



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”
CORSO DI LAUREA IN Design ambientale e industriale

TITOLO DELLA TESI
Quando il suono diventa immagine
Progetto grafico per una collana discografica di vinili

Laureando/a

Nome Linda Guerra

Firma *Linda Guerra*

Relatore

Nome Nicolò Sardo

Firma.....*Nicolò Sardo*.....

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

.....
.....

ANNO ACCADEMICO
2025/2026

DOSSIER DI RICERCA

Linda Guerra

Quando il suono diventa immagine

Progetto grafico per una collana discografica di vinili

ABSTRACT

La musica ci accompagna nella maggior parte del nostro tempo, che ci troviamo a casa, sotto la doccia, in un bar o in un negozio. La musica esiste, c'è , ovunque.

Ogni artista si muove all'interno di un genere specifico. La scelta dell'indie pop nasce dalla sua capacità di esprimere sentimenti autentici senza seguire schemi prestabiliti, esplorando la complessità delle relazioni, la crescita personale e la fragilità umana.

Questo progetto oltre l'ascolto, oltre la musica, vuole valorizzare la bellezza del vinile come oggetto di design, perchè anche il design, proprio come la musica, ci circonda, è ovunque, ci racconta, ci parla, ci influenza

Nel progetto, la copertina, diventa spazio di progettazione per raccontare attraverso la vista, l'artista e la sua musica, uno spazio dove sentirsi liberi di lasciarsi andare mutando la musica, in forme, colori, font, e disegni

INDICE



CAPITOLO UNO
MUSICA



CAPITOLO DUE
IL VINILE



CAPITOLO TRE
CASO STUDIO



CAPITOLO QUATTRO
PROGETTO

CAPITOLO UNO

MUSICA

Introduzione alla musica
Generi musicali
Indie pop
Vinili storici dell'indie pop
Protagonisti dell'indie pop oggi



La musica: evoluzione, linguaggio e significato

La musica è una forma d'arte che accompagna l'umanità fin dalle sue origini. Si esprime attraverso suoni organizzati in strutture armoniche e ritmiche, creando un linguaggio universale capace di superare barriere culturali e linguistiche. Ogni civiltà ha sviluppato stili e strumenti propri, riflettendo la propria storia, i valori e le tradizioni.

La musica comunica emozioni profonde che spesso non riusciamo a esprimere a parole. Può accompagnare momenti importanti, celebrazioni, riti o offrire conforto nei momenti difficili. Ogni nota e ogni ritmo raccontano una storia, creando connessioni tra le persone e contribuendo a costruire comunità. Esplorare la musica significa comprendere ciò che la rende una presenza costante e fondamentale nella vita quotidiana.

La storia della musica è un percorso di continua evoluzione che attraversa millenni. Le prime forme musicali risalgono alla preistoria, quando l'uomo utilizzava strumenti rudimentali e la voce per comunicare ed esprimere emozioni. Con il tempo, queste forme si sono sviluppate grazie all'influenza delle diverse culture e tradizioni.

Nelle civiltà antiche, come quella egizia, greca e romana, la musica assume un ruolo centrale nei contesti religiosi, sociali ed educativi. Con il Barocco, la musica raggiunge nuove espressioni artistiche grazie a compositori come Bach e Vivaldi. La storia della musica riflette quindi la creatività umana, i cambiamenti sociali e le innovazioni tecniche, continuando a evolversi ancora oggi.



La musica svolge un ruolo centrale nella società, influenzando cultura, identità e relazioni. È uno strumento di comunicazione ed espressione che riflette valori ed esperienze collettive, creando aggregazione e senso di appartenenza attraverso concerti, festival ed eventi culturali.

Allo stesso tempo, la musica incide profondamente sul piano personale ed emotivo. Melodie e ritmi possono evocare emozioni diverse, migliorare l'umore e ridurre lo stress, contribuendo al benessere psicofisico. Le canzoni si legano spesso ai ricordi, diventando la colonna sonora di momenti significativi della nostra vita. Inoltre, può svolgere una funzione catartica, aiutandoci a elaborare emozioni complesse e a trovare conforto.

La musica rappresenta anche un mezzo di cambiamento sociale: può sensibilizzare su temi importanti, dare voce a istanze collettive e ispirare riflessioni e azioni. Con l'avvento della tecnologia, la sua creazione e diffusione sono diventate sempre più accessibili. Le piattaforme digitali hanno ampliato le possibilità di scoperta e fruizione, introducendo nuove forme come concerti virtuali ed esperienze immersive.



GENERI MUSICALI

La musica si articola in numerosi generi, ciascuno con caratteristiche, storie e identità proprie. Ogni genere contribuisce in modo unico alla ricchezza e alla varietà del panorama musicale globale. Tra i più diffusi troviamo il pop, il rock, il jazz, la musica classica e l'hip hop.

Il pop si distingue per melodie immediate e ritmi coinvolgenti, capaci di raggiungere un pubblico vasto e trasversale. *Il rock*, nato negli anni '50, si è affermato come forma di ribellione ed espressione individuale. *Il jazz*, con radici nella tradizione afroamericana, valorizza l'improvvisazione e la creatività. *La musica classica* si caratterizza per la complessità compositiva e la ricchezza strutturale. *L'hip hop*, infine, unisce ritmo, parola e cultura urbana, diventando una potente forma espressiva contemporanea. Ogni genere offre una prospettiva unica, contribuendo alla varietà e alla ricchezza dell'esperienza musicale.



INDIE POP

L'indie-pop non nasce come genere commerciale, ma come espressione libera, lontana dalle logiche delle grandi etichette, con l'obiettivo di creare musica fatta da e per chi la ascolta, senza vincoli produttivi o stilistici.

L'indie-pop affonda le sue radici nei primi anni '80, in particolare nel punk e nel post-punk britannico, dai quali eredita l'approccio politico e culturale alla produzione musicale. A differenza del punk, però, l'indie-pop sceglie un suono più melodico, accessibile e intimo, caratterizzato da strutture semplici, melodie pop, assenza di virtuosismi e un rifiuto dell'aggressività tipicamente associata a certi linguaggi musicali maschili.

Un elemento centrale nello sviluppo del genere è stato il ruolo delle donne, presenti non solo come musiciste ma anche come parte attiva della scena (etichette, fanzine, organizzazione).

L'indie-pop è quindi un genere fortemente auto-referenziale, che attinge a modelli diversi, dal pop anni '60 al folk, dal soul alla psichedelia, mantenendo però un approccio melodico immediato e una forte urgenza comunicativa.

A distanza di decenni, questo patrimonio condiviso continua a influenzare nuovi artisti, dimostrando la vitalità di un linguaggio che, pur trasformandosi, conserva la propria identità.



VINILI STORICI DELL'INDIE POP



The Softies – It's Love (1995)
Versione americana dell'indie-pop, minimale e delicata, costruita su chitarra e voce, con un forte impatto emotivo.

Belle and Sebastian – If You're Feeling Sinister (1996)
Un disco che segna un punto di svolta, fissando nuovi standard per l'indie-pop e influenzando intere generazioni di artisti.



Quando il suono diventa immagine



The Pastels – Up For a Bit With The Pastels (1987)
Un disco pionieristico che anticipa il suono jangly e l'estetica naïf tipica dell'indie-pop, diventando un riferimento per la scena di Glasgow.

Blueboy – If Wishes Were Horses (1992)
Un disco intimo e nostalgico, considerato uno degli esempi più puri e sentimentali del genere.

Progetto grafico per una collana discografica di vinili



PROTAGONISTI DELL'INIDE POP, OGGI

Gazzelle

Flavio Bruno Pardini, in arte Gazzelle, deve il suo nome a una storpiatura del celebre modello di scarpe Adidas. Appassionato di musica fin da giovane, inizia a suonare a 22 anni nei locali di Roma. Le sue canzoni, punto di riferimento dell'indie italiano, raccontano amori difficili, messaggi non inviati e silenzi che pesano più delle parole.

Con una malinconia mai urlata, ma costante, accompagna chi si sente fuori posto, trasformando la fragilità in uno spazio in cui riconoscersi e trovando le parole giuste per descrivere ciò che spesso non sappiamo esprimere.



Glacier

Elodie Di Patrizi, nata nella periferia di Roma, raggiunge la notorietà nel 2015 partecipando alla quindicesima edizione di Amici di Maria De Filippi. Nel 2018 Nero Bali segna il suo primo ingresso nella Top 10 dei singoli più venduti in Italia, mentre nel 2019 Margarita, in collaborazione con Takagi & Ketra e Marracash, diventa un grande successo, ottenendo il triplo disco di platino. Elodie è il contrasto tra forza e vulnerabilità. La sua musica parla di desiderio, identità e libertà, senza filtri. Ci ricorda che mostrarsi è un atto di coraggio e che essere forti non significa smettere di essere fragili. Le sue canzoni fanno ballare, ma invitano anche a guardarsi dentro.



Gaia è una cantante italiana cresciuta a Viadana, in Lombardia. Fin da piccola coltiva la passione per la musica, imparando a suonare la chitarra e cantando in alcune band. A 18 anni parte per gli Stati Uniti, esperienza che le chiarisce il desiderio di dedicarsi completamente alla musica. Raggiunge la notorietà grazie ai talent show Amici e X Factor e nel 2020 pubblica l'album Genesi, trainato dal singolo Chega, certificato doppio disco di platino.

Nelle sue canzoni Gaia trasforma l'intimità in racconto: parla di crescita, cambiamento e relazioni che ci trasformano. La sua musica accompagna i momenti di passaggio, quando non sappiamo ancora dove stiamo andando, ma sentiamo che qualcosa dentro di noi sta evolvendo.

Gaia





Rosa Luini, in arte Rose Villain, nasce a Milano e fin da piccola coltiva la passione per l'arte, tra canto e cinema. Negli ultimi anni si afferma grazie a importanti collaborazioni, distinguendosi per la cura personale di ogni aspetto creativo dei suoi progetti.

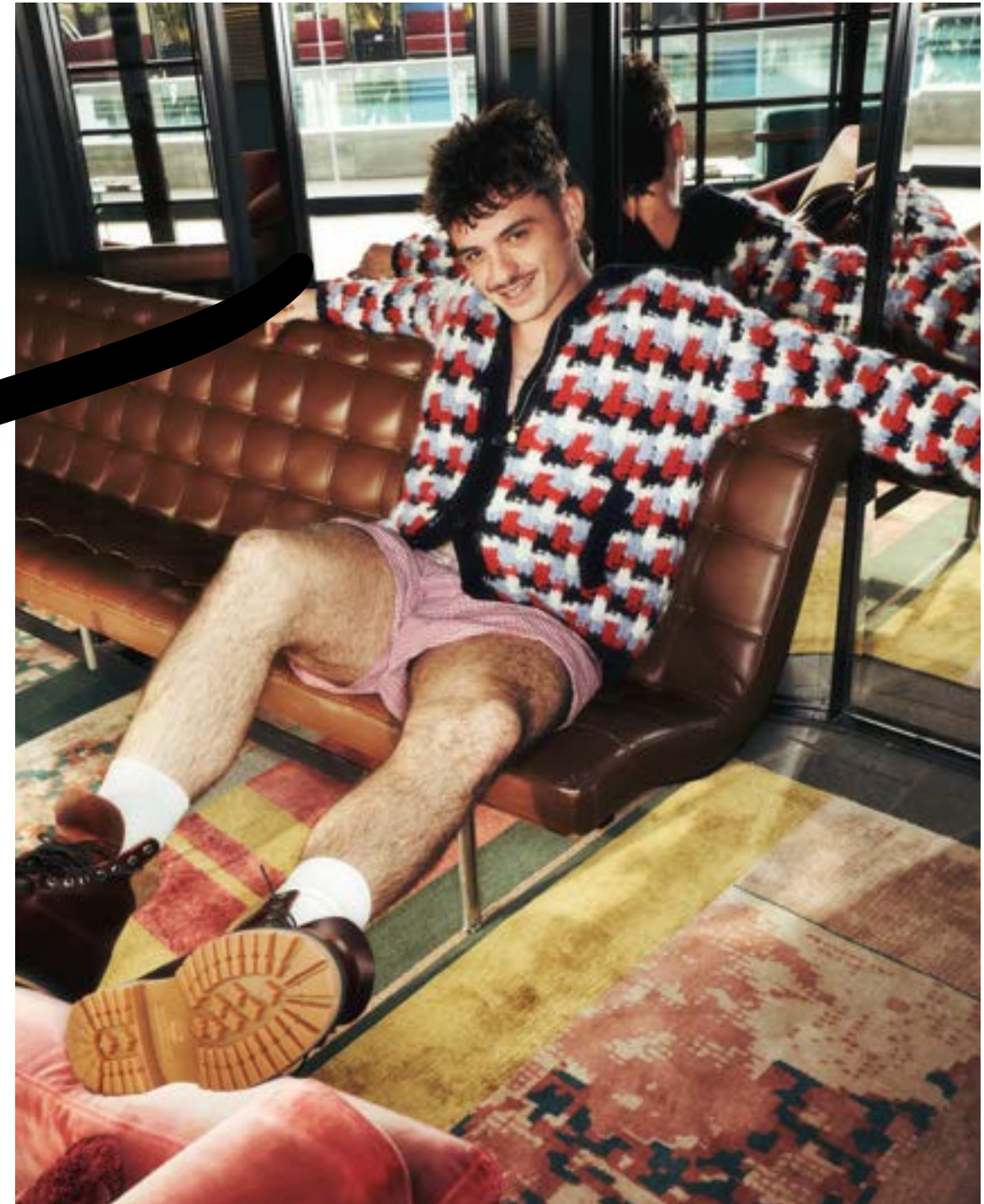
La sua è una voce diretta e intensa: canta di desiderio, notti confuse ed emozioni senza filtri. Con un'estetica forte e quasi cinematografica, trascina l'ascoltatore in un mondo di eccessi e vulnerabilità, invitandoci ad accettare anche le parti più oscure di noi stessi.



olly

Olly nasce a Genova, nel quartiere della Foce, e coltiva la passione per la musica fin da giovane, iscrivendosi al Conservatorio Niccolò Paganini. Nel 2024 pubblica *Devastante* e collabora con Emma e Jvli in *Ho voglia di te*, certificato platino. Seguono *Per due come noi* con Angelina Mango, doppio platino, e l'album *Tutta Vita*, anch'esso disco di platino.

Nelle sue canzoni Olly racconta l'incertezza dei vent'anni, tra amicizie, amori ed errori, con una sincerità diretta. È la voce di chi cresce senza istruzioni, imparando che sentirsi persi è solo un modo per cercarsi.



CRATONE

Pseudonimo di Francesco Servidei, Frah Quintale si appassiona alla musica a quindici anni ed esordisce nel 2006 con il duo Fratelli Quintale. Dopo un decennio pubblica il suo primo brano da solista, Colpa del vino, seguito dal singolo Cratere, poi inserito nell'album Lungolinea, ispirato a un graffito della sua città natale.

Frah Quintale racconta emozioni difficili da decifrare, dando voce all'amore tra leggerezza, nostalgia e disillusione. Con uno stile semplice e diretto parla di fragilità senza filtri, accompagnandoci nei momenti in cui sentiamo il bisogno di fermarci e ritrovarci.



Bresh

Andrea Brasi, in arte Bresh, nasce a Lavagna e inizia il suo percorso musicale nel 2012 con un primo mixtape. Nel 2021 pubblica Angelina Jolie, certificato triplo disco di platino, e Caffè, seguiti da Andrea, anch'esso disco di platino. I brani anticipano l'album Oro blu, che debutta al primo posto della classifica FIMI.

Bresh racconta disagio e sensibilità con una sincerità diretta. Le sue canzoni parlano di ansia, crescita e fragilità quotidiane, trasformando l'inquietudine in uno spazio condiviso in cui riconoscersi e sentirsi compresi.

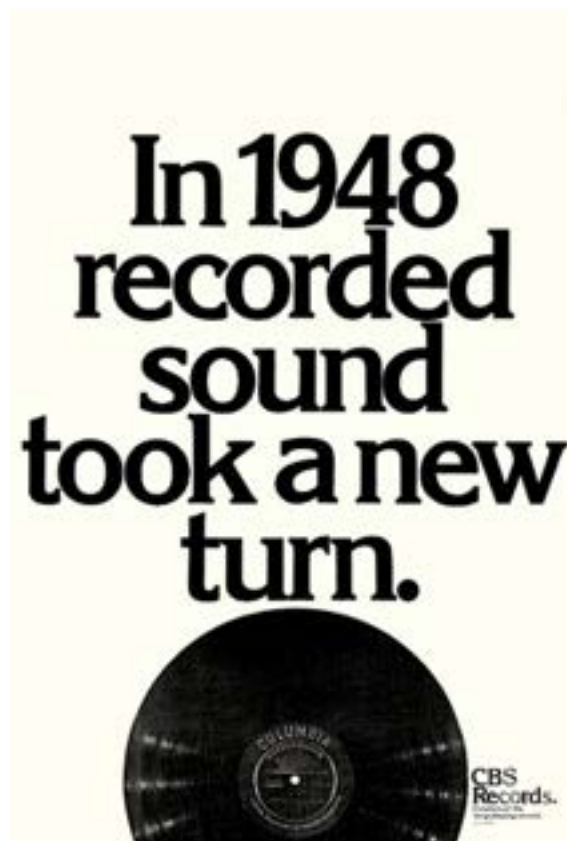


CAPITOLO DUE

IL VINILE

Caratteristiche tecniche
Il vinile nell'era dello streaming
Il vinile come oggetto da collezione
La nascita della copertina illustrata
La copertina come linguaggio visivo
Dalla copertina alla cover art
Fisicità e collezionismo
Il ruolo del design oggi





Quando il suono diventa immagine

Disco in vinile

Il disco in vinile è un supporto analogico per la registrazione e la riproduzione del suono. È composto da un disco in PVC inciso da un solco a spirale che contiene le informazioni sonore. Durante la riproduzione, una puntina segue il solco trasformando le vibrazioni meccaniche in segnali elettrici che vengono amplificati e riprodotti dagli altoparlanti. Il vinile è stato il principale mezzo di ascolto musicale dalla metà del Novecento fino alla fine degli anni '80 e, negli ultimi anni, ha conosciuto una forte rinascita grazie al suo suono caldo e all'esperienza fisica che offre.

Le origini della musica registrata risalgono al 1877 con il fonografo di Thomas Edison. Nei decenni successivi, i dischi piani sostituirono i cilindri grazie alla loro maggiore praticità. Inizialmente realizzati in gommalacca, i dischi divennero più resistenti con l'introduzione del vinile negli anni '30. Tra gli anni '50 e '60, il vinile si affermò come formato dominante, in particolare con gli LP a 33 giri, capaci di contenere album completi. Nonostante l'arrivo di cassette e CD, il vinile ha mantenuto un forte legame con gli appassionati e oggi è tornato ad essere un formato molto apprezzato.

Progetto grafico per una collana discografica di vinili



CARATTERISTICHE TECNICHE

Nel corso del tempo si sono affermati tre principali formati di vinile, distinti per diametro e velocità di rotazione.

12 pollici – 33 ⅓ giri (LP)

Il formato più diffuso per la pubblicazione di album completi è il 12 pollici (30,48 cm), generalmente inciso a 33⅓ giri al minuto. Grazie alla maggiore superficie disponibile, consente una durata media di 20–25 minuti per lato, rendendolo ideale per gli LP (Long Playing). La combinazione tra ampiezza del disco e velocità relativamente contenuta permette un buon equilibrio tra durata e qualità sonora.

7 pollici – 45 giri (Single)

Il formato da 7 pollici (17,78 cm) ruota solitamente a 45 giri al minuto ed è impiegato principalmente per i singoli. La velocità maggiore favorisce una resa più brillante e incisiva del suono, ma con una durata inferiore, generalmente compresa tra 3 e 6 minuti per lato.

10 pollici

Il formato intermedio da 10 pollici (25,4 cm) è meno comune oggi, ma storicamente utilizzato per album brevi ed EP. Può essere inciso sia a 33⅓ sia a 45 giri al minuto, a seconda delle esigenze tecniche.

EP (Extended Play)

L'EP rappresenta una pubblicazione intermedia tra singolo e album. Non indica un formato fisico specifico, ma una durata e un numero di brani compresi generalmente tra 3 e 6 tracce, per un totale di 15–30 minuti.



IL VINILE NELL'ERA DELLO STREAMING

Questa complementarità riflette un nuovo modo di consumare la musica. Il vinile permette di materializzare i propri colpi di fulmine scoperti in streaming, di sostenere concretamente gli artisti apprezzati. In un mondo musicale sempre più smaterializzato, rappresenta un ancoraggio fisico, una forma di ritorno alle origini.

La popolarità persistente del vinile non è solo un semplice effetto di moda nostalgica. Testimonia una ricerca di autenticità e qualità nel nostro rapporto con la musica. In un mondo sempre più digitale, il vinile offre un'esperienza diversa, più coinvolgente e più sensoriale.

Le prospettive future del formato sembrano assicurate, sostenute da una nuova generazione di appassionati e da un'industria che ha saputo reinventarsi. Il vinile continua così a scrivere la sua storia, dimostrando che innovazione tecnologica e formati tradizionali possono coesistere armoniosamente nelle nostre pratiche culturali.



IL VINILE COME OGGETTO DA COLLEZIONE

Oltre al valore musicale, il vinile è anche un oggetto da collezione. Molti appassionati trovano piacere nella ricerca di dischi rari e nel costruire una collezione personale. Alcuni vinili, soprattutto quelli rari o storicamente significativi, possono aumentare di valore nel tempo, trasformandosi in veri e propri oggetti di culto.

Il vinile si è anche imposto come un oggetto di collezione molto ricercato. Alcune edizioni rare possono raggiungere somme considerevoli sul mercato dell'usato. Le prime stampe, le edizioni limitate o le versioni promozionali sono particolarmente ricercate dai collezionisti.

Le etichette l'hanno ben capito e propongono ormai pressature audiophile di alta qualità: vinili da 180 grammi, edizioni rimasterizzate, packaging curato... Queste edizioni premium rispondono a una crescente domanda di qualità ed esclusività.

LA NASCITA DELLA COPERTINA DISCOGRAFICA

Nel 1939, Alex Steinweiss, direttore artistico della Columbia Records, introdusse una svolta decisiva nella storia della musica registrata: la copertina illustrata. Fino a quel momento i dischi erano custoditi in buste anonime, pensate esclusivamente come protezione. Con Steinweiss il packaging diventa invece un mezzo espressivo, capace di dialogare con la musica e anticiparne il contenuto.

L'impatto fu immediato anche dal punto di vista commerciale. La riedizione della Sinfonia n.3 "Eroica" di Beethoven registrò un aumento delle vendite di circa il 900%, dimostrando come il design potesse influenzare la percezione del valore di un album. Da quel momento la copertina non è più solo contenitore, ma strumento strategico e comunicativo.

LA COPERTINA COME LINGUAGGIO VISIVO

Con il tempo la copertina assume un ruolo centrale nella costruzione dell'identità dell'artista e dell'album. Attraverso immagini, colori, tipografia e composizione, diventa uno strumento di branding capace di sintetizzare visivamente l'universo musicale che contiene.

Nasce così una profonda sinergia tra musica e immagine: la cover non accompagna soltanto il suono, ma lo interpreta e lo amplifica. L'immagine anticipa l'atmosfera dell'album, suggerisce il genere, comunica il tono emotivo e diventa il primo punto di contatto tra artista e pubblico.



DALLA COPERTINA ALLA COVER ART

Nel corso dei decenni la copertina si trasforma in una vera e propria estensione dell'opera musicale. Non è più semplice decorazione, ma parte integrante del racconto dell'album.

Alcune cover hanno superato il loro ruolo funzionale per diventare icone culturali, come Abbey Road dei Beatles o The Dark Side of the Moon dei Pink Floyd. Queste immagini sono entrate nell'immaginario collettivo, diventando simboli di interesse epoche.

La nascita della "cover art" segna il riconoscimento del design delle copertine come linguaggio autonomo, capace di influenzare cultura, estetica e memoria visiva.



IL RUOLO DEL DESIGN DELLE COPERTINE OGGI

Oggi il design delle copertine rappresenta un ponte tra arte, musica e cultura. In un contesto saturo di contenuti digitali, l'immagine assume un ruolo ancora più strategico nel catturare l'attenzione e costruire un'identità riconoscibile.

Dal gesto rivoluzionario di Steinweiss fino alle sperimentazioni contemporanee, il design delle copertine dimostra di essere molto più di un involucro: è uno spazio progettuale autonomo, capace di rendere la musica visibile, di evocare emozioni e di creare un legame duraturo tra artista e ascoltatore.

La copertina resta quindi un elemento centrale dell'esperienza musicale, un punto d'incontro tra comunicazione, estetica e cultura visiva.



Joy Division — Unknown Pleasures (1979)



Pink Floyd — The Dark Side of the Moon (1973)



Nirvana — Nevermind (1991)



The Clash — London Calling (1979)



Tame Impala — Currents (2015)



Tyler, The Creator — IGOR (2019)



The Beatles — Abbey Road (1969)



David Bowie — Aladdin Sane (1973)

Quando il suono diventa immagine

Progetto grafico per una collana discografica di vinili

CAPITOLO TRE
CASO STUDIO

Paula Scher
The Public Theater
Collezione Paula Scher





Paula Scher

Casi studio

Paula Scher è una delle graphic designer più influenti a livello internazionale e una figura chiave nella storia della comunicazione visiva contemporanea. Il suo lavoro, spesso a metà tra graphic design e arte, ha contribuito a ridefinire il ruolo del design come linguaggio espressivo e culturale. Nel 1991 è diventata la prima donna partner di Pentagram, uno degli studi di design più importanti al mondo.

Negli anni '70 ha lavorato per importanti etichette discografiche come CBS Records e Atlantic Records, realizzando copertine di album per artisti come The Rolling Stones, Bob Dylan, Michael Jackson e Charles Mingus. In questo contesto ha sviluppato un linguaggio grafico fortemente tipografico, in cui il lettering diventa elemento centrale per raccontare visivamente la musica e l'identità degli artisti.

All'interno di Pentagram, Paula Scher ha firmato importanti progetti di identità visiva, tra cui quello per il The Public Theatre di New York, considerato un riferimento per il design culturale, e per istituzioni come Bloomberg, Microsoft, Coca-Cola e il MoMA. In questi lavori emerge la sua capacità di creare sistemi visivi forti, immediati e memorabili.

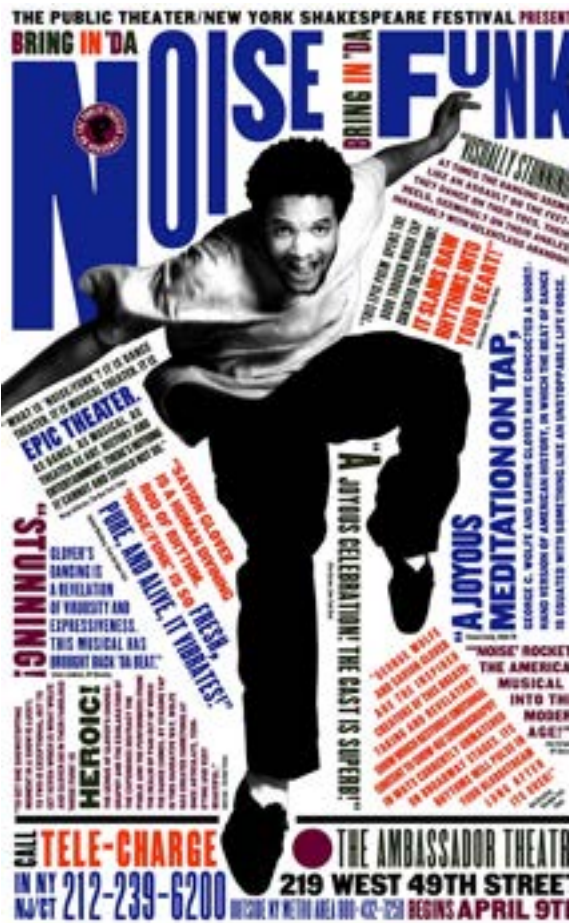
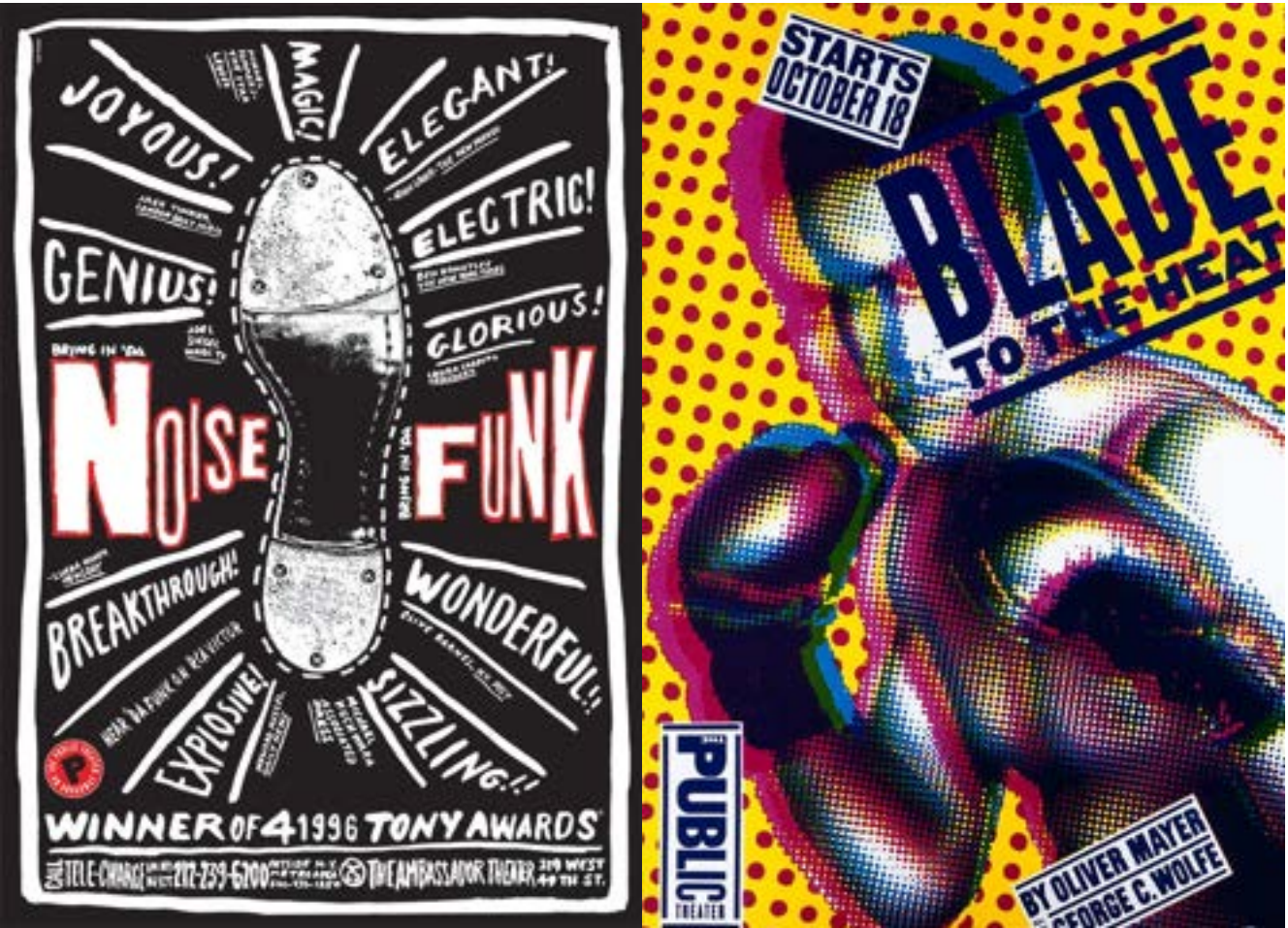
Il contributo di Paula Scher dimostra come il graphic design possa andare oltre la funzione comunicativa, diventando un mezzo per costruire identità, raccontare storie e influenzare l'immaginario collettivo.

The Public Theater

Nel 1994 Paula Scher realizza l'identità visiva del The Public Theatre di New York. Il suo intervento ridefinisce il modo in cui un'istituzione teatrale comunica, rendendo il linguaggio visivo più diretto, urbano e accessibile.

Attraverso un uso sperimentale e dominante della tipografia, ispirata alla grafica di strada e alla città di New York, Scher costruisce un sistema visivo energico e riconoscibile, capace di adattarsi a spettacoli diversi mantenendo una forte coerenza identitaria. Il testo diventa elemento espressivo, non solo informativo.

Questo progetto è considerato un caso studio fondamentale perché dimostra come il graphic design possa costruire identità culturali forti, avvicinare il pubblico all'istituzione e trasformare la comunicazione in esperienza, anticipando e amplificando il contenuto artistico che rappresenta.



CASO STUDIO

Nel 1972, Scher si tuffò nel ventre della cultura popolare, come direttrice artistica per la CBS e l'Atlantic Records a New York. Durante il suo periodo alla CBS, disegnò circa 150 copertine di album all'anno e produsse innumerevoli pubblicità e poster. Durante il suo decennio nell'industria discografica, Scher realizzò opere accessibili ma intelligenti. Collaborò con illustratori e fotografi per interpretare la musica in modi suggestivi e poetici: preferiva evocare uno stato d'animo o mettere in scena uno scenario misterioso piuttosto che fornire rappresentazioni letterali di band e artisti.



Rolling Stones - Still Life (1981)
Art Direction: Paula Scher
Cover Painting: Kazuhide Yamazaki



Eddie Harris
Bad Luck Is All I Have (1975)
Art Director: Paula Scher
Illustration: David Wilcox

Quando il suono diventa immagine



Eric Gale
Ginseng Woman (1976)
Design: Paula Scher
Illustration: David Wilcox

Progetto grafico per una collana discografica di vinili



Bob James - H (1980)
Design: Paula Scher



Boston - Boston (1976)
Design: Paula Scher
Illustration: Roger Huyssen



Dan Hartman - Instant Replay (1978)
Design - Paula Scher
Illustration - Seymour Chwast

CAPITOLO QUATTRO

PROGETTO

Copertina vinile
Etichette vinile
Logo casa editrice
Libro



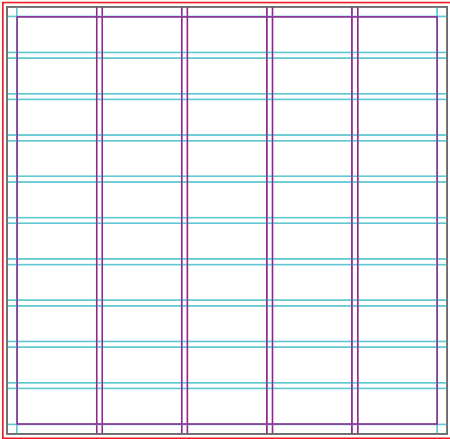
Progetto

Copertine

Questo progetto nasce dal desiderio di riprogettare il vinile, concentrandosi in particolare sul genere indie pop.

L'obiettivo non è solo accompagnare l'ascolto, ma dare valore alla copertina del vinile come oggetto di design. La cover diventa uno spazio progettuale autonomo, in cui musica e grafica dialogano per costruire un'esperienza completa, visiva e sonora. Ogni copertina è pensata come un'estensione dell'album: non una semplice protezione del disco, ma un elemento capace di raccontare l'artista, il mood e l'identità del progetto musicale.

Questo lavoro vuole riportare l'attenzione sulla fisicità del vinile, sulla sua presenza materiale e sul suo valore estetico. Il gesto di prendere un disco, osservarne la copertina e ascoltarlo diventa parte integrante dell'esperienza musicale.



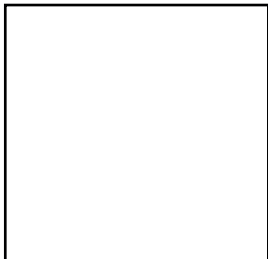
Formato pagina: 300x300 mm
Formato griglia: 5 colonne con spaziatura 4 mm
10 righe con spaziatura 4 mm
Margini: Testa 7 mm, piede 7 mm, taglio 7 mm, cucitura 7 mm
Abbondanza: 3 mm

Pantone Yellow C



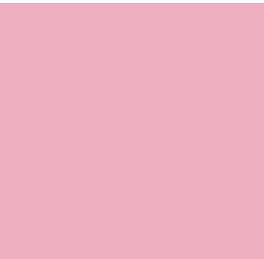
RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pantone White



RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 100, 0
HEX: #FFFFFFF7

Pantone 707 C



RGB: 240, 183, 199
CMYK: 0, 24, 17, 6
HEX: #F0B7C7

Pantone Black 7 C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

FONT UTILIZZATI

Acumin Variable Concept
Condensed black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Semi Condensed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Condensed light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Adelia
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz

COPERTINE VINILE

Scheda tecnica
Fronte

Acumin Variable Concept
Condensed black
15 pt

Acumin Variable Concept
Condensed black
10 pt

Adelia
Regular

Acumin Variable Concept
Regular

Acumin Variable Concept
SemiCondensed

Acumin Variable Concept
Condensed black
18 pt

Dimensione retro vinile 300 x 300 mm
Dimensione fronte vinile 300 x 300 mm
Dimensione dorso 0,8 x 300 mm
Quando il suono diventa immagine

Illustrazioni

FRAH QUINTALE

E OGGI VERSO
UN bicchiere DIVINO SCADENTE
PER BRINDARE
ATUTTE
LE VITTORIE DI UN perdente
E IO vorrei FARE PACE
MA LANCIAMO
DEI MISSILI
NON MI METTE
più mi piace,
NONSAIQUANTO
MIDISPIACE



Illustrazioni

SIAMO
diventati grandi
COME PIANTE DI
PAPAVERI/
SENZATEMPO
PER LE CHIACCHIERE
E ORA CHE C'HAI
UNA laurea
E UN LAVORO
ASPETTI
ANCORA di vivere
C'È ANCORA
'la tua
pizzeria NEL
CONGELATORE



ma tu LOSAI
COME FANNO
GLI AEROPLANI di carta
LA NOTTE SI ACCENDE
come le SIGARETTE
CHEMI FUMO
PEZZI DI cuore
A TERRA
PEZZI DI PORTA
sono UN DISASTRO
OK? CHI SE NE
IMPORTA
annegare COME
UN'OLIVA NEL GIN
GOING back
TO ROUTINE
FA COSÌ
male



Progetto grafico per una collana discografica di vinili



Illustrazioni

MI SENTO
un coltello
ALLA GOLA,
MENTRE FACCIÒ
SOGLI DI GLORIA
SIAMO FATTI
di stelle,
SIAMO FATTI
DI SCALE
SE SCAVO
nel mio CUORE
NON SENTO
NIENTE

RADIO VEGA

ROSE VILLAIN

mi porto
DIETRO
IL FILO
DEL
PASSATO

COWBOY
e indiani
EU SEMPRE
QUIS ser liore
DE ME AMAR
ENQUANTO
OMUNDO
SE QUEBRARA
E RIPARTO
dal mio stupore
DAI TUOI FIORI
LASCIALI AL
SOLE
DALLA
stanza
309

GENESI

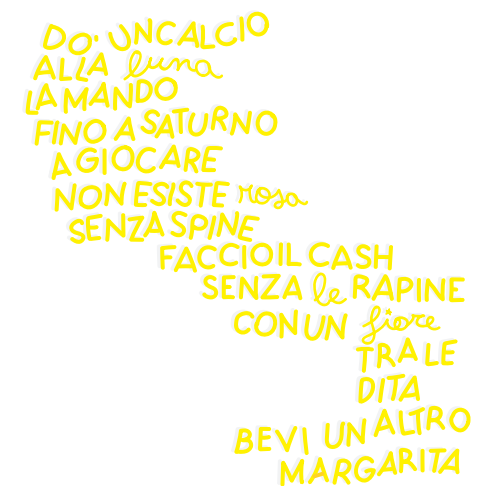
GAIA



LASCIANDOMI
UNVUOTO CHE LACERA
una che MACERA
LEI CHE MI LASCERÀ,
io che non VOLTO
LA PAGINA
VOLEVO
CAMBIARE
IL MIO nome
METTERE
IN FREEZER
IL CUORE
PANCAKE
senza EGG



BRESH

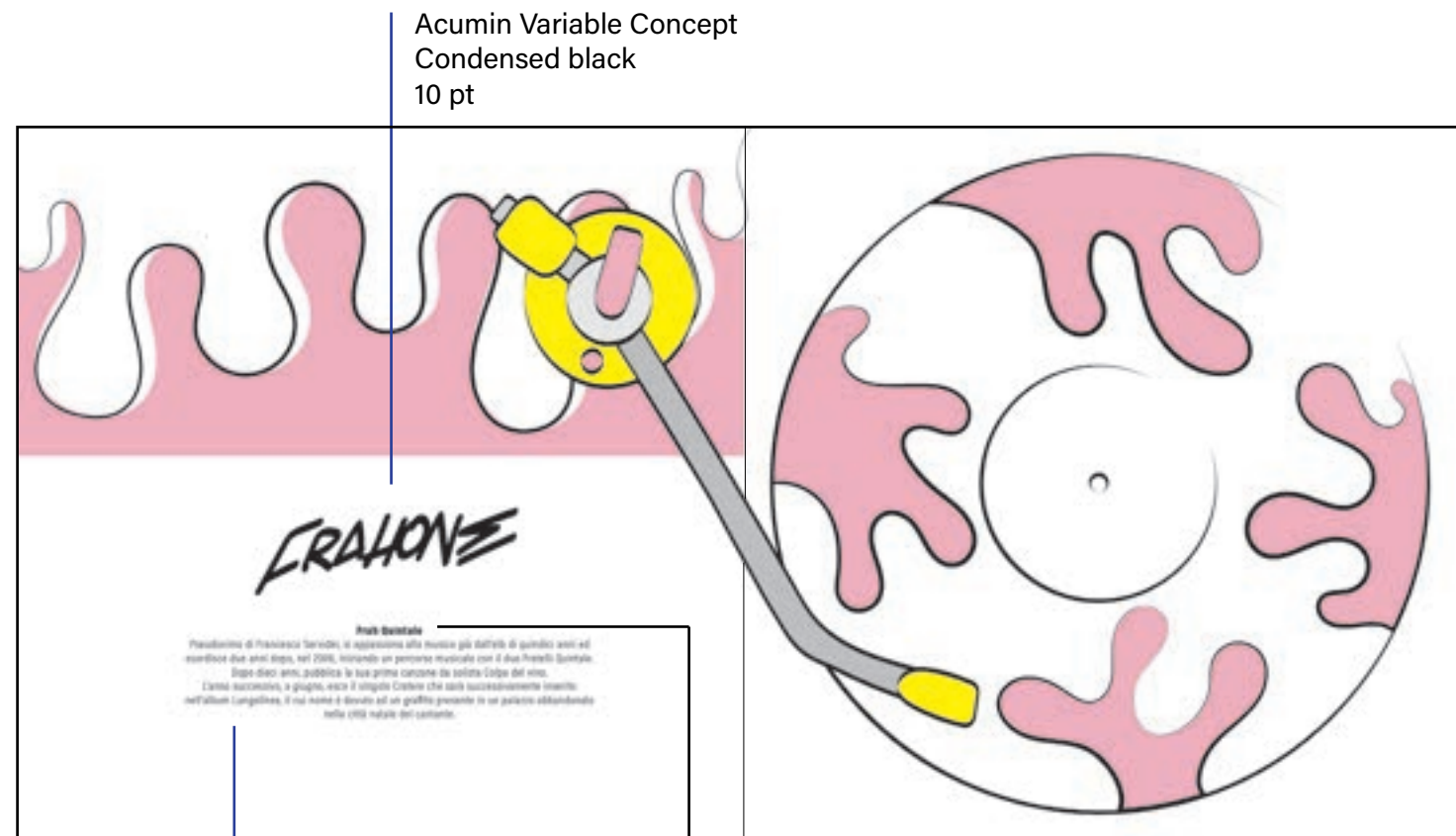


ELODIE

73

COPERTINE VINILE

Scheda tecnica
Retro

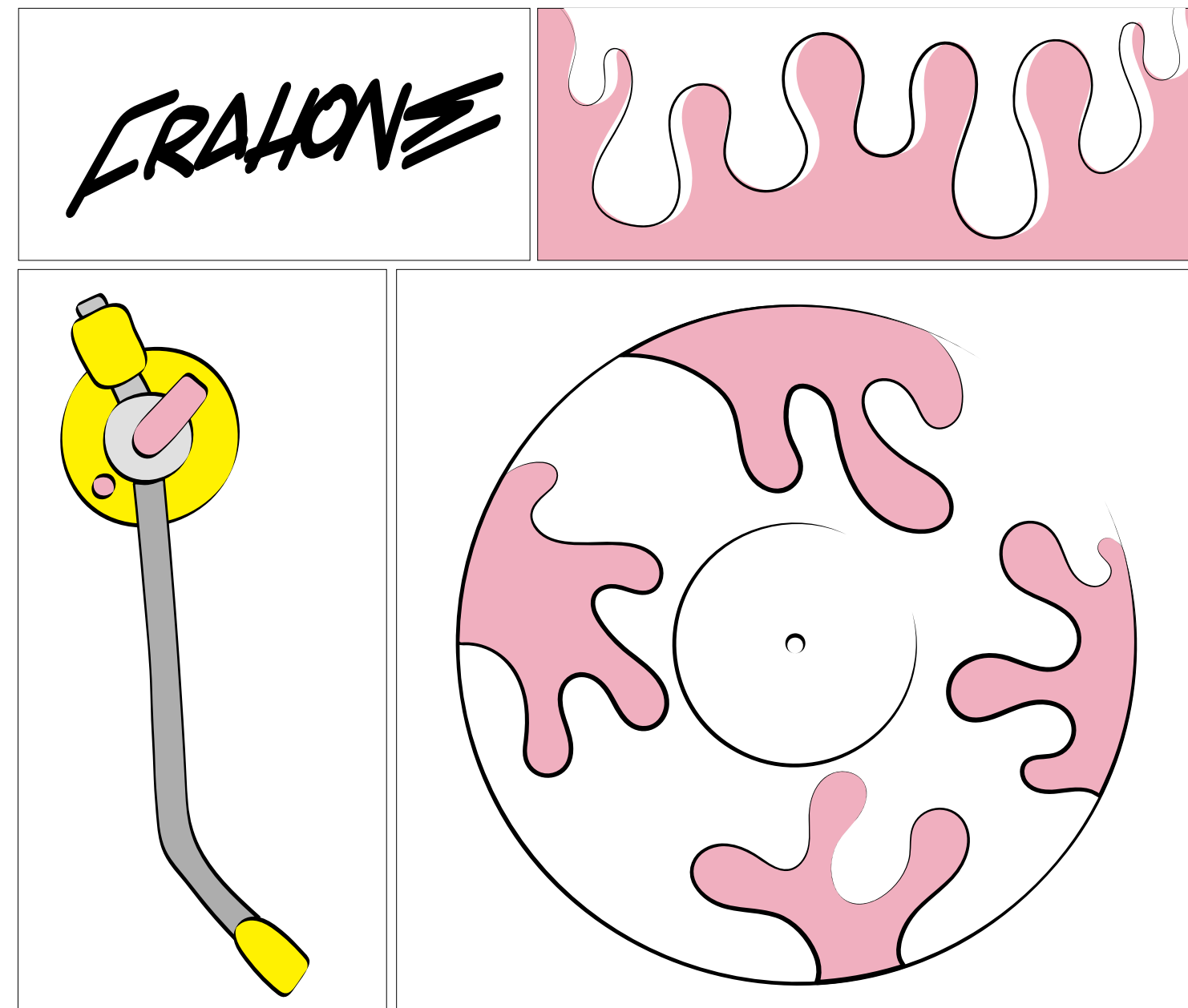


Acumin Variable Concept
Condensed black
14 pt

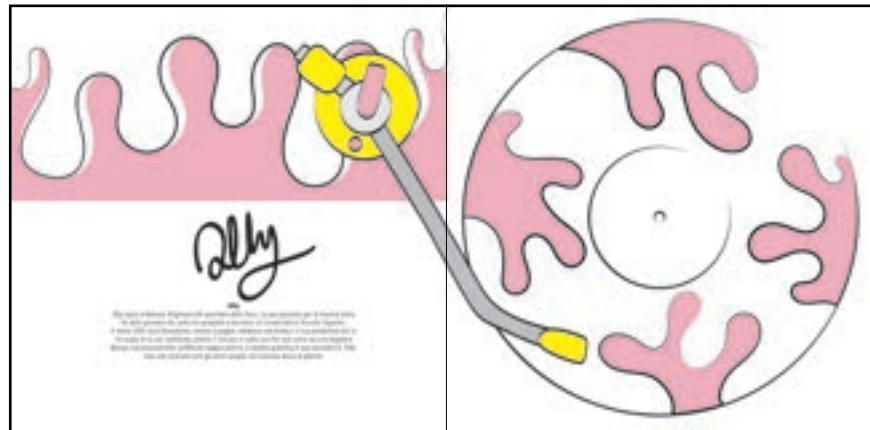
Acumin Variable Concept
Condensed Light
14 pt

Dimensione interno vinile dx 300 x 304 mm
Dimensione interno vinile sx 300 x 304 mm
Quando il suono diventa immagine

Illustrazioni

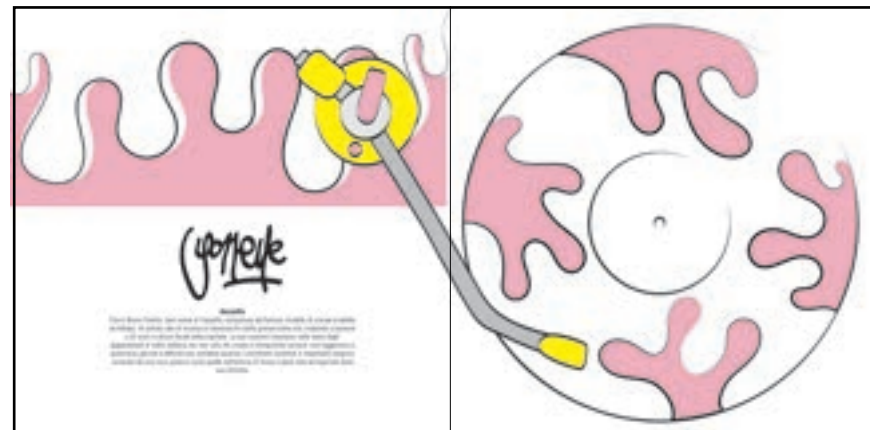
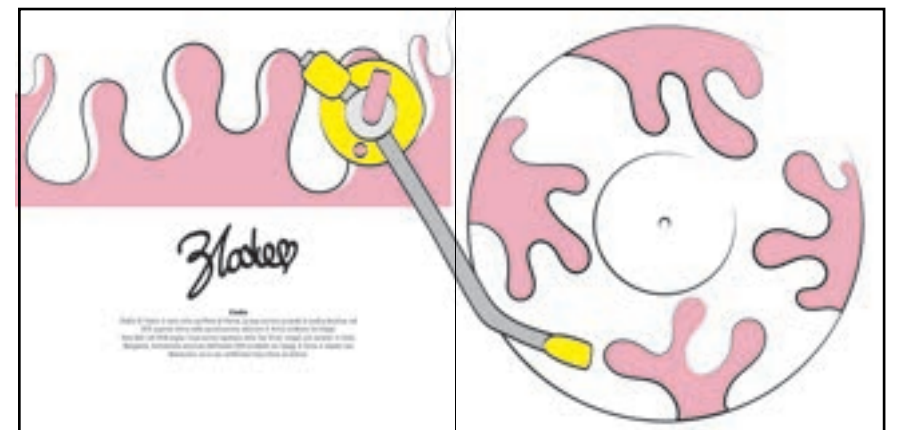


Progetto grafico per una collana discografica di vinili



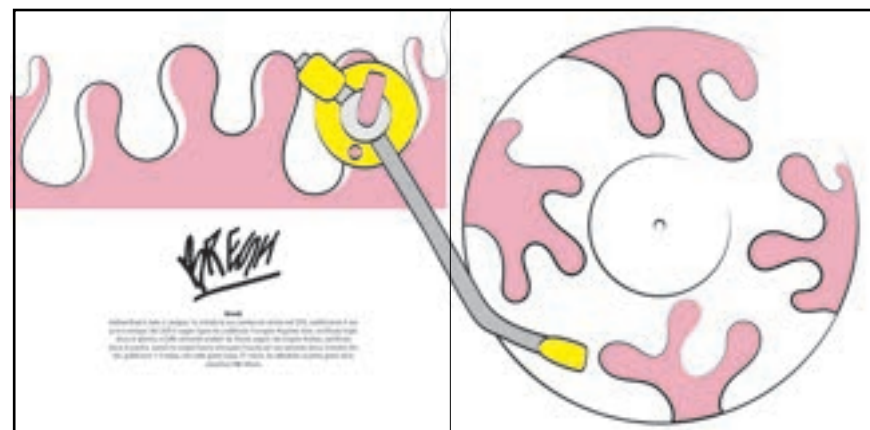
ally

glades



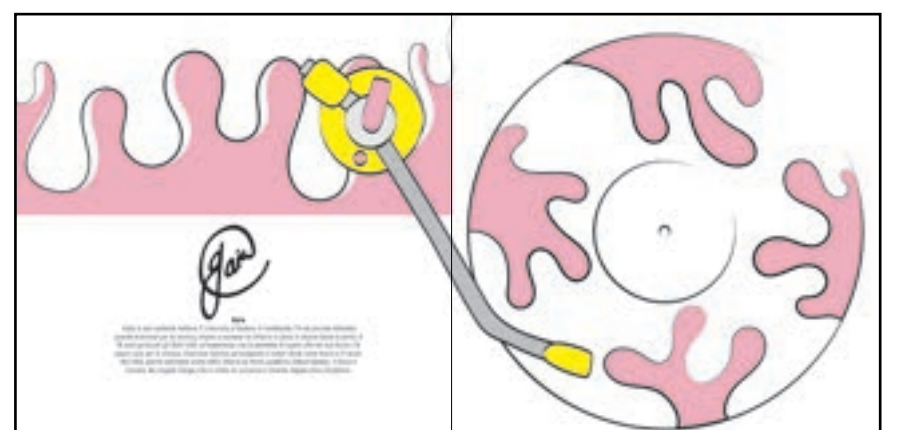
gorlek

rose



KRENN

gar

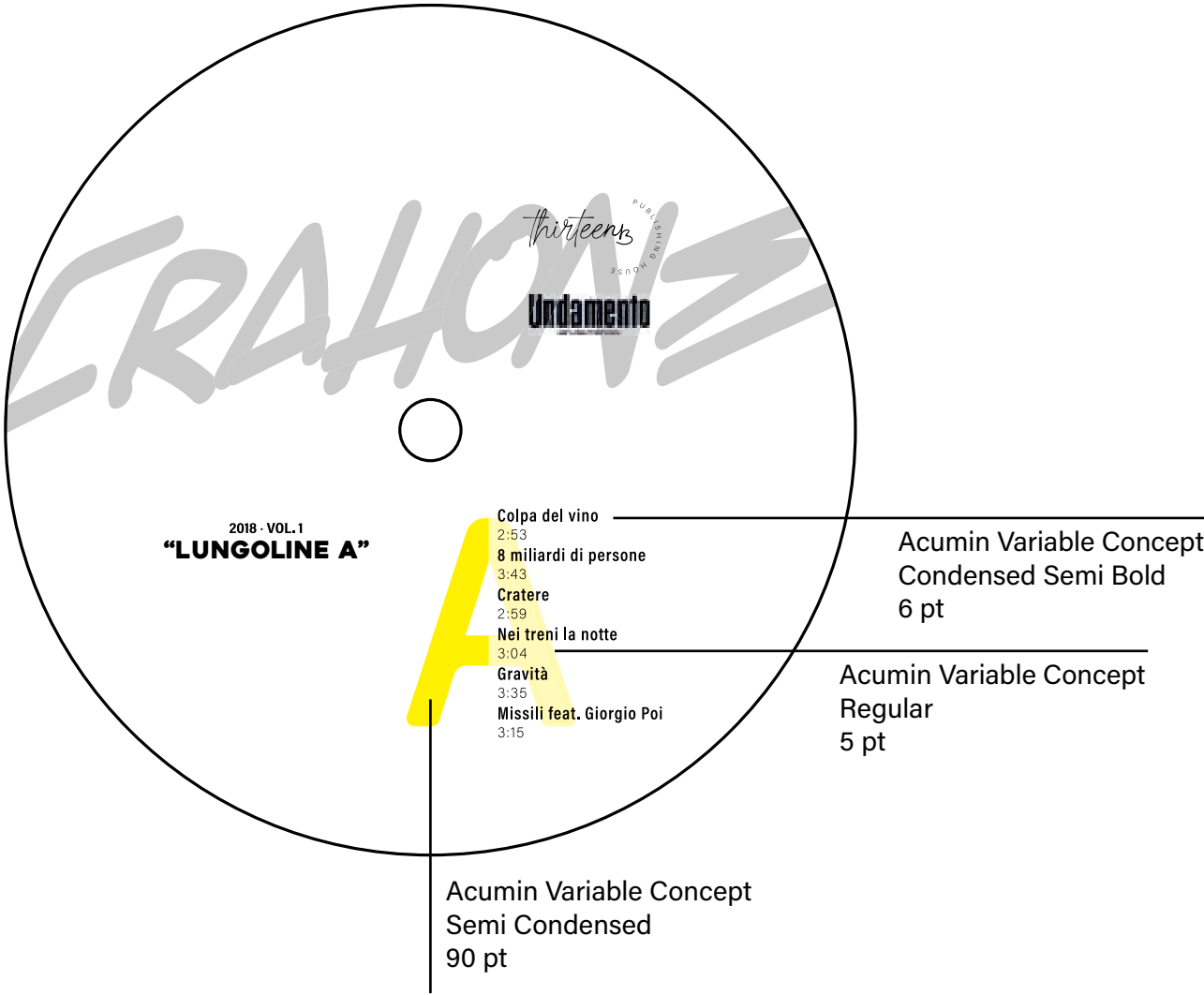


ETICHETTE VINILE

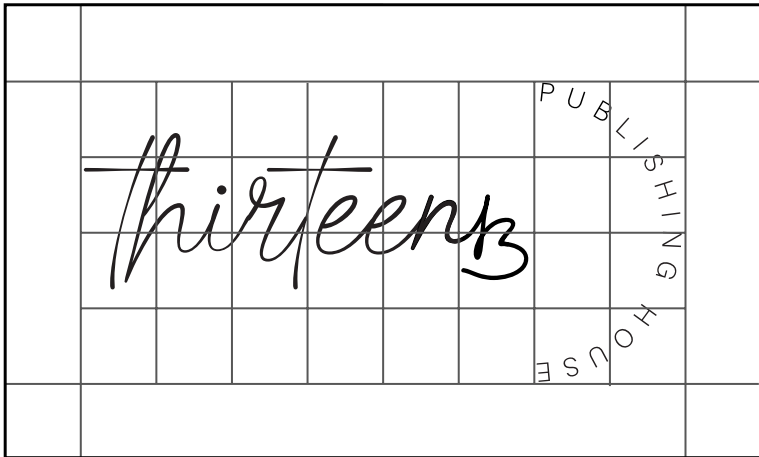
Scheda tecnica

Lato A/Lato B

Diametro etichetta - 100 mm



LOGO CASA EDITRICE



Griglia logo
8x4

Area di rispetto
L'area minima tra il logo e qualsiasi altro
elemento, importante per garantire la
migliore leggibilità



FONT UTILIZZATI

Fashion Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

PROGETTO

Mockup



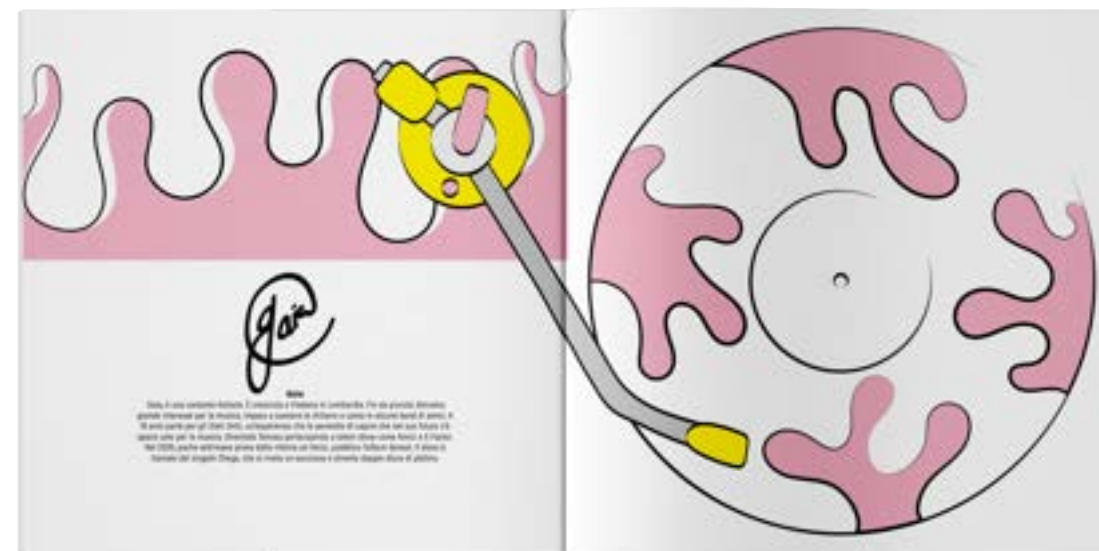
MOCKUP PROGETTO



Quando il suono diventa immagine



Progetto grafico per una collana discografica di vinili











Progetto

Multipagina

A completamento del progetto è stato realizzato anche un multipagina, un piccolo libro pensato per accompagnare l'ascolto del vinile e ampliare l'esperienza oltre la musica. Al suo interno vengono raccontati l'artista, le canzoni e il loro contesto, offrendo al lettore la possibilità di scoprire informazioni e aspetti meno noti.

La lettura diventa parte integrante dell'ascolto, contribuendo a costruire un'esperienza più consapevole e immersiva.

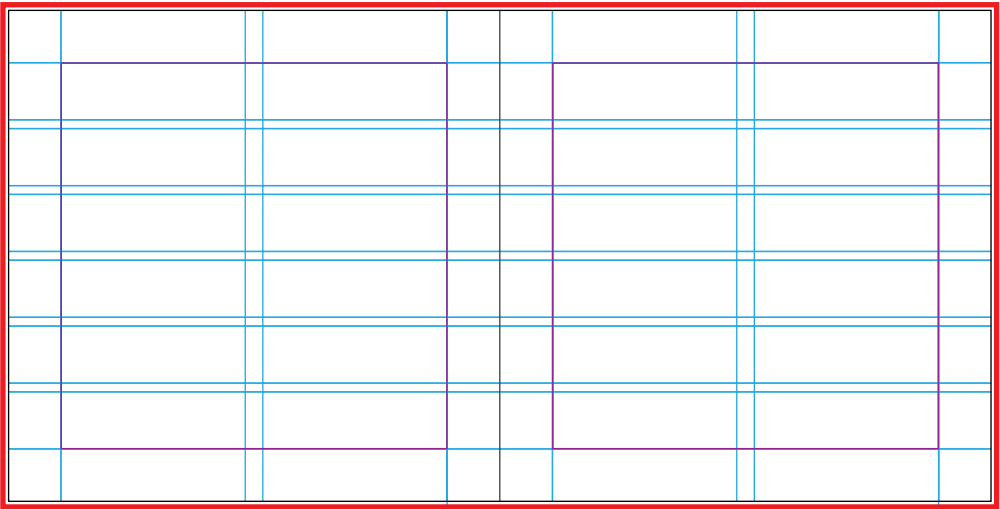
La presenza di elementi ludici, come un gioco da tavola e altri giochi interattivi, rafforza ulteriormente questo rapporto, coinvolgendo attivamente chi ascolta. Il progetto si configura così come un'esperienza a 360 gradi, in cui vinile, design, racconto e gioco collaborano per valorizzare la musica e l'identità visiva dell'artista.

Palette colori

Pantone Yellow C

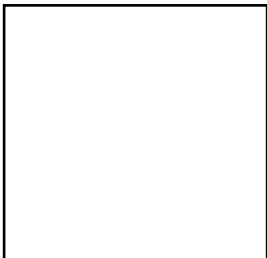


RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B



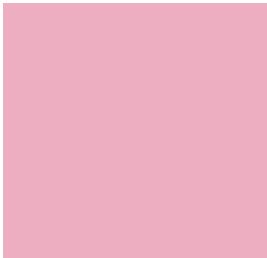
Formato pagina: 280x600 mm
Formato griglia: 2 colonne con spaziatura 8 mm
6 righe con spaziatura 4 mm
Margini: Testa 30 mm, piede 30 mm, taglio 30 mm, cucitura 30 mm
Abbondanza: 3 mm

Pantone White



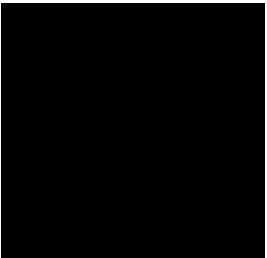
RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 100, 0
HEX: #FFFFFFF7

Pantone 707 C



RGB: 240, 183, 199
CMYK: 0, 24, 17, 6
HEX: #F0B7C7

Pantone Black 7 C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

FONT UTILIZZATI

Acumin Variable Concept
Wide Medium

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ-
VWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Condensed light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Acumin Variable Concept
Wide light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Bimbo
Ballpoint

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

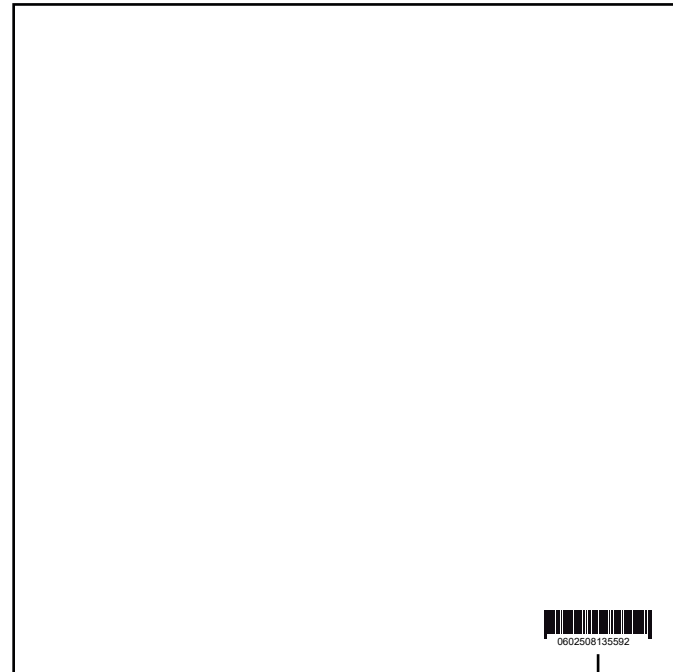
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

LIBRI

Scheda tecnica
Fronte/Retro



Acumin Variable Concept
Condensed black
15 pt

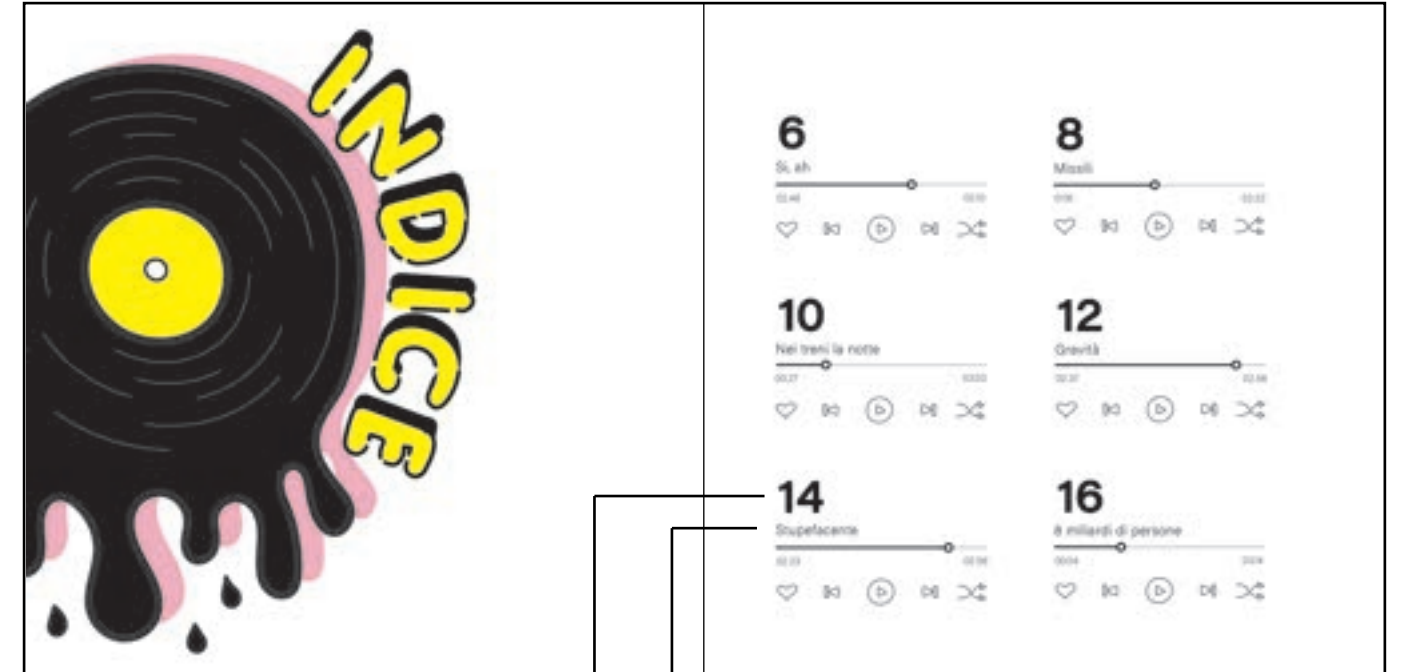


Acumin Variable Concept
Semi Condensed
13 pt

Dimensione libro - 280 x 280 mm
Quando il suono diventa immagine

LIBRI

Scheda tecnica
Pagine interne



Acumin Variable Concept
Regular
16 pt

Acumin Variable Concept
Wide Medium
52 pt

Progetto grafico per una collana discografica di vinili



Acumin Variable Concept
Wide light
20 pt

Acumin Variable Concept
Wide medium
20 pt



Acumin Variable Concept
Condensed Light
25 pt

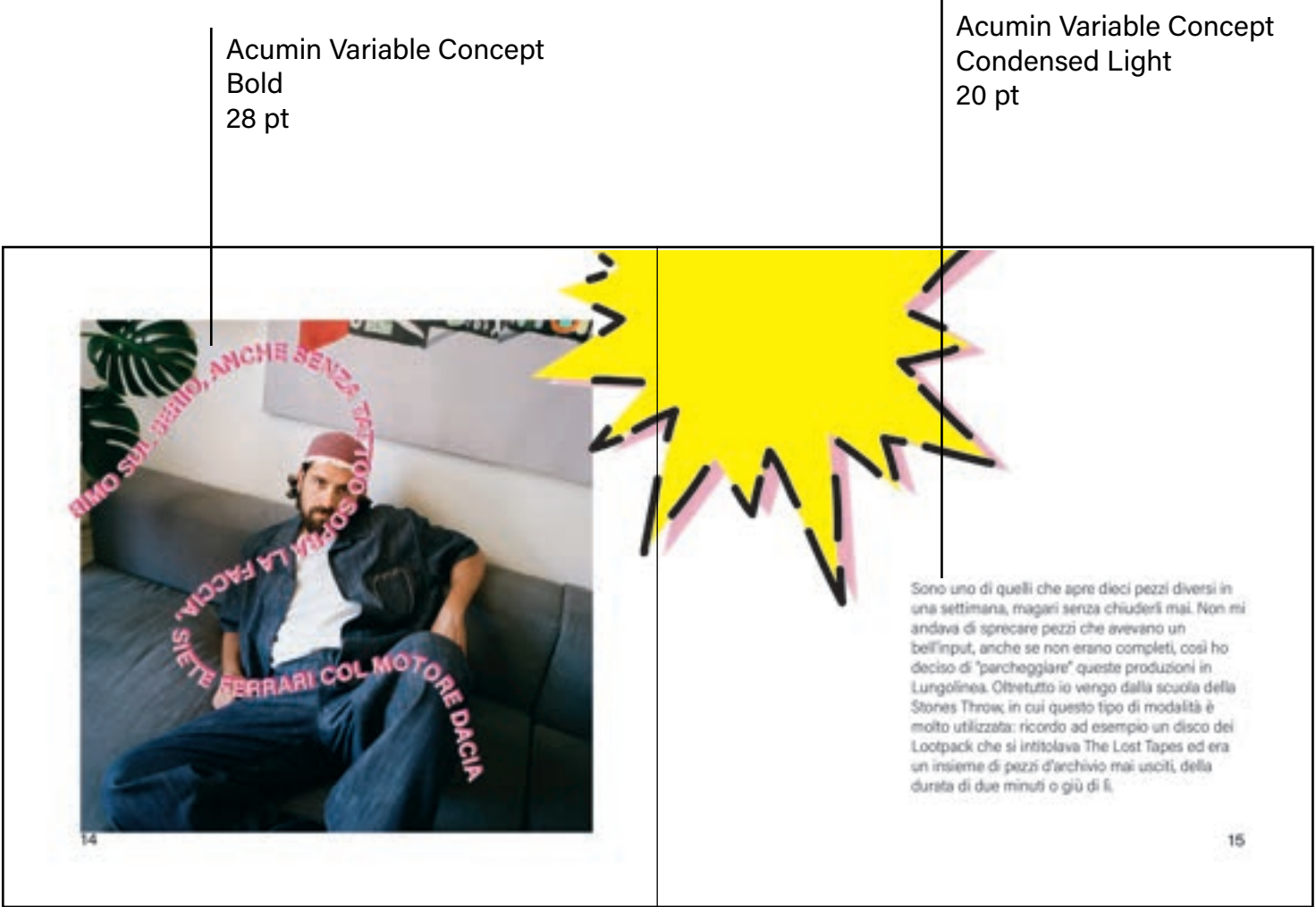
Acumin Variable Concept
Condensed Light
20 pt

Acumin Variable Concept
Condensed Light
80 pt



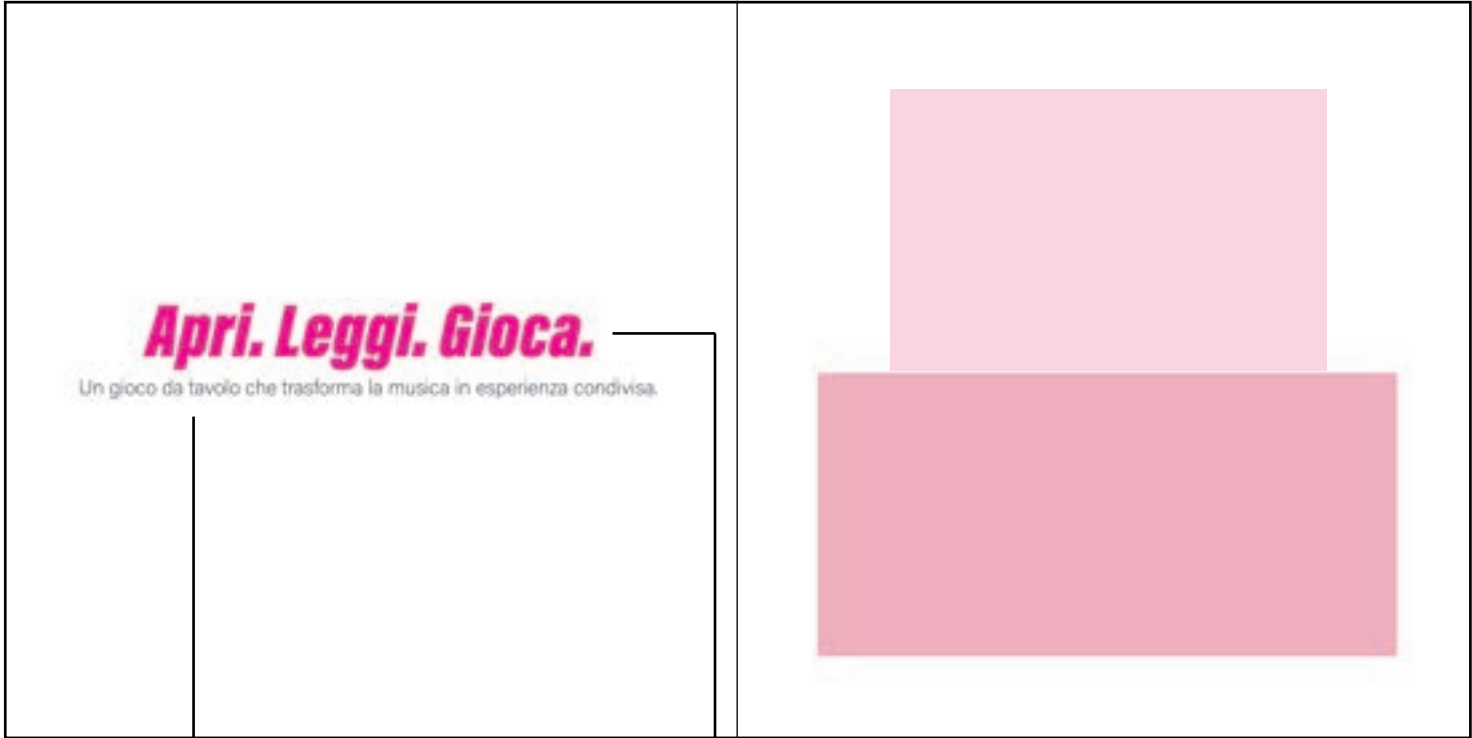
Acumin Variable Concept
Wide light
18 pt

Acumin Variable Concept
Wide light
36 pt



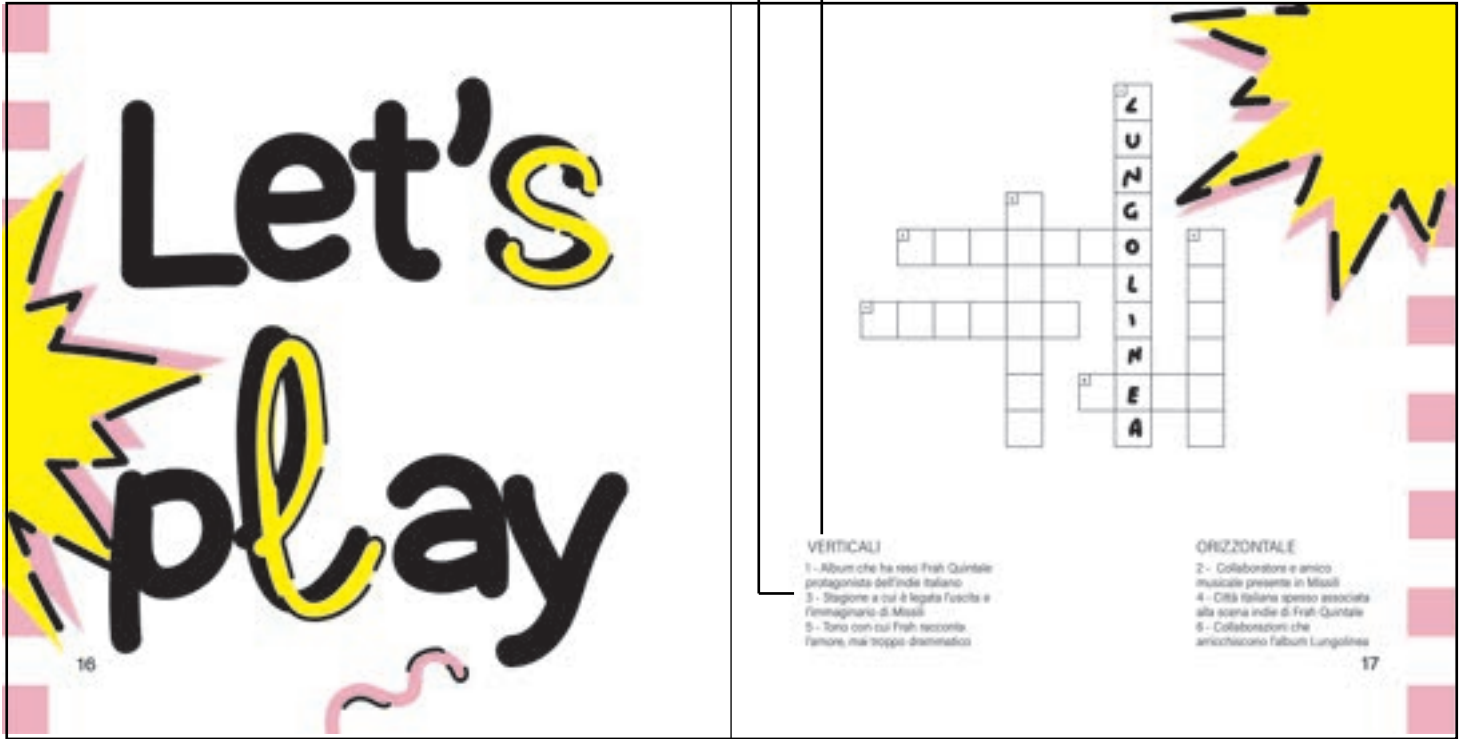
Acumin Variable Concept
Bold
28 pt

Acumin Variable Concept
Condensed Light
20 pt



Acumin Variable Concept
Condensed black
80 pt

Acumin Variable Concept
Regular
22 pt



Acumin Variable Concept
Semi Condensed light
14 pt

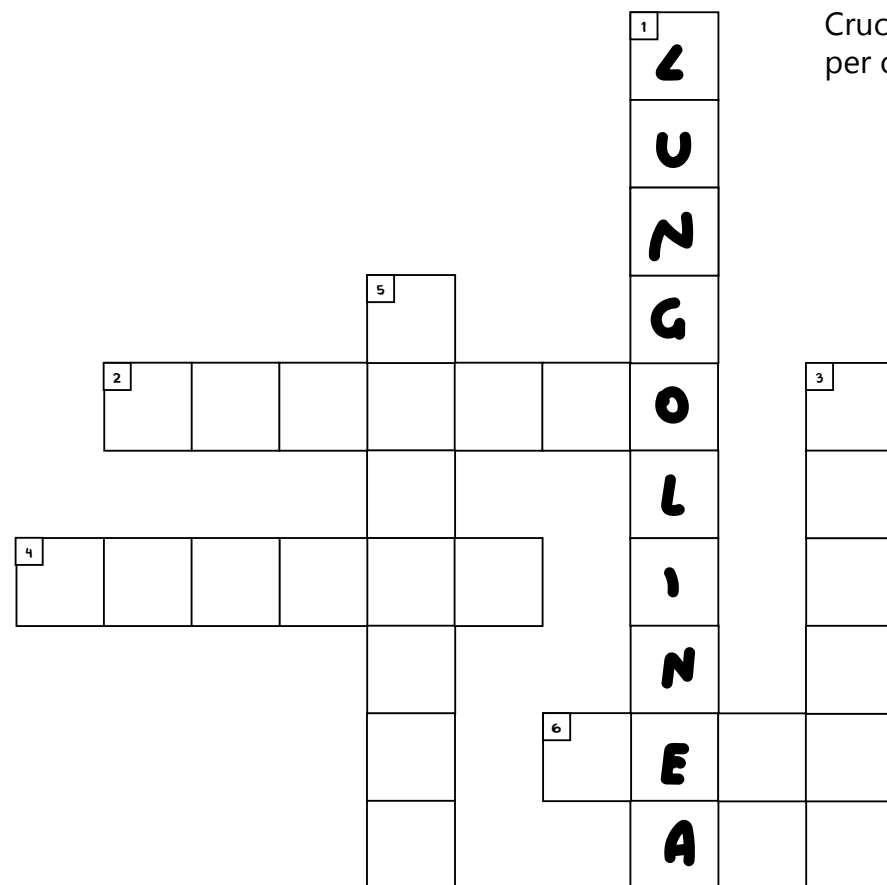
Acumin Variable Concept
Semi Condensed light
18 pt

VERTICALI
1 - Album che ha reso Frah Quintale protagonista dell'indie italiano
3 - Stagione a cui è legata l'uscita e l'immagine di Missili
5 - Tono con cui Frah racconta l'amore, ma troppo drammatico

ORIZZONTALE
2 - Collaboratore e amico musicale presente in Missili
4 - Città italiana spesso associata alla scena indie di Frah Quintale
6 - Collaboratori che arricchiscono l'album Lungolinea

LIBRO

Illustrazioni e giochi



Cruciverba personalizzato
per ogni artista, da completare

Let's play

02.23 02.56



LIBRO
Gioco da tavola

All'interno del progetto è stato sviluppato un gioco da tavola pensato per completare l'esperienza musicale. Il suo obiettivo è trasformare l'ascolto in un momento attivo e coinvolgente, mettendo in relazione musica, artista e identità visiva. Il vinile non è solo da ascoltare, ma da vivere. Attraverso dinamiche semplici e interattive, il gioco invita a entrare più a fondo nell'universo dell'artista, creando un'esperienza immersiva e partecipata.

Palette colori

Pantone 226 C



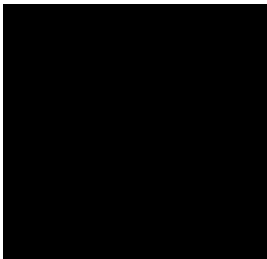
RGB: 215, 75, 149
CMYK: 0, 65, 31, 16
HEX: #D74B95

Pantone Yellow C



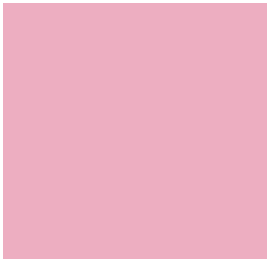
RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pantone Black 7 C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pantone 707 C



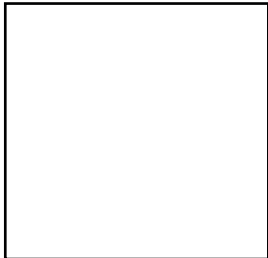
RGB: 240, 183, 199
CMYK: 0, 24, 17, 6
HEX: #F0B7C7

Pantone 290 C



RGB: 167, 220, 247
CMYK: 33, 7, 0, 3
HEX: #A7DCF7

Pantone White



RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 100, 0
HEX: #FFFFFFF7

Pantone 7436 C



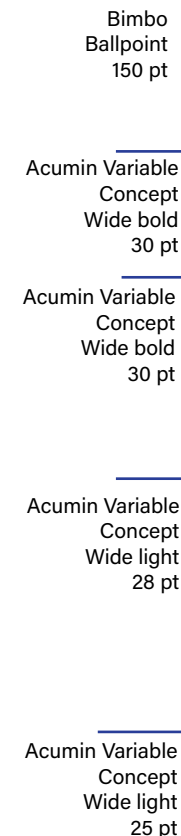
RGB: 188, 154, 200
CMYK: 6, 23, 0, 22
HEX: #BC9AC8

Pantone 387 C

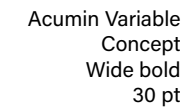


RGB: 224, 228, 131
CMYK: 2, 0, 43, 11
HEX: #E0E483

Grafica gioco da tavola



Dimensione gioco - 420 x 420 mm
Gioco che poi verrà piegato e messo in una
tasca apposita, all'interno del libro



Attenzione
questo gioco funziona solo
con il vinile in sottofondo.
Ascolta. Il resto può aspettare.
Lancia il dado e gioca.
Segui il tuo ritmo
cambia le regole
ma soprattutto, divertiti

Pedine da gioco
Misure diametro: 40 mm
Progetto grafico per una collana discografica di vinili



MOCKUP PROGETTO











BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

<https://www.solomusicaonline.it/blog/la-musicaquesta-meravigliosa-creatura-tutta-da-vivere-b78.html?srsltid=AfmBOordQ3sQ3mfr3sgWx58Kgk3Fo-o6CW-jwU-3DMc26d9Hadb90AD>
<https://indieitaliamag.it/>
<https://www.vinylacy.com/it/post/history-of-vinyl-records>
<https://starzone.ch/it/page/la-platine-cet-objet-de-desir-et-de-design>
<https://www.packagingline.it/copertine-per-dischi-un-viaggio-tra-storia-design-e-arte/>
<https://www.elledecor.com/it/people/a39597081/paula-scher-graphic-design-artist/>
<https://paulatribute.weebly.com/1974-1983-cbsatlantic-records.html>
<https://www.lacasadelvinile.it/la-storia-del-vinile.html>
<https://www.discogs.com/artist/467214-Paula-Scher>
<https://www.pentagram.com/work/the-public-theater>
<https://www.ondarock.it/speciali/indiepopfordummies.htm>
<https://www.discogs.com/artist/467214-Paula-Scher?srsltid=AfmBOoqIK1ykFr-QETkg9dzhGlnpxLMjSoZXXxEihNwoXcbOv-jLivAv&page=2ù>

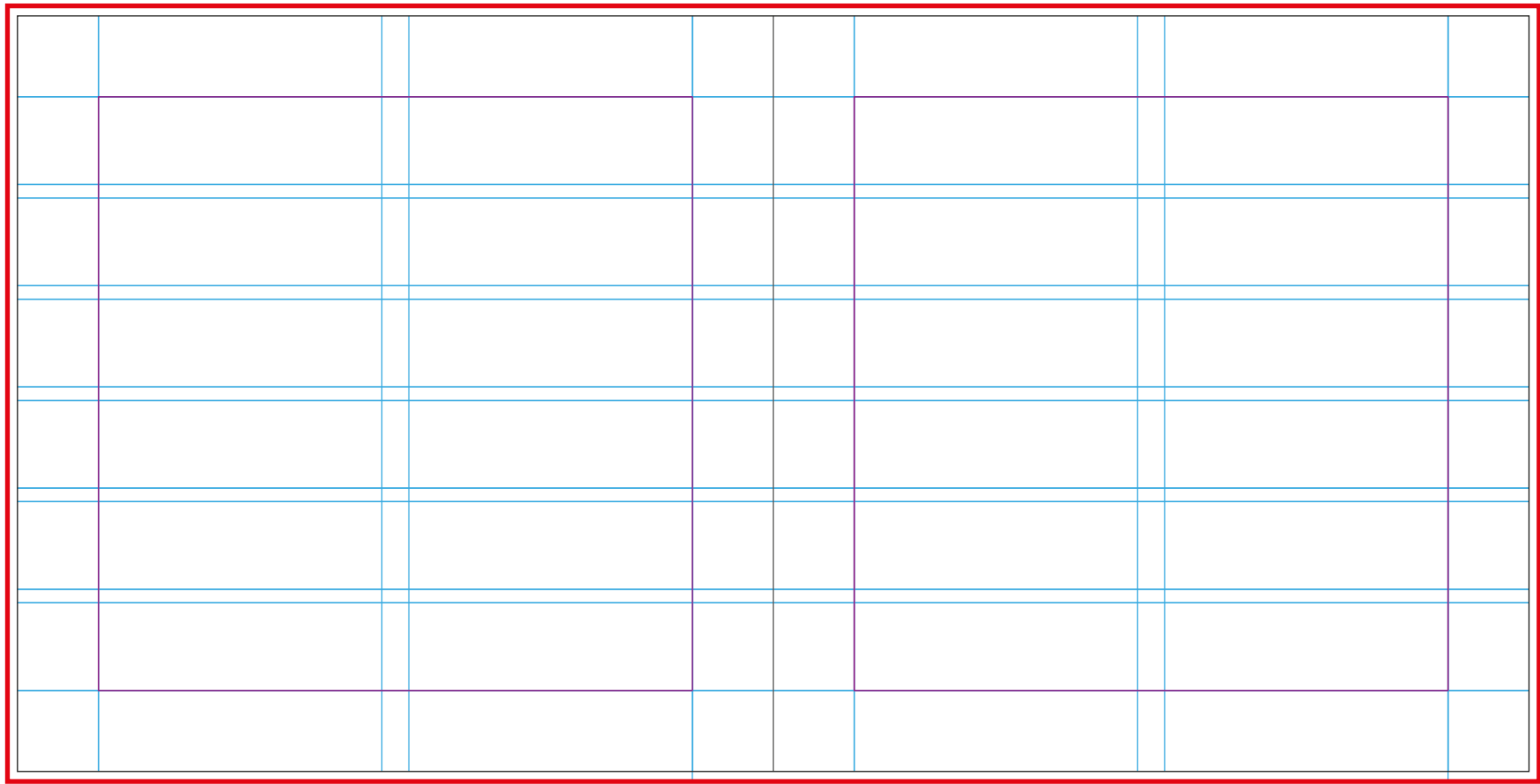
Eisenberg, Evan
L'angelo del fonografo. Musica e dischi.

Milliard, André
America on record, storia della registrazione sonora

PROGETTO

editoriale

Griglie



Formato pagina: 280x600 mm

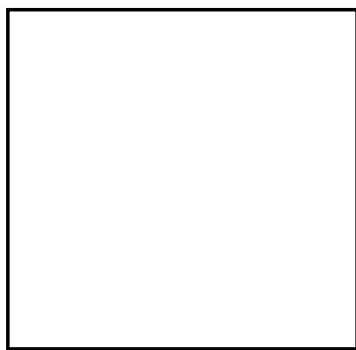
Formato griglia: 2 colonne con spaziatura 8 mm
6 righe con spaziatura 4 mm

Abbondanza: 3 mm

Margini: testa 30 mm, piede 30 mm,
taglio 30 mm, cucitura 30 mm

PaLETTE colori

Pantone White



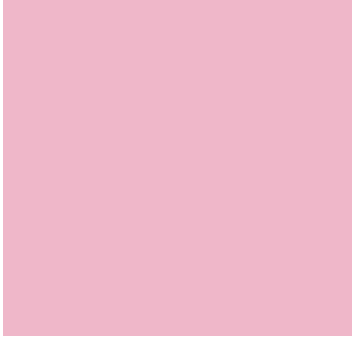
RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 100, 0
HEX: #FFFFFF7

Pantone Yellow C



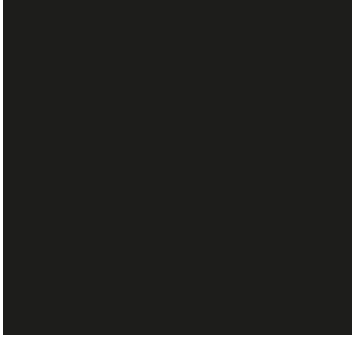
RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pantone 707 C



RGB: 240, 183, 199
CMYK: 0, 24, 17, 6
HEX: #F0B7C7

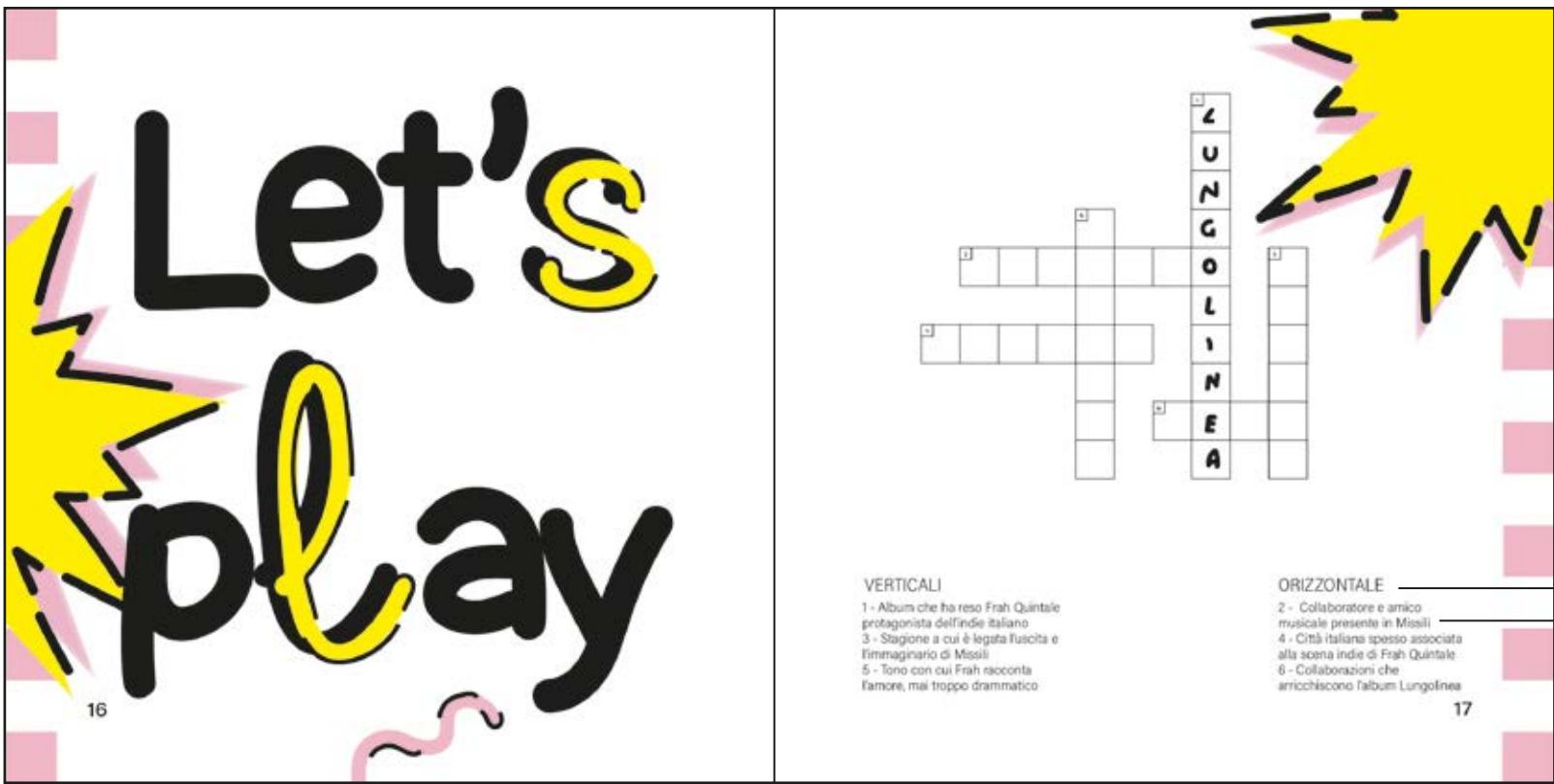
Pantone Black 7 C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pagine tipo

280 x 280 mm



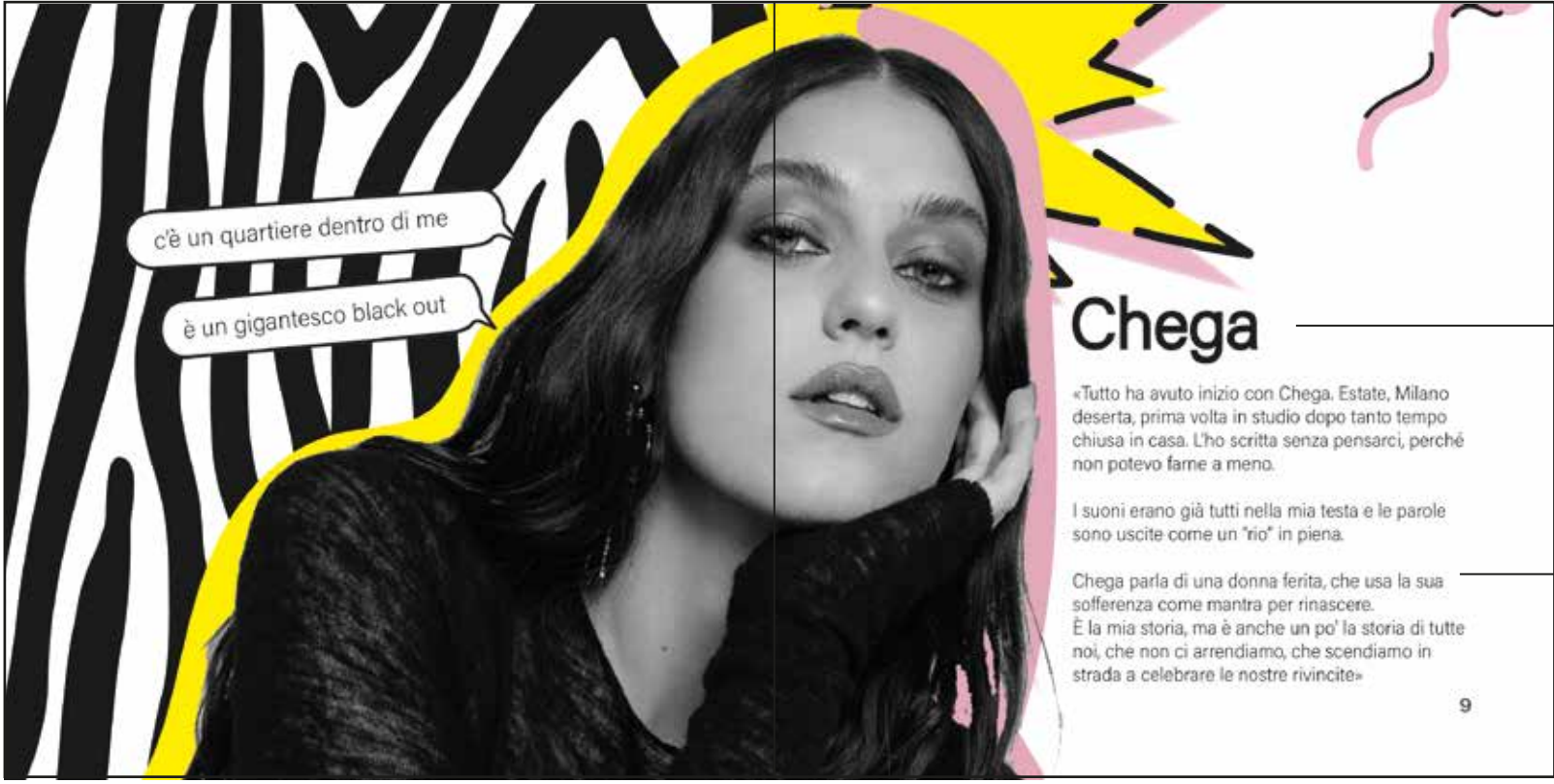
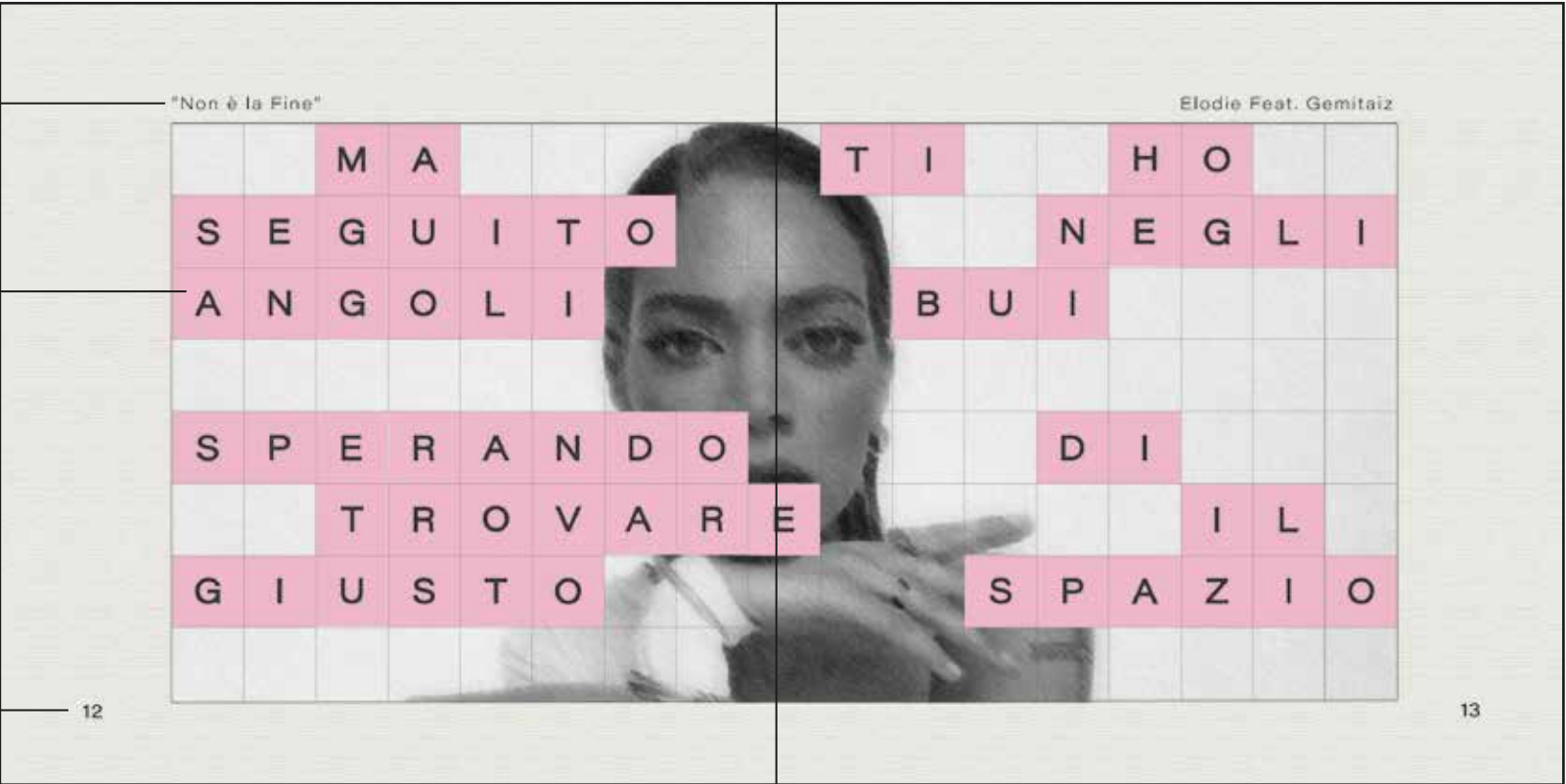
Acumin Variable Concept
Condensed Light
12 pt

Acumin Variable Concept
Condensed Light
15 pt

Acumin Variable Concept
Wide light
18 pt

Acumin Variable Concept
Wide light
36 pt

Acumin Variable Concept
Wide medium
20 pt



Acumin Variable Concept
Condensed Light
80 pt

Acumin Variable Concept
Condensed Light
20 pt

Acumin Variable Concept
Bold
28 pt

Acumin Variable Concept
Condensed light
20 pt



Gioco da tavola

con pedine

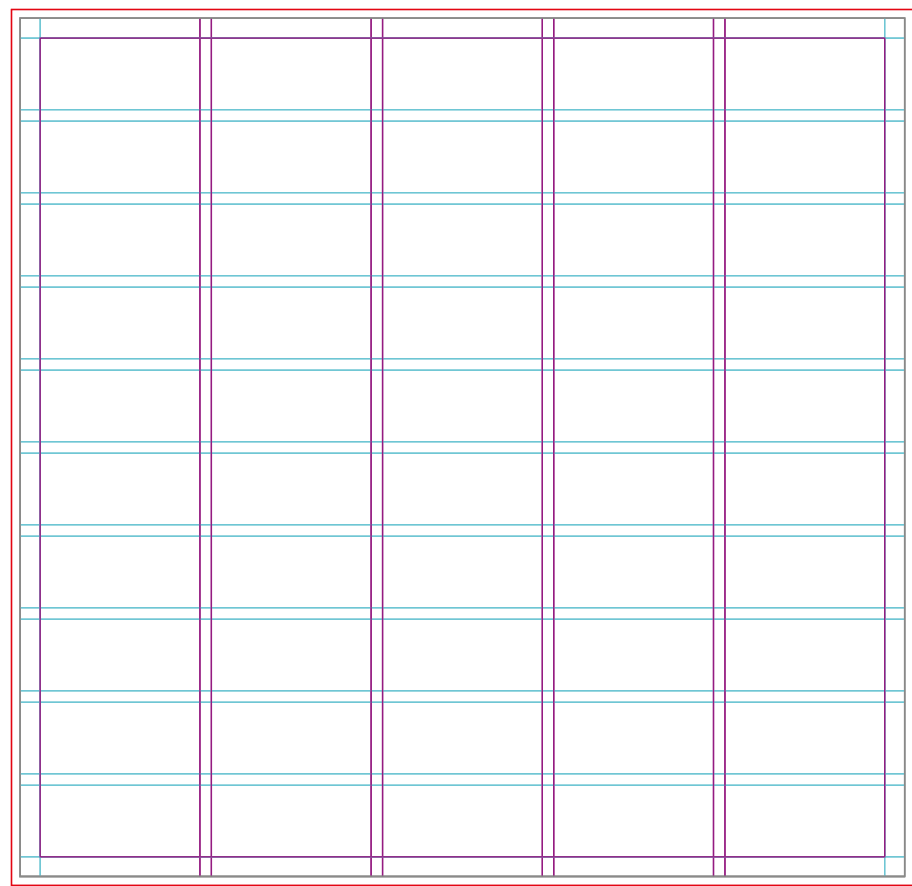
420 x 420 mm



PROGETTO

Il vinile

Griglie fronte/retro



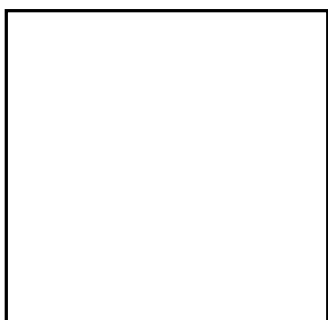
PaLETTE colori

Pantone Yellow C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Pantone White



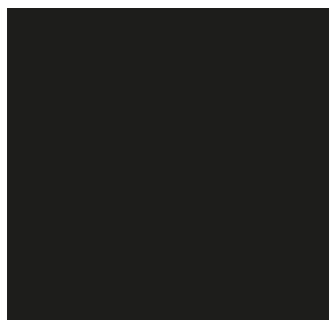
RGB: 255, 255, 255
CMYK: 0, 0, 100, 0
HEX: #FFFFFFF7

Pantone 707 C



RGB: 240, 183, 199
CMYK: 0, 24, 17, 6
HEX: #F0B7C7

Pantone Black 7 C



RGB: 29, 29, 27
CMYK: 0, 0, 7, 20
HEX: #1D1D1B

Etichetta vinile



- Formato pagina: 300x300 mm
- Formato griglia: 5 colonne con spaziatura 4 mm
10 righe con spaziatura 4 mm
- Margini: testa 7 mm, piede 7 mm,
taglio 7 mm, cucitura 7 mm
- Abbondanza: 3 mm



Pagine tipo "esterno"

300 x 608 mm

LUNGO LINEA

UN DISCO DI
FRAH QUINTALE

LATO A

1. Colpa del vino
2. 8 miliardi di persone
3. Cratere
4. Nei treni la notte
5. Gravità
6. Missili

LATO B

1. 64 Bars
2. Fare su
3. Sì, ah
4. Stupefacente
5. Gli occhi
6. Hai visto mai

Undamento

LUNGO LINEA

E OGGI VERSO
UN QUALCUNE DIVINO SCADENTE
PER BRINDARE
LE VITTORIE DI UN PAESE
E IO NON MI FARE PACE
MA LANCIO
DEI MISSILI
NON MI METTE
NIENTE
NON SA QUANTO
MIDISPIACE

FRAH QUINTALE

Acumin Variable Concept
Condensed black
SemiCondensed
9 pt

Adelia
Regular
9 pt

Acumin Variable Concept
Condensed black
10 pt

Acumin Variable Concept
Regular
18 pt

Acumin Variable Concept
Condensed black
18 pt

Acumin Variable Concept
Condensed black

Pagine tipo "interno"

LUNGO LINEA

E OGGI VERSO
UN QUALCUNE DIVINO SCADENTE
PER BRINDARE
LE VITTORIE DI UN PAESE
E IO NON MI FARE PACE
MA LANCIO
DEI MISSILI
NON MI METTE
NIENTE
NON SA QUANTO
MIDISPIACE

FRAH QUINTALE

FRAH QUINTALE

Paradigma di Francesco Servino, si appassiona alla musica già dall'età di quindici anni ed esordisce due anni dopo, nel 2006, incidendo un percorso musicale con il duo Fratelli Quintale. Dopo dieci anni, pubblica la sua prima canzone da solista Colpa del vino. L'anno successivo, a giugno, esce il singolo Cratere che sarà successivamente inserito nell'album Lungolinea, il cui nome è dovuto ad un graffito presente in un palazzo abbandonato nella città natale del cantante.

Acumin Variable Concept
Condensed black
14 pt

Acumin Variable Concept
Condensed Light
14



PROGETTO

Caso studio

Le origini del vinile

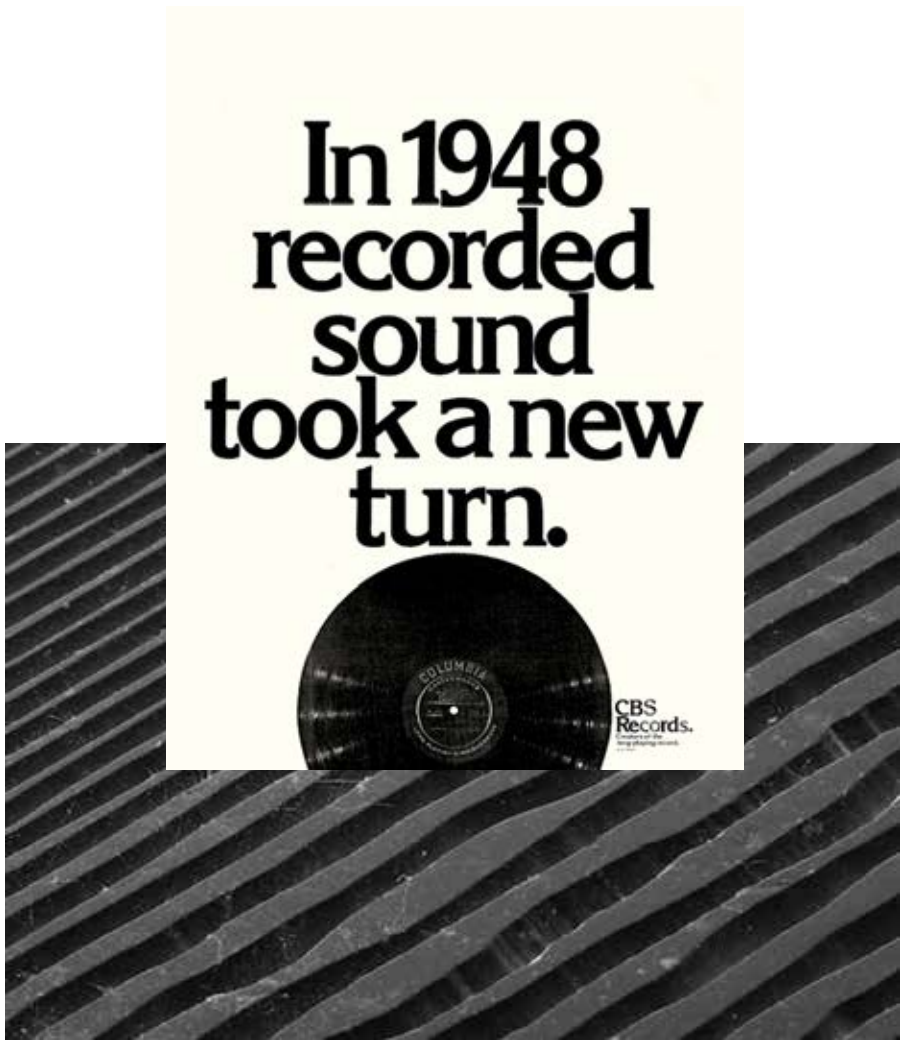
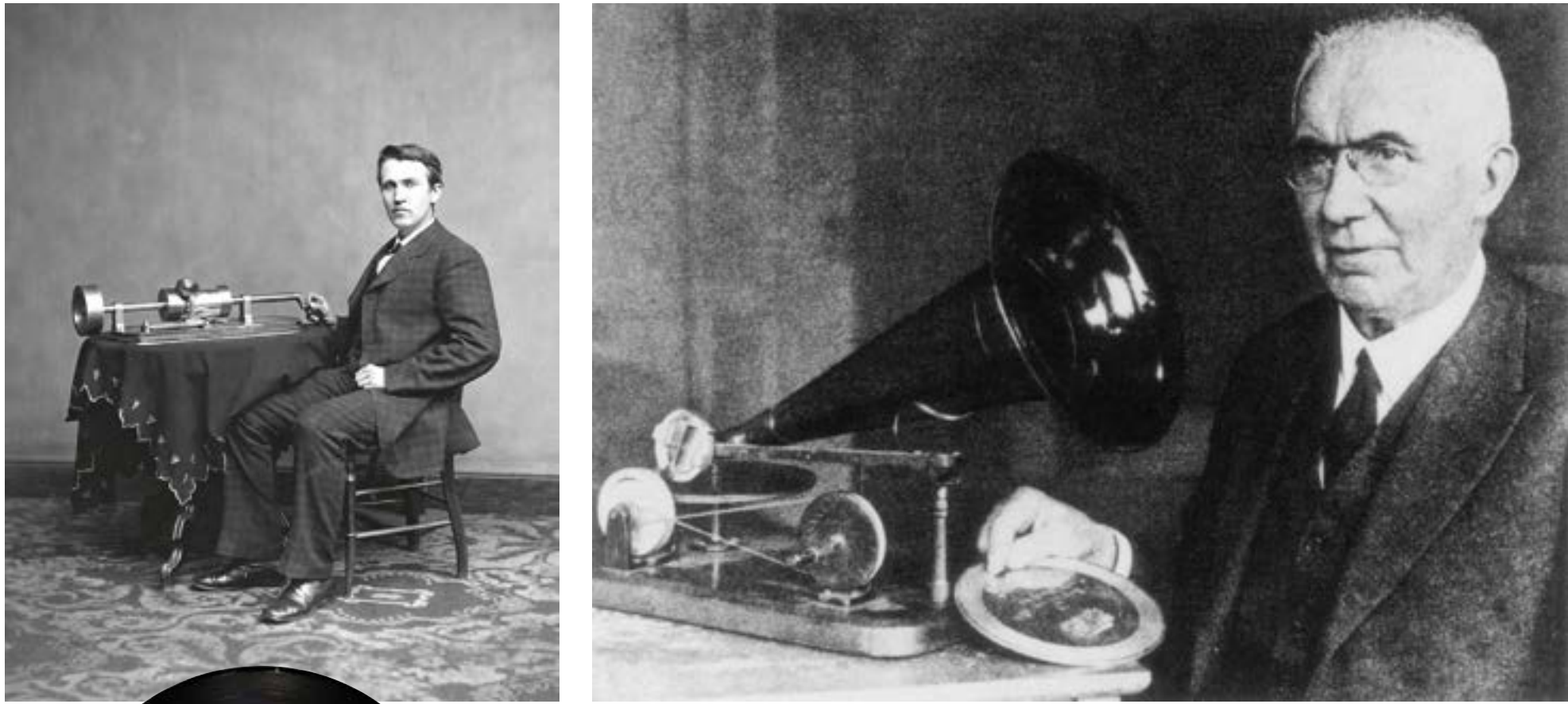
La storia del vinile nasce alla fine dell'Ottocento con il fonografo di Thomas Edison (1877), che usava cilindri ma era poco pratico. Dieci anni dopo, Emile Berliner introdusse il grammofono a dischi piatti, rendendo la musica più accessibile e favorendone la diffusione di massa.

Fino agli anni '40 dominarono i 78 giri in gommalacca, caratterizzati da una durata molto limitata. Nel 1948 la CBS lanciò l'LP a 33 giri in vinile, più resistente e capace di contenere più musica. Questo formato cambiò il modo di ascoltare e produrre musica, dando origine all'album moderno come opera completa e coerente.

Progetto

In questo progetto di tesi ho lavorato principalmente sulla grafica del vinile, dalla copertina, all'etichetta centrale del disco, fino all'identità visiva generale. Ho scelto di concentrarmi sul genere indie pop, perché è un ambito in cui la grafica ha un ruolo molto forte e dialoga direttamente con la musica. Il progetto prende ispirazione dal lavoro di Paula Scher, soprattutto per il suo uso della tipografia e della composizione.

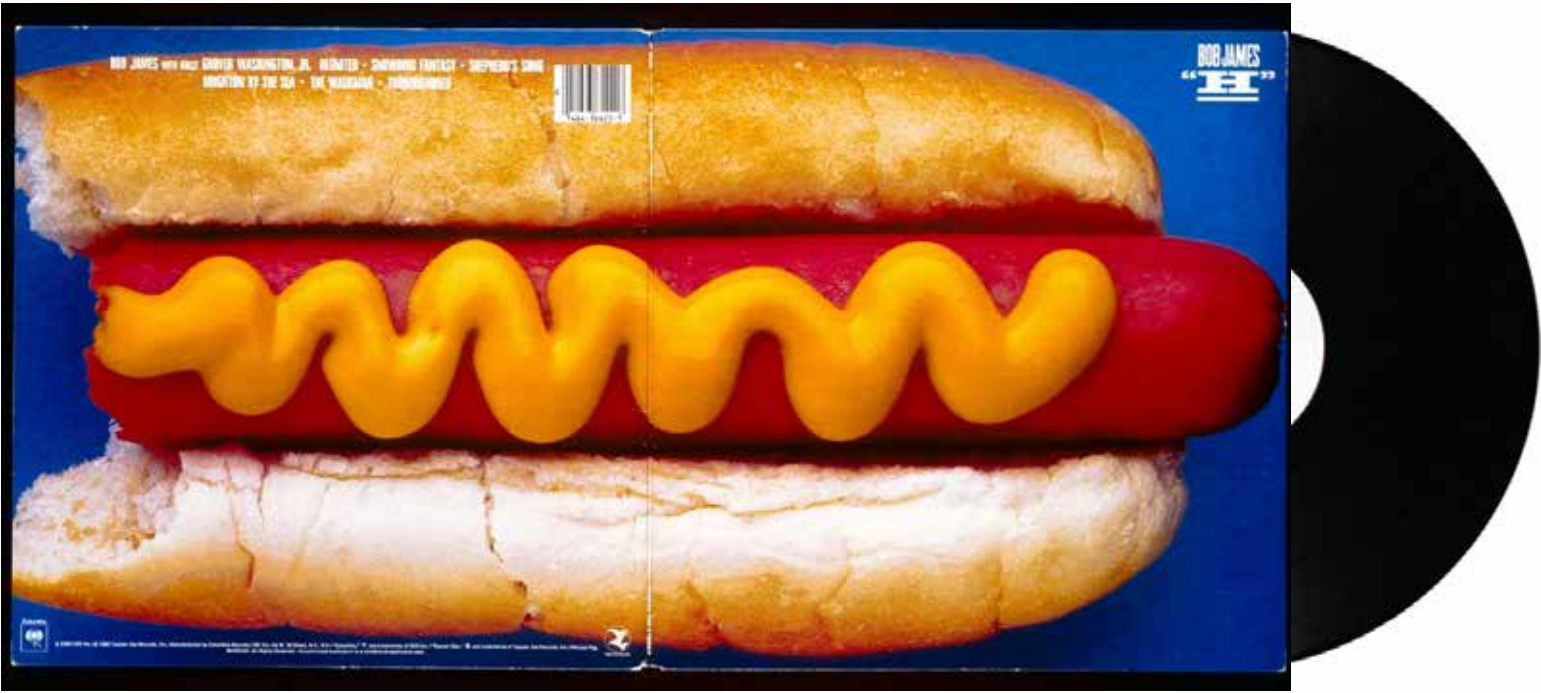
L'obiettivo è stato quello di usare strumenti grafici contemporanei per valorizzare un supporto come il vinile, che oggi non è solo un mezzo di ascolto ma anche un oggetto di design. Anche nell'era dello streaming, il vinile continua a essere scelto e desiderato, proprio per la sua forza visiva e materica.



Casi studio



Boston - Boston (1976)
Design: Paula Scher
Illustration: Roger Huyssen



Bob James - H (1980)
Design: Paula Scher

The Public Theater, New York (1995)
Design: Paula Scher



Dan Hartman - Instant Replay (1978)
Design - Paula Scher
Illustration - Seymour Chwast



Eric Gale - Ginseng Woman (1976)
Design: Paula Scher
Illustration: David Wilcox



Rolling Stones - Still Life (1981)
Art Direction: Paula Scher
Cover Painting: Kazuhide Yamazaki



Eddie Harris - Bad Luck Is All I Have (1975)
Art Director: Paula Scher
Illustration: David Wilcox