

A Linguagem Visual na Comunicação dos Principais Clubs de Música Eletrônica de Santa Catarina¹

Gabriel Diniz Mallmann²
Hans Peder BEHLING³

Universidade do Vale do Itajaí, Itajaí, SC

RESUMO

O Brasil figura hoje como um grande mercado para o segmento da música eletrônica contendo inúmeros clubes e festivais especializados neste setor. O estado de Santa Catarina concentra cinco dos principais clubes do país, elencados nos rankings nacionais e internacionais. A partir de um estudo bibliográfico e qualitativo, que aplicou uma análise comparativa da linguagem visual de peças gráficas utilizadas na divulgação dos eventos promovidos pelas principais casas noturnas de música eletrônica de Santa Catarina, este artigo buscou investigar a presença de padrões e similaridades visuais presentes nas peças gráficas. Constatando-se ao final, a presença de elementos e técnicas similares em todas as peças, mesmo sendo clubes distintos e peças gráficas com diferentes apelos visuais.

PALAVRAS-CHAVE: Padrões Visuais; Linguagem Visual; Música Eletrônica

INTRODUÇÃO

O cenário da música eletrônica tornou-se um mercado altamente rentável, sendo movimentado por inúmeros festivais, clubes e gravadoras especializadas neste gênero musical. Dentro deste panorama de mercado, o Brasil figura como um grande polo, sediando festivais nacionais e internacionais, além de contar com *clubs* e *DJs* reconhecidos mundialmente. No cenário nacional, o estado de Santa Catarina possui uma grande concentração de *DJs* e produtores, além de sediar vários dos principais clubes de música eletrônica do país, tornando o estado um dos centros deste mercado no Brasil.

Um dos principais meios de comunicação dos clubes de música eletrônica, são as peças gráficas que divulgam os eventos, sendo essas peças impressas ou mesmo digitais. Essas peças gráficas são compostas por diversos elementos, sendo eles a proposta de estudo

¹ Trabalho apresentado no IJ 02 – Publicidade e Propaganda do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Estudante de Graduação 7º semestre do curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: gabriel.dmallmann@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI, email: hanspeda@terra.com.br

deste artigo. Para isso, foram analisados componentes da linguagem visual presentes em cada peça gráfica e realizadas comparações a fim de achar similaridades entre elas.

A linguagem visual consiste na estruturação de diversos elementos para elaboração de uma peça gráfica. Este artigo tem como ponto central, responder a seguinte questão: “Existem padrões ou similaridades nas peças gráficas dos principais *clubs* de música eletrônica de Santa Catarina?”. Com isso, o objetivo principal tornou-se investigar a presença de padrões e similaridades visuais nas peças gráficas dos principais *clubs* de música eletrônica de Santa Catarina. Para que isso fosse alcançado com êxito, foram estipulados os seguintes objetivos específicos: (1) compreender os aspectos da linguagem visual; (2) compreender a cultura e o funcionamento do mercado da música eletrônica; (3) Analisar as peças gráficas selecionadas.

As análises terão embasamento nas teorias desenvolvidas por Dondis (1997), Gomes Filho (2009) e Wong (2010), que tratam sobre elementos e técnicas visuais na composição de imagens, configurando assim, este artigo como um estudo qualitativo e comparativo. Já ao que compete a estrutura deste artigo, a segunda seção apresenta aspectos da linguagem visual e a terceira trata sobre o universo da música eletrônica. A quarta seção trata sobre a metodologia, em seguida têm-se as análises, finalizando com as considerações finais e referências.

ASPECTOS DA LINGUAGEM VISUAL

A linguagem visual é a base para a criação de desenhos e peças gráficas utilizadas na comunicação de uma entidade com seu público. Possui regras estruturadas e bem delimitadas. A linguagem visual é dependente da interpretação do receptor, deste modo, facilitar o entendimento tornando a peça e a mensagem claras, é indispensável para uma entidade (WONG, 2009). Na tabela abaixo, são apresentados alguns elementos que compõem essa linguagem.

Tabela 1 – Elementos Visuais

ELEMENTOS VISUAIS	DESCRIÇÃO
PONTO	Unidade mais básica e simples da linguagem visual. É um elemento que se destaca no olhar, sendo de forma proposital ou não, seu tamanho e disposição podem variar livremente dentro do todo da imagem.
LINHA	Basicamente é a junção de inúmeros pontos, tão próximos que sua forma é contínua ao olhar. Ela permite delimitar contornos de objetos e delimitação de espaços distintos.
VOLUME	Demonstra projeção em dimensões com variação da incidência de luz em um objeto, o que pode transformar algo plano em algo visualmente tátil.
COR	Transmite sensações e informações dentro de um código visual. Além disso, suas variações de cores entre frias e quentes, sua intensidade e seu brilho ou opacidade, carregam ainda mais informações dentro da composição visual.

MOVIMENTO	Está relacionado com a direção. Pode ser obtido através de ilusões de ótica, a repetição de objetos com leves variações entre si.
DIREÇÃO	É a principal função que conduz o olhar do observador pelo todo de uma peça, auxílio de elementos agudos e curvilíneos para movimentar o olhar são utilizados.
ESCALA	Trata da variação do tamanho de elementos dentro de um composto visual, auxilia na distribuição dos pesos das imagens, destacando mais, ou menos, um determinado objeto.
TEXTURA	Auxilia no processo de criação de volume. Procura transmitir a sensação visual do toque dos objetos.
FORMAS BÁSICAS	São formadas a partir da utilização das linhas, ou do contorno de outros elementos visuais, são as mesmas dos formatos geométricos básicos, sendo elas: o quadrado, triângulo, círculo e a elipse.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado em Dondis (1997), Gomes Filho (2009) e Wong (2010)

A composição da linguagem visual não se restringe apenas aos elementos visuais básicos, mas também está ligada a técnicas visuais que ajudam no processo de transmissão da mensagem, sendo essas, analisadas ou unitariamente, ou em conjunto, proporcionando uma compreensão mais ampla da natureza da mensagem e quais fatores estão ligados a ela, sendo um meio de exploração do potencial comunicativo que determinada peça possui. (DONDIS, 1997) Algumas dessas técnicas que compõem a linguagem visual, são apresentadas na tabela 2, elaborada com base em Gomes Filho (2009).

Tabela 2– Técnicas Visuais

TÉCNICAS VISUAIS	DESCRIÇÃO
UNIDADES	Uma unidade pode ser um único elemento, que carrega suas informações, distintas de qualquer outra, ou um conjunto de unidades de mesmo padrão que compartilham informações parecidas.
UNIFICAÇÃO	Consiste no agrupamento de informações semelhantes de várias partes, que trazem um efeito visual de união, fazendo com que vários objetos possam ser percebidos como uma única unidade.
SEGREGAÇÃO	Oposto à unificação. É vista como a capacidade de identificar e separar determinadas unidades dentro de um todo, podendo ser feita a partir de cores, tamanhos, formas ou qualquer outra característica de cada elemento.
CONTINUIDADE	Pode ser executada tanto dentro de uma única peça ou na sequência de peças posteriores. Caracteriza-se pela tendência de um objeto acompanhar outro, passando uma fluidez e linearidade visual.
PROXIMIDADE	Além de auxiliar no processo de unificação, utiliza de elementos visuais que tenham cargas informativas parecidas, desta forma tentem a ser lidas como sendo um único objeto, facilitando o entendimento por parte do observador.
SEMELHANÇA	Interfere diretamente na unificação. Quando lidas, informações parecidas tendem à ser agrupadas.
FORMA	Caracterizada como sendo toda e qualquer figura ou imagem visível dentro de um todo. Deste modo suas variações visuais e composições é que farão o processo de segmentação das mesmas.
HARMONIA	Disposição organizada dos objetos dentro de um todo ou apenas de algumas partes, pode ser obtida por uma disposição ordenada e sem conflitos visuais passando um equilíbrio visual.
EQUILÍBRIO	Depende da disposição dos objetos visuais para obter leveza na composição. Pode ser obtido com variações de <i>pesos e direções</i> nas imagens, de forma que sejam complementares umas com as outras, ou também através da <i>simetria</i> de elementos, que tendem a facilitar a leitura e entendimentos dos mesmos.
CONTRASTE	Consiste em dotar certo elemento com uma carga informativa que chame atenção do observador. Pode-se obter o contraste de várias formas, como através de <i>luzes e tons</i> , na combinação de informações harmoniosas.

Fonte: Elaborado pelo autor, baseado em Gomes Filho (2009)

Essas funções e aspectos são essenciais para que haja uma comunicação direta e assertiva de uma entidade com seu público-alvo, diminuindo a possibilidade de perda de informações ou mesmo interpretações erradas por parte do receptor da mensagem.

MERCADO E HISTÓRIA DA MÚSICA ELETRÔNICA

O surgimento da música eletrônica foi algo descentralizado tendo influência norte-americana e europeia. Em 1964, Robert Moog criou o sintetizador portátil, que reproduz eletronicamente diversos ritmos de batidas. Posteriormente a utilização deste começou com bandas de rock psicodélico, em especial o grupo alemão de rock, o *Kraftwerk*, por volta do início dos anos de 1970, tornando-se a principal influência da música eletrônica existente hoje. Entretanto, foi nos Estados Unidos que a música eletrônica se desenvolveu como é conhecida. Os dois primeiros gêneros que surgiram foram a *Dance Music* e o *Garage*, oriundos de Nova York, a partir da música “*I Feel Love*” de *Donna Summer* em 1977. Porém, os principais gêneros que dão base para música eletrônica são a *House Music* e a *Techno Music*. (MARTINEZ, 2011)

O *House* surgiu na cidade de Chicago, nos anos de 1980, pela influência de *Frankie Knuckles*, *Jesse Saunders* e *Marshall Jefferson*. Mas, foi a partir do single “*Your Love*” de *Frankie Knuckles*, em 1984, que o gênero ganhou destaque mundial. (PUMP THE VOLUME, 2001) Por sua vez, o *Techno* surgiu na cidade de Detroit, com *Derrick May*, *Kevin Saunderson* e *Juan Atkins*, com influências do *House*, e do *Kraftwerk*, que desenvolveram seu próprio estilo de som, com batidas mais aceleradas, secas, mecânicas, muitas vezes melancólicas e sombrias, tocando em festas no subúrbio de Detroit, em casas e galpões abandonados. Contudo, foi somente com a faixa “*Strings of Life*” de *Derrick May*, e com gravação do álbum *TECHNO: The New Dance of Detroit* em 1988, com músicas dos principais *Djs* da cidade que o *Techno* se firmou mundialmente. (HIGH TECH SOUL, 2006)

Desde então, a música eletrônica tornou-se um mercado mundial de grande valor comercial. Esta indústria movimentou mundialmente o valor de 7,1 bilhões de dólares no ano de 2015 e no mesmo ano o acumulado dos cachês de *Djs* alcançou a faixa de 258 milhões de dólares. (IMS BUSINESS REPORT, 2016).

No Brasil, segundo dados do anuário de 2015 da Rio Music Conference (RMC), no ano de 2014, foram movimentados por este mesmo segmento da indústria musical 3,13 bilhões de reais. Neste cenário, a Região Sul do país é responsável por 30,5% deste mercado. Além disso, a Região Sul destaca-se no número de cidades com a maior concentração de *Djs*, entre as 10 primeiras cidades, estão 7 delas distribuídas entre Paraná, Santa Catarina e Rio Grande do Sul, sendo Balneário Camboriú a cidade com maior concentração de *Djs* e produtores do país, conforme os dados do Anuário da RMC (2016).

METODOLOGIA

Este artigo partiu de um levantamento bibliográfico, com coleta de dados secundários em livros, artigos e publicações (GIL, 2002), a fim de obter conceitos sobre linguagem visual e dados sobre o mercado e a história da música eletrônica. Sendo assim, este artigo possui uma estruturação qualitativa, pois baseia-se em dados de textos e análises de imagens. (CRESWELL, 2007)

Este artigo caracteriza-se como exploratório, por buscar variáveis das técnicas de linguagem visual, sendo também de cunho comparativo (GIL, 2002), por exercer comparações entre as peças analisadas. Já com relação as peças gráficas, foram analisadas a fim de serem encontrados padrões, similaridades e divergências entre elas, baseando-se nas teorias sobre linguagem visual de Dondis (1997), Gomes Filho (2009) e Wong (2010), comparando técnicas e elementos visuais, que estejam presentes nas peças gráficas.

Para realizar a escolha dos clubes estudados, foram utilizados como fator de decisão o ranking mundial de *clubs*, o Top 100 da DJ Mag, revista internacional especializada no segmento (Em: <<https://djmag.com/top100clubs>>. Acesso em: 17 agosto 2016) e o ranking nacional Top 50, elaborado pela principal revista do país especializada no segmento, a *House Mag* (Em: <<http://www.housemag.com.br/www/top50clubs.html>>. Acesso em: 17 agosto de 2016).

A coleta das peças gráficas de comunicação de eventos via web dos cinco principais clubes de música eletrônica de Santa Catarina, foi feita de maneira aleatória. Para cada casa noturna foi coletada uma peça, de eventos entre os meses de setembro e outubro de 2016, onde todas as peças foram extraídas dos eventos do Facebook dos respectivos *clubs*.

ANÁLISE DAS PEÇAS GRÁFICAS

Nesta seção, serão analisadas as peças gráficas selecionadas referentes aos cinco principais *clubs* de música eletrônica do estado de Santa Catarina. Abaixo, segue uma tabela explanando quais são os clubes selecionados, suas respectivas posições nos *rankings* e principais gêneros que as casas abrangem, tendo as informações sobre os *clubs* extraídas do site oficial de cada *club*.

Tabela 3 – Clubs e descrição

CLUBS	DESCRIÇÃO
EL FORTIN	5º melhor clube nacional e 40º mundial, situado em Porto Belo, possui duas pistas, abrange sons comerciais, techno, house e trance. (Em: < http://www.elfortinclub.com.br/o-club/ >. Acesso em: 08 de out. 2016)
GREEN VALLEY	Melhor clube do Brasil e 2º mundial, situado na cidade de Camboriú, possui 2 pistas, a principal para sons mais comerciais e a segunda para sons conceituais como techno e tech-house. (Em: < http://www.greenvalleybr.com/club.html >. Acesso em: 08 de out. 2016)

MATAHARI	7º melhor clube do país e 37º mundial, situado em Indaial, sua pista principal atende sonoridades mais comerciais e a secundária sons como techno e tech-house. (Em: < http://www.matahari.com.br/site/matahari >. Acesso em: 08 de out. 2016).
TERRAZA	19º clube do país, possui duas sedes, em Florianópolis e Balneário Camboriú, suas características se aproximam de clubes europeus, identificado por sons <i>underground</i> , como minimal, techno e minimal-techno. (Em: < http://www.terrazamusicpark.com.br/p/sobre.html >. Acesso em: 08 de out. 2016)
WARUNG	Ocupa 2ª posição nacional e 21ª mundial, situado em Itajaí, tem ligação forte com a natureza, apresenta sons também <i>underground</i> . Sua pista principal abrange sons como techno, minimal-techno e progressive-house e a secundária house e tech-house. (Em: < http://www.warungclub.com.br/pt/warung >. Acesso em: 08 de out. 2016)

Fonte: Elaborado pelo autor (2016)

Após essa ambientação com as respectivas casas noturnas, abaixo segue uma imagem adaptada contendo a representação em escala reduzida das peças gráficas selecionadas para o estudo neste artigo. Nas análises, a peça referente ao El Fortin será tratada também como “Peça A”, assim como a da Green Valley sendo “Peça B” e “Peça C” referente ao Matahari. Ao Terraza, fica a referência de “Peça D” e por fim “Peça E” ao Warung.

Figura 1 – Representação das peças gráficas



Fonte: Adaptada pelo autor (2016)

O ponto é considerado por Dondis (1997) o elemento visual mais básico existente, podendo variar sua forma e tamanho, mas mesmo assim, torna-se um elemento de alta atração visual. Na “Peça A”, referente ao El Fortin, pode-se identificar alguns elementos como pontos, tendo esses, principalmente o formato circular. O formato circular está enquadrado junto das formas básicas de composição visual. Dentro desta peça, tem-se várias representações circulares, além de uma variação da forma do quadrado e alguns

pequenos triângulos na parte central superior. Estas formas, apresentam-se como parte da representação de três logos presentes na peça, sendo duas ligadas às atrações do evento e uma referente a uma das pistas do *club*.

As linhas são os elementos que permitem a visualização e separação de vários outros elementos. Estas linhas podem ser apresentadas tanto em forma de contorno, quanto de forma imaginária, criada através da diferença entre tons e cores (GOMES FILHO, 2009). Há a presença de diversas linhas, tanto agudas e retas, quanto mais suaves e curvas. Na parte superior central da imagem, há a nítida marcação destas linhas retas, que por meio da variação de tons, criando a ideia de holofotes e levando o olhar de quem visualiza esta peça, diretamente ao centro da imagem. Já as linhas curvas são responsáveis por criar as formas complementares de fundo da imagem, representando flores tropicais. Pode-se perceber também, em particular nas representações centrais dos artistas, a presença de volumes diferentes em decorrência da variação de iluminação em cada uma das representações, isso faz com que esses elementos se destaquem do fundo.

Nesta peça gráfica, há a predominância da cor verde. As cores dentro da linguagem visual, possuem a capacidade de transmitir informações e sensações. Dentro desta peça, ainda são encontradas cores como preto, cinza, branco e amarelo, que possuem função apenas complementar, para criar preenchimento e contraste na imagem.

Nas representações dos artistas apresentados pelo *club*, os artistas que estão centralizados possuem um destaque maior e suas imagens são levemente maiores do que as outras que se configuram em segundo plano. Essa variação, causa também um efeito de direção no olhar do observador, conduzindo o mesmo sempre ao centro da imagem. Outro aspecto aqui presente é a utilização de texturas. Neste caso em específico, elas funcionam de maneira complementar, sendo apenas elementos de preenchimento. No que compete às técnicas visuais, o contraste presente na imagem pode ser percebido a partir da variação de tonalidades, entre as cores fechadas como o preto e o cinza e a variação entre as escalas presentes na peça.

A utilização de unidades também pode ser destacada. Por exemplo, cada representação dos *Djs*, ou mesmo as flores que compõem o fundo desta imagem. Entretanto, um processo muito utilizado para se analisar as unidades é a unificação, criando blocos visuais. A proximidade dos elementos também colabora neste processo de unificação. Deste modo, pode-se criar blocos visuais a partir das representações dos artistas,

centralizados na imagem, a aproximação dos textos dispostos na parte inferior da peça gráfica e na parte superior esquerda da imagem.

Se for traçada uma linha reta vertical no meio desta imagem, pode-se perceber que a disposição dos elementos encontra-se de maneira equilibrada. Para cada lado, ficam dispostas duas representações dos artistas e também elementos textuais. Com relação aos elementos textuais dentro desta divisão, o lado esquerdo carrega uma quantidade um pouco maior de elementos, o que pode acarretar em um peso um pouco maior neste lado da imagem.

Na “Peça B”, relativa ao Green Valley, encontra-se inicialmente o ponto, representado pela forma geométrica básica do círculo. Além desta, apresenta-se também a forma do retângulo, presente na representação de uma placa que serve de base para aplicação do elemento textual da data. As linhas presentes nesta peça gráfica são formadas a partir do contorno dos objetos, criadas principalmente pelo contraste das cores utilizadas. A maior presença de linhas dispostas nesta imagem, está nas texturas de teias de aranha e nos galhos de árvores que compõem o plano de fundo.

As texturas segundo Wong (2010), fazem parte das características e dos formatos da superfície de um objeto. Com relação às que estão presentes nesta imagem, tem-se uma aplicada no retângulo, que remete a representação de um papelão. Em seguida, nota-se as texturas usadas para criar as teias de aranha nos cantos superiores da imagem. Há também a textura dos braços, que remetem ao imaginário de zumbis. Neste caso em especial, esse efeito visual é aliado com o volume, dado às mãos por meio da iluminação aplicada nas mesmas, que, segundo Gomes Filho (2009), pode ser obtido através de variações de iluminação, sombras ou texturas. Para finalizar, pode-se notar também, a textura do plano de fundo da peça, que remete à imagem de uma floresta com árvores secas.

Das cores utilizadas na composição da “Peça B”, destaca-se o verde, encontrado na representação dos braços, no elemento textual centralizado na imagem, que denomina o evento, além das variações tonais que complementam o plano de fundo da imagem. Em contraponto a presença do verde, tem-se a presença do roxo na logo da casa noturna. Esse contraste criado entre as duas cores, faz com que o olhar do observador seja direcionado ao centro da imagem.

No que compete às unidades presentes nesta peça, pode-se identificá-las a partir de um certo grau de segregação entre elas. Primeiro há a representação de unidades condizentes aos elementos textuais, como a data e o nome da festa. Depois, há os elementos

gráficos que ajudam na composição da peça, como a logo centralizada na imagem e a representação das mãos. Por fim, há as unidades ligadas a textura desta peça gráfica, como as teias e as árvores.

A divisão de peso nessa imagem aparenta não estar totalmente equilibrada, ao traçar uma linha vertical no meio desta peça, nota-se que o lado direito da imagem contém um maior número de elementos gráficos, acarretando em um peso maior para este lado.

Na “Peça C”, referente ao Matahari Super Club, o principal elemento que se destaca é sua coloração. Para Dondis (1997), as cores são elementos repletos de informações e sumariamente importantes para os comunicadores visuais. Suas cores essencialmente quentes remetem a do pôr do sol, o que acaba transmitindo o ideal do evento, caracterizado como uma festa “*Sunset*”, eventos que ocorrem durante o dia e se encerram geralmente até as duas horas da manhã. Na cartela de cores utilizada nesta peça, tem-se tonalidades de amarelo, laranja e vermelho, em forma de degradê com o centro sendo mais claro, o que acaba conduzindo o olhar do observador ao centro da imagem. Completando esta peça, há também a utilização do preto nas partes laterais inferiores da imagem, o que ajuda ainda mais na condução do olhar ao ponto de atenção da imagem.

Com relação às linhas utilizadas, nota-se a presença de inúmeras linhas curvas e onduladas que compõem o fundo da imagem, funcionando como uma textura que tira o aspecto de cores sólidas e cruas do fundo da peça, ajudando a dar destaque à representação central do artista. Outra forma de perceber a utilização de linhas nesta peça, são os contornos criados pelo contraste dos elementos que compõem o fundo da imagem, como as representações de montanhas e floresta, além da delimitação criada pela presença da imagem do artista principal do evento em destaque no centro da peça gráfica.

No que tange às técnicas visuais, pode-se notar a presença de unidades bem distintas na composição desta peça. Primeiro, há presença de elementos gráficos que representam pássaros, constituindo um grupo de unidades. Outro grupo, são os elementos textuais, a imagem do artista também configura-se como uma unidade, porém, isolada e totalmente distinta das demais. Por fim, as representações gráficas que fazem alusão às matas e montanhas também formam um grupo de unidades presente nesta peça gráfica. Desta forma, tem-se uma segregação entre a representação do artista e os textos em relação aos elementos que compõem o plano de fundo da imagem, provocando um nível perceptível de distanciamento, não só físico, a partir da disposição dos mesmos no plano visual, como através de suas características (GOMES FILHO, 2009). A técnica visual referente às formas

também pode ser percebida nesta peça. Deste modo, as silhuetas criadas através das variações tonais e da utilização do preto no fundo da imagem, criam esse aspecto de formas reais que representam árvores e montanhas, além das silhuetas que possuem a forma de pássaros.

Dentro do aspecto harmônico desta peça, percebe-se que a mesma está visualmente equilibrada e bem contrastada. Se executado um corte vertical no centro da imagem, tem-se para cada lado a mesma quantidade de elementos gráficos e textuais, sendo que ambos possuem praticamente o mesmo peso e escala. Além disso, a disposição da imagem que representa o *Dj*, também posicionada no centro da imagem, ao efetuar este corte fica simetricamente dividida, deixando evidente o alinhamento e distribuição de peso atribuídos no *layout*.

Já em relação ao contraste, que, para Gomes Filho (2009), é a técnica visual mais importante para o controle de uma mensagem visual ou formulação de uma imagem, a variação de tons utilizada, aliada ao preto e a textura aplicada no fundo da imagem, deixam a peça com um visual agradável, suave e bem contrastado, de modo que a figura central ganhe ainda mais destaque dentro da composição desta peça.

Nesta “Peça D”, referente ao Terraza, o fator que mais chama a atenção é a questão da coloração. Exceto pela presença de 3 elementos relativamente pequenos que possuem a coloração vermelha, toda a peça baseia-se no preto, branco e cinza, que por sua vez são três cores neutras que possuem um alto nível de contraste entre si. O contraste, acaba ganhando mais destaque pelos detalhes em vermelho, que ressaltam do resto da imagem. Outro ponto à ser destacado são as linhas horizontais, em tons claros de cinza que fazem contraste com o fundo de cor única e sólida além de funcionar como uma textura.

Fica também destacado dentro desta proposta de layout, o equilíbrio da peça. Quando traçado um corte vertical no meio da imagem, fica dividido para o lado esquerdo a representação do artista principal do evento e para o lado direito os elementos textuais, trazendo uma distribuição de pesos aproximada entre as duas.

Já com relação aos elementos textuais, há algumas características neles que podem ser ressaltadas. Primeiro, há a diferença de escala entre cada elemento, onde os textos que tem maior relevância, possuem um tamanho maior ou mesmo são destacadas em negrito. Outra característica que pode ser notada, são os blocos de unidades criados. Se analisados como um todo, cria-se um bloco único de elementos textuais, entretanto, esses elementos são separados em três partes, cada uma contendo informações distintas das outras.

Por fim tem-se também a presença de uma linha de elementos gráficos que também podem ser vistas como um bloco único de informações, que são referentes às marcas que estarão presentes no evento.

Na “Peça E”, apresentada aqui referente ao Warung Beach Club, nota-se a presença do elemento mais básico da composição visual, aplicado em uma intensa repetição ganhando o aspecto de textura, auxiliando na criação de volume e tirando a impressão de cores sólidas e chapadas que compõem o fundo da imagem. Ainda com relação às texturas, nota-se que no plano de fundo que compõe esta peça gráfica, há a repetição do elemento textual “FACT”, reproduzido em uma escala maior e em baixa opacidade, possuindo um grau de transparência elevado, dando um efeito de marca d’água.

As linhas presentes nesta composição, podem ser interpretadas a partir do contorno de determinados objetos e não pela presença física das mesmas. Deste modo as representações dos artistas que são apresentados pelo clube criam esse efeito visual de contorno delineado. Nota-se também a presença de certos volumes nesta peça gráfica. A primeira vista, este efeito visual é percebido a partir da variação de luz presente em cada representação dos *Djs*. Aliados a isso, a variação tonal aplicada nas cores que compõem esta imagem, também auxiliam nesse processo, dando também um efeito de profundidade na peça.

Com relação as cores utilizadas nesta peça, nota-se a presença variações de tons de laranja, essa coloração pode remeter à intensidade da luz do sol em seu amanhecer, além de estar presente também na logo do *club*. O azul no caso, tem duas representações. A primeira, representa dentro desta peça gráfica o mar, já a segunda variação tonal dela, carrega aspectos que remetem ao céu, dada a sua disposição no layout. Por fim, tem-se também na parte inferior desta imagem a presença de tons de verde, que no caso podem ser ligadas a vegetação presente no entorno do clube, além de formar uma linha de recorte para o alinhamento das representações gráficas presentes na peça.

Dentro desta peça, o aspecto que possivelmente chama mais atenção do olhar de quem a observa, são as representações dos artistas. Estas representações, acabam por sua vez, causando um efeito de direção e movimento na imagem. Dondis (1997), afirma que o movimento e a direção em imagens ou peças gráficas são efeitos que simulam essa sensação, pois não possuem movimentos propriamente ditos, como obtido nos filmes. A variação da escala de tamanho que cada artista é representado, aliado ao fato do artista que se encontra centralizado possuir a maior escala em comparação aos demais, faz com que o

olhar do observador seja levado diretamente ao centro desta imagem. Ainda relacionado às representações gráficas dos artistas, estas podem ser interpretadas como sendo um grupo de unidades, que, a partir da sua proximidade e semelhança, acabam criando uma unificação visual, podendo ser percebidos em sua individualidade, artista por artista, ou como um grupo único.

Outro grupo de unidades que pode ser criado a partir de suas semelhanças, são os elementos textuais dispostos na parte superior desta peça, além é claro, da representação da logo do *club*, que se configura como uma unidade distinta das demais. Nesta imagem há também a presença de elementos que possuem características únicas, como o vão da letra “A” no texto “FACT”, que possui a forma de uma estrela e a logo do Warung, que em seu centro, possui a forma da representação do Sol.

No que compete ao equilíbrio desta peça, no momento em que ela é dividida verticalmente ao meio, o número de elementos gráficos, sejam eles os textos ou as representações dos artistas, ficam igualmente divididos, ficando quatro representações para cada lado da peça gráfica. Este fator, aliado ao contraste criado entre as cores utilizadas, faz com que esta imagem tenha um visual agradável e harmônico aos olhos de quem a observa.

COMPARAÇÃO DAS ANÁLISES

A partir dos elementos de composição da linguagem visual, pode-se notar, que a cor mais utilizada de um aspecto geral das peças foi a cor verde, presente três das cinco peças, com exceção do Terraza, que por sua vez destacou-se pelo fato de estruturar sua peça, apenas com tons de preto, branco e cinza, e ao Matahari, que utilizou de tons próximos na paleta de cores como amarelo, laranja e vermelho. Outro fator que pode ser destacado em relação à linguagem visual são as texturas, sendo que essas estão presentes em todas as peças analisadas. As texturas aplicadas nestas imagens ganham principalmente a função de dar volume aos planos de fundo e ajudam no processo de destaque das informações dispostas dentro da imagem.

A representação gráfica dos artistas acaba ganhando grande destaque, talvez até mesmo como principal fator de similaridade, mesmo não sendo um aspecto da linguagem visual. Com exceção da Green Valley, que, no universo analisado optou por não utilizar deste recurso, os demais utilizaram este recurso em todas suas peças. A partir disto, nota-se que o El Fortin e o Warung aproveitam deste recurso ao máximo apresentando todos os artistas presentes no evento, já o Matahari e o Terraza dão destaque apenas ao *DJ* principal da festa.

A utilização da representação dos *Djs*, pode ser vista como um auxílio na transmissão da mensagem proposta pelas peças gráficas, pois as atrações presentes no evento fazem parte também da mensagem a ser transmitida. Outro aspecto que auxilia a transmissão de mensagem e dá suporte às representações dos artistas são os elementos textuais, ou mesmo gráficos contendo o nome das atrações, estando esse aspecto presente em três peças do universo estudado

Outro aspecto da linguagem visual que foi identificado em todas as peças analisadas foi a questão da direção ou movimento presente nas imagens, fazendo com que o olhar do observador seja carregado até o centro das peças gráficas, seja através da variação de escalas, repetição de elementos ou por diferenças tonais. Por fim, uma similaridade presente em algumas das peças dentro do universo analisado, é a presença de elementos gráficos, ou seja, logotipos, das marcas presentes nos eventos, como agência dos artistas ou patrocinadores.

Com estas análises, nota-se um certo nivelamento na linguagem visual adotada pelos *clubs*. No aspecto mercadológico, tem-se o El Fortin, Green Valley e Matahari como casas de apelo mais comercial, já o Terraza e o Warung, ligados mais ao aspecto conceitual da música eletrônica. Entretanto, essa divisão ligada ao posicionamento de mercado de cada clube não traz efeitos de segregação relacionados à linguagem visual, sendo encontradas similaridades em todas as peças com relação às técnicas e aos elementos visuais, mostrando que, apesar da diferença de segmento em relação ao estilo sonoro, as técnicas de comunicação por meio de peças gráficas são similares em todos os *clubs*, tornando de certa forma esse aspecto comunicativo das casas algo genérico entre elas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário da música eletrônica teve uma grande expansão no mercado mundial dentro das últimas décadas, e o Brasil encontra-se envolvido neste processo. Dentro do mercado nacional o estado de Santa Catarina possui grande destaque, sediando 5 dos principais *clubs* de música eletrônica do país e do mundo, sendo a comunicação por meio de peças gráficas, sejam elas online ou impressas uma das principais formas dessas casas noturnas se comunicaram com seu público. Deste modo procurou-se responder a seguinte pergunta: “Existem padrões ou similaridades nas peças gráficas dos principais clubs de música eletrônica de Santa Catarina?”. Assim, este artigo objetivou principalmente, investigar a presença de padrões e similaridades visuais nas peças gráficas dos principais *clubs* de música eletrônica de Santa Catarina, aliando-se a isso os processos de

compreender os aspectos da linguagem visual, compreender o mercado e cultura da música eletrônica, além é claro, da análise das peças gráficas.

Esta pesquisa caracterizou-se como sendo exploratória, de cunho qualitativo, com uma abordagem comparativa entre as peças. Durante o estudo foram realizadas pesquisas sobre os aspectos da linguagem visual, de como é composta e quais elementos são essenciais, como por exemplo, pontos, linhas texturas e contraste. Sobre o universo da música eletrônica, buscou-se dados sobre sua história, seu mercado internacional e nacional, sendo feitas por fim as análises das peças gráficas.

Diante dos materiais analisados, notou-se a presença em quase todas as peças da utilização de texturas, aplicadas nos planos de fundo auxiliando no processo de destaque das informações. A presença da cor verde em quase todas as peças foi outro fator muito presente e principalmente da utilização da representação gráfica dos artistas presentes em cada evento, sendo essas representações quase sempre auxiliadas por textos contendo o nome dos artistas ou mesmo a utilização da logo de cada um deles.

Outro aspecto encontrado como sendo uma similaridade entre as peças, foi o direcionamento do ponto de atenção da peça gráfica para o centro da imagem, sendo este direcionamento executado através ou da variação tonal das imagens ou a variação de escala dos elementos dispostos no layout. Mostrando assim, que mesmo com a diferença de segmento de mercado que cada clube atua, utilizam de técnicas e aspectos muito similares na composição de suas peças gráficas.

Contudo, vale ressaltar as limitações desta pesquisa, entre elas a dificuldade de contato com os setores de marketing dos clubes e a amostra de análise consideravelmente pequena. Para futuras pesquisas, pode-se utilizar de uma gama maior de amostras, voltadas para apenas um dos clubes, visando identificar se no decorrer de um período maior, esses aspectos são aplicados em todas as peças produzidas pela casa, ou mesmo outros objetos de comunicação, como, por exemplo, vídeos, uma vez que a linguagem visual pode ser aplicada em diversos objetos. Por fim, mesmo com embasamento teórico, as análises podem variar de acordo com o intérprete, deixando a concordância ou não com estes resultados mais um incentivo para futuras pesquisas, sendo a realização desta pesquisa um ótimo processo de aprendizagem, tanto para o meio acadêmico, quanto futuramente, no meio profissional.

REFERÊNCIAS

CRESWELL, J. W. (2007). **Projeto de pesquisa: métodos qualitativo, quantitativo e misto** (2a ed., L. de O. Rocha, Trad.). Porto Alegre: Artmed. (Obra original publicada em 2003).

DONDIS, Donis. **A sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EL FORTIN. Disponível em: <<http://elfortinclub.com.br/o-club/>>. Acesso em: 08 out. 2016

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**. 9. ed. São Paulo: Escrituras, 2009.

GREEN VALLEY. Disponível em: <<http://www.greenvalleybr.com/club.html>>. Acesso em: 08 out. 2016

HICH TECH SOUL: The Creation of Techno Music. Direção: Gary Bredow (63 min.).

Estados Unidos. 2006. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=XppjbG8V5vA>>. Acesso em: 20 ago. 2016

IMS BUSINESS REPORT 2015, International Music Summit. Disponível em: <<http://www.internationalmusicsummit.com/wp-content/uploads/2016/05/IMS-Business-Report-2016.pdf>> Acesso em: 17 ago. 2016

MARTINEZ, Rosana. **Identidade visual e cultura club em São Paulo: a linguagem visual dos clubs de música eletrônica da cidade**, 2011. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-13012012-095939/pt-br.php>>. Acesso em: 20 de ago. 2016.

MATAHARI. Disponível em: <<http://www.matahari.com.br/site/matahari>>. Acesso em: 08 out. 2016.

PUMP THE VOLUME: The History of House Music, Channel 4, (145 min.), Reino Unido, 2001. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=qxLT2XO7kzQ>>. Acesso em: 20 ago. 2016.

RIO MUSIC CONFERENCE ANUÁRIO 2015, Rio Music Conference. Disponível em: <<http://www.anuariormc.com.br/>>. Acesso em: 17 ago. 2016.

RIO MUSIC CONFERENCE ANUÁRIO 2016, Rio Music Conference. Disponível em: <<http://www.riomusicconference.com.br/mercado/leia-on-line-anuario-rmc-2016/>>. Acesso em: 02 out. 2016.

TERRAZA. Disponível em: <<http://www.terrazamusicpark.com.br/p/sobre.html>> Acesso em: 08 out. 2016.

TOP 50 CLUBS. Disponível em: <<http://www.housemag.com.br/www/top50clubs.html>>. Acesso em: 17 ago. 2016.

TOP 100 CLUBS. Disponível em: <<https://djmag.com/top100clubs>>. Acesso em: 17 ago 2016

WARUNG BEACH CLUB. Disponível em: <<http://www.warungclub.com.br/pt/warung>>. Acesso em: 08 out. 2016.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.