 3D. A apresentação, que contava com um *rapper* ao vivo ao lado dos avatares animados, marcou um esforço pioneiro no design de palco. No entanto, a tecnologia era instável, muito cara e delicada, o que resultava em performances com som baixo e diversos problemas técnicos. Devido a esses fatores, o uso dos hologramas em vídeo foi abandonado pouco tempo depois, levando à configuração cênica atual.

3.5.3 A Visibilidade Total e a Banda de "Carne e Osso"

A materialização total da presença cênica ocorreu a partir do álbum *Plastic Beach* (Fase Três, 2010). O Gorillaz passou a se apresentar de maneira totalmente convencional, com os músicos reais se apresentando às vistas do público. O telão, exibindo os clipes e animações, passou a ser posicionado atrás do grupo. Essa mudança consolidou a banda como um projeto "muito mais uma banda de carne e osso, do que de pixels", como se comprovou em eventos posteriores, como o MITA Festival em 2022, onde Damon Albarn e sua banda completa (composta por quatro

vocais de apoio, baterista, baixista, percussionista e tecladista) comandaram o palco, com os personagens virtuais tornando-se coadjuvantes nos telões.

3.6. A Geração de Afeto Positivo e a Percepção de *Status* (Efeitos Hedônico e Halo)

A integração minuciosa dos conceitos de Norman, Damásio e Gumbrecht no projeto Gorillaz gera um afeto positivo duradouro, manifestado por meio do Efeito Hedônico e do Efeito Halo.

O Efeito Hedônico refere-se ao prazer e à motivação intrínseca gerada pela experiência, sendo um resultado direto do processamento positivo. O design do Gorillaz fomenta o prazer hedônico através da constante inovação visual e sonora (as "Fases") e do ecletismo musical que nunca se repete, oferecendo sempre novidade e recompensa, como visto no álbum *The Now Now* (2018), que foi elogiado por ser "elegante e animado".

Já o Efeito Halo é a influência da percepção global sobre a avaliação de elementos específicos. O Gorillaz, desde o seu lançamento, foi concebido como um "universo muito diferente, único e especial". O mérito do Universo Gorillaz ser tão bem feito (consistência, iconografia e alta qualidade gráfica de Hewlett) criou uma percepção de *status* que impactou a visão do público sobre todos os seus componentes. Essa excelência visual influenciou a ponto de o público se engajar profundamente e, por muitos anos, não se importar ou procurar saber quem eram os responsáveis reais por trás do projeto. Isso demonstra que o lado emocional e estético do design foi mais decisivo para o sucesso do que os elementos práticos (Norman). A materialidade do design, neste contexto, é a catalisadora de experiências sensoriais e emocionais que perfuram fronteiras pré-estabelecidas, incentivando o público a amar os objetos pelo que eles são no momento em que "tocam suas mãos".

4. Metodologia de Projeto

A metodologia combinou pesquisa teórica, análise visual e processo projetual. Primeiro, realizou-se revisão bibliográfica sobre design emocional, presença e materialidade. Em seguida, foram analisadas a discografia e a identidade visual do Gorillaz, identificando elementos simbólicos importantes. Também foram estudadas

referências de design, como Blue Note Records, Music Philosophy e projetos táteis da Cosac Naify. Com base nisso, definiu-se o conceito da box comemorativa e desenvolveu-se cada artefato (cards, pôsteres, diário e chaveiro) considerando cor, tipografia, sinestesia e função afetiva. A etapa final incluiu colaboração com ilustradoras e consolidação dos elementos gráficos da “G25: Box (I)material”.

5. Apresentação do Produto

5.1 O projeto “G25: Box (I)material”: materialização estratégica e afetiva. Conceito e Justificativa

A culminação do estudo teórico sobre a materialidade do design e a construção de experiências afetivas no universo do Gorillaz se traduz na concepção de um produto comemorativo. A proposta é desenvolver uma *Box* Colecionável de 25 anos da banda (G25), denominada “G25: Box (I)material”, que visa converter a identidade virtual do grupo em uma experiência tátil e reflexiva para o fã, maximizando a produção de presença e o afeto conforme discutido nos capítulos anteriores.

A designação “G25: Box (I)material” sintetiza a natureza paradoxal do projeto: um objeto físico (material) que celebra uma banda cujos membros são essencialmente virtuais (imaterial), mas cuja eficácia comunicativa se dá pela sua materialidade visual. O conceito central do produto reside em perpetuar o vínculo afetivo duradouro estabelecido pelo Gorillaz, oferecendo ao público uma forma tangível de interagir com o universo construído por Damon Albarn e Jamie Hewlett. a *Box* Colecionável busca restaurar o prazer de manusear um objeto físico, o que, segundo Donald Norman, confere um sentido de controle e é importante para a sensação física do indivíduo. Vale ressaltar a associação da letra “z” de Gorillaz ao número “2” para evocar a celebração dos 25 anos do grupo ($Z + 5 = 25$). Esta solução constitui um exemplo de escrita visual (*visual writing*).

5.2. A Estrutura Formal e a Semiótica Visual: Cores e Tipografia

A paleta cromática e a escolha tipográfica são elementos cruciais para acionar o nível visceral do design emocional.



Figura 7: representação visual das cores selecionadas

Fonte: autoria própria

As cores predominantes escolhidas são o preto (#000000), o branco (#FFFFFF) e o vermelho (#D51d11). O uso de cores contrastantes estabelece um impacto imediato e dramático, remetendo à estética *pop* e à arte gráfica forte que Hewlett utiliza, inspirada em quadrinhos e arte pop. Esta tríade cromática proporciona a clareza e o dinamismo visual que Reid Miles, *designer* da Blue Note, empregava em suas capas, utilizando paletas limitadas e alto contraste para criar impacto imediato.

As cores complementares — verde (#4FB348), magenta/rosa (#df07cf), amarelo/dourado (#efbc50) e ciano/azul (#0093c5) — serão utilizadas para representar cada um dos membros da banda (2-D, Murdoc, Noodle e Russel). Essa associação cromática direta aos personagens virtuais reforça a simbologia visual de cada membro, mobilizando o nível reflexivo do *design* emocional. Isso ocorre porque os fãs já associam memórias e sentimentos (o afeto) a estes símbolos, facilitando a troca de afetos com o objeto físico.

A hierarquia tipográfica segue uma estrutura coesa para garantir a clareza e a coerência da comunicação:

- **Gorillaz 1:** Destinada à Identidade Visual e Títulos, reforçando a identidade da marca.

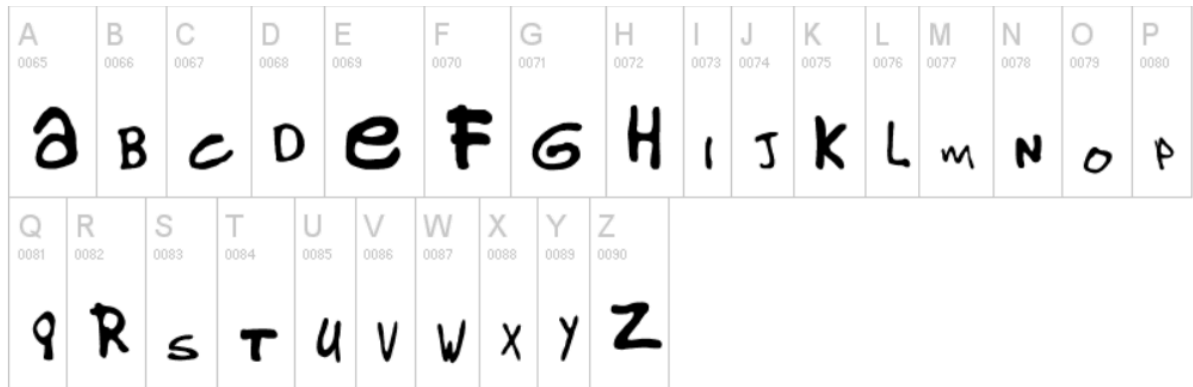


Figura 8: Abecedário fonte Gorillaz 1

Fonte: [Gorillaz 1 Font | dafont.com](https://dafont.com/gorillaz-1-font)

- **BlowBrush:** Utilizada para Subtítulos, oferecendo um contraste estilístico.

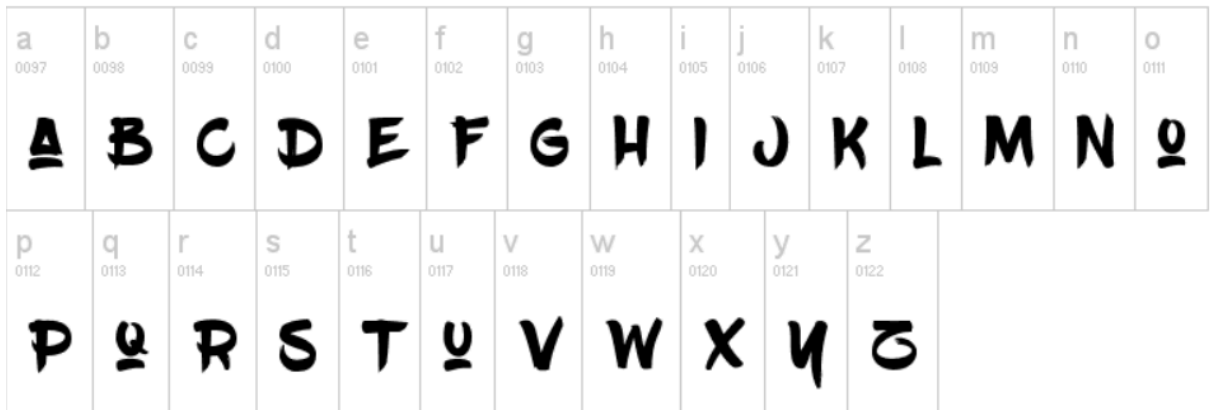


Figura 9: Abecedário fonte Blowbrush

Fonte: [BlowBrush Font | dafont.com](https://dafont.com/blowbrush-font)

- **Inter:** Empregada no texto corrido, garantindo a usabilidade e a legibilidade, aspectos fundamentais do nível comportamental do *design*.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

Figura 10: Abecedário fonte Inter Regular

Fonte: [Browse Fonts - Google Fonts](https://www.google.com/fonts/specimen/Inter)

5.3. O Design Gráfico como Estratégia Háptica e Conceitual: Referências Projetuais

A concepção da *Box Colecionável* apoia-se em referências de design que exploram a materialidade háptica e a tradução visual da música no silêncio. Tais referências

demonstram como o *design* gráfico é fundamental na música contemporânea, não apenas como apoio, mas como parte da essência criativa.

5.3.1. Blue Note: A Tipografia como Ritmo Visual



Figura 11: Blue Note: Album Cover Art

Fonte: [Blue Note: Album Cover Art - The Ultimate Collection | Amazon.com.br](https://www.amazon.com.br/dp/1444714444)

A estética das capas da Blue Note Records, revolucionada por Reid Miles (design) e Francis Wolff (fotografia), serve como inspiração para traduzir a energia e o ecletismo do Gorillaz em termos visuais. Miles era um mestre no uso da tipografia ousada, composições assimétricas e uma abordagem moderna, priorizando a clareza com um senso de ritmo que dialogava com a musicalidade. O projeto G25 busca emular essa técnica, utilizando as fontes Gorillaz 1 e BlowBrush de forma a criar movimento e dinamismo através de variações de tamanho, peso e espaçamento das letras, transformando o *rock alternativo* e *hip-hop* do Gorillaz em ritmo visual. A parceria Miles/Wolff também reforça a ideia de que a fusão entre a fotografia documental crua (Wolff) e o design gráfico modernista (Miles) elevou as capas a uma forma de arte, similar à forma como Hewlett manipula a imagem animada para refletir a complexidade sonora de Albarn.

5.3.2. Music Philosophy e Kiko Farkas: Sentido e Abstração

O projeto Music Philosophy do artista brasileiro Mico Toledo reforça o uso da tipografia como um veículo para expressar "partes filosóficas" de músicas (*song quotes*) em representações gráficas. Ao utilizar o minimalismo da candura lírica, Toledo demonstra como o *design* tipográfico pode conferir profundidade conceitual, assim como o projeto G25 busca fazer ao materializar o paradoxo da banda (I)material.



Figura 12: Obra de Mico Toledo, projeto Music Philosophy

Fonte: [mico toledo – Trabalho Sujo](#)

Adicionalmente, as capas da Orquestra Sinfônica do Estado de São Paulo (Osesp), criadas por Kiko Farkas (Máquina Estúdio), servem como referência para a tradução

da música em imagem por meio de paralelos conceituais, rejeitando a iconografia erudita tradicional (instrumentos, compositores). Essa abordagem justifica o foco na estética *pop* de Gorillaz (cores, *cartoons*) em vez de recorrer a imagens fotográficas tradicionais dos artistas.

5.3.3. A Caixa de Baleiro: Interação Háptica e Recompensa

A inspiração na obra experimental "A caixa de Baleiro" remete à editora Cosac Naify e à Visual Editions, que priorizam um design que explora a materialidade tátil. Semelhante ao livro *Bartleby, o Escrivão*, que obriga o leitor a fazer escolhas (descosturar ou refilar as páginas) para obter uma recompensa (o texto), a *Box G25* deve ser projetada para exigir uma interação física diferenciada do usuário. Essa mobilização háptica gera afeto, pois os objetos físicos afetam as pessoas pelo toque da pele, culminando na geração de afeto positivo ao recompensar o usuário com conteúdo exclusivo, reforçando o nível comportamental de Norman.



Figura 13: A Caixa de Baleiro - Livro em formato experimental

Fonte: [A caixa de Baleiro | O Popular](#)

Em suma, a produção da "G25: Box (I)material" é uma tentativa de aplicar integralmente os preceitos do design emocional e da produção de presença, utilizando o design háptico e visual para criar um produto que não é apenas um recipiente de objetos, mas um catalisador de experiências sensoriais e emocionais profundas.

5.4. Componentes da Experiência (I)material

Abaixo, detalha-se a função, a materialidade simbólica e o papel de cada artefato na experiência afetiva proposta pela *Box G25*.

5.4.1. Card Personagens

Os *Cards* Personagens são concebidos como "retratos afetivos" inspirados em cartas colecionáveis, com dimensões de 10 cm x 7,2 cm e impresso em papel couchê 300g brilho, laminado BOPP policromia 4/4. Foram produzidos quatro *cards*, um para cada membro virtual: 2-D, Murdoc, Noodle e Russel.

Na parte da frente da carta: Contém de informação o nome completo do personagem, a origem, a data de nascimento, a personalidade, uma breve história, um trecho de uma música que o representa e o código para acesso da música no spotify.



Figura 14: frente do Card dos Personagens

Fonte: autoria própria

No verso da carta: Contém a identidade visual do projeto, O G25.



Figura 15: verso do Card dos Personagens

Fonte: autoria própria

- **Função e Simbolismo:** Cada *card* representa a "essência completa" do respectivo integrante, contando brevemente sua história, personalidade, papel musical e emoção central. O *card* confere tangibilidade à identidade própria do projeto Gorillaz.
- **Experiência e Afeto:** A visualização do *card* de 2-D, por exemplo, que simboliza a sensibilidade e a confusão e funciona como espelho emocional do público, aciona o nível reflexivo de Norman. O público, ao ter em mãos o objeto físico que representa o personagem, associa memórias, significados e sentimentos ao universo da banda, consolidando a experiência afetiva duradoura. A materialidade do *card* (seu peso, textura e superfície) busca gerar o prazer no manuseio.

5.4.2. Caderno Diário – “Diário Sonoro”

O Caderno Diário, nomeado simbolicamente “Diário Sonoro”, com dimensões de 10,5 cm x 16 cm, encadernado manualmente com costura em V, com capa impressa em papel couchê 170g brilho, é o componente projetado para catalisar a experiência reflexiva e a sinestesia.



Figura 16: capa e quarta capa do Diário Sonoro

Fonte: autoria própria

• **Função e Simbolismo:** Sua função principal é ser um caderno sensorial onde o usuário pode registrar percepções ao ouvir as músicas do Gorillaz, integrando arte, escrita, colagem e reflexão. Este artefato concretiza a ideia de que "o som opera como memória e que a memória é parte íntima do design". Ao utilizar a escrita e a imagem para registrar o som (o invisível da música), o diário se alinha ao conceito de sinestesia, onde se busca traduzir o som em formas, cores e emoção. Além disso, na primeira página do diário foi adicionado um breve texto para induzir a função do objeto.

Ilustre o que a
música desperta.
Rabisque ideias que
surgem no ritmo.
Cole memórias,
imagens que
conversem com
o som.
Misture palavras,
traços e emoções.

**Deixe que o universo
do Gorillaz se encontre
com o seu.**

Figura 17: texto para indução do objetivo do Diário Sonoro

Fonte: autoria própria

- **Experiência e Afeto:** O ato de escrever e desenhar sobre a música obriga o indivíduo a processar conscientemente as reações corporais (emoções) geradas pela escuta, convertendo-as em sentimento (a parte privada do processo emocional, no "teatro da mente"). O uso do diário mobiliza o nível comportamental de Norman por meio da usabilidade lúdica, onde o usuário se diverte e é recompensado.

5.4.3. Chaveiro Musical

O Chaveiro Musical é um objeto utilitário que simboliza a ponte entre som e materialidade, atuando como um elemento de ancoragem de presença no cotidiano. Fabricado em acrílico transparente com dimensões de 5,3 cm x 4,5 cm.

- **Função e Composição:** O chaveiro é projetado para conter dois mini *cards* intercambiáveis:

- Mini Card (a): Apresenta a capa do álbum correspondente à faixa e o código da música no Spotify (ligando o objeto físico ao universo digital e sonoro). Dimensões de 4 cm x 4 cm e feito em papel couchê 300g brilho. Foram produzidos 44 cards totais com músicas variadas dos últimos 8 álbuns.

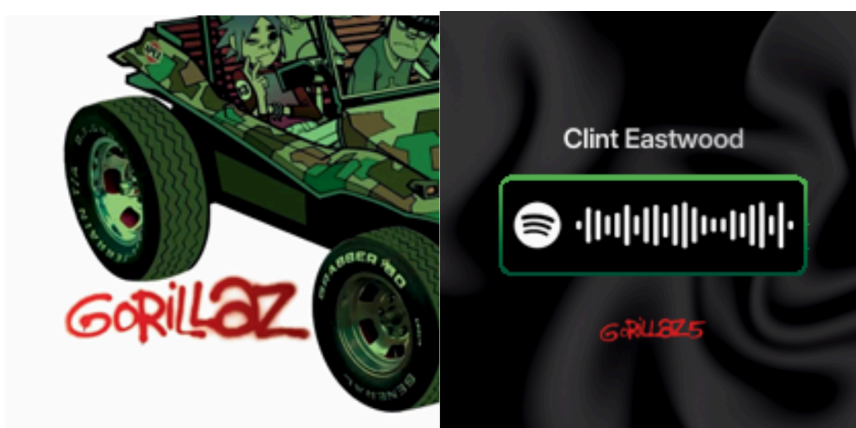


Figura 18: Frente do card a capa do álbum e verso do card o código da música no spotify

Fonte: autoria própria

- Mini Card (b - Card Trechos de Música): Contém um trecho da música e a identidade visual correspondente à faixa. Foram produzidos 44 cards totais com músicas variadas dos últimos 8 álbuns.

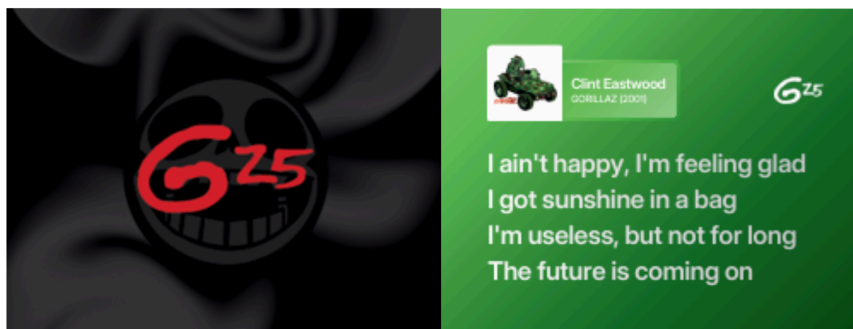


Figura 19: Frente do card a identidade visual e verso do card o trecho da música

Fonte: autoria própria

◦ Cd: Na parte interna do chaveiro há um suporte de acrílico destinado a colocar o CD de um dos 8 álbuns da banda. O cd foi feito em papel couchê 250g fosco.



Figura 20: 3 exemplares de cds do Gorillaz

Fonte: Google Imagens

• **Experiência e Materialidade:** O objeto representa a possibilidade de carregar fisicamente um fragmento simbólico da música. Sua função reside em intensificar a produção de presença gumbrechtiana, tornando a música — um fenômeno temporal e imaterial — em algo tangível e próximo à pele. Por ser um item de uso diário, o chaveiro estabelece um contato físico constante, essencial para a troca de afetos.

5.4.4. Card Trechos de Música

Os *Cards* Trechos de Música são concebidos como "fragmentos físicos de memória sonora", podendo ser colados no "Diário Sonoro", inseridos no Chaveiro Musical ou colecionados.

- **Função e Detalhe:** Cada *card* inclui o trecho da música, o nome da faixa, a capa e o nome do álbum. Sua portabilidade e maleabilidade de uso (colagem, inserção, coleção) maximizam a liberdade de escolha do usuário e a usabilidade lúdica, incentivando o nível comportamental.
- **Estética e Afeto:** A materialização de trechos musicais (o sentido) em fragmentos colecionáveis (a presença) reforça a união da tangibilidade com a intelectualidade, essência do design afetivo do Gorillaz.

5.4.5. Pôsteres A3: A Tradução Visual Sinestésica da Música

Os Pôsteres, concebidos no formato A3, materializam um dos pilares conceituais do projeto Gorillaz: a sinergia entre som e imagem. Cada pôster deve ser uma tradução visual de uma música específica extraída de cada álbum da discografia da banda, representando o que o autor "entendeu/sentiu" com a análise da faixa musical.

- **Função e Simbolismo:** A função primordial deste artefato é converter o "invisível da música" no "visível da arte visual". Este processo é uma aplicação da sinestesia, onde o artista busca traduzir o "som em cor, ritmo em forma, [e] emoção em imagem".
- **Experiência e Afeto:** O design de cada pôster atua diretamente na produção de presença de Hans Ulrich Gumbrecht. Ao ser apresentado em grande formato (A3), o pôster intensifica o "impacto de objetos presentes sobre o corpo humano". O ato de manusear o pôster (a tangibilidade) e visualizá-lo convida o indivíduo a experimentar a obra por meio de uma relação fundada na intensidade e na sensação, uma vez que somos o que somos "capazes de ver (ouvir, tocar, cheirar, sentir) inclusive mais forte e mais profundamente" do que as ideias armazenadas.

Breve Análise de cada pôster:

- Poster 1: **Punk** - Música presente no álbum Gorillaz 2001

Letra:

Said to myself , "I'll go up".

Makeup for myself, I'll never.

Always thought a firestarter.

Then another day to shut up.

Back to this town,

doing what you can.

Bound to be gone,

Damned a loser.

Damned it but I'll never give up.

But everybody said to "Shut up".

Damned she might care to love up.

Then say she'll never get up.

Everybody said to shoot up.

Last time I tell them word up.

Down in the sun,

I did what I was told.

Did it to my self,

Did it to my self.

And don't expect anything else.

Cause everybody told me "Shut up".

Interpretação: A escuta ativa da faixa "Punk" conduziu a uma interpretação de intensidade agressiva. Essa agressividade foi reforçada pelo uso de tipografia expressiva na palavra "PUNK", manipulada para evocar um ritmo visual que complementa a musicalidade da faixa. O elemento-chave foi a inserção de um "X" em vermelho sobre uma televisão (TV). Este grafismo atua como escrita visual (*visual writing*), transcende a função meramente decorativa para se tornar uma chave de leitura. O símbolo evoca a crítica à mídia e a recusa à padronização. A intenção é engajar o nível reflexivo do usuário, manifestando a presença e ancorando a ideia de autenticidade identitária e a permanência na própria sintonia.

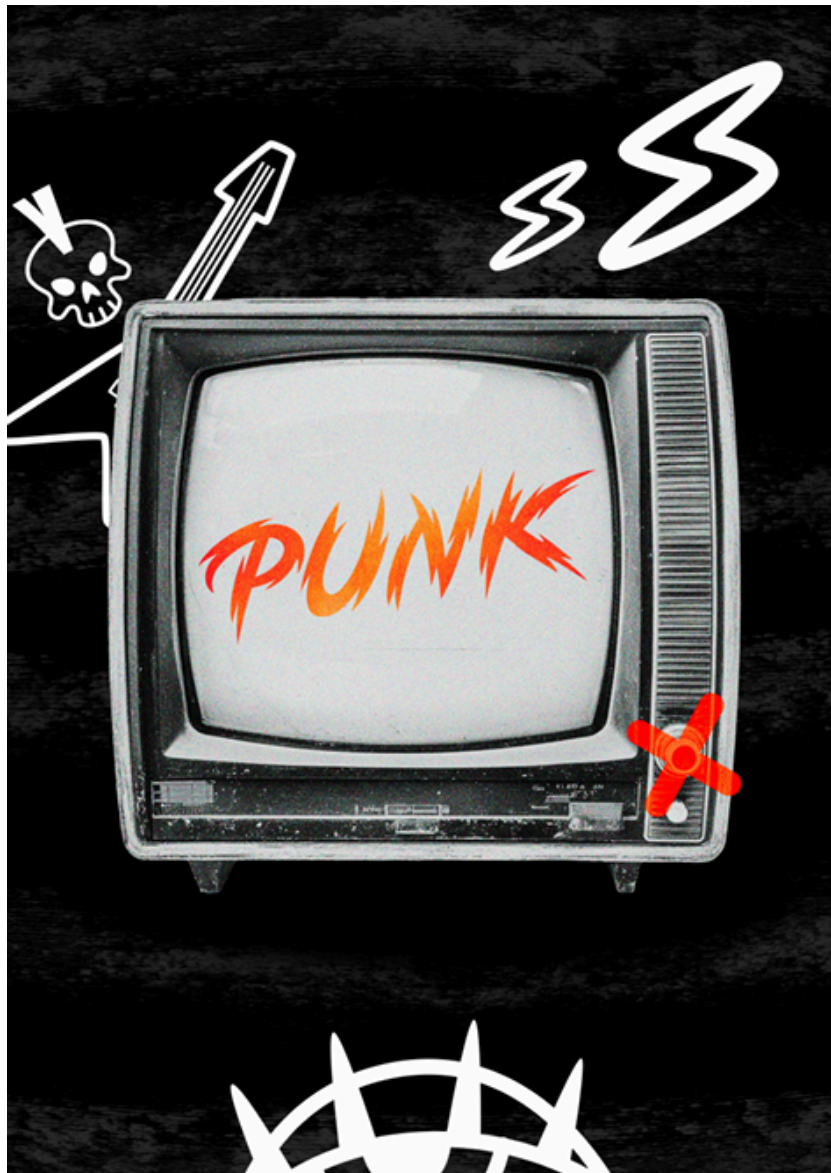


Figura 21: arte desenvolvida para interpretação da música Punk

Fonte: autoria própria

- Poster 2: **Kids With Guns** - Música presente no álbum Demon Dayz

Letra:

Kids with guns
Kids with guns
Taking over
But it won't be long
They mesmerized
Skeletons
Kids with guns
Kids with guns
Easy does it, easy does it, they got something to say "no" to
Drinking out (push it real, push it)
Pacifier (push it real, push it)
Vitamin souls (push it real, push it)
Street desire (push it real, push it)
Doesn't make sense to (push it real, push it)
But it won't be long (push it real, push it)
Kids with guns
Kids with guns
Easy does it, easy does it, they got something to say "no" to
And they turn us into monsters
Turning us into fire
Turning us into monsters
It's all desire
It's all desire
It's all desire
Drinking out
Pacifier
Sinking soul
Where you are
Doesn't make sense to
But it won't be long
'Cause kids with guns
Kids with guns

Easy does it, easy does it, they got something to say "no" to
And they turn us into monsters
Turning us into fire
Turning us into monsters
It's all desire
It's all desire
It's all desire
push it real, push it, push it,
push it real, push it, push it,
push it real, push it, push it,
push it real, push it, push it,
push it real, push it, push it,
push it, push it real, push it,

Interpretação: O processo de criação do pôster, baseado na faixa "Kids with Guns" do Gorillaz, culminou na escolha de uma iconografia de alto impacto, a imagem de uma criança portando uma arma. Essa representação gráfica evoca o contraste entre a vulnerabilidade e a violência. A composição tipográfica foi estruturada para atuar como escrita visual (*visual writing*), garantindo que a visualidade da imagem e o título fizessem uma *gestalt*. Essa integração holística impede a separação entre texto e imagem, fazendo com que o design atue como uma chave para a leitura do sentido da música. Já a tipografia foi estrategicamente elaborada: o termo "Kids" foi apresentado com uma fonte de traçado arredondado para simbolizar a inocência, enquanto a expressão "with Guns" utilizou uma fonte pontiaguda e aguda. Esse contraste gráfico não apenas estabelece um ritmo visual que ecoa a dissonância do tema, mas também manipula a materialidade para despertar reações instintivas. Por fim, a escolha cromática do azul foi definida para representar um tom de frieza. Essa tonalidade fria reforça a atmosfera emocional da canção.



Figura 22: arte desenvolvida para interpretação da música Kids With Guns

Fonte: autoria própria

- Poster 3: **Plastic Beach** - Música presente no álbum Plastic Beach

Letra:

To the dark dark sea's
Comes the only whale
Watching ships go by
It's the day we try
It doesn't know

It's a Casio on a plastic beach (2x)
It's a styrofoam deepsea landfill (2x)
It's sort of made a computer speech (2x)
It's a Casio on a plastic beach
It's a Casio

If they hold you, whale
On a really hot day
When the call got made
You've gone away

It doesn't know

Its a Casio on a plastic beach (2x)
It's a styrofoam deepsea landfill (2x)
It's sort of made a computer speech (2x)
It's a Casio on a plastic beach
It's a Casio

Interpretação: O objetivo primário do design foi materializar a denúncia da poluição ambiental, que é o cerne narrativo do álbum, cuja concepção foi inspirada pela observação de detritos plásticos. A representação visual de um mar poluído em primeiro plano, contrastando com a presença de usinas industriais no plano de

fundo, estabeleceu uma narrativa gráfica clara sobre a origem da "ilha plástica". A escolha intencional da paleta de cores no tom alaranjado foi selecionada especificamente para referenciar a cor dominante do álbum, estabelecendo uma coerência estética imediata e garantindo que o impacto inicial do produto (aparência e sensação) fosse maximizado.



Figura 23: arte desenvolvida para interpretação da música Plastic Beach

Fonte: autoria própria

- Poster 4: **Amarillo** - Música presente no álbum The Fall

Letra:

The mountains are waiting,
full moon's come.

I got lost on my ways,
but don't ask me where I'll be
or what I've done.

Oh, Lord, send transmission,
forgive me for what I've become.

The sun has come to save me,
put a little love into my... lonely soul.

The sun has come to save me,
put a little love into my... lonely soul.

(Don't you know I need her loving you?

It's no desire...)

Interpretação: A premissa de design partiu da interpretação de um trecho que evoca a imagem da salvação pela chegada do sol. Este elemento narrativo, o sol como salvador, foi a âncora para o nível reflexivo do design, o design materializou essa interpretação através da representação do título da música inserido na forma do sol. A seleção de cores foi realizada em relação à paleta cromática do álbum *The Fall*. O uso de cores quentes, em alusão ao sol e ao próprio título que significa "amarelo" em espanhol.



Figura 24: arte desenvolvida para interpretação da música Amarillo

Fonte: autoria própria

- Poster 5: **Busted and Blue** - Música presente no álbum Humanz

Letra:

Where does it come from?

When everything was outside
Busted and blue
How in the universe
Through the lithium
Busted and blue

I was asked by a computer
A shadow on the wall
An image made by Virgil
To rule over us all
So amplify the sirens
And to find real amends
I'm through the echo-chambers
To other worlds away

All my life
All my life
Be my light
On me, I am a satellite
And I can't get back without you
Be my love
Be my love
Be my light
Be my light

Where do they come from?
The wires that connect to us

Weightless and fall on your body
'Till we're invisible
I'm with you throughout it, choose
Busted and blue

All my life
All my life
Be my light
On me, I am a satellite
And I can't get back without you
Be my love
Be my love
Be my light
Be my light

Busted and blue

Interpretação: O projeto partiu da reflexão sobre a falta de conexão em um contexto de hiperconectividade. Para materializar essa abstração, utilizou-se a ideia da falha de comunicação em um artefato gráfico. Isso foi alcançado através da representação de um ícone de símbolo *Wi-Fi*, que foi visualmente manipulado para incorporar um efeito de interferência ou instabilidade, além de parecer que são duas pessoas se conectando/abraçando.

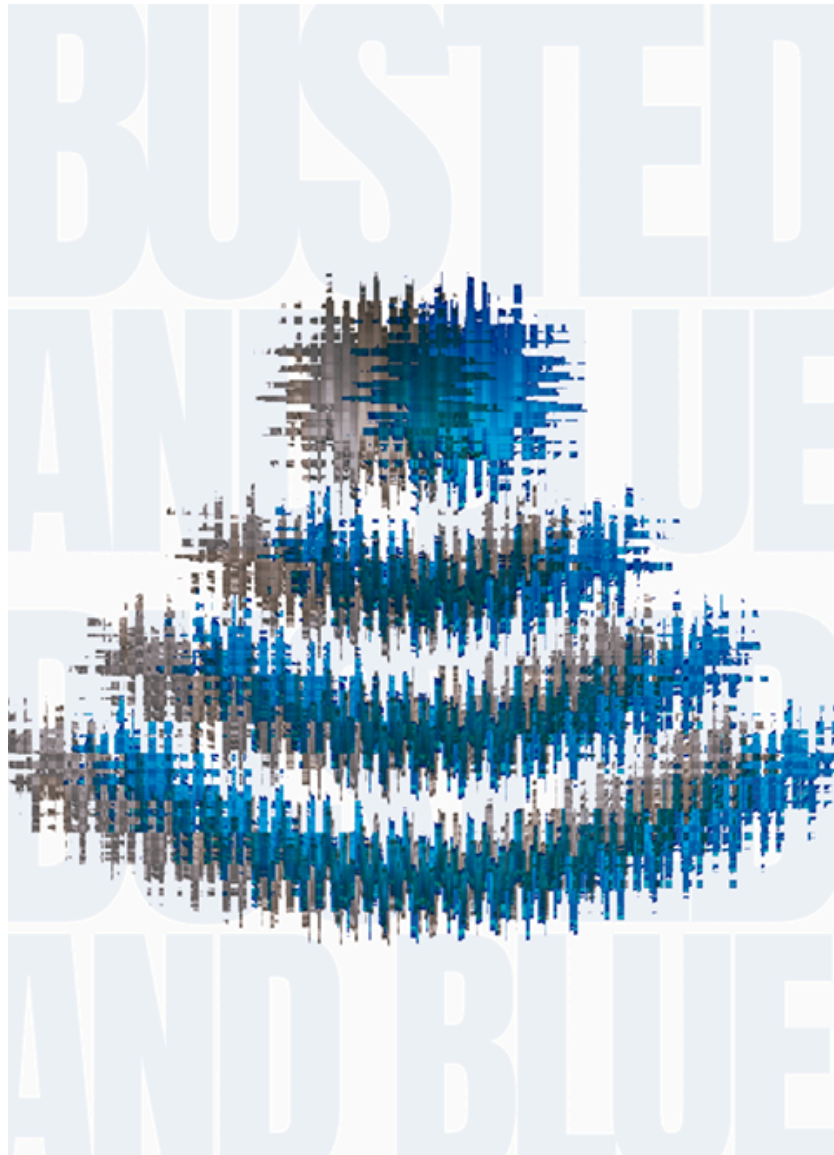


Figura 25: arte desenvolvida para interpretação da música Busted and Blue

Fonte: autoria própria

- Poster 6: **Fire Flies** - Música presente no álbum The Now Now

Letra:

If you see me floating too many times

My face will be painted in these white brick lines

'Cos all my fears invaded

All the crazies put on buses

and sent up here to find you

Living on the limits

And if you say goodbye too many times
The center nose will find me and switch me off this time
Cos all my fears invaded
All the crazies put on buses
and sent up here to find you
Living on the limits

If all you ever get from the summit
is the count of the fall of man
Every calling cost makes you your heart
You were in the kind of game that put the force in me
I was ever chasing fire flies

Sometimes I follow the fire fly he takes me into the night
Baby I just survive, I'm lovedrunk, I'm sorry
am I losing you?
Sometimes I follow the fire fly he takes me into the night
Baby I just survived, I'm lovedrunk, I'm sorry
am I losing you?

If all you ever get from the summit
is the count of the fall of man
Every calling cost makes you your heart
You were in the kind of game that put the force in me
I was ever chasing fire flies

Interpretação: A ideia central derivou da alusão textual ao vagalume (ou *firefly*), que foi adotado como âncora conceitual do design. A luz dele foi utilizada para materializar a escrita visual da própria palavra "Fire Flies". Essa estratégia garante que o visual acrescente à narrativa da canção tanto quanto as palavras, transformando o design em uma chave para a leitura do sentido. A paleta de cores empregada no pôster foi estabelecida em relação direta às cores do álbum , visando a coerência estética.

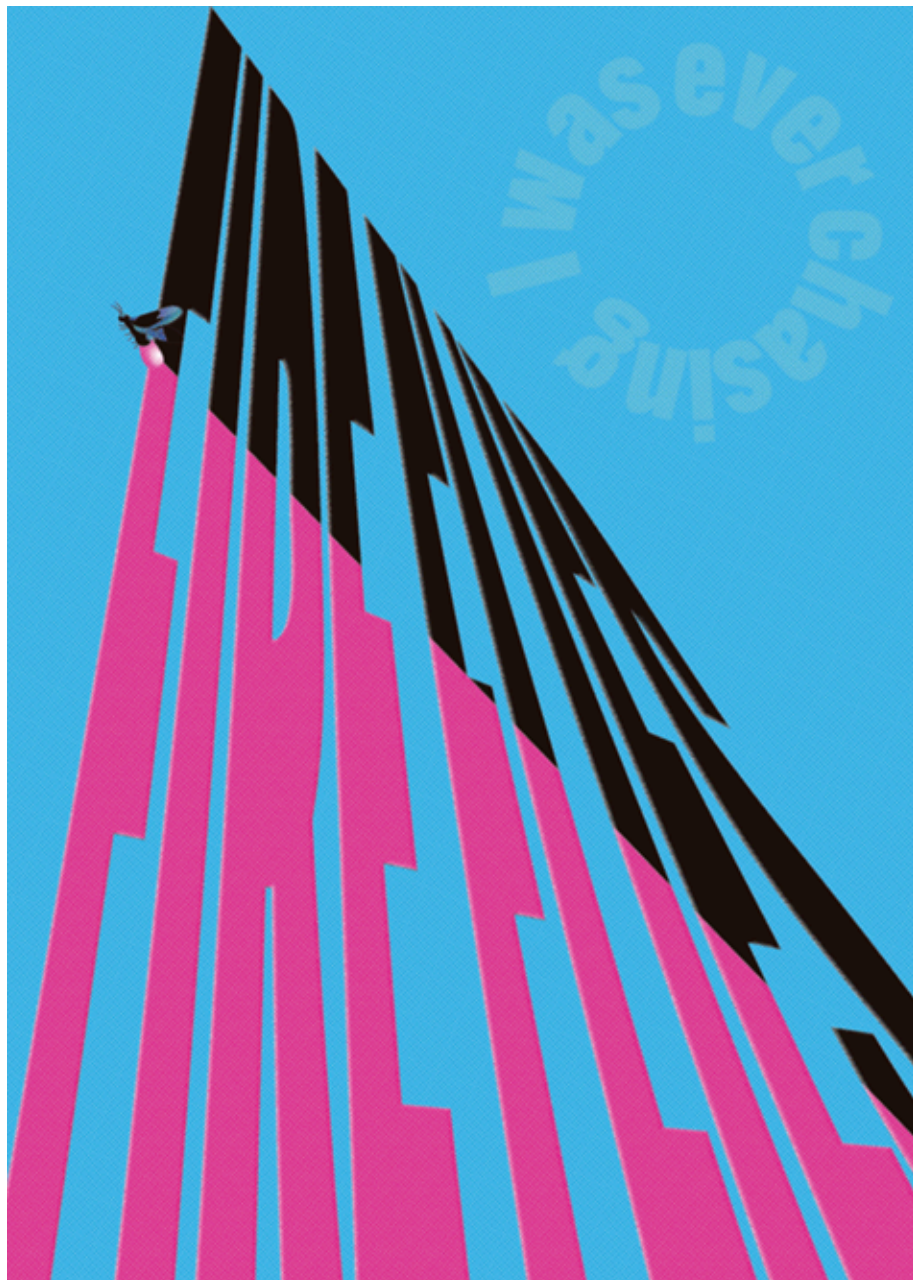


Figura 26: arte desenvolvida para interpretação da música Fire Flies

Fonte: autoria própria

- Poster 7: **Pac-Man** - Música presente no álbum Song Machine

Letra:

(Alrighty)

(go...

Uh, ah)

You can freak me out, you can throw me in the lion pit

You can boil my hands and tell me I'm not here

I'm a mad Pac-Man, living in a levelled world

Everywhere I go I don't know where I am

You can call me crack, you can call me glad and cyborg

You can load my head and send me into bathing light

Everybody knows, when I was sad, I fell for you

Everywhere I go, no stressing out, no stressing out

no stressing out, no stressing out, stressing out

You can hide your head, you can throw me in the lime pit

You can boil my days and tell me I'm not blue

Everybody knows, when I was sad, I fell for you

Everywhere I go, I don't know where I am

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out, stressing out

stressing out

Uh, how can I trust truth?

Uh, when I ain't got nothin' to sell

I shattered my thoughts to get out my shell

Uh, why would I hold my tongue to tuck my tail?

Ay, can't dream if my ego is broke, nah

The jokes to try to find the answer to nope (Uh)

My type of drive, you can't buy this shit

You got a heart but it don't beat like this

I had a spark in my mind went trip

Create the wave so the vibe all mix

I'm a mad Pac-Man (Suu)

Living in a levelled world...

Yo, I've been at the top of the top

Fell from the ceiling before I fell

Cuz I needed to grow, Bruce Leeroy with the glow

Uh, walk on the edge, fuck trying to dream in the bed

'Fore I die on these meds, nigga gon die in the feds

'Fore I make it to jail, I'll probably put one in the head

Fuck the judge and the prosecutor for hanging me dead

Plus thirty and still movin, I'm closer to live, right?

Closer to live, right?

All the trauma from past never taught me to fear heights
Normal to fly, now can't be stuck in the rear lights
Take flight the life gone bloom for the Black Knight
Keep a piece like Buddas, got the whole hood boomin'
I'm like a Crip high student, you on ya ass stuck stupid
You making weed look bad, I'll ride the beat, won't crash
I had to fill my bag, I had to hide my stash
You know the cop lights flash, I had to clear my dash
I represent my flag, I gave the hood my last
Every food crumb in it, I had to change my image
The brain don't got limits, you think a mil' me winning
Pigs out here skinning, his soul ain't authentic
You died and still ain't living

Interpretação: A escuta da música evocou uma associação imediata com o universo do videogame clássico Pac-Man. Essa conexão visual-sônica permitiu a busca de representar o personagem 2-D posicionado centralmente na composição. A escolha composicional apresenta a cena como se o observador estivesse vendo o personagem do lado de fora da máquina de *arcade*.

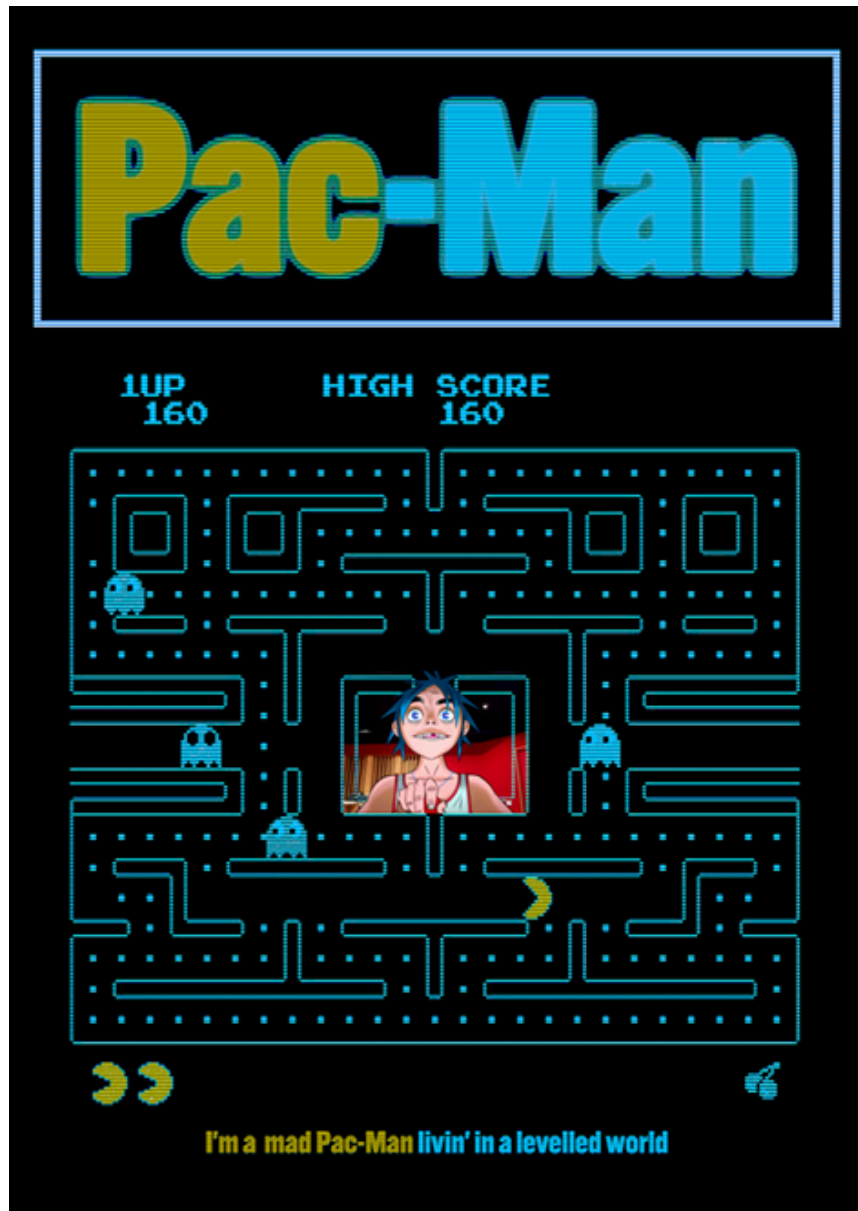


Figura 27: arte desenvolvida para interpretação da música Pac-Man

Fonte: autoria própria

- Poster 8: **Baby Queen** - Música presente no álbum Cracker Island

Letra:

I met the princess from Thailand again

She had grown up

Into a queen

Down in the abyss where the night

Never turns to daylight
She kept me in a Polaroid
That was pinned up on her wall
Under Garuda's mirror lights
She takes flight
Yeah the kid's alright

You've grown up
Baby Queen
You've grown up
Baby Queen (You've grown up)

She fell into the generals (Oh, Baby Queen)
On the watch all around her
I fell into the vanity
The mirrored lights of our dreams

You've grown up (Baby Queen)
In my dreams where you've been (Dreams, dreams, dreams)
You've grown up (Baby Queen)
In my dreams where you've been (Dreams, dreams, dreams)
(Baby Queen)
In my dreams where you've been (Dreams, dreams, dreams)
You've grown up (Baby Queen)
In my dreams where you've been (Dreams, dreams, dreams)
You've grown up (Baby Queen)
In my dreams where you've been (Dreams, dreams, dreams)

Baby Queen

You were in my dreams

Interpretação: O ponto de partida conceitual foi a alusão textual ao encontro com uma princesa da Tailândia. Para materializar esse contexto geográfico e cultural, foi empregada a bandeira da Tailândia como elemento de fundo, já no plano frontal, foi sobreposta uma forma em branco que representa o palácio tailandês. Essa estilização busca funcionar como uma chave para a leitura do tema, garantindo que o elemento visual acrescente ao significado da história.

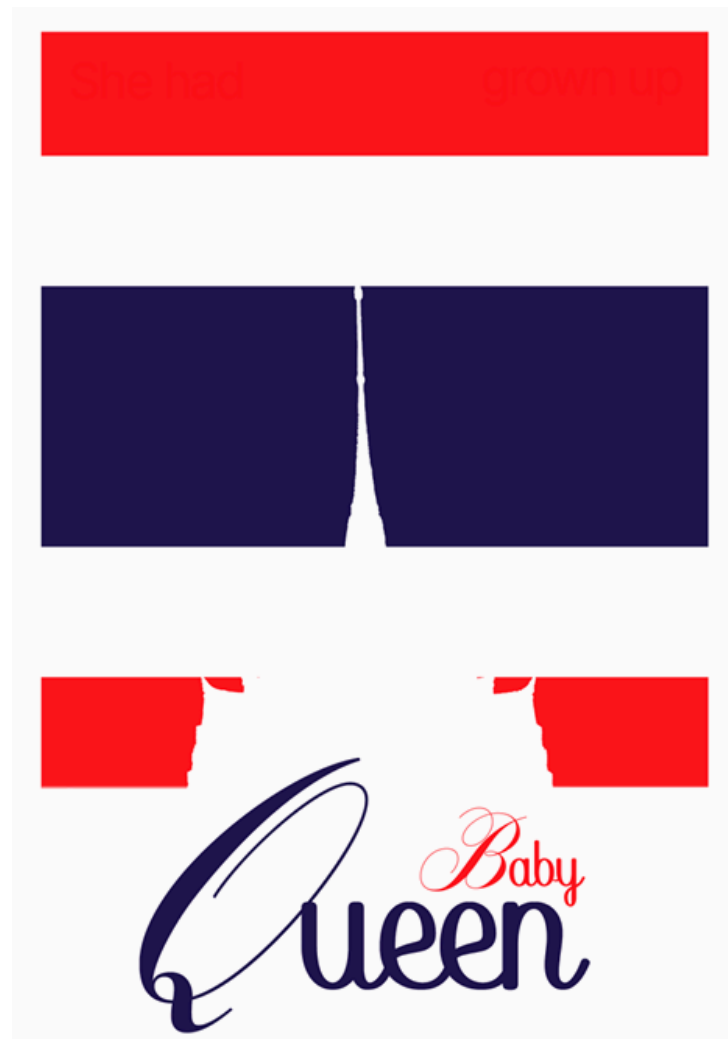


Figura 28: arte desenvolvida para interpretação da música Baby Queen

Fonte: autoria própria

5.4.6. Folheto A4 Dobrado: O Repositório Histórico e de Memória Sonora

O Folheto A4 dobrado destina-se a servir como um guia interpretativo e um repositório conciso da história e da evolução visual do Gorillaz. Com dimensões de 15 cm x 20 cm e feito em papel couchê 115g brilho, o folheto conta com 20 páginas e encadernação canoa. A diagramação foi pensa em:

- Páginas pares: Contém nome e a capa do álbum, trechos retirados de videoclipes de músicas da fase. Além de ter uma parte textual que resume o tema, o estilo musical/inoações, evolução visual/conceitual e a tracklist do álbum
- Páginas ímpares: Contém o pôster autoral referente à uma música contida neste álbum.

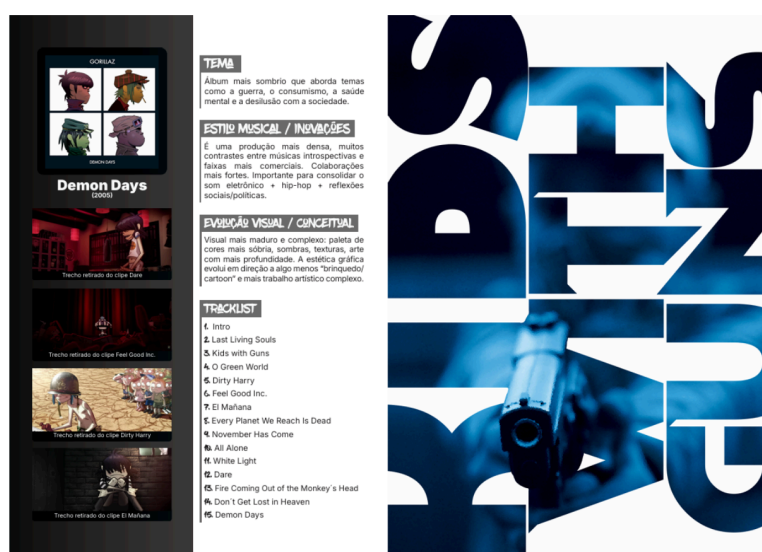


Figura 29: par de páginas contidas no folheto

Fonte: autoria própria

• **Função e Simbolismo:** Essa abordagem integra o entrelaçamento de escrita e visualidade, fornecendo ao fã a informação narrativa (sentido) de forma coesa com a estética (presença). O Folheto facilita a compreensão da evolução conceitual, desde a Fase Um (*Celebrity Takedown*) até as fases mais recentes, nas quais a banda jamais soaria "100% igual nos álbuns".

- **Experiência e Afeto:** A organização do Folheto explora a materialidade tátil. O ato de manusear o papel, ao contrário da experiência em telas de computador, na qual o "prazer de manusear um objeto físico desapareceu", reforça a produção de presença e o retorno ao toque (Gumbrecht).
- **Materialidade Reflexiva:** O conteúdo do Folheto atua primordialmente no nível reflexivo de Donald Norman. Ao fornecer o contexto histórico, o artefato facilita a associação de memórias, significados e sentimentos que o público já possui com os álbuns. O detalhamento visual e textual das referências aos álbuns contribui para o processamento cognitivo, que é a parte que "observa, reflete sobre o nível comportamental e tenta influenciá-lo"

5.4.7. Embalagem

Seu design é fundamental para o propósito teórico da monografia, servindo como o mecanismo primário para a Produção de Presença e para a experiência háptica do design.



Figura 30: Arte interna da caixa

Fonte: autoria própria



Figura 31: Arte externa da caixa

Fonte: autoria própria

Características Materiais e Afetivas:

- **Materialidade:** A Box é confeccionada em papelão paraná, revestido integralmente por adesivo fosco. A escolha dessa materialidade e acabamento é intencional para valorizar a tangibilidade e a sensação física do objeto, promovendo o "retorno ao toque" conforme defendido por Hans Ulrich Gumbrecht.
- **Design Exterior (Nível Visceral):** A parte externa da embalagem apresenta os personagens na capa e a logo Gorillaz5. Essa iconografia da banda virtual atende ao nível visceral do Design Emocional (Donald Norman), pois a aparência e as primeiras impressões são formadas imediatamente, despertando reações instantâneas de fascínio e reconhecimento.
- **Design Interior (Nível Reflexivo):** Internamente, o revestimento adesivo fosco exibe a identidade visual do projeto e inclui uma seção com uma breve apresentação dos dois criadores da banda. Esse conteúdo introspectivo engaja o nível reflexivo de processamento cerebral, que reside na consciência e nos níveis mais altos de sentimentos e cognição, ao ressaltar o trabalho de Damon Albarn (músico/vocalista) e Jamie Hewlett (designer/cartunista).

Dimensões:

A embalagem possui grandes dimensões, medindo 72 cm de altura, 45 cm de largura e 4 cm de profundidade. O tamanho físico substancial da Box contribui diretamente para a Produção de Presença de Gumbrecht, que busca intensificar o impacto de objetos presentes sobre o corpo humano, ancorando a experiência afetiva e transformando a emoção em objeto físico.

5.5. A Colaboração Autoral e a Essência Multimídia na Configuração Visual

O projeto Gorillaz, desde seu início, foi definido pela colaboração constante e pelo ecletismo. Damon Albarn, embora sendo o único membro "real" permanente, construiu a identidade sonora do grupo por meio da fusão de estilos e da participação de diversos músicos e produtores. Em consonância com essa identidade fundacional, a materialização da *Box* G25 replicou o modelo colaborativo para a criação de sua configuração visual mais sensível.



Figura 32: ilustrações autorais dos membros da Banda Gorillaz

Fonte: Ilustrado por: Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito

Para o desenvolvimento das ilustrações dos quatro membros da banda que seriam utilizadas em pontos focais da *Box*, como nos Cards Personagens, na capa do folheto e na capa da embalagem, o processo de concepção envolveu uma

colaboração artística externa. Essa parceria foi estabelecida com as ilustradoras **Gabie Borchio** (@gabieborchio), **Isis Faria** (@iisinhas) e **Luane Brito** (@luuanebrito). Tal iniciativa se justifica academicamente como um reflexo direto da própria natureza do Gorillaz, que constantemente abriu espaço para colaboradores de variados estilos, transformando a música em um projeto realmente multimídia e sinérgico.

Inicialmente, procedeu-se ao contato com as artistas e à montagem de um moodboard detalhado de cada personagem. O objetivo central dessa análise preliminar era examinar e transmitir de forma eficaz a personalidade e o visual de 2-D, Murdoc, Noodle e Russel, considerando as referências visuais de suas diversas fases ao longo da discografia.

Contudo, a ilustração final foi concebida para ser executada no estilo artístico individual das artistas, garantindo um tom mais autoral. A decisão estratégica foi manter uma abordagem menos complexa e sem muitos detalhes. Essa estratégia busca atuar no nível visceral do design emocional (Norman), onde a aparência e a sensação do produto formam as primeiras impressões. Ao apresentar ilustrações com um toque autoral, mas reconhecíveis, a *Box Colecionável* reforça a ideia de que o lado emocional do design — a conexão afetiva e a representação da essência dos personagens — pode ser "mais decisivo para o sucesso de um produto que seus elementos práticos". O design, nesse sentido, opera como parte essencial da essência criativa da banda, traduzindo a identidade virtual em uma materialidade visual que mobiliza afetos e o reconhecimento imediato do fã.

Por fim, peço licença ao leitor para expressar minha profunda gratidão e admiração pelo talento e dedicação das ilustradoras Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito. A parceria criativa com essas artistas foi fundamental para a alma deste projeto, permitindo que a identidade virtual do Gorillaz ganhasse uma nova vida e uma sensibilidade autoral única no projeto. O trabalho minucioso na tradução das personalidades e fases do 2-D, Murdoc, Noodle e Russel resultou em ilustrações de altíssima qualidade que enriqueceram todo o trabalho aqui feito, injetando afeto e frescor artístico na celebração dos 25 anos da banda. A arte delas não apenas valorizou o produto, mas fez parte da essência colaborativa que define o universo Gorillaz. Obrigado!

5.6. A Configuração Visual dos Personagens

5.6.1. 2-D: A Fragilidade Ingênua

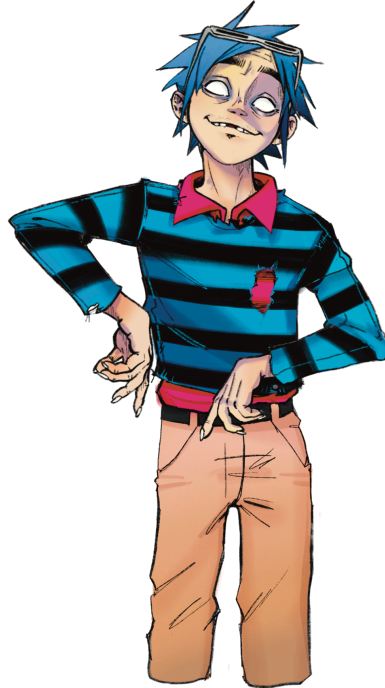


Figura 33: ilustração autoral do 2-D

Fonte: Ilustração por: Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito

A ilustração de 2-D é concebida para refletir sua personalidade ingênua, introspectiva e melancólica. Além de sua vestimenta remeter a cor escolhida para representar o personagem, o azul.

5.6.2. Murdoc Niccals: O Caos Sarcástico



Figura 34: ilustração autoral do Murdoc

Fonte: Ilustração por: Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito

O Murdoc Niccals é ilustrado para representar o arquétipo do "anti-herói rockstar": arrogante, sarcástico e manipulador, embora detentor de genialidade e carisma. Além de sua vestimenta representar esse estilo rockstar.

5.6.3. Noodle: A Força Misteriosa



Figura 35: ilustração autoral da Noodle

Fonte: Ilustração por: Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito

A representação de Noodle foca em sua personalidade misteriosa, inteligente e independente, caracterizada pela mistura de inocência e força. Ela simboliza a juventude, a globalização e a fusão cultural, algo que pode ser notado também a partir de sua vestimenta.

5.6.4. Russel Hobbs: A Consciência Espiritual



Figura 36: ilustração autoral do Russel

Fonte: Ilustração por: Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito

A ilustração de Russel é orientada por sua natureza séria, reservada e espiritualizada. Além de sua vestimenta combinar com seu estilo, de cada fase, e com o tom de amarelo que representa o personagem.

5.7. Produto Finalizado

O design da caixa é háptico, explorando a tangibilidade dos objetos para promover o retorno ao toque e resgatar o prazer da sensação física que se perde nos produtos digitais. A Box foi concebida para operar nos três níveis do Design Emocional

(visceral, comportamental e reflexivo), garantindo que a materialidade do design atue como mecanismo primário para a Produção de Presença e para o engajamento do público.



Figura 37: foto da box completa com a tampa aberta

Fonte: Fotografia de Leonardo Guimarães



Figura 38: foto conceitual da box parcialmente desfocada

Fonte: Fotografia de Leonardo Guimarães

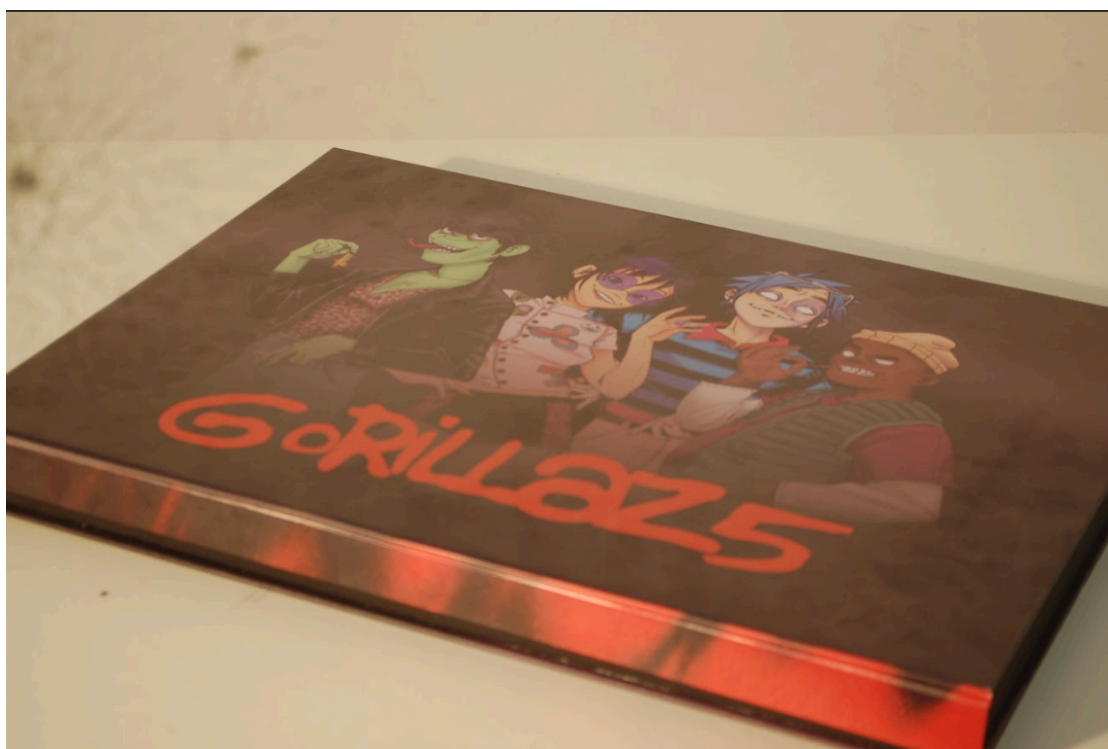


Figura 39: foto capa da Box

Fonte: Fotografia de Leonardo Guimarães



Figura 40: foto mostrando os produtos reais

Fonte: Fotografia de Leonardo Guimarães

6. Considerações Finais

O presente estudo objetivou analisar o papel do design háptico e visual na construção da identidade e na geração de experiências afetivas dentro do projeto multimídia Gorillaz, culminando na proposição da *Box Colecionável* comemorativa "G25: Box (I)material". Especificamente, buscou-se aplicar os fundamentos teóricos da produção de presença de Hans Ulrich Gumbrecht e do design emocional de Donald Norman — complementado pela neurociência dos afetos de António Damásio — para justificar a materialização de uma banda essencialmente virtual.

A análise demonstrou que a identidade única do Gorillaz é forjada pela sinergia entre o ecletismo sonoro de Damon Albarn, sustentado pela colaboração constante, e a escrita visual de Jamie Hewlett, que transforma elementos visuais em uma chave para a leitura do conteúdo. Os resultados confirmam que o design háptico e visual é o mecanismo primário para estabelecer a presença e o afeto no público, validando a

premissa de que o lado emocional do design pode ser mais decisivo para o sucesso de um produto que seus elementos práticos.

A investigação resultou nas seguintes descobertas e contribuições:

1. **Validação Teórica do Afeto Multimídia:** Foi comprovado que a iconografia, as cores e a tipografia de Gorillaz atuam diretamente no nível visceral do processamento cerebral, despertando reações instantâneas de fascínio e reconhecimento. O design estimula o nível reflexivo ao permitir que o fã associe memórias, significados e sentimentos ao universo da banda, transformando o consumo em experiência afetiva duradoura. A dimensão corporal é crucial, pois os sentimentos são o processamento reflexivo das emoções que ocorrem no "teatro do corpo".

2. **Aplicação do Design Háptico:** A concepção da *Box G25* utilizou o design para reintroduzir a tangibilidade. Componentes como o Diário Sonoro e os Pôsteres A3 buscam traduzir o som em forma e cor (sinestesia), enquanto o *Card dos Personagens* materializa a personalidade e a simbologia cromática dos avatares. A inspiração em projetos como os da Blue Note (tipografia como ritmo visual) demonstrou a aplicação de referenciais de design que buscam o retorno ao toque e a troca de afetos.

3. **Coerência Conceitual por Colaboração:** A parceria com as ilustradoras Gabie Borchio, Isis Faria e Luane Brito para as ilustrações principais reforçou o modelo de colaboração constante da banda.

4. **A Coesão Sinestésica entre Som e Imagem:** O estudo validou o design como a essência criativa que interliga o som e a imagem no Gorillaz. A comunicação multimodal da banda, onde "o invisível da música encontra o visível da arte visual", é replicada nos artefatos da *Box*. A concepção dos Pôsteres como traduções visuais de sentimentos musicais concretiza a sinestesia, na qual o artista busca traduzir o ritmo em forma e a emoção em imagem.

Além disso, o presente trabalho possui relevância na intersecção entre o Design e a Cultura Midiática. Ele ratifica a tese de que o design gráfico transcende a função decorativa, atuando como parte da essência criativa na música contemporânea. Ao

aplicar quadros teóricos robustos como o Design Emocional e a Produção de Presença a um fenômeno da cultura pop (banda virtual), o estudo demonstra a aplicabilidade destes conceitos na criação de experiências de consumo híbridas, onde a materialidade visual e tátil é fundamental para o sucesso e o engajamento afetivo do público. A investigação destaca, ainda, a importância da tangibilidade em um mundo cada vez mais digital, provando que, mesmo para um projeto baseado em *pixels*, a presença física é o que cimenta a conexão duradoura e o afeto.

Já como limitação, reconhece-se que o estudo se concentrou no desenvolvimento conceitual e na especificação técnica da *Box G25*. A pesquisa não incluiu a produção em escala industrial do artefato nem a realização de testes de usabilidade ou mensuração do afeto gerado no público-alvo, limitando-se ao escopo da proposta de design. Adicionalmente, a análise da sinestesia é baseada em referenciais de arte e design, e não em estudos de percepção neurocientífica direta.

Por fim, em um cenário cultural onde a saturação de sentidos e a predominância do virtual ameaçam a relação com o mundo fundada na presença, o projeto Gorillaz oferece um estudo de caso essencial sobre a capacidade do design de transcender a imaterialidade. A *Box Colecionável* demonstrou que a conversão da narrativa e do som em objetos táteis e reflexivos não é apenas uma estratégia de *merchandising*, mas um imperativo do design para gerar afeto duradouro. Ao ligar a iconografia animada à experiência física e à memória, a pesquisa reforça que o design é a ponte inegociável que permite ao público não apenas consumir, mas verdadeiramente experimentar a arte, cumprindo o objetivo de "trazer para diante um objeto no espaço" e resgatando a importância do toque na era digital.

7. Referências Bibliográficas

- ANDRIOLI, Larissa. Stuff we love: Afeto, Presença e Materialidade no Design de Livros. *MATLIT*, v. 2.1, p. 119-134, 2014. ISSN 2182-8830. Disponível em: [Stuff we love: Afeto, Presença e Materialidade no Design de Livros | MATLIT: Materialities of Literature](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- A ARTE e a relação entre música e design. *O Conhecimento: Humantech Gestão do Conhecimento*, 16 maio 2012. Disponível em: [A arte e a relação entre música e design](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- APTITUDE. Comunicação multimodal. [S.l.], 3 out. 2024. Disponível em: [Comunicação multimodal - Aptitude](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- BOGO, Eduarda. A revolução visual da Blue Note: o legado de Wolff e Miles. [S.l.: s.n.], 7 abr. 2025. Disponível em: [A revolução visual da Blue Note: o legado de Wolff e Miles](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- BRAZIL ARTES. Equipe. A Relação entre Música e Artes Visuais: Quando Sons Inspiram Imagens. *CuriosArt*, 1 maio 2025. Disponível em: [A Relação entre Música e Artes Visuais: Quando Sons Inspiram Imagens](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- DAMÁSIO, Antonio. *Em Busca de Espinosa: Prazer e Dor na Ciência dos Sentimentos*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.
- DAMÁSIO, Antonio. *O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- DAMON Albarn. In: *WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre*. Flórida: Wikimedia Foundation, [s.d.]. Disponível em: [Damon Albarn – Wikipédia, a enciclopédia livre](#). Acesso em: 27/11/2025.
- FARKAS, Kiko. *osesp 2005*. [S.l.: s.n.], [s.d.]. Disponível em: [osesp 2005 - Projetos - Kiko Farkas](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- GORILLAZ. In: *WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre*. Flórida: Wikimedia Foundation, [s.d.]. Disponível em: [Gorillaz – Wikipédia, a enciclopédia livre](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- MIRANDA, Igor.** Gorillaz: história da banda virtual. **Igor Miranda**, [S.l.], 21 mar. 2021. Disponível em: [Gorillaz: a história da primeira banda virtual do mundo](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de Presença: O que o Sentido Não Consegue Transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto/Ed. PUC-Rio, 2010.
- HEWLETT, Jamie. In: *WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre*. Flórida: Wikimedia Foundation, [s.d.]. Disponível em: [Jamie Hewlett – Wikipédia, a enciclopédia livre](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- LIVE AND LET LIVE. *Gorillaz – Clint Eastwood* 🔊🔥 *Live at the BRIT Awards 2002*. [S.l.]: YouTube, [s.d.]. 1 vídeo (cerca de 4 min). Disponível em: [Gorillaz – Clint Eastwood](#) 🔊🔥 *Live at the BRIT Awards 2002*. Acesso em: 27 de novembro de 2025.
- LORENTZ, Braulio. Gorillaz fecha Mita Festival e prova ao vivo que hoje é banda de carne e osso, não de pixels. *g1*, São Paulo, 16 maio 2022. Disponível em: [Gorillaz](#)

[fecha Mita Festival e prova ao vivo que hoje é banda de carne e osso, não de pixels | G1](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.

MORÁIS, Fagner. Discos para história: Gorillaz, do Gorillaz (2001). *Music on the Run*, 12 fev. 2021. Disponível em: [Discos para história: Gorillaz, do Gorillaz \(2001\)](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.

MUSIC Philosophy. *Clube de Criação*, 19 mar. 2010. Disponível em: [Music Philosophy - Clube de Criação](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.

NORMAN, Donald A. *Design Emocional: Por que Adoramos (ou Detestamos) os Objetos do Dia-a-Dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

POPOVA, Maria. Music Philosophy: Famous Lyrics as Typographic Art. *The Marginalian*, 21 maio 2010. Disponível em: [Music Philosophy: Famous Lyrics as Typographic Art – The Marginalian](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.

TEIXEIRA, Rafael. Gorillaz: um ranking atualizado do pior ao melhor disco. *Tenho Mais Discos Que Amigos!*, 9 abr. 2025. Disponível em: [Gorillaz: um ranking atualizado do pior ao melhor disco | TMDQA!](#). Acesso em: 27 de novembro de 2025.



Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Pontifical Catholic University of Goiás
Av. Universitária, 1069, Setor Universitário
Caixa Postal 86 - CEP 74.605-010
Goiânia - Goiás - Brasil

RESOLUÇÃO n° 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante Matheus Martins dos Santos Santana do Curso de Design matrícula 20212004200069, telefone: (62)982783135 e-mail matheusmartins76@hotmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei n° 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado A materialidade no design: a construção de experiências afetivas no universo do Gorillaz, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 08 de dezembro de 2025.

Assinatura do autor: _____



Documento assinado digitalmente
MATHEUS MARTINS DOS SANTOS SANTANA
Data: 17/12/2025 19:50:46-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Nome completo do autor: Matheus Martins dos Santos Santana



Documento assinado digitalmente
ANA PAULA NERES DE SANTANA BANDEIRA
Data: 18/12/2025 19:51:04-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: _____

Escola Politécnica e de Artes - setembro de 2025