

PRÁTICAS INTEGRADAS

em Design Gráfico:



Volume 01

Organização:

Mário Clóvis Seki Dias
Leandro Henrique Magalhães

 **UniFil**

Práticas Integradas em Design Gráfico

Volume 1

Organização

Leandro Henrique Magalhães

Mario Clóvis Seki Dias



CENTRO UNIVERSITÁRIO FILADÉLFIA DE LONDRINA

Editora UniFil

Diagramação: Graziela Cervelin

Ficha Catalográfica

P91 Práticas Integradas em Design Gráfico – volume 1 / organização
Leandro Henrique Magalhães e Mario Clóvis Seki Dias. --
Londrina: Ed. UniFil, 2025.

ISBN 978-65-87703-46-6

1. Design gráfico. I. Magalhães, Leandro Henrique, org. II.
Dias, Mario Clóvis Seki, org. III. Título.

CDD 741.6

Bibliotecária responsável Graziela Cervelin CRB9/1834

SUMÁRIO

SABER CUIDAR: O DESIGN NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: QUAL A SENSAÇÃO?	3
<i>Bianca dos Santos Brito, Nicole Castro, Vitória da Rosa Chaves, Liberaci Pascueto Prin, Maikon Nery, Mário Clóvis Seki Dias</i>	
O DESIGN ATIVISTA COMO MODO DE SUBVERSÃO AO MERCADO	17
<i>Andres Takata Reyes, Maria Beatriz Vieira de Melo, Nathália Arriero Silva, Liberaci Pascueto, Maikon Nery, Mário Clóvis Seki Dias</i>	
DESIGN AUDIOVISUAL: O CUIDADO COM AS MEMÓRIAS	49
<i>Ana Beatriz Ruiz, Fernando Lopes Camargo Gualberto, Nicolly Lanna da Silva, Liberaci Pascueto Perin, Maikon Nery Bernardino, Mario Clóvis Seki Dias</i>	
SALTO CRIATIVO: O DESIGN NA EXPLORAÇÃO DA CRIATIVIDADE E DO PROCESSAMENTO EMOCIONAL NA ARTETERAPIA	70
<i>Arthur Henrique Chechi Galbiati, Gabriela Dias Machado, Heloisa Carolini Borsari Rian Carlos da Silva, Dalton Semensato Albertin, Liberaci Pacuetton Perin, Mário Clovis Seki Dias</i>	
ENTRE PASSADO E FUTURO: O DESIGN GRÁFICO COMO FERRAMENTA EDUCATIVA PARA O PÚBLICO INFANTIL NA COMPREENSÃO DO TEMPO	91
<i>Davi Samuel Bogo, Gustavo Marques de Oliveira, Laura Calmezini, Liberaci Pascueto Perin, Maikon Nery Bernardino, Mario Clóvis Seki Dias</i>	
DESIGN E CULTURA VISUAL DAS RUAS: UMA REALIZAÇÃO BRASILEIRA	124
<i>Maria Isabela Celino dos Santos, Liberaci Pascueto Perin, Maikon Nery Bernardino, Mario Clóvis Seki Dias</i>	
DESIGN E DISLEXIA: UMA PROPOSTA TIPOGRÁFICA PARA A ACESSIBILIDADE NA COMUNICAÇÃO VISUAL	143
<i>Cleverson da Rosa Junior, Laura Lopes Conchon, Dalton Albertin, Liberaci Pacuetton Perin, Mario Clóvis Seki Dias</i>	
A HISTÓRIA DAS LETRAS: PROJETO DE ALFABETIZAÇÃO INFANTIL DE ELIZABETH DIAS E O DESIGN DE PERSONAGENS	174
<i>Amanda Nunes Oliveira, Giovanna Braguim Garcia, Liberaci Pascueto Perin, Mario Clóvis Seki Dias, Maikon Nery Bernardino</i>	

SABER CUIDAR: O DESIGN NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA: QUAL A SENSAÇÃO?

Bianca dos Santos Brito
Nicole Castro
Vitória da Rosa Chaves
Profª. Me. Liberaci Pascuetto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

O design, as cores e objetos podem auxiliar no processo de desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista (TEA). Com isso em mente, buscamos desenvolver um projeto que auxilie as famílias e envolvidos com o crescimento social, cognitivo e motor da criança.

Para tanto, relacionamos algumas áreas do design: design social, buscando idealizar peças facilitadoras para o cotidiano; princípios das cores, que tem sua influência no subconsciente cientificamente comprovada e também como auxiliar no desenvolvimento humano; design editorial, para criação de um livro interativo e informativo, juntamente com o Design Sensorial, onde abordamos as texturas de forma tátil e visual.

Pensando nas crianças com TEA na faixa etária de 04 a 10 anos, que apresentam **disfunção sensorial**, idealizamos a peça a partir de pesquisas onde selecionamos os materiais mais atrativos e diversificados, para maior interesse delas. Porém, apesar da peça ser elaborada a partir das crianças no espectro, um dos objetivos do projeto é não as isolar das crianças típicas, portanto nossa peça abrange todo público dentro dessa faixa etária.

2 O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Segundo o Ministério da Saúde (2021), **o transtorno do espectro autista (TEA)** é uma condição no desenvolvimento neurológico caracterizado por déficits na

comunicação e interação social, manifestos comportamentais, falta de domínio da linguagem, além de comportamentos e ações limitadas e/ou repetitivas.

As identificações de alerta sobre o TEA podem surgir até mesmo nos primeiros meses de vida, e quanto mais precoce a percepção dos sinais, maiores são as chances de evolução e desenvolvimento da criança a longo prazo.

Sobre as causas do transtorno do espectro autista ainda permanecem desconhecidas, porém há estudos científicos que dizem não haver uma causa única, mas fatores genéticos e ambientais também podem influenciar.

Conforme o Ministério da Saúde (2021):

Os fatores ambientais podem aumentar ou diminuir o risco de TEA em pessoas geneticamente predispostas. Embora nenhum destes fatores pareça ter forte correlação com aumento e/ou diminuição dos riscos, a exposição a agentes químicos, deficiência de vitamina D e ácido fólico, prematuridade (com idade gestacional abaixo de 35 semanas), baixo peso ao nascer (< 2.500 g), gestações múltiplas, infecção materna durante a gravidez e idade parental avançada, são considerados fatores contribuintes para o desenvolvimento do TEA.

O Ministério da Saúde, ainda ressalta que o diagnóstico de TEA é exclusivamente clínico, sendo feito através da observação da rotina e do desenvolvimento da criança, entrevistas e conversas com os pais ou responsáveis, para que então seja definido o tratamento a ser iniciado.

Segundo a **Classificação Internacional de Doenças (CID)**, o transtorno do espectro autista (TEA), categorizado pelo CID-11, pode ser classificado em 3 níveis: **leve**: necessidade de pouco apoio; **moderado**: necessidade moderada de apoio; **severo**: muita necessidade de apoio substancial (nomenclatura usada de coloquialmente para melhor entendimento).

Conforme a Secretária de Saúde do Paraná, dentre os traços mais comuns identificados em crianças com TEA, destaca-se: dificuldade para interagir socialmente, dificuldade na comunicação e alterações comportamentais, como manias, apego excessivo a rotinas, dificuldade de imaginação, dificuldade de contato visual, atraso na fala, comportamentos sensoriais atípicos como a disfunção sensorial, entre outros.

No presente estudo, destaca-se a disfunção sensorial, também conhecida por transtorno do processamento sensorial, é um distúrbio biológico que afeta a capacidade cerebral de processar os estímulos sensoriais. Esses estímulos abrangendo cheiros, sabores, texturas, sons, luzes e tudo aquilo que o corpo pode

sentir. Assim também pode afetar a parte física e atividades rotineiras como caminhar, correr ou pular.

A disfunção sensorial não afeta exclusivamente pessoas e crianças com TEA, todos que apresentam deficiência intelectual podem apresentar disfunção, mas é um aspecto presente naturalmente em quem se encontra no espectro.

Essa disfunção afeta diretamente nos afazeres do cotidiano, como lazer, escola e trabalho. Uma vez que interferem na coordenação motora grossa, fina e visual; percepção corporal; pobre organização do espaço e a procura sensorial.

3 DESIGN PARA O TEA

Baseado nos fundamentos do Design Social, que utiliza da criatividade como uma ferramenta de inovação, que transforma as necessidades em produtos adequados, visamos sua utilização na contextualização do tema para que seja possível a introdução do design.

Refletindo de acordo com **Gui Bonsiepe** (1934), designer formado pela escola de Ulm e sua obra o livro “Design, Cultura e Sociedade” (2011), é necessário colocar o design no lugar de auxílio para os desafios sociais que as crianças com TEA enfrentam atualmente.

Entendemos com Bonsiepe (2011, p.21), o design sob uma visão humanista, assim definida pelo teórico alemão: “o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos”.

Além disso, realizamos uma entrevista com a Michelle, mãe do Rafael, que tem 4 anos e é diagnosticado com TEA desde os 2 anos. Apresenta um grau severo e sem desenvolvimento na fala, o que é uma grande preocupação dos pais ao pensar no futuro do menor.

Ao apresentarmos as alternativas consideradas, que eram um livro de atividades práticas ou um livro de texturas para estimular o tato, a mãe do Rafa disse: “Em relação ao caso do Rafael, o 1º livro não teria muita funcionalidade para ele, mas o 2º com experiências sensoriais seria mais interessante. [...] É um tema bem legal, pois a maioria dos autistas tem disfunção sensorial, seria uma maneira deles terem acesso aos estímulos”.

O que consideramos ao definir nosso processo, junto da resposta da Michelle,

foi também nossa pesquisa ao conversar com uma psicóloga especialista no TEA e uma professora e psicopedagoga, que ao atuarem e conviverem diretamente com cenários assim, também apresentaram interesse maior na segunda opção de peça.

Dessa forma, concluímos possível a criação de um objeto gráfico, a ser utilizado de modo a integrar as crianças com TEA socialmente, de forma acessível, pedagógica e interativa. No caso, o livro lúdico com sensações do cotidiano ou do imaginário da criança, para que ela possa, além de conhecer novas texturas e sensações, enfrentar bloqueios causados pela disfunção sensorial.

Portanto, no design social, o objetivo é criar soluções inclusivas, atendendo grupos específicos. Ao tratar de um livro infantil destinado a crianças, principalmente aquelas que se encontram no espectro do TEA, o alcance desse conceito torna-se ainda mais funcional. A linguagem adequada, as ilustrações claras e os elementos sensoriais não só facilitam a compreensão da narrativa, mas também criam um ambiente compreensível para as crianças que têm dificuldades para interagir com o mundo ao seu redor.

Ao mesmo tempo, ao cumprir esse objetivo, esse tipo de design promove a inclusão e a compreensão das crianças com autismo e, assim, enriquece não apenas a experiência individual de ler o livro, mas também contribui para o desenvolvimento de uma sociedade mais consciente e empática.

Para este estudo, consideramos o design sensorial e o editorial, apresentados a seguir.

3.1 DESIGN SENSORIAL NO CONTEXTO DO TEA

O contato e conexão que o ser humano tem com o mundo externo vem através dos 5 sentidos, são eles: visão, audição, olfato, paladar e tato. O olfato e o paladar são sentidos que reagem aos estímulos químicos, já a visão, audição e tato reagem aos estímulos físicos.

Sendo os sentidos, essenciais para a criação de boas relações entre os seres humanos, a pessoa autista, principalmente as crianças por estarem no início da aprendizagem sobre interação e socialização, quando junto do transtorno apresentam também a disfunção sensorial, não desenvolvem plenamente as habilidades sociais, afetando seu cotidiano e seu desenvolvimento.

Dito isso, os órgãos sensoriais são usados para receber mensagens e

despertar emoções, onde entra o **Design Sensorial**. Nossa capacidade de gostar ou não de um objeto, está diretamente ligada ao que sentimos vendo e encostando na peça.

Como designers, por exemplo, podemos trazer o tato num livro, com isso, a criança TEA terá o contato com texturas diferenciadas além das de um livro convencional

Para isso, o conteúdo deve ser interessante e com uma linguagem adequada à faixa etária estipulada.

3.2 DESIGN EDITORIAL

O **Design Editorial** consiste na área do design gráfico onde são estruturados o conteúdo para ser visualmente acessível e facilmente interpretado pelo leitor, hierarquizando títulos, textos, cabeçalhos e imagens. Conversando com o subconsciente através das formas, tipografias, cores e espaçamentos.

Bruno Munari (1907–1998), artista, designer e pedagogo italiano internacionalmente conhecido, com diversos livros publicados desde a teoria da comunicação visual até infantis. Atuando em diversos campos criativos, estendeu duas pesquisas a temas como o desenvolvimento da criatividade e a fantasia infantil por meio de jogos.

Em seus livros infantis, Munari trabalha com a linguagem mais universal possível, tendo como prioridade a clareza e simplicidade de informação em suas obras, tirando tudo que seja supérfluo para o entendimento do leitor. Inspiradas por ele, trazemos essa característica à nossa peça final.

Considerando como o TEA pode afetar o processo de longa concentração, dispersando facilmente quem está no espectro e afetando a aprendizagem dos mesmos, estudamos uma forma de introduzir e facilitar essa aprendizagem, não considerando apenas o aspecto educacional, e sim, a questão cotidiana onde a leitura é essencial para o desenvolvimento social e humano e como isso pode ser uma dificuldade para as crianças do espectro.

4 MEMORIAL DESCRITIVO

Para iniciarmos a produção, a princípio, realizamos uma pesquisa de campo,

onde fomos aos setores infantis das livrarias locais e analisamos os livros para as idades que selecionamos, além dos materiais e acabamentos aplicados nos exemplos.

Figura 1 - Imagens autorais de livros analisados nas livrarias locais.



Após definirmos nossa temática, que foi pensada considerando os muitos interesses que os jovens têm, que são sobressaltados nos autistas. Selecionamos assuntos como plantas, animais, dinossauros e a água. Esses assuntos vieram a ser os selecionados para abordarmos as texturas e sensações que trazem.

Junto da pesquisa por referências e similares, iniciamos a produção do

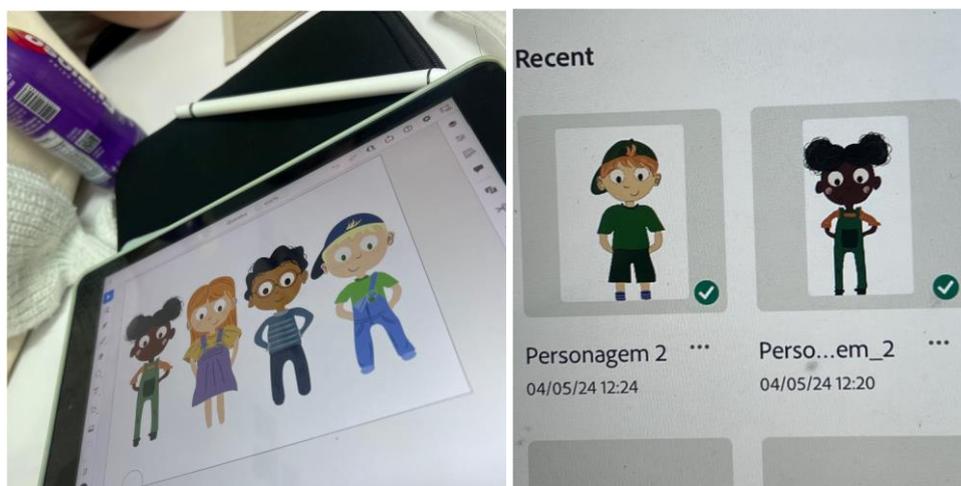
protótipo e experimentações das ilustrações que compõem o livro, utilizando de papel paraná, que apresenta uma gramatura mais alta, ideal para a estrutura base que precisamos, e a partir de então, analisamos os papéis para impressão de testes ilustrados e outros modelos pensados para a peça.

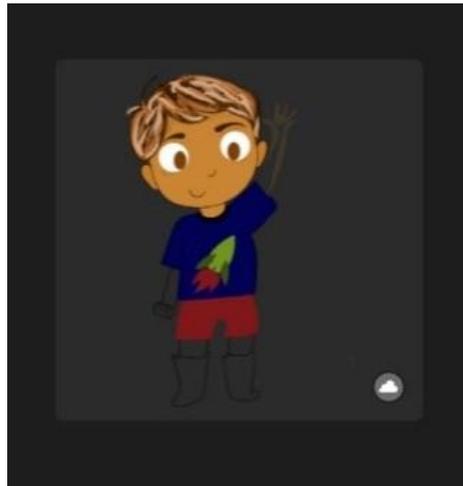
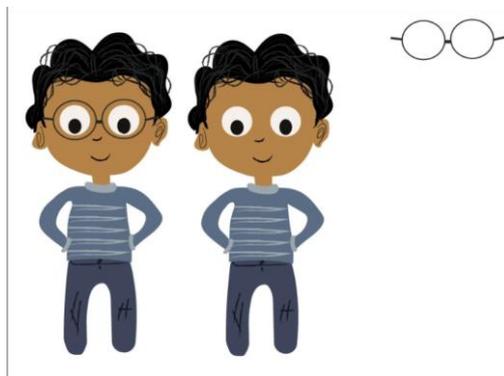
Figura 2 - Imagens autorais tiradas da produção da primeira versão do protótipo.



Também iniciamos as ilustrações dos personagens do livro. O principal estilo que escolhemos foi um traço mais “handmade”, optamos por utilizá-lo por ser mais livre. Aplicamos cores menos saturadas para os cenários e roupas, para trazer o baixo estímulo visual com maior foco nas texturas.

Figura 3 - Imagens autorais tiradas do processo de produção das ilustrações.





A paleta de cores foi idealizada com base nos desenhos de baixo estímulo, com cores menos saturadas e mais sóbrias, auxiliando no desenvolvimento e não sobrecarregando o subconsciente da criança.

Segundo a neuropsicóloga Mariana Medeiros Assed para o blog Lunetas, cujo objetivo falar sobre as diferentes infâncias, “até os 9 anos é importante dar estímulo para o cérebro se desenvolver, porque é a fase em que ocorre o maior aumento de conexões cerebrais no ser humano”. O estímulo é visto com base em desenhos animados, os quais são recomendados a serem substituídos pela leitura, e unindo ambos fatores, criamos o livro com as seguintes cores.

Figura 4 - Imagens autorais, desenvolvidas e ilustradas por Nicole Castro.



Figura 5 - Códigos das cores selecionadas para o livro..



A respeito da diagramação, optamos pelo formato de livro quase que quadrado, aderindo à medida de 18 cm x 19,5 cm, o que faz com que seja perfeito para as ilustrações e o manuseio ideal para a criança, garantindo a melhor experiência sensorial.

Figura 6 - Imagens autorais do processo de diagramação.



Nos textos, optamos pelo alinhamento central, que torna mais dinâmico e agradável a leitura para os pequenos. Adotamos a fonte Anca, pela sua estrutura sem serifa, simples e com as letras de fácil leitura para que os pequenos entendam, após pesquisas, escolhemos o tamanho 14 pt para o corpo de texto, por ser o ideal para crianças e selecionamos 50 pt para o tamanho do título, seguindo a proporção áurea do nosso projeto. Quisemos deixar em destaque as palavras que irão remeter as texturas aplicadas, de modo que auxilie a aprendizagem e memorização da escrita das mesmas. Para elas aderimos o tamanho 27 pt, também seguindo nossa proporção.

Figura 7 - Imagens retiradas do site Adobe Fonts.

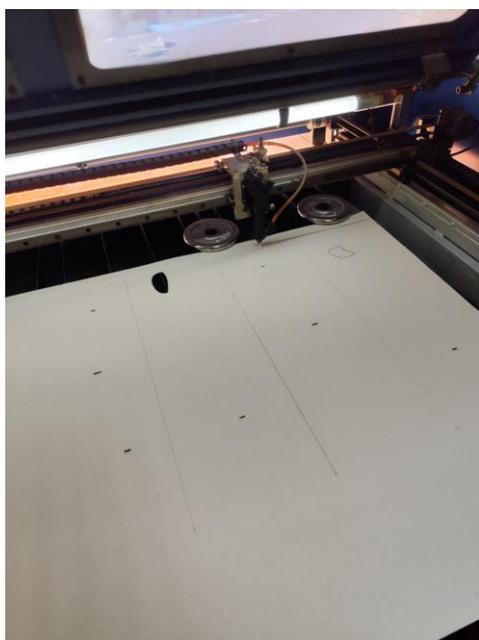


The quick brown fox jumps over the lazy dog

5 PEÇA FINAL

Para um melhor acabamento da peça final, optamos pelo corte a laser da base, por se tratar de um papelão prensado, o corte manual deixava resquícios nas laterais que não eram interessantes para nós. Por termos acesso a um maquinário desse porte, optamos por essa solução, ainda que não seria o ideal em grandes demandas, mas para a pequena tiragem do processo foi o que nos serviu.

Figura 8 - Imagens autorais do processo de corte da peça final.



A impressão do miolo foi feita a parte, de modo que será aplicada manualmente sobre a base e para esse processo, escolhemos o papel couché 250g, por além de ter um excelente acabamento pós-impressão, seria o mais resistente para suportar a colagem e manuseio da peça pronta, considerando o apleque das texturas que virão em seguida.

Para as texturas selecionadas, que foram o gato, o dinossauro, a flor, e a água, escolhemos os seguintes materiais: tecido para o pelo do gato, couro sintético para a barriga do dinossauro, papel crepom para lembrar a textura da flor, e gel de cabelo, encapsulado em um plástico selado com calor para remeter a fluidez da água.

Figura 9 - Imagens autorais, realizando testes das texturas e das impressões das páginas para aplicação no papel paraná.



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nosso projeto foi pensado a partir do saber cuidar, em especial o cuidado com as crianças. Ainda mais crianças com TEA, que foram nosso foco principal devido às

dificuldades encontradas no cotidiano, ao não serem compreendidas ou até mesmo excluídas. Pensando nisso, idealizamos um livro, onde possam se interessar, ler, interagir com as texturas de seus interesses, junto dos pais e responsáveis ou até mesmo de amigos, gerando assim uma conexão através do livro.

Concluimos que, nossa peça atendeu nosso objetivo inicial, que foi de trazer um livro interativo e educativo para crianças, em especial para as que estão no espectro autista, e pensando nelas, abordamos alguns dos focos de interesses mais comuns como animais, botânica, dinossauros e a água (foi homenagem a um caso real que nos auxiliou no processo do projeto).

Apesar de ser o nosso foco principal para conceber a ideia, o livro não somente é para autistas, como seu objetivo é ser a ponte para as crianças interagirem sobre, trazendo curiosidades a respeito das falas dos personagens, as texturas de cada tema e a linguagem simplificada.

O design, consegue contribuir positivamente com a sociedade, seja com o objeto em si, ou com a experiência que ele traz. Durante o processo do projeto, conversamos com mães e psicólogas que nos ajudaram a entender mais sobre o tema e também a ter a visão de que realmente poderia ser uma peça útil e relevante para quem está nesse convívio diariamente.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marina. **DSM-5 TR E CID-11 - Diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista**. 2023. Disponível em: <https://institutoinclusaobrasil.com.br/dsm-5-tr-e-cid-11-diagnostico-de-transtorno-do-espectro-autista/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar: Ética do humano - compaixão pela terra**. Editora Vozes. 2014.

BRAIDA, Frederico; NOJIMA, Vera Lúcia. **Design para os sentidos e o insólito mundo da sinestesia**. UFJF. 2011. Disponível em: https://www2.ufjf.br/frederico_braida/files/2011/02/2010_FREDERICO-BRAIDA-VII_PAINEL_II_ENC_NAC_SIMPOSIO.pdf. Acesso em: 17 jun. 2025.

ESPANHOL, Maria Lúcia; LIMA, Renata Vilanova. Design como recurso facilitador do processo de inclusão de crianças com autismo. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO*, 9., 2019, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Blucher, 2019. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/design-como-recurso-facilitador-do-processo-de-incluso-de-crianas-com-autismo-33691>. Acesso em: 17 jun. 2025.

FERRARI, Tatiana Barbosa. **Disfunções Sensoriais**. 2022. Disponível em: <https://grupoconduzir.com.br/disfuncoessensoriais/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

ALETI, Fabrícia Signorelli. **Disfunção sensorial no autismo - Entenda as perturbações na sensibilidade**. 2020. Disponível em: <https://www.autismoemdia.com.br/blog/disfuncao-sensorial-no-autismo/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II - Como Criar e Produzir Livros**. [S.l.]: Rosari. 2007.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac & Naify, 2008.

MARQUES, Isabela. **Existem tipos de autismo?** 2022. Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/tipos-de-autismo/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

MATTOS, Jaci Carnicelli. Alterações sensoriais no Transtorno do Espectro Autista (TEA): implicações no desenvolvimento e na aprendizagem. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v.36 n.109, jan./abr. 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862019000100009&script=sci_arttext. Acesso em: 17 jun. 2025.

PIETRA, Renata Scarano. A influência das cores e materiais para crianças autistas, no âmbito escolar. **Revista Especialize On-line IPOG**, ano 9, v. 1, dez. 2018. Disponível em: <http://assets.ipog.edu.br/wp-content/uploads/2019/12/07015608/renata-scarano-pietra-89829.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

PARANÁ. Governo do Estado. **Transtorno do Espectro Autista**. 2025. Disponível em: . Acesso em: 17 jun. 2025.

TAVARES, Bianca. **A Metodologia Projetual de Bruno Munari e a Desigualdade Social**. **Medium**. 2020. Disponível em: <https://medium.com/@bia-tavares/1%C2%AA-entrega-a-metodologia-projetual-de-bruno-munari-e-a-desigualdade-social-7e65bad6ba41#:~:text=A%20Metodologia%20Projetual%20de%20Bruno%20Munari%20foi%20publicada%20em%201981,buscar%20imediatamente%20uma%20solu%C3%A7%C3%A3o%20ideal>. Acesso em: 17 jun. 2025.

VARELLA, Dráuzio. **Transtorno do Espectro Autista - TEA**. 2023. Disponível em: <https://bvsm.s.saude.gov.br/transtorno-do-espectro-autista-tea-autismo/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

O QUE é e no que consiste o design editorial? 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/design-editorial-seo#:~:text=No%20design%20gr%C3%A1fico%20e%20editorial,diagramar%20e%20organizar%20o%20conte%C3%BAdo>. Acesso em: 17 jun. 2025.

O DESIGN ATIVISTA COMO MODO DE SUBVERSÃO AO MERCADO

Andres Takata Reyes
Maria Beatriz Vieira de Melo
Nathália Arriero Silva
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

RESUMO

Este artigo busca propor uma reflexão ao designer a fim de subverter os aparatos ideológicos postos, nos quais possuem caráter alienado para com o designer enquanto trabalhador. Promove-se também a ocupação de um Design ativista, organizado e que busca a transformação sistemática da lógica do mercado. A partir da análise e compreensão das dinâmicas sociais e de trabalho no campo de Design Gráfico, considerando os estudos de documentos escritos relacionados à história e teoria do Design, entrevistas com docentes e empregados da área. Propomos a realização de uma oficina que foi traduzida em peças de formatos digitais e editoriais. Destaca-se um ponto de vista crítico sobre a teoria e história do Design Gráfico ao apontar a falha da maioria de seus atuantes em não considerar as condições dos meios de produção e seu contexto histórico e social em seus projetos.

Palavras-chave: design ativista; organização no design; neoliberalismo.

ABSTRACT

This paper aims to propose a reflection for the designer in order to subvert the established ideological apparatuses, which possess an alienated character towards the designer as a worker. It also promotes the occupation of an activist, organized design that seeks the systematic transformation of market logic. Based on the analysis and understanding of social and work dynamics in the field of Graphic Design, considering the study of written documents related to the history and theory of Design, as well as interviews with professors and employees in the area. We propose the realization of a workshop that was translated into pieces in digital and editorial formats. A critical point of view on the theory and history of Graphic Design is highlighted, pointing out the failure of most of its practitioners to consider the conditions of the means of production and their historical and social context in their projects.

Keywords: activist design; design organization; neoliberalism.

1 INTRODUÇÃO

Em ambientes corporativos e acadêmicos de Design, o fenômeno do

esgotamento e da desilusão profissional é uma realidade frequentemente enfrentada. Constantemente durante uma conversa nos corredores de uma universidade você pode ouvir a frase — “Eu odeio Design”. Tal afirmação vinda de indivíduos que escolheram essa área como objeto de estudo e profissão, carrega uma ironia inegável.

O Design chega para nós, especialmente aos indivíduos criativos, em formas de promessas sedutoras. No mercado de trabalho ouvimos que “é a profissão do futuro”, junto de números salariais atrativos e escritórios “modernos e descolados”. Na academia vemos o Design como possibilidade de aplicar no mercado nossas habilidades criativas e técnicas para “mudar o mundo”.

Essa presente exposição irá demonstrar as contradições e os paradigmas encontrados no Design Gráfico como profissão. Como o mercado de trabalho e a desunião dos designers como classe agrava a precarização do trabalho, como o sequestro do Design pela publicidade é nocivo para os trabalhadores da área e como tudo isso produz cada vez mais profissionais frustrados, desiludidos e sem perspectiva de futuro. Para isso, dividiremos este estudo da seguinte maneira — definição de Design, a tomada de posse do Design pela publicidade, exposição e desenvolvimento do problema e a importância da organização, metodologia e memorial descritivo.

2 ORIGEM DO DESIGN COMO TRABALHO

É comum associarmos o Design Gráfico apenas às habilidades no Photoshop e ao mundo publicitário. Assim, antes de entrarmos nas questões atuais sobre Design, iremos contextualizar a emergência dessa prática em duas partes. A primeira tratando da origem do Design e a segunda da sua associação e sequestro pelo mundo publicitário.

A origem etimológica mais remota do termo Design, remonta ao latim — *designare*. Tal termo engloba os significados de designar e desenhar. O primeiro emprego da palavra designer, foi registrado pelo dicionário Oxford e é datado no século XVII.

Na trajetória da humanidade, o Design pode ser conceituado, mesmo antes de possuir uma designação específica, como a habilidade inerente ao ser humano de se comunicar visualmente. Para Cardoso (2007 p. 22), “Tanto do ponto de vista lógico quanto do empírico, [...] a existência de atividades ligadas ao Design antecede a aparição da figura do Designer.” Sua emergência está intrinsecamente ligada à

necessidade de comunicação visual, à experiência estética enquanto linguagem e ao progresso tecnológico. Assim, o Design é uma atividade projetual.

Quer esteja, há cerca de três milhões de anos, a transformar uma pedra em ponta de lança para caçar, quer a trabalhar como oleiro na China durante a dinastia Sung, quer ainda a construir a proa de um barco viking, ou desenhar cartas celestes para navegar no longínquo Pacífico, a construir uma igreja barroca na Áustria ou a conceber um programa informático de diagnóstico médico, o nosso Designer adapta-se magnificamente. (Papanek, 1995, p. 10)

Mas, se tudo é Design, nada é Design. Existe um desejo de alguns profissionais de se distanciar de uma prática artística ou artesanal (que será retomado mais para frente). Se compreendermos o Design como um modo de produção historicamente contextualizado, não como um processo abstrato de pensamento, afinal, “se ‘todos os homens são Designers’, é preciso refletir sobre quem materializa esses projetos em mercadorias, e em que condições.” (Matias, 2024, p. 58).

Para a nossa pesquisa, vamos determinar como ponto emergente a revolução industrial. A partir da reorganização e divisão do trabalho, onde artistas e artesãos trabalham para estabelecer uma “sensibilidade crítica ao fazer dos objetos e da comunicação.” (Lupton, 1996).

2.1 A TÉCNICA COMO MERCADORIA

Partindo do pressuposto de que, inicialmente, ao longo do século XIX, com a reorganização do trabalho e o crescente ritmo de inovação tecnológica onde fábricas tomavam aos poucos o lugar das pequenas oficinas de manufatura, tínhamos no Design a legitimação da indústria como agente de produção e consumo de massas. No trabalho agora dividido entre homem e máquina, o papel dos artistas e artesãos diante dos meios tecnológicos era de estabelecer “bons” padrões que pudessem ser reproduzidos, dando destaque a indústria têxtil.

No momento que essa produção se ramifica para os meios tecnológicos (como as máquinas) perde-se a força de autoridade do designer, onde começa a ser definido e limitado pela rede de tecnologias que está inserido. Ou seja, a gestão projetual deixa de ser pensada na sua totalidade e começa a ser usada apenas pela sua parte técnica. Eliminava-se a necessidade de empregar trabalhadores com um alto grau de capacitação. Para um bom projeto era necessário apenas um único bom designer. O

custo de adquirir o padrão era único e as possibilidades de reprodução, infinitas. A empregabilidade dos demais designers, agora passa a ser usada apenas pela sua reprodução técnica atendendo a demandas de gestão que não eram mais criadas por eles, mas para a reprodução do status quo da indústria, e por conseguinte, ajudando na manutenção dos aparelhos ideológicos de estado.

O designer perde sua característica de produtor e se vê relacionado apenas com a classe consumidora, dado que a figura do produtor, após esse processo de industrialização, corresponde ao proprietário dos meios de produção. A separação entre o trabalhador e o mundo que ele mesmo cria, para Marx, é representada pela alienação, resultando em um estranhamento entre sua força de trabalho e o objeto produzido. Assim, o trabalhador passa a se identificar no papel de consumidor em vez de produtor, abandonando assim, a ideia de que o objeto produzido lhe pertence. Isso cria a impressão de que o trabalho humano é reduzido a uma mera mercadoria, com o único objetivo de obter salário.

Tomás Maldonado (1977a, p. 30), importante designer e teórico argentino, encara o trabalho como uma atividade puramente técnica, desconsiderando seu papel nas interações sociais e sua submissão ao capital durante o processo de produção. O designer alemão, Bernhard E. Bürdek, reconhece a relação entre projeto, divisão do trabalho e sua relação com a “técnica”:

[...] o projeto e a execução do produto já não serão responsabilidade de uma única pessoa; esta especialização se desenvolveu de uma forma tão extrema com o passar do tempo, que atualmente ao Designer nas grandes empresas só se atribui o projeto de algumas peças do produto. (Burdek, 2005, p. 19)

Na tentativa de recuperar essa autoridade dentro da indústria produtiva, durante a história do Design foram propostas reflexões, ou melhor, a conceituação do Design e sua prática. Na segunda metade do século XIX, tínhamos ideais que visavam uma “re-humanização” do trabalho do designer produzido pela máquina, como o movimento Art’s and Crafts, liderado por William Morris (1834-1896), que pregava princípios de clareza no propósito dos projetos e do trabalhador envolvido nele, o retorno aos ofícios manuais e abominava a ascensão da produção em massa da era vitoriana.

Mais tarde, no século XX, a proposta de pensar o Design como uma disciplina científica ganhava força. Tendo como exemplo a Escola de Ulm, na Alemanha.

Influenciada pela Bauhaus, manteve seu funcionamento até 1968, onde tentou estabelecer um centro de pesquisa e formação para tratar dos problemas de Design da época utilizando abordagens científicas e metodológicas. O estilo denominado internacional se utilizava do abandono de expressividade individualista na comunicação, com o uso da fotografia de objetos, tipografia sem serifa, grid planejado e uma rigorosa lógica matemática. Tratava-se de um padrão que utilizava seus meios tecnológicos como ditadores do processo de produção, inibindo do produto as interpretações estéticas e subjetivas.

Este segundo ganhou força com sua ideologia funcionalista, principalmente em um contexto de reestruturação pós-guerra e com a intensificação do comércio, do consumo e do capitalismo. A impessoalidade das peças, que no contexto anterior eram usadas como meio de propaganda política e a eficiência produtiva das máquinas eram desejadas, visto que se alinhavam com a necessidade publicitária de uma propagação e compreensão rápida de uma comunicação global.

Nesse período de globalização e ascensão tecnológica, o Design foi incorporado ao marketing como responsável por transmitir e comunicar uma mensagem visualmente, com o objetivo principal de trazer propostas de como divulgar essa mensagem, por meio da publicidade, da mídia e do entretenimento. A onda de pensamento racionalista voltada ao “desenvolvimento econômico”, que prioriza a agilidade e padronização de peças, pode ser compreendida como dominante até os dias de hoje.

Dentro das agências de publicidade, o designer é submetido a uma dinâmica de produção em massa, somado a condições precárias de trabalho, tanto materiais como intelectuais, abraçadas pelos ideais neoliberais do mercado, que visam promover a maximização dos lucros e a minimização dos custos. Assim, se mostra evidente o sequestro do Design pelo mundo publicitário. Mata-se o ímpeto de “mudar o mundo”, mata-se a liberdade criativa e transforma o designer no que ele é até hoje — um mero peão para reprodução e manutenção do sistema vigente. Nos abre também, mais um caminho a ser desenvolvido — o esgotamento.

3 DESILUSÃO NO MERCADO DE TRABALHO

A partir de uma pesquisa em profundidade qualitativa semiestruturada com profissionais e estudantes de Design de Londrina-PR, sobre seu campo de atuação

na área, a desilusão se tornou evidente. Quando questionados sobre a satisfação com a função criativa exercida em seu emprego, a média de respostas foi, em uma escala de 0 a 10 (zero a dez), 6,5 (seis e meio). Intitulada como parcialmente satisfeito.

Considerando que 75% dos entrevistados responderam que estão inseridos diretamente na área publicitária no setor de comunicação digital, Túlio Custódio no livro “*emprecariado*”, destaca que:

[...] a indústria criativa possui um mercado específico, que se organiza em torno da publicidade e do marketing. Boa parte dos projetos e das iniciativas que envolvem trabalhadores criativos têm por fim (ou início, ou meio) a produção de conteúdos que medeiam produção e consumo. [...] ao falar de indústria criativa, estamos falando também do ritmo de desenvolvimento capitalista. (Custódio, 2022, p. 17)

No Brasil, durante os anos 1980, à medida que a crise econômica se agravava, o setor publicitário começou a adotar o conceito de agência *full service* ou agência de comunicação. Essas agências buscavam oferecer um conjunto completo de serviços aos clientes, indo além da simples publicidade já conhecida. O objetivo era atender todas as necessidades de comunicação do cliente. Desde a criação de campanhas, planejamento de marketing, assessoria de imprensa, comunicação interna, organização de eventos, entre outros serviços relacionados. Esse modelo visava aumentar a eficácia das agências, permitindo resolver os problemas dos clientes em diversas áreas.

Como resultado, alguns setores ganharam maior autonomia, o que levou à descentralização de decisões e à otimização de custos e resultados. Assim, as tarefas que anteriormente eram divididas entre diversos profissionais e entidades, tais como — agências de publicidade, veículos de comunicação, gráficas e estúdios, agora são executadas por um número reduzido de trabalhadores. Muitos clientes, especialmente as pequenas e médias empresas, encontram conforto em contratar uma única empresa para lidar com todas as suas necessidades de comunicação. O que nos traz de volta aos designers, que, ligados a essa otimização produtiva das agências, ao serem questionados sobre principais fatores de descontentamento profissional, responderam — a alta demanda de trabalho e prazos irrealistas (46%), a falta de liberdade criativa gerada pela exigência da produção padronizada (32%) e o cansaço e a baixa remuneração (22%).

Outro ponto que é reflexo dessas mudanças do mercado importante a ser

discutido, é o modo de contratação desses profissionais. Há cada vez mais trabalhadores exercendo sua profissão sem um vínculo empregatício formal, categorizados como “informais por oportunidade” (trabalhadores cuja função poderia ser realizada em formalidade, mas encontram nos meios informais, maior oportunidade da manutenção de rendimento), representando aproximadamente 43% dos entrevistados, e no recorte brasileiro, cerca de 736 mil pessoas, sendo que 38,9% desse total, são empregados na área de comunicação. O professor e pesquisador da área, Eduardo Souza, relata:

Quando terminei o mestrado, o cenário era desolador. Não havia mais emprego em design; o máximo era a incerteza absoluta de ser freela, coisa que eu já vinha experimentando, porque, enquanto designer, você não se pode dar ao luxo de trabalhar em uma coisa só. Parece que nós designers somos os nativos da precarização: no nosso estilo de vida, é normal trabalhar em tudo, a qualquer hora, em todo lugar. (Souza, 2022)

Estar inserido numa lógica de criar enlatados imagéticos, onde a qualidade está diretamente relacionada a seguir padrões para suprir demandas exorbitantes e ser uma pequena peça do mercado de publicidade, cria um ambiente favorável aos atuantes da área dizerem que “odeiam design”.

3.1 CUIDADO E ESGOTAMENTO

Leonardo Boff evidencia esse cenário atual do sistema capitalista sob a perspectiva de uma filosofia materialista do cuidado, partindo do conceito de Martin Heidegger, em que cuidado (*sorge*) significa um fenômeno ontológicoexistencial básico (Heidegger, 1977), ou seja, um fenômeno que é base possibilitadora da existência humana enquanto humana, Boff defende que a vida pública caiu em descuido, marcado pela corrupção e o explícito jogo de poder de grupos guiados por interesses corporativos. Pela lente do modo de produção capitalista a essência humana estará no consumo, na satisfação de suas necessidades individuais. O autor também denuncia um dado consequente desta falta de cuidado — a perda do indivíduo com a conexão do todo.

A discussão acerca do cuidado tem ganhado força nos últimos anos com a esperança da resolução dos problemas evidenciados do Design, tanto como instituição, quanto do designer como indivíduo.

Graças à sua tradição modernista ocidental, as instituições de design (assim como as indústrias) herdaram práticas, sistemas, conhecimentos e formas de conhecimento que são estruturalmente violentas e opressivas para muitos grupos historicamente marginalizados. De forma a reivindicar o cuidado, acreditamos que, antes de mais nada, o design precisa desafiar o seu próprio passado violento. (Pain; Davis, 2022)

O Design aqui se apresenta com o objetivo projetual de “ajustar conexões entre coisas que antes eram desconexas” (Cardoso, 2016; p.32) e entender a sua (e de cada um) parte no todo. Mas, seria a realização desse objetivo possível por trás das cadeiras de uma agência de publicidade, onde os designers se encontram ‘cansados’, ‘desanimados’ e desconectados com o todo?

4 ORGANIZAÇÃO E SUBVERSÃO

Começemos a tratar da organização respondendo à questão do tópico anterior — Não. Se o designer continuar canalizando seus esforços dentro de um ecossistema movido pelos ideais neoliberais, as únicas mudanças possíveis (de um ponto de vista otimista) serão aquelas que irão impactar sua realidade individual. Troca-se o “mudar o mundo” por “mudar seu próprio mundo”. Fazer com que seu chefe mude seu banco de imagens tradicional para um banco de imagens com maior representação social ou usar em um *post* de *instagram* uma frase de cunho político, não passa de uma sinalização de falsa virtude para mostrar um engajamento político inexistente que não terá impacto, não só dentro do todo, mas também enquanto classe dos trabalhadores de Design e da realidade em seu significado mais amplo.

Se as peças gráficas que criamos para comunicar estiverem divorciadas de ações de fato, nós estamos fadados a não realizar nada e, de quebra, ainda perder cada vez mais credibilidade de que algo possa ser feito. Isso, por sua vez, retroalimenta o sentimento de que não há alternativa — típico do realismo capitalista — e dociliza as expressões radicais de mudança, transformando-as em mercadoria cada vez mais rápido. (Souza, 2022; p. 184)

É característico do Design se fechar em uma bolha em que tudo se resolve nele mesmo, desconsiderando os contextos materiais, históricos e sociais e pautando-se em elementos autocentrados.

[...] Os chamados “manuais de design” se apresentam apenas como “guias para o projeto”, negando sua especificidade teórica, na medida em que ali se escondem ideologias por trás de uma suposta neutralidade da técnica e do método. [...] Um discurso autocentrado, autorreferenciado, que procura explicar a atividade de projeto em sua lógica interna e, a partir daí encontrar as conexões que as ligam com a “sociedade”. (Matias, 2014; p. 39-46)

Os elementos como *layouts* e tipografias não possuem a mesma relevância fora de instituições acadêmicas e nichadas. O “Design para designer ver” presente em postagens do *Behance* se expande para o campo das discussões sociais.

O Design como projeto é reproduzido e guiado pelo otimismo — estamos sempre analisando como as coisas deveriam ser e vão se tornar ao invés de focar no estado presente real em que tal coisa se encontra, apoiando-se em possibilidades abstratas do projeto, o designer se projeta para fora da realidade. Todos os fenômenos anteriormente denunciados como — o esgotamento, a precarização e exploração do trabalho, por mais que tenham suas particularidades, não são problemas exclusivos do Design.

[...] os dados da PNAD Contínua de 2020 mostram também que a variação foi mais acentuada nas áreas típicas do fenômeno: publicidade, jornalismo, arquitetura e saúde, com destaque para psicólogos e enfermeiros. (Silva; Collado; Pinheiro; Nogueira; Leite, 2024).

Apresentados os fatos mostram-se evidentes os problemas centrais vivenciados pelos designers — a falta da organização e a montagem de uma espécie de pedestal. Isso quer dizer que há um “nichamento” tamanho, que faz os profissionais de Design acharem que estão isolados. Fazendo com que se tente achar respostas revolucionárias e disruptivas em uma única área. A organização citada não se trata de projetos, mas de processos e, principalmente, de classe.

Quando designers se propõem a falar da realidade do seu trabalho, falam a partir de um olhar apressado. Por exemplo, o consenso é reclamar do cliente. Uma das formas mais recorrentes que isso assume é a/o/e designer incompreendido: tudo que ele faz sempre é “corrompido” porque “o cliente não entende” ou “não dá valor” ao seu trabalho. (Às vezes, isso vem acompanhado também de uma pitada de arrogância, porque o cliente seria essa entidade ignorante.) Embora isso seja mesmo recorrente na prática profissional, fico pensando como a retórica de universalização dessa experiência opera em dois sentidos: num, para interromper qualquer indício de imaginação sociológica; noutro, para esconder as opressões que existem dentro do design. (Souza, 2021)

A organização de oficinas no campo do design gráfico pode ser vista como uma prática subversiva que, à luz dos ideais apresentados, desafia as dinâmicas tradicionais do mercado de trabalho capitalista. Ao promover a colaboração, a autoeducação e a democratização do conhecimento, essas oficinas atuam contra a alienação do trabalhador e a exploração inerente ao sistema capitalista. Elas criam espaços onde designers podem compartilhar experiências, trocar habilidades e desenvolver projetos de forma coletiva, rompendo com o modelo competitivo e individualista que predomina na indústria. Em vez de depender de instituições educacionais formais e frequentemente inacessíveis, que perpetuam a opressão de classe, as oficinas proporcionam uma alternativa acessível e inclusiva para o desenvolvimento profissional contínuo. Essa abordagem empodera os designers ao devolvê-los o controle sobre os meios de produção intelectual, fomentando uma cultura de apoio mútuo e inovação comunitária (Illich, 1971, p. 78). Assim, resiste-se à precarização do trabalho e cria-se um ambiente mais justo e colaborativo. A prática de organizar oficinas, dessa forma, configura-se como uma forma de subversão ao status quo, propondo um modelo mais sustentável e solidário de crescimento profissional na área do design gráfico, alinhado com a ideia marxista de emancipação do proletariado e a construção de uma sociedade onde os trabalhadores controlam os meios de produção.

A organização da área do design gráfico, portanto, representa uma poderosa forma de subversão ao mercado de trabalho tradicional. Ao se unirem em coletivos, sindicatos, associações e redes de colaboração, os designers gráficos não apenas desafiam as normas estabelecidas, mas também combatem a alienação e a exploração do trabalhador. Essa organização fortalece a profissão ao promover a solidariedade entre os trabalhadores e também impulsiona uma transformação nas dinâmicas do mercado de trabalho, apontando para um futuro em que o design gráfico é valorizado, beneficiando tanto os consumidores quanto os trabalhadores como um todo.

5 MEMORIAL DESCRITIVO

Foi utilizado o método de entrevista em profundidade qualitativa semiestruturada para o questionário destinado a estudantes e atuantes da área de Design Gráfico de Londrina, PR. Essa entrevista foi feita através da plataforma Google

Forma e divulgada nas redes sociais dos participantes do projeto no dia 03/04/2024, no qual obtivemos 28 respostas. Com as questões colocadas na plataforma para interação dos profissionais do Design coletamos as seguintes informações — Nome, idade, local de atuação profissional, modo de contratação vigente, frustrações e empolgações relacionados ao Design, leitura de textos e o nível de satisfação dentro de seu emprego.

Qual sua maior frustração dentro do trabalho como criativo?

28 respostas

Mil alterações pra voltar pra primeira opção

Estar inserido numa lógica de criar enlatados imagedicos e entregar as demandas por entregar

demanda alta, salario baixo

Não ser especificamente minha área de interesse dentro do design.

não tenho oportunidade pra trabalhar com o que gosto dentro do design, só post de instagram, e tenho muita responsabilidade se comparado com o salário que eu recebo

Falta de liberdade pra criar, mercado abusivo que coloca várias funções misturadas para o mesmo cargo

Prazos irrealistas, desvalorização do trabalho e salário baixo.

Respostas do questionário 1

Quando foi a última vez que sentiu empolgação com o Design?

28 respostas

nas minhas ferias quando criei coisas pq tava afim

Quando fiz experimentações para realizar um projeto, e fugi do convencional da criação apenas digital.

antes de sair do lasca

Eu ainda estou empolgada, porém n estou na área do design q desejo e estou muita cansada com a rotina de trabalho e estudos

Quando fiz criações fora do ambiente do trabalho

Respostas do questionário 2

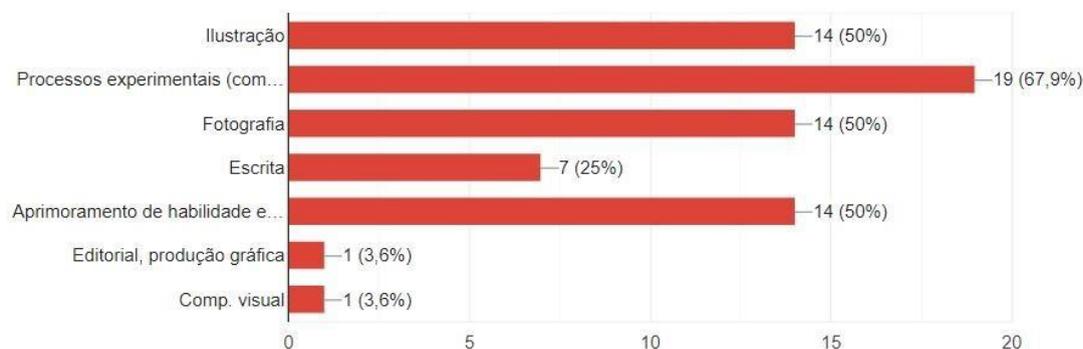
Além disso, pensando em organizar uma roda de conversa com outros designers, também perguntamos qual atividade chamava mais atenção do

entrevistado, 67,9% das pessoas votaram em “Processos Experimentais (como colagem, serigrafia, etc)”.

Qual dessas atividades te chama mais atenção?

 Copiar

28 respostas

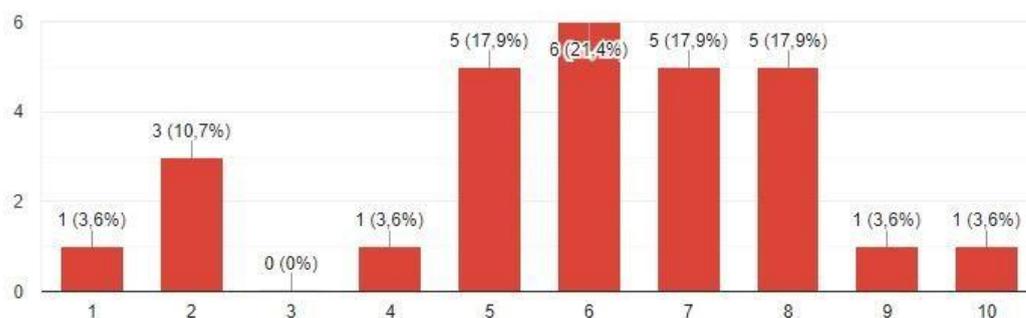


Resposta do questionário 3

De 0 a 10, quanto você se sente satisfeito com a função criativa que exerce dentro do seu emprego?

 Copiar

28 respostas

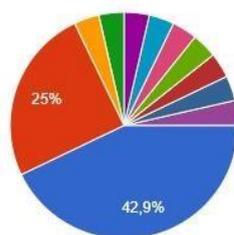


Resposta do questionário 4

Se trabalha na área, onde você atua?

 Copiar

28 respostas



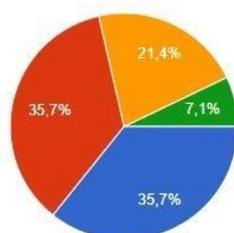
- Agência de publicidade
- Estúdio de Design
- Marketing Interno
- Empresa da área da educação
- Marketing de loja
- Atuo como designer em time de mark...
- Faculdade
- escritório de advocacia

▲ 1/2 ▼

Se for empregado, conta pra gente seu tipo de contrato !

 Copiar

28 respostas



- CLT
- MEI
- Estágio
- PJ

Resposta do questionário 5

Dessa forma, com as respostas deste questionário, resolvemos fazer uma oficina de colagem, visando uma abordagem técnica que não exigisse telas ou regras pré-estabelecidas, para estimular a criatividade e conexão com aquilo que está sendo criado, fora do campo da publicidade e iniciar uma roda de conversa sobre as condições do mercado profissional.

O dicionário inclui as seguintes definições para os verbos relacionar e conectar. Relacionar: fazer relação ou lista, expor por meio de relato, narrar, travar relações, conhecimentos, amizades, combinar, unir, juntar, ligar, vincular e conectar, amarrar, tocar, dispor lado a lado, aproximar. Conectar: ato de fazer conexão entre dois ou mais elementos, o estado de nexos, vínculo, e os meios de conexão. Relação inclui as ideias de afinidade e envolvimento. Justaposição é aproximar coisas umas das outras. Às vezes, o contraste está implícito. Todas essas definições envolvem o processo criativo. Criar: dar existência a, portanto, suscitar o aparecimento de uma nova forma, ofício ou caráter. Processo: ação de proceder, de dar seguimento e avançar. Um fenômeno que mostra uma mudança contínua no tempo é o processo de crescimento. A palavra processo é precedida por procede e seguida por procissão. Às vezes, essas palavras se sobrepõem e compartilham significados e nuances de sentido. (Kent, 2023; p.102)

5.1 OFICINA “NOGRID”

Para dar estrutura a oficina, criamos o coletivo NoGrid, um jogo de palavras que pode significar tanto como estar no grid e estar “sem grid” (no inglês). Como a técnica principal seria colagem, a identidade visual foi criada com a mesma, a fim de expressar visualmente, ideias individuais compondo uma obra coletiva. No logotipo do projeto NoGrid, utilizamos a tipografia Anton, que traz robustez e impacto no visual. No entanto, ela foi modificada para adquirir um aspecto de "derretida". Esta modificação traz para o projeto originalidade e autenticidade, refletindo a criatividade do projeto. A escolha de uma fonte robusta e sem serifa garante legibilidade. Utilizamos recortes de revistas, livros, panfletos, folders e escritas próprias para construir o logotipo e definir o padrão que usamos para desdobrar o projeto gráfico.

Figura 1 - *Paleta de cores do NoGrid.*

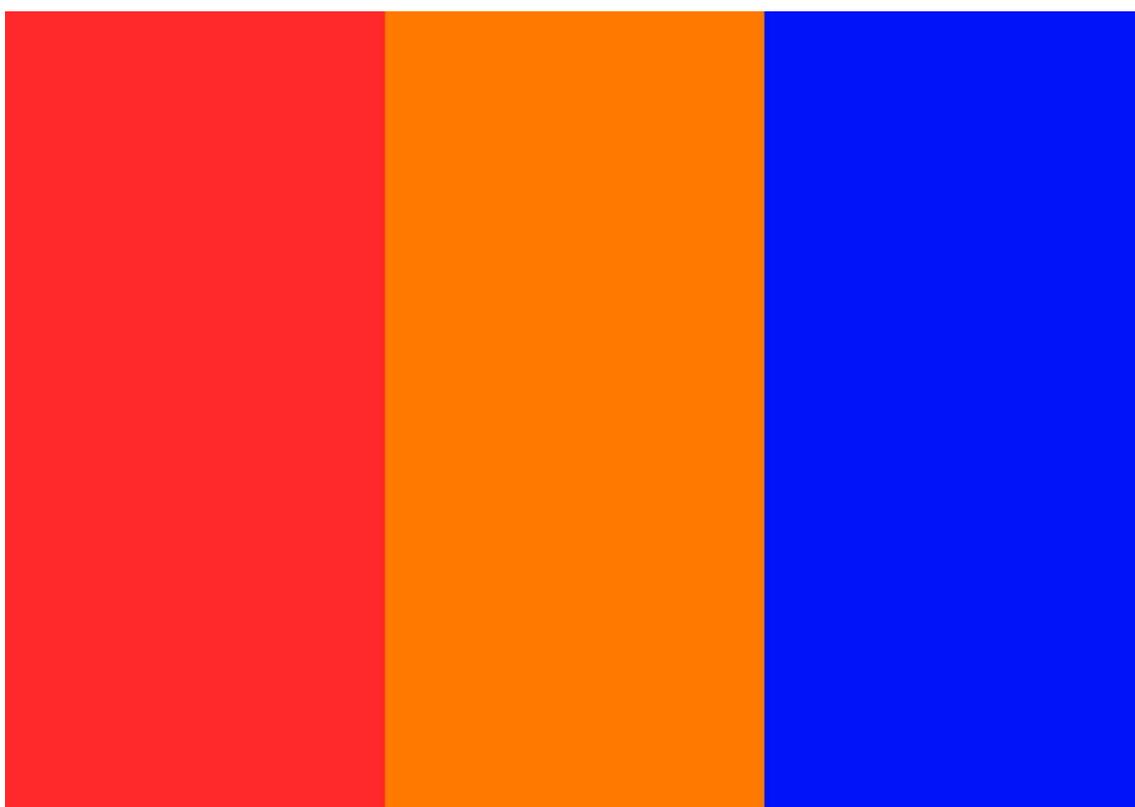


Figura 2 - Fonte tipográfica Anton.



Figura 3 - Fonte tipográfica Halyard.



Figura 4 - (a) Experimentação de Layout, (b) Recortes utilizados e (c) Scan de recortes utilizados para a produção das peças

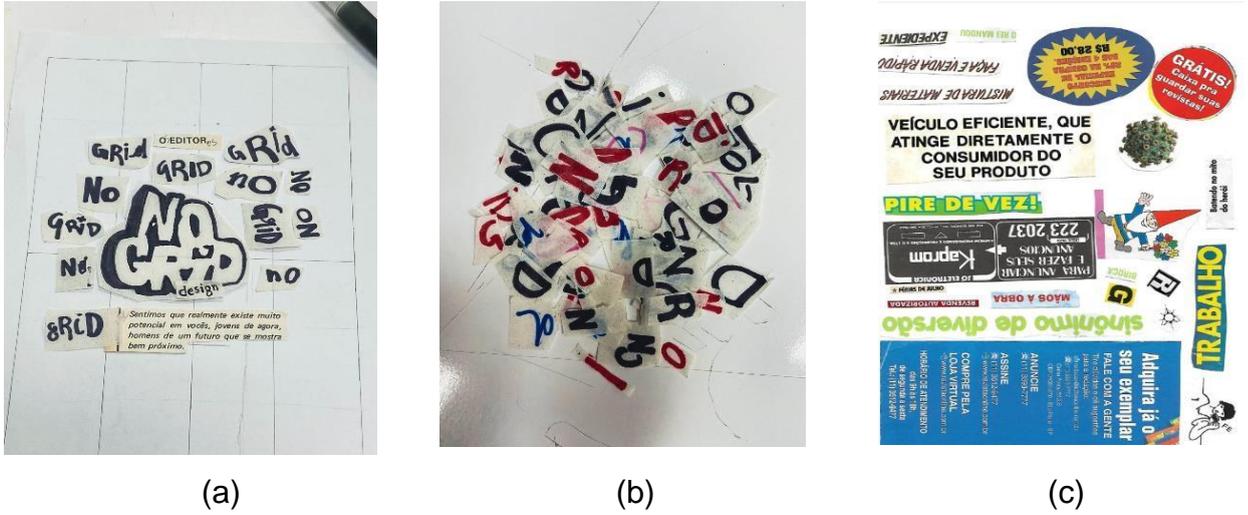


Figura 5 - Primeiro teste de aplicação do NoGrid



Figura 6 - Experimentações de aplicação de logo.



Para divulgar a oficina e engajar os futuros participantes, criamos um perfil no Instagram no dia 19/04/2024. No dia 23/04/2024, publicamos nossa primeira postagem, dando como dica de leitura o texto “Realismo Capitalista” do autor Mark Fisher, usado como um dos tópicos para nossa roda de conversa. No dia 25/04/2024, publicamos a data da nossa oficina, que foi marcada para o dia 04/05/2024.

Figura 7 - Print do perfil do instagram criado



Figura 8 - Post para o instagram feito com Scan das colagens.



Figura 9 - Experimentação de layout digital.



Na preparação da oficina, fomos ao centro de Londrina no dia 20/04/2024, comprar mais revistas, cola, adesivos, tesouras, caixas, tudo que pudesse servir como recorte para colagens.

No dia 04/05/2024, 12 participantes marcaram presença no Lab Vermelho, localizado na Rua Riachuelo, 206 – Londrina, PR, para a oficina de colagens e roda de conversa. A dinâmica ocorreu da seguinte forma — entregamos um panfleto contendo o objetivo desse projeto que é repensar o status quo e examinar alternativas ao paradigma atual, buscando outras formas de praticar e organizar o design fora do grid. A fim de fomentar um olhar crítico, convidamos o participante Nicolas Furtado, que leu um ensaio que ele mesmo escreveu, onde levanta questões como arte versus

design e reconhecimento profissional. Logo após começamos as colagens, visando criar sem regras, sem grids, tempo ou demanda, apenas criatividade e liberdade individual para se expressar. Enquanto a oficina acontecia, tiramos fotos dos participantes e escaneamos suas colagens, que foram utilizadas na montagem da peça gráfica final. Durante a oficina que durou cerca de 2 horas, conversamos muito sobre estarmos cansados do Design para publicidade, onde nossa criatividade é extremamente limitada para criarmos peças em massa.

Figura 10 - Flyer distribuído durante o evento

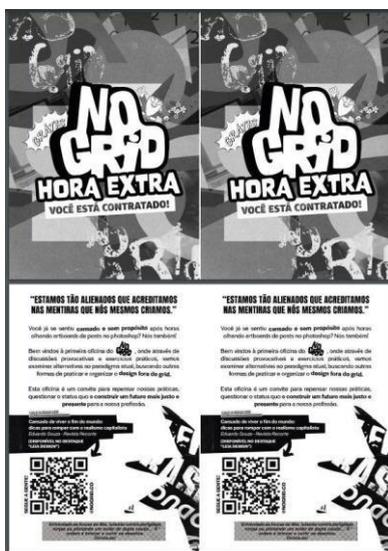


Figura 11 - Flyers e adesivos produzidos.



Figura 12 - Participantes da Oficina (Foto — Arthur Kloster).



Figura 13 - Participantes da Oficina (Foto — Arthur Kloster).



Figura 14 - Participantes da Oficina



(Foto — Arthur Kloster).

Figura 15 - Participante Nicolas lendo seu texto.



Figura 16 - Participantes da oficina



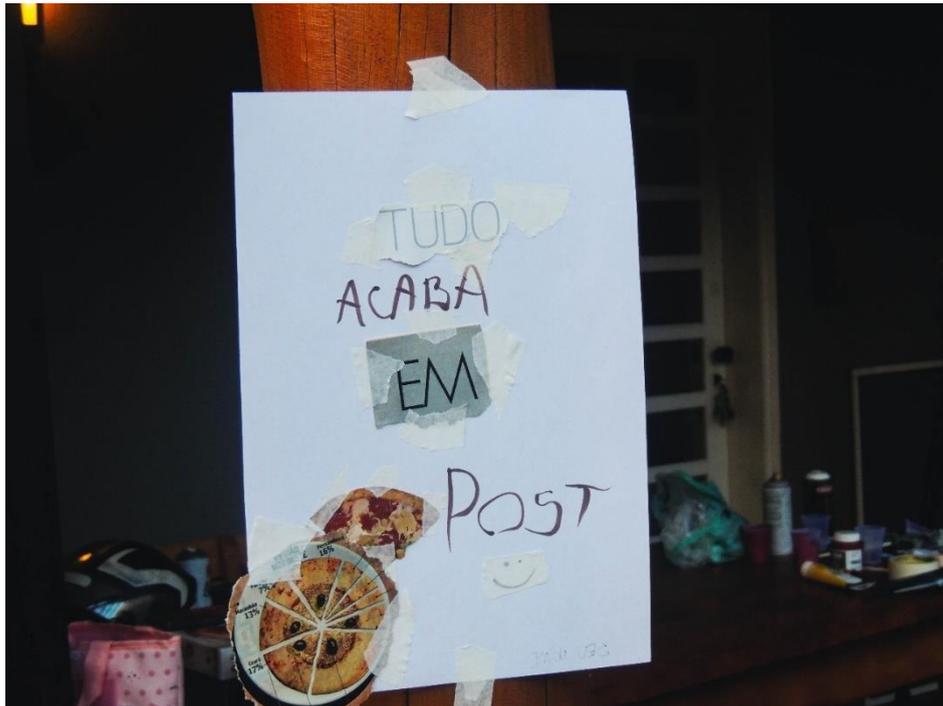
(Foto — Arthur Kloster).

Figura 17 - Realização das colagens



(Foto — Arthur Kloster).

Figura 18 - Colagem realizada durante a oficina



(Foto — Arthur Kloster; Colagem — Nicolas Furtado).

Após o evento, enviamos mensagens para os participantes e reunimos seus relatos e feedbacks, todos positivos, para também serem utilizados na peça gráfica.

Figura 19 - Relato da participante Giovana Bilhão.

então, respondendo aqui hahah
eu gostei bastante da oficina! o ambiente é gostoso, a proposta foi divertida, as pessoas são legais.. acho que é um espaço pra se sentir livre e aflorar mais a expressão própria..
foi interessante ouvir também os pensamentos de outras pessoas e o que elas querem compartilhar.. acho que não tem nada negativo pra pontuar, foi uma abertura legal no projeto de vocês, só estou curiosa em saber as próximas propostas mesmo e ouvir mais sobre o que vocês querem transmitir..
agora.. se tratando do meu lugar dentro do mercado e do design, bom.. eu, particularmente, tenho uma relação meio complicada com a área hahah dentro do curso e principalmente no ambiente de trabalho eu acabei não me identificando com muitas coisas, aliás, tem sido um debate atual meu, sobre exercer ou não, ou mudar de área.. mas de qualquer forma, o que mais me atrai no design são seus aspectos artísticos e sociais e creio que esses ambientes como o que vocês criaram ajudam a resgatar um pouco mais o meu gosto pela área e por isso eu gostaria sim de continuar participando das oficinas e ter mais dessa troca com os outros também

16:04

5.2 REVISTA

Para traduzir o projeto da oficina, optamos pela construção de duas revistas, visando a fácil distribuição e manuseio das mesmas. Usamos técnicas de colagem digital e manipulação de imagem para traduzir nossas ideias visualmente. O processo de manipulação digital foi utilizado para o desenvolvimento de uma textura que devolvesse a peça digital o aspecto analógico presente nas demais etapas da produção, e a colagem baseou-se nas colagens originalmente feitas durante a oficina pelos participantes junto com suas fotos. Decidimos usar os retratos para devolver e reafirmar a autoria e participação dos designers na peça.

Para os títulos da Revista 1 e o corpo de texto da Revista 2, utilizamos a tipografia Anton, reforçando a identidade visual do NoGrid. Para o corpo de texto da Revista 1, utilizamos a tipografia Halyard, especificamente a Halyard Display Regular, que é uma família de fontes sem serifa que ao mesmo tempo é familiar e distinta. A versão Halyard Display Regular foi escolhida por sua clareza, tornando a leitura clara. A junção das duas fontes, Anton e Halyard, forma a harmonia que precisávamos na Revista 1.

As cores escolhidas para as Revistas 1 e 2 são — vermelho, laranja e azul, alinhando-se ao projeto NoGrid e mantendo a consistência visual.

No dia 18/05/2024, voltamos para o centro de Londrina para comprar folhas de controle de ponto. As colagens feitas pelos participantes serviram de base para nossa peça gráfica, uma revista zine que reúne colagens autorais e fragmentos do nosso artigo. Dividimos as páginas entre os participantes do trabalho, consistindo na colagem usando o rosto do participante da oficina, a colagem com fotos da oficina, controles de ponto e trechos do artigo. A montagem das páginas começou no dia 15/05/2024 e terminou no dia 28/05/2024

Figura 20 - Processo de criação da peça modelo.



Figura 21 - Detalhe da textura criada para o projeto.



Figura 22 - Página de tipografia.



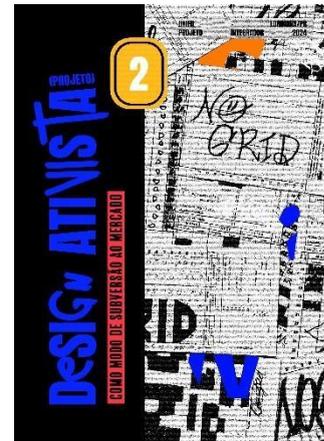
Figura 24 – (a) Página criada com cartões (b) Diagramação da revista. (c) Capa da Revista 2. de ponto.



(a)



(b)



(c)

Figura 25 – Processo de criação da peça modelo



Figura 30 – Mockup peça finalizada.



Mockup peça finalizada.



Figura 31 - Mockup peça finalizada



CONCLUSÃO

O projeto e a pesquisa desenvolvidos ao longo deste estudo revelaram insights significativos sobre a influência de um ambiente engajador e incentivador de discussões políticas no campo do design, bem como sobre a importância de reconhecer e valorizar a condição dos designers como parte da classe trabalhadora.

Ao proporcionar um espaço onde os designers possam se engajar em discussões políticas, observa-se um aumento no senso crítico e na conscientização social desses profissionais. A troca de ideias e a reflexão sobre temas políticos, muitas vezes considerados sensíveis ou polêmicos, enriquecem a compreensão dos designers sobre seu papel na sociedade. Este ambiente propício ao debate não apenas amplia a visão de mundo dos designers, mas também os capacita a abordar projetos com uma perspectiva mais holística e informada. Eles se tornam mais aptos a criar trabalhos que não apenas atendem a critérios estéticos e funcionais, mas que também carregam um significado mais profundo e relevante para a comunidade.

Um aspecto crucial destacado pela pesquisa é o fomento da consciência de

classe entre os designers. Ao reconhecerem sua posição dentro das estruturas sociais e econômicas, os designers desenvolvem uma compreensão mais profunda das dinâmicas de poder e das injustiças que afetam a classe trabalhadora. Este entendimento é fundamental para que compreendam a precarização de sua área profissional e, assim, possam criar projetos que desafiem o status quo. designers que possuem uma consciência de classe são mais propensos a criar obras que reflitam as lutas e aspirações de sua comunidade, contribuindo para um design presente e ativista, comprometido com as causas sociais e não rendido às armadilhas impostas pelos ideais neoliberais de competição e individualidade.

Ademais, a pesquisa evidenciou a importância de proporcionar aos designers um tempo produtivo de criação que não esteja estritamente vinculado às demandas imediatas da publicidade. Este tempo livre permite que os designers explorem novas ideias e abordagens sem as pressões de prazos apertados ou expectativas comerciais específicas. A liberdade criativa conquistada através deste espaço resulta em inovações que podem, eventualmente, ser incorporadas em projetos futuros, elevando o nível de originalidade e eficácia das soluções apresentadas.

Os resultados obtidos através da oficina NoGrid indicam que a combinação de um ambiente que promove discussões políticas com a valorização da condição dos designers como classe trabalhadora contribui positivamente para a vida profissional e pessoal desses profissionais. Estes elementos, quando integrados ao cotidiano de trabalho, não apenas melhoram a qualidade das produções, mas também proporcionam um crescimento intelectual e emocional aos designers. Eles se tornam mais conscientes de seu papel na sociedade e mais preparados para enfrentar e, principalmente, questionar os desafios e condições do mercado de maneira socialmente responsável. Cria-se um senso maior de integração com a sociedade como um todo e não somente com a própria comunidade criativa.

Em conclusão, a criação de um ambiente que incentiva discussões políticas e reconhece a condição dos designers como parte da classe trabalhadora emergiu como um fator crucial para a obtenção de resultados positivos no campo do design. A inclusão de ideais de consciência de classe enriquece ainda mais este ambiente, preparando os designers para criar com uma perspectiva crítica e socialmente engajada. É fundamental, portanto, que continuemos a incentivar, dentro e fora das instituições acadêmicas, um olhar crítico para o próprio design, sua origem e propósito enquanto classe trabalhadora, e a realização de um design ativista, onde o sentido de

coletividade se sobrepõe ao de concorrência.

REFERÊNCIAS

BOMENY, Maria Helena Werneck. **O panorama do design gráfico contemporâneo**: a construção e desconstrução e a nova ordem. São Paulo: Editora Senac, 2009.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar; ética do humano - compaixão pela terra**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo Cosac Naify, 2012.

CARDOSO, R. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Ed. Blucher, 2008.

LORUSSO, Silvio. **Emprecariado**: todo mundo é empreendedor, ninguém está a salvo; [tradução Eduardo Souza]. São Paulo: Clube do Livro do Design, 2023.

LORUSSO, S. **What Design Can't Do**. [S.l.] Set Margins' Publications, 2024.

MATIAS, Iraldo. **Projeto e revolução**: do fetichismo à gestão, uma crítica à teoria do design. Florianópolis: Editoria Em Debate/UFSC, 2014.

PAIN, Nina; DAVIS, Cherry-Ann. **Porque o cuidado não vai salvar o design**. 2022, Disponível em: <https://revistarecorte.com.br/artigos/por-que-o-cuidado-nao-vaialvar-o-design/>. Acesso em: 07 mai. 2024.

REVISTA RECORTE. Disponível em: <https://revistarecorte.com.br/>. Acesso em: 14 abr. 2024.

SILVA, E. C. M.; COLLADO, L.F.; PINHEIRO, Yasmin; NOGUEIRA, Vinicius; LEITE, C. K. S. **Faces da precarização do mercado de trabalho no Brasil**. 2024. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/faces-da-precarizacao-domercado-de-trabalho-no-brasil>. Acesso em: 30 abr. 2024

SOUZA, Eduardo; **Cansado de viver o fim do mundo**: dicas para romper com o realismo capitalista. 2022. Disponível em: <https://revistarecorte.com.br/artigos/cansado-deviver-o-fim-do-mundo-dicas-para-romper-com-o-realismocapitalista/>. Acesso em: 05 maio 2024.

SOUZA, Eduardo. **Por designers solidárias, não solitárias**. 2021. Disponível em: <https://revistarecorte.com.br/artigos/por-designerssolidaries-nao-solitarias/>. Acesso em: 05 maio 2024.

DESIGN AUDIOVISUAL: O CUIDADO COM AS MEMÓRIAS

Ana Beatriz Ruiz
Fernando Lopes Camargo Gualberto
Nicolly Lanna da Silva
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo é uma imersão no cuidar, conduzida por uma atenção especial às memórias. Nossa proposta é compreender e representar a importância delas na vida humana, utilizando o tema como forma de ouvir pessoas e registrar seus pensamentos e sentimentos sobre a própria história de vida.

Temos como principal objetivo utilizar a temática das memórias dentro da perspectiva do Design Social, visando contribuir aos debates acadêmicos e sociais sobre a aplicabilidade do design em projetos de menor interesse comercial. Além disso, o projeto também está inserido no universo do Design Audiovisual, servindo como busca por entender e utilizar os conceitos da área para agregar ao processo de cuidar.

Como fundamento teórico, utilizamos a metodologia de busca por artigos científicos disponíveis no Google Acadêmico e materiais discutidos em sala de aula, que incluem livros de alguns autores de design. Especificamente, o material consumido diz respeito aos campos de Design Social, Design Audiovisual, cinematografia e outros.

Além das referências bibliográficas, contamos também com entrevistas estruturadas, com perguntas previamente formuladas para cada entrevistado. Tais entrevistas servem como base para nosso estudo e também compõem o tema central do documentário, sendo exibidas na peça final.

Com a ideia de utilizar a escuta ativa como forma de conhecer o outro e valorizar o cuidado com suas memórias, este estudo resulta numa produção audiovisual, um documentário intitulado “A Vida em Memórias”, que contém os registros das entrevistas realizadas com um grupo pequeno de pessoas.

Referente ao desenvolvimento da peça, a principal metodologia utilizada foi a

roteirização, que guiou o processo produtivo do início ao fim, além de todas as etapas envolvidas na concepção da obra, que serão discutidas ao longo deste artigo.

As entrevistas a todos os envolvidos neste projeto foram conduzidas com uma abordagem respeitosa e o mais transparente possível, com o objetivo de apresentar ao espectador impressões reais dos entrevistados sobre as memórias e seu impacto na própria vida.

Este trabalho pretende discutir o entrelaçamento das áreas de Design mencionadas e o cuidado, sob a perspectiva das memórias pessoais, e baseia a produção do documentário “A Vida em Memórias”, peça central do projeto, conforme discorreremos ao longo do artigo.

2 A MEMÓRIA E O CUIDAR

O cérebro humano é uma complexa máquina de processar informações sobre as experiências vividas. Este processamento é capaz de armazenar uma imensidão de dados a respeito de estímulos sensoriais, ideias, habilidades motoras e muito mais. À forma como se dá a aquisição e o armazenamento de informações, grosso modo, dá-se o nome de memória.

O mecanismo da memória ainda não é totalmente conhecido, mas a ciência possui estudos a respeito de seu funcionamento. Primeiramente, são definidos dois tipos de processos: a memória de procedimento e a memória declarativa.

A memória de procedimento (ou implícita) está ligada à aquisição de habilidades por meio da repetição de padrões, de forma independente da consciência. A mente humana pode realizar das tarefas mais simples às mais complexas com este mecanismo, por exemplo, podemos citar o caminhar e o pular. (Bruna, 2012).

Já a memória declarativa, ou explícita, diz respeito ao processo de armazenamento de informações geradas através de nossos sentidos, além da associação de dados e ideias. Este processo também é relativo ao registro de fatos da vida da pessoa e de informações obtidas através da escrita, de forma visual ou sonora. Especialmente no caso de fatos marcantes que envolvam grandes doses de emoção, as memórias são registradas de forma definitiva, podendo ser acessadas a qualquer momento. (Dantas, 2024).

Após as breves informações técnicas sobre o funcionamento das memórias, supracitadas, percebemos como essa parte essencial do aparelho psíquico é capaz

de moldar a vida humana em vários aspectos, incluindo os relacionamentos interpessoais, o trabalho, o convívio social e as interações com o mundo que nos cerca, em linhas gerais.

Partindo da perspectiva do cuidado com o outro, e do quão abrangente é o espaço ocupado pelas memórias na mente, acolher estas informações pessoais é uma das mais belas expressões de amor e empatia, afinal, estamos tratando de questões potencialmente muito valiosas de sua vida privada.

As memórias dizem respeito à história que a pessoa viveu. Cada fato marcante é um evento inesquecível, seja positiva ou negativamente. Por isso, valorizar os relatos, sem invalidar seus sentimentos e impressões, é necessário para um cuidado mais completo.

Uma das entrevistadas deste estudo, Fabiana Santos (2024), 43 anos, ao ser questionada sobre a influência de suas memórias na pessoa que é, diz: “Me influenciaram em muitas coisas: a ser a mulher que eu sou hoje, a enfrentar os nós da vida [...] passei por muitas humilhações que, se eu não tivesse essa base, [...] isso talvez não teria influenciado na mulher que eu sou hoje.”.

A fala de Fabiana é um exemplo da proporção de importância das memórias e de seu caráter indissociável na vida. A pessoa que se tornou resulta das vivências experimentadas, as quais se tornaram memórias inesquecíveis de grande impacto em sua percepção de mundo.

Assim como ela, outras pessoas com quem conversamos também responderam às nossas perguntas e compartilharam um pouco de suas impressões sobre as memórias, conforme demonstraremos abaixo.

2.1 ENTREVISTAS

Entrevistar pessoas foi um meio prático e muito eficiente de entender a visão do outro a respeito das memórias. Tais conversas foram muito produtivas e agregaram conhecimento ao nosso estudo.

As perguntas foram, em maior parte, as mesmas para todos os entrevistados, com algumas adaptações conforme a idade. De forma geral, eles falaram a respeito de memórias alegres, tristes, momentos inesquecíveis e se estão felizes hoje. As maiores diferenças estão nas questões direcionadas a duas pessoas do ramo da psicologia, com as quais mantivemos um tom mais técnico e objetivo.

Cleber Beraldo (2024), 43 anos, psicólogo clínico de abordagem psicanalítica integrativa, revela que é através das memórias que se dá a construção do sujeito. Diferentemente de lembranças cotidianas superficiais, as memórias mais marcantes constituem etapas fundamentais no desenvolvimento como pessoa.

Arthur Ruiz (2024), 10 anos, considera-se muito feliz. As memórias marcantes de que se lembra demonstram notável vínculo com brinquedos e momentos com seu pai. Em um deles, ele registra quando seu pai o levou à feira para comprar um arco e flecha de brinquedo, enquanto uma memória que o deixou triste é justamente o dia em que sua prima quebrou este brinquedo.

Nayla Silva (2024), 17 anos, por sua vez, explora histórias de sua infância e como foi marcada por momentos relacionados a sua saúde e alguns problemas específicos, que ela acredita serem cruciais para a sua formação como pessoa.

Luan Gualberto (2024), 22 anos, não alteraria nada referente ao seu passado, pois pensa que sua vida se deve às experiências que teve, especialmente, as ruins. Em sua avaliação, estas são as que mais influenciaram seu desenvolvimento.

Evelise Silveira (2024), 24 anos, acredita que seus principais aprendizados vêm das memórias. Quando se lembra de determinadas vivências, já direciona seu pensamento a tomar decisões melhores e mais coerentes, o que demonstra um grande impacto em sua intencionalidade.

Elaine Ruiz (2024), 41 anos, afirma que as mudanças ocorridas em sua vida foram fundamentais para obter mais domínio próprio e coragem, especialmente na fase atual de sua vida, na qual está trabalhando como microempreendedora e enfrentando os desafios do processo.

Fabiana Santos (2024), 43 anos, se emociona ao contar sobre grandes perdas em sua trajetória e como elas foram compensadas de algumas maneiras. Ela conta sua história registrando orgulho da mulher que se tornou e afirma ser feliz.

Lauro Lopes (2024), 67 anos, resgata memórias de sua infância e período escolar, lembrando-se de momentos em que viveu intensamente ao lado de 6 irmãos. Hoje, ele percebe como tomou algumas atitudes erradas no passado, mas sabe como elas influenciaram sua sabedoria atual e lhe proporcionaram ganho de experiência.

Lucas Beloto (2024), 21 anos, estudante de psicologia, defende o grande impacto do significado e das funções da memória ao longo da vida inteira. Sua visão explora essa influência na determinação de quem somos e nosso senso de identidade enquanto pessoas, o que permite sermos não apenas felizes ou tristes, mas

completos.

Cada entrevista revela perspectivas únicas sobre vivências pessoais, ao mesmo tempo que apresenta um tópico comum a todas: as memórias estão presentes em seus pensamentos, influenciaram na construção de suas vidas atuais e continuam impactando tomadas de decisões, atitudes e comportamentos diferentes dos já experimentados, e constituem partes inseparáveis de sua subjetividade.

Nesse contexto, a valorização das memórias pessoais é um grande passo para o cuidar, e o design, mais especificamente o Design Social, é um agente de muito potencial para atuação nessa temática, conforme discutiremos a seguir.

3 DESIGN SOCIAL E SUAS IMPLICAÇÕES

O Design Social pode ser entendido como uma intenção organizada de atuar em áreas pouco priorizadas pelo mercado, possibilitando maior qualidade de vida e inclusão social. (Pazmino, 2007)

Problemas sociais, como a pobreza, fome e o desemprego, fazem parte da sociedade contemporânea, a níveis maiores em países ditos de terceiro mundo, e o Design Social, dentro de suas contribuições enquanto ramo profissional e gerador de conhecimento, busca alcançar a parcela menos favorecida da população, oferecendo soluções para suas necessidades, sejam socioeconômicas, culturais ou até relacionadas à idade e fatores de saúde.

Ao reconhecer a importância de um olhar mais atento a questões de interesse comercial pouco ou inexistente, o Design Social pode criar espaços e produtos que ajudem as pessoas a se conectarem não apenas com o mundo que as cerca, mas também com sua própria construção de sujeito e identidade. Nesta era de rápida mudança e constante fluxo de informações, proporcionar meios de acolhimento ao indivíduo que sejam coerentes com as suas necessidades primárias é cada vez mais urgente.

Dadas as proporções que o design alcançou na sociedade contemporânea, não se pode mais pensar em melhorar a qualidade de vida da população, de forma geral, sem o inserir como um elemento fundamental para as engrenagens do mundo globalizado.

Gui Bonsiepe (2011, p. 21) é enfático ao defender o papel do design em meio a um mundo de injustiças:

[...] humanismo implica a redução da dominação e, no caso do design, atenção também aos excluídos, aos discriminados, como se diz eufemisticamente no jargão economista, «os economicamente menos favorecidos», ou seja, a maioria da população deste planeta.

As preocupações com uma maior responsabilidade moral e social no design implicam ramificações que vão desde o pensamento projetual, buscando adaptar a produção industrial a um compromisso respeitoso com a natureza e os cidadãos; até, sobretudo, atender às necessidades mais autênticas das pessoas, fazendo do design um instrumento para solucionar problemas.

Nesse contexto, Papanek (1971) menciona como a atuação do designer no mercado tem sido superficial e carente de maior envolvimento social. A indústria e o design têm ocupado seus esforços com os adornos e as camadas mais superficiais dos produtos, sem se atentarem ao que realmente importa.

A abrangência do Design Social permite-o atuar não apenas no meio físico, mas também nos espaços mais abstratos das experiências humanas. Uma das alternativas possíveis está no principal tema deste estudo, que é a valorização das memórias pessoais.

Ao celebrar a diversidade e singularidade das vivências individuais, acolher aspectos da história de vida de cada um vai além de reconhecer a importância do passado, é também um caminho para inspirar uma visão mais empática e conectada entre o sujeito e suas raízes.

Como diz Cardoso (2012, p. 39) “A capacidade de lembrar o que já se viveu ou aprendeu e relacionar isso com a situação presente é o mais importante mecanismo de constituição e preservação da identidade de cada um.”

Seguindo a ideia de valorização das memórias pessoais como uma forma de cuidado, o presente estudo adotará a área audiovisual, especificamente o formato documentário, como contribuição ao Design Social, conforme abordaremos abaixo.

4 DESIGN AUDIOVISUAL E DOCUMENTÁRIO

A notoriedade do audiovisual compreende não apenas o design, mas também parcela considerável do cenário midiático global, como mencionam Ramos e Bueno (2002, p. 13) “A produção audiovisual – o cinema e, particularmente, a televisão – é um caso exemplar e se constitui num dos setores mais sólidos da economia da

cultura.”

Nesse contexto, nota-se como as produções audiovisuais têm constituído também um mundo próprio no universo do design gráfico. Em síntese, tais produções ganham destaque por possuírem um dinamismo vivo e envolvente, unindo elementos visuais e sonoros, o que denota uma complexidade maior do que as peças gráficas ditas estáticas, que se utilizam apenas de aspectos visuais.

Galeotti e Mazzilli (2012) abordam tal dinamismo, expressando como os elementos competem entre si para enriquecer as obras de linguagem audiovisual, tornando-as mais complexas e abrangentes do que as composições gráficas estáticas.

Do que se conhece dos componentes visuais de design gráfico, cada parte da configuração de uma peça pode ser reorganizada para criar novos conceitos em um formato mais amplo de significados, utilizando-se do tempo, espaço, som e visualidade.

Ainda que tenha intersecções com o universo do cinema, o design audiovisual destaca-se também pela presença no cenário televisivo, respeitando os padrões de cada espaço, como explicam Galeotti e Mazzilli (2012, p. 02):

O design audiovisual nasce no cinema e se desenvolve com o vídeo e televisão, por isso é importante lembrar a diferença entre o tratamento dado às imagens geradas no cinema, que é fotográfico, e às imagens televisivas e videográficas, que terão um tratamento eletrônico.

Além da notável complexidade e variedade de componentes, o design audiovisual é um campo fértil para a contação de histórias, nos mais diversos contextos. Citamos a importância da narrativa no desenvolvimento das peças. Em projetos audiovisuais, ela constitui uma estrutura lógica e sequencial, que funciona como direcionamento à condução da peça. Fischer, Scaletsky e Amaral (2010) mencionam como as produções audiovisuais se configuram, utilizando-se também da narrativa como uma etapa projetual de solucionar problemas.

Explorando todos esses elementos no processo criativo, o design audiovisual se conecta também à criação de uma identidade própria, o que é chamado de Linhas de Design por Becker, Gambaro e Ramos (2019, p. 05). Para citar, são elas: conteúdo, que diz respeito à vontade primeira de transmitir uma mensagem através de produção audiovisual; identidade, aspecto de identificação do indivíduo dentro da narrativa; motivação, que seria o incentivo ao aumento da atividade do indivíduo; e experiência, incrementando atividades de maior ou menor complexidade ao longo das etapas

produtivas.

Com a mencionada versatilidade, nota-se a presença massiva e crescente da aplicação do design audiovisual no cenário contemporâneo, em setores como a publicidade, educação, entretenimento e comunicação, de forma geral. Nestas, ramificamos também alguns formatos recorrentes, como os vídeos para redes sociais, comerciais de televisão, animações e, o foco deste estudo, os documentários.

O documentário transita por aspectos do universo do cinema propriamente dito, mas também possui outras características que, embora não sejam exclusivas, são facilmente identificáveis ao telespectador, como afirma Melo (2002: 25-26):

Se, por um lado, recorre a procedimentos próprios desse meio - escolha de planos, preocupações estéticas de enquadramento, iluminação, montagem, separação das fases de pré-produção, produção, pós-produção, etc. por outro, procura manter uma relação de grande proximidade com a realidade, respeitando um determinado conjunto de convenções: registro *in loco*, não direção de atores, uso de cenários naturais, imagens de arquivo, etc. Vale salientar que embora o segundo conjunto de convenções acima referido represente recursos característicos do documentário, garantindo autenticidade ao que é representado, não lhe é exclusivo ou imprescindível. Ou seja, um filme ficcional também pode se valer de tais estratégias, bem como a presença ou ausência de apenas um desses elementos não é a garantia de que se tem pela frente um documentário.

Um elemento-chave para o presente trabalho é, também, o conceito de cinema-verdade, conforme discutido por Rodrigues (2010). O documentário constitui um gênero enraizado na tentativa de representar a realidade com a maior fidelidade possível, embora seja inimaginável dissociar-se da subjetividade e intenção do diretor.

Como referências para nossos estudos sobre o audiovisual e o formato documentário, escolhemos observar o trabalho de Kleber Mendonça Filho, Eduardo Coutinho e Agnès Varda.

O trabalho do cineasta brasileiro Kleber Mendonça Filho explora situações, por vezes, invisíveis, como a desigualdade social em meio à urbanização, as dinâmicas das relações interpessoais e a gentrificação. (Dourado, 2024)

Especialmente, em sua obra recente, *Retratos Fantasmas*, Kleber apresenta um modelo de representação urbana em uma construção histórica e cultural que se dá pela experiência do cinema de rua.

A história da cidade de Recife é a história do povo recifense, e o mesmo modelo de apreciação e representação de histórias de vida pode ser replicado em qualquer

lugar do mundo. Mais do que uma produção cinematográfica, Retratos Fantasmas é um mergulho na perspectiva do outro. (Franco, 2023)

O documentarista brasileiro Eduardo Coutinho, por sua vez, explora a magia de registrar a subjetividade como forma de expressão da verdade e a beleza da simplicidade, elementos bem presentes em seu trabalho, que revelam um notável observador do social, especialmente, dos sujeitos invisíveis, desprezados pela sociedade, que não lhes deu chance de contar suas histórias. (www.aicinema.com.br, 2020)

Destacamos sua obra “Jogo de Cena”, de 2007. O documentarista registra relatos de suas entrevistas com dezenas de pessoas, as quais são filmadas sob os enquadramentos de primeiro plano e o plano de detalhe, concentrando-se nas falas e expressões.

Apesar do filme explorar um contraste entre realidade e ficção, que não faz parte da presente proposta, nossa base está na forma de conduzir as entrevistas, cedendo espaço para o outro contar suas histórias; e no tipo de enquadramento utilizado (primeiro plano). A obra serve de palco para assuntos diversos, como diz Costa (2014, p.04):

O filme mostra mulheres falando de assuntos como casamento, maternidade, morte e a relação entre pai e filho, tema principal abordado pelos personagens. Os relatos são gravados ora pelas mulheres as quais realmente pertencem às histórias, ora por atrizes; entre famosas e desconhecidas, que assistem à gravação das primeiras e encenam à sua maneira, além de também contarem suas próprias histórias.

Numa linha de pensamento semelhante, mas não menos singular, a cineasta belga, radicada na França, Agnès Varda, também demonstra interesse em transformar a cinematografia em ferramenta de registro, e seu olhar para o outro expressa naturalidade como se a própria realidade estivesse ocorrendo diante das câmeras, mesmo em obras de ficção. (www.aicinema.com.br, 2020)

Conciliando as perspectivas e estilos dos documentaristas mencionados, notamos uma essência comum em olhar para o outro com um esforço atento, preciso e apreciativo de registrar a realidade subjetivamente, cada um à sua maneira.

Tais perspectivas expõem exemplos de como o audiovisual vem sendo utilizado não apenas como ferramenta comercial ou publicitária, mas também tem servido a propósitos que exploram a abstração das relações humanas e a importância de olhar

para as pessoas. Com todos os recursos de que um documentário pode se dispor - como os aspectos técnicos de cinematografia mencionados neste artigo e o compromisso com o registro da realidade percebemos o quão eficaz pode ser sua utilização na busca pelo cuidado com as memórias, conforme discorreremos abaixo.

5 DESIGN AUDIOVISUAL E O CUIDADO COM AS MEMÓRIAS

Nosso tema pretende demonstrar como a valorização das memórias pode ser efetivamente exercitada através de um documentário, contemplando aspectos de design audiovisual e social. Nossa proposta é a de que, quando registramos o momento em que uma pessoa se abre sobre questões intrínsecas de sua história de vida, resgatando memórias e expondo o que sente e pensa sobre elas, estamos em um ato singelo e humano, que serve para mostrar facetas ocultas merecedoras de atenção.

O que nos moveu a trilhar o caminho do cuidado com as memórias é uma admiração por ouvir e conhecer pessoas, apreciando o contato com perspectivas diferentes sobre um mesmo tema. Nossa constante busca por evolução pessoal também foi uma das principais motivações para observar o outro a partir de suas memórias, pois acreditamos que elas podem ser uma abertura para o autoconhecimento.

Assim como tivemos histórias impactantes em nossas vidas, das quais não esquecemos, tivemos interesse em conhecer alguns desses fragmentos implícitos do outro, observando semelhanças, diferenças e cada característica que torna sua pessoa única.

O projeto tem a intenção de sensibilizar os espectadores, as pessoas entrevistadas e os próprios integrantes do grupo a respeito da importância de valorizar a história de vida das pessoas, manifestada através das memórias.

Acreditamos que o tema é uma das aberturas para um assunto sério e complexo, a pauta da saúde mental. Dados preocupantes indicam que a cada 8 pessoas, 1 possui algum transtorno mental, no mundo. (Costa, 2023)

Considerando que o cuidar é amplo e multifacetado, observar a história de vida da pessoa e validar seus sentimentos e pensamentos a respeito das próprias memórias é uma das formas mais empáticas e humanas de cuidado.

Quando cedemos espaço de fala, sem julgamentos, para que as pessoas se

expressem, estamos acolhendo suas personalidades, camadas interiores e tudo o que provém de experiências passadas, e isso possui relação direta com as memórias. Não por acaso, a escuta ativa é uma das ferramentas mais poderosas e eficazes da prática psicoterapêutica. (Leal, 2023)

Para conduzir o desenvolvimento do projeto, inicialmente tivemos interesse em dialogar com pessoas idosas, com intuito de resgatar suas histórias vivenciadas, mas, com o passar do tempo e amadurecimento de alguns conceitos, notamos que seria mais adequado e interessante conversar com pessoas de faixas etárias variadas. Com isso, entrevistamos alguns familiares e amigos.

As entrevistas se deram de forma presencial na cidade de Ibitiporã-PR, no período de 11/05/24 a 19/05/24. O total foi de 9 entrevistados, incluindo uma criança, uma adolescente, adultos, um idoso e duas pessoas da área da psicologia: um estudante em formação e um psicólogo clínico de abordagem psicanalítica, os quais compartilharam um pouco de seu conhecimento e visão sobre a temática das memórias. São eles, respectivamente: Arthur Ruiz (10), Nayla Silva (17), Luan Gualberto (22), Evelise Silveira (24), Elaine Ruiz (41), Fabiana Tobias (43), Lauro Lopes (67), Lucas Beloto (21) e Cleber Beraldo (43).

A narrativa do documentário toma uma liberdade poética de iniciar-se com uma reflexão autoral sobre a relação da vida e as memórias, destacando a indissociabilidade entre si. Em seguida, apresentamos as falas de todas as pessoas e, ao final do vídeo, um gesto de carinho entre os autores e seus respectivos entrevistados. O documentário encerra com um trecho da música “Aquarela”, dos autores Toquinho, Vinícius de Moraes, G. Morra e M. Fabrizio.

Nas palavras de Cleber Beraldo (2024) “para a psicanálise, a memória não é apenas um armazenamento, e sim um desenvolvimento.”. Este raciocínio está fielmente conectado ao significado da reflexão inicial da peça, na qual evidenciamos: “sem as memórias, viver seria folhear um livro em branco. Compreender e valorizar sua importância é uma etapa fundamental na busca de uma vida não apenas feliz, mas completa.”.

Não definimos um público-alvo específico. A intenção é que o documentário sirva como forma de sensibilizar todos que assistirem, de crianças a idosos. Esta escolha baseia-se numa perspectiva de que todos são impactados pelas memórias, em níveis diferentes, segundo sua própria história de vida. Então, cada um que tiver contato com o documentário, poderá identificar-se de alguma forma.

O foco da produção foi mostrar nossas entrevistas com as pessoas, em primeiro plano, concentrando-nos em suas expressões, emoções, gestos e a fala em si. As perguntas selecionadas foram feitas de forma direta e buscam ouvir dos entrevistados algumas informações referentes às suas memórias marcantes, momentos vivenciados, o que pensam sobre a forma como certas memórias moldaram sua vida e se são felizes.

A sutileza também faz parte da base da visualidade do documentário. O tratamento das imagens foi conduzido minimamente, sem intervenções perceptíveis, exceto as cenas final e inicial, que estão em preto e branco. A edição sonora, com adição de instrumentais suaves, busca enriquecer a experiência do espectador, variando conforme a cena de cada pessoa.

5.1 PROCESSOS E EXPERIMENTAÇÕES

Até chegar à versão final, o projeto foi construído seguindo etapas de pesquisa, roteirização, pré-produção, captação e pós-produção, as quais compõem a estrutura básica do documentário.

Primeiramente, a etapa de pesquisa se deu pela busca de referências para nossa ideia de ouvir histórias. Tomamos como base, principalmente, o trabalho de Eduardo Coutinho.

A partir das primeiras pesquisas, o roteiro foi concebido para guiar nossa produção. O documento contempla direcionamentos fundamentais para o desenvolvimento da peça audiovisual, descrevendo a narrativa, abertura, detalhes das gravações e edições.

As descrições do roteiro vão desde os procedimentos práticos iniciais até a fase de edições, incluindo também os primeiros rascunhos da reflexão sobre as memórias, apresentada no início do documentário. Abaixo, uma parte de nosso roteiro:

GRAVAÇÕES

Antes de iniciar, o entrevistado será orientado a se apresentar. (Ex: *Olá! Eu sou a Nayla, tenho 17 anos e sou a irmã mais nova da Nicolly.*) E então nós damos início, primeiramente agradecendo pela participação da pessoa. (Ex: *Olá Nayla! Seja muito bem vinda, ficamos felizes com a sua participação e enfim, coisas desse tipo, mas beeeem breve. Isso precisamos determinar, mas é só pra não ficar de uma forma taaaao seca e já começando com a pessoa falando logo de cara, e é interessante não falar a mesma coisa pra todo mundo e sim ir inovando em cada agradecimento.*)

Após isso, daremos início as perguntas. (Cada um de nós irá perguntar para seus respectivos familiares, então eu faço as perguntas pra nayla, fabi e lucas, e ana para o arthur e para a efaine, e o fer para a eve, joan e leuro.) É importante deixar as pessoas falarem e se houver alguma intervenção (se eles falarem algo e te perguntar de volta tipo "ah você lembra?"), tem que ser MÍNIMA, pois o objetivo é ouvir o que o outro tem para contar, o entrevistado é o centro desse documentário então o foco será exclusivamente nele, tanto nas falas, quanto nas cenas. É interessante orientá-los sobre isso também. Com tudo certo, segue a ordem normal de gravação conforme tínhamos estabelecido quando criamos as perguntas.

ENCERRAMENTO

Para encerrarmos e demonstrarmos o cuidado pelo outro, iremos aparecer na cena final, que terá aí por volta de uns 4 segundos com cada pessoa. Vamos nos levantar e abraçar as pessoas, podendo falar algo para elas ou não. E nas edições será adicionado uma música de fundo enquanto essas cenas passam. Adicionar uma tela com os créditos.

EDIÇÕES

Como havíamos comentado, vou procurar por filtros amarelados para adicionar, pois assim remete uma coisa mais antiga, tem mais memórias a tal. Trilha e efeitos sonoros também deixo comigo, irei procurar os que mais se encaixam em cada cena, assim como vou prestar as transições também, mas provavelmente usaremos muito o fade-in e fade-out, que são efeitos de transições mais suaves. Terá uma animaçãozinha ali apenas no nome e informações do entrevistado, mas nada de muita trilha. Também terá legendas.

NARRATIVA VISUAL

A narrativa visual nada mais é do que tudo isso que planejamos trazer para o documentário e tudo que foi escrito ali em cima. O objetivo é criar um ambiente de conforto e acolhimento, tanto para os entrevistados, quanto para os entrevistadores e espectadores. O cuidado e a memória serão demonstrados por meio das cenas e edições, gerando ali uma comoção. O documentário será emocionante e reflexivo, passando uma mensagem sobre a importância de valorizar as nossas memórias e as do outro. Toda história tem sua importância.

Após a roteirização, iniciamos o processo de orçamento dos itens necessários para a produção. Providenciamos um par de microfones de lapela, visando uma captação mais limpa do som, e um tripé de mesa para a filmagem das entrevistas. Para a captação de imagens, utilizamos um iPhone 13. Abaixo, imagens do tripé e dos microfones:

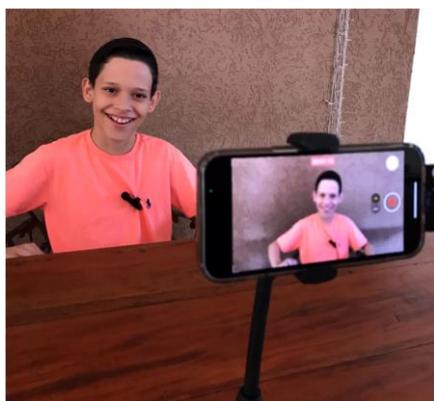


Com os equipamentos adquiridos e testados, agendamos as datas das

entrevistas. Estas se deram pela realização de perguntas por parte dos autores, às quais os entrevistados responderam livremente, conforme juízo e capacidade próprias. As gravações ocorreram num local selecionado, com fundo limpo e em momentos nos quais a luz natural estava nítida. Abaixo, imagem do local das entrevistas:



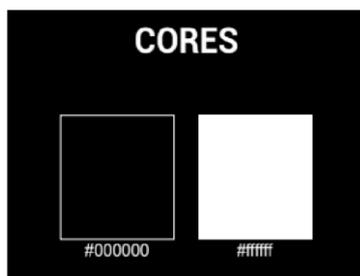
Com as gravações encerradas, iniciamos o processo de edição, que serviu para organizar as cenas conforme a narrativa previamente estruturada, adaptar sonora e visualmente a construção e fazer os recortes dos vídeos brutos. Do mesmo modo, foram realizados aprimoramento, isolamento de voz e redução de ruído, a fim de eliminar poluições. O enquadramento em primeiro plano foi essencial para centralizar a atenção do espectador à fala da pessoa, como mostramos abaixo:



Tamanho definido para a peça foi de 1920x1080, em 25 frames por segundo, formato MP4. A trilha sonora envolve instrumentais suaves, incluindo piano, violão e

violino.

As cores aplicadas são apenas preto e branco nas cenas iniciais e finais, e as legendas estão presentes do início ao fim, acompanhando todas as falas. Tipografia utilizada: Roboto Bold, tamanho 5, fundo preto, opacidade 100% (legendas); Grandstander Thin para o título da peça. Abaixo, registro da família tipográfica e paleta de cores:



Imagens de alguns momentos do documentário finalizado podem ser observadas no tópico abaixo.

5.2 A VIDA EM MEMÓRIAS

Após as experimentações mencionadas, o documentário chega à sua versão definitiva, com trinta e quatro minutos e quarenta e oito segundos de duração. No intuito de mostrar ao público a essência das palavras de cada entrevistado, boa parte do material bruto foi mantida, embora tenha passado pela edição para favorecer a fluidez da narrativa.

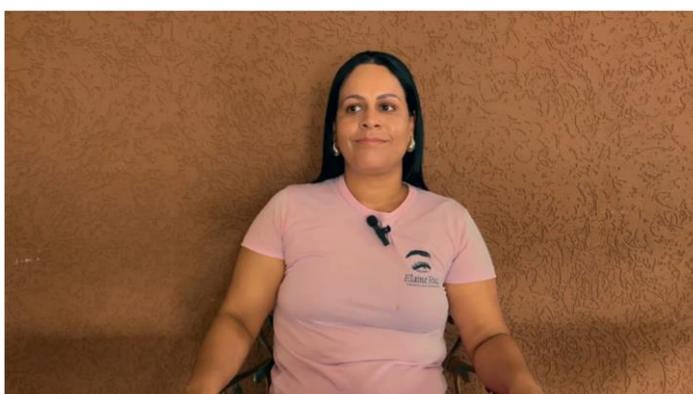
Conforme citado em tópicos anteriores, esta inicia-se com imagens de arquivo dos entrevistados. Abaixo, está um trecho da cena inicial, enquanto a reflexão autoral é narrada:



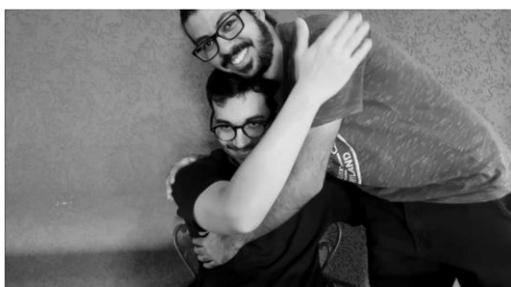
Na sequência, o título da obra surge, letra por letra, como se fosse digitado no teclado:



Todas as cenas estão com enquadramento em primeiro plano. Abaixo, cenas das falas de Cleber Beraldo e Elaine Ruiz, respectivamente:



Após todas as entrevistas, surgem cenas em que os autores abraçam os entrevistados, ao som instrumental da música Aquarela. Cada um destes foi abraçado pelo autor com quem possui vínculo. Abaixo, registros de alguns momentos:



Após as cenas dos abraços, os créditos surgem na tela. Em seguida, resta apenas uma tela preta contendo um breve trecho escrito de Aquarela, que acompanha o som instrumental. Então, a peça se encerra, conforme mostramos abaixo:

numa linda passarela

de uma aquarela

que um dia enfim

descolorirá.

**Direção: Nicolý, Ana, Fernando
Equipamentos: Nicolý, Ana, Pedro
Edição: Nicolý**

Além do documentário em si, que é a peça principal, foram produzidos 3 teasers, com intuito de captar diferentes momentos da essência da obra. Cada um possui uma duração específica, com o 1º tendo 19 segundos; o 2º, 1 minuto e 05 segundos; e o 3º, 1 minuto e 32 segundos. Todos os materiais descritos podem ser integralmente acessados através do link: https://drive.google.com/drive/folders/1i-GaFjUkRnlhT4F4iWup8rdll_7edAN1?usp=s_haring.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao abordar este tema, buscamos não apenas compreender mais sobre o impacto das memórias na vida, mas também celebrar a importância de preservá-las, reforçando nossos laços com os outros. Este estudo serviu como embasamento para a produção de nosso documentário, onde compartilhamos um pouco das vivências de nossos participantes.

Ouvir pessoas de nosso convívio foi uma experiência gratificante e transformadora para todos os envolvidos. Mais do que um projeto acadêmico, este trabalho foi uma oportunidade de utilizar a percepção das memórias como meio para reforçar vínculos e observar o próximo com cuidado.

Pudemos perceber como a visão do outro pode influenciar a nossa vida, em muitos aspectos. Muitas vezes, é possível que estejamos enfrentando situações tempestuosas internamente que, de tão intensa turbulência, temos olhos apenas para nós mesmos. Quando nos deparamos com a história de outra pessoa, notamos como existem horizontes além de nossa própria órbita, que nos tornam semelhantes, diferentes e únicos interpessoalmente.

Acreditamos no potencial de “A Vida em Memórias” para sensibilizar o espectador e ajudá-lo a visualizar a importância do cuidado com o próximo. Saber cuidar é complexo e possui diversos meios de fazê-lo. Um deles está no olhar empático com a história de vida do outro, respeitando-o independentemente de qual tenha sido a sua vivência.

Foi possível perceber como os entrevistados sentiram-se acolhidos e experimentaram um encontro positivo com a participação em nosso trabalho. A apreciação da parte deles e de quem teve contato com o documentário até o momento, segundo as impressões que nos comunicaram, tem gerado satisfação e senso de

dever cumprido. Cremos que os objetivos desejados foram alcançados com sucesso.

No tocante ao campo do design, tanto este estudo quanto a peça contribuem como modelos de experimentação prática de conceitos acadêmicos de Design Audiovisual, ilustrando uma forma possível e viável de utilizar as ferramentas audiovisuais no cuidado com as pessoas. Cuidado este que transita pelo campo de Design Social, considerando nosso intuito de acolhimento e utilização do design como algo além de um artifício para fins mercadológicos.

Por fim, registramos nossa transformação com a experiência deste projeto. Desejamos que ele sensibilize e inspire outros a repensarem as próprias memórias com um olhar mais atento, afinal, dada a proporção de sua influência no desenvolvimento da vida, observá-las com cuidado pode ajudar a viver o presente mais abrangentemente e caminhar rumo a uma vida mais completa. Que a riqueza e a complexidade de cada ser sejam tocadas, iluminando a beleza singular de cada memória.

REFERÊNCIAS

AGNÈS Varda: por que ela se destacava tanto nos seus filmes? 2020. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/agnes-vara-por-que-ela-se-destacava-tanto-nos-seus-filmes/> Acesso em: 25 maio 2024.

BECKER, Valdecir; GAMBARO, Daniel; RAMOS, Thais Saraiva. **As Linhas do Design Audiovisual Como Meios Para Desenvolver Produções Ficcionalis**. Niterói: II Congresso TeleVisões, 2019.

BERALDO, Cleber de Azevedo. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

BONSIEPE, Gui. **Design, Cultura e Sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011.

BRUNA, Maria Helena Varella. **Memória**. 2024. Disponível em: <https://drauziovarella.uol.com.br/corpo-humano/memoria/>. Acesso em: 06 abr. 2024.

CAMARGO, Lucas Vinícius Beloto de. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

CARDOSO, Rafael. **Design para um Mundo Complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

COSTA, Rafael Wagner dos Santos. Jogo de Cena: o jogo de encenação, fabulação e invenção. **Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, 2014.

COSTA, Juliana. **Ansiedade e depressão são os principais vilões da saúde mental.** 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/institucional/sis/noticias-comum/ansiedade-e-depress-ao-sao-os-principais-viloes-da-saude-mental>. Acesso em: 29 maio 2024.

DANTAS, Gabriela Cabral da Silva. **Memória.**2024. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/psicologia/memoria-1.htm>. Acesso em: 06 abr.2024.

DOURADO, Pedro. **Cineastas brasileiros: Kleber Mendonça Filho.** Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cineastas-brasileiros-kleber-mendonca-filho> Acesso em: 27 maio 2024.

FISCHER, Gustavo; SCALETSKY, Celso Carnos; AMARAL, Laura Guidali. O storyboard como instrumento de projeto: reencontrando as contribuições do audiovisual e da publicidade e seus contextos de uso no design. **Strategic Design Research Journal**, 2010.

FRANCO, Frederico. **Crítica I Retratos Fantasmas (2023).** 2023. Disponível em: <https://www.planocritico.com/critica-retratos-fantasmas-2023/>. Acesso em 26 maio 2024.

GALEOTTI, Anamaria Rezende; MAZZILLI, Clíce Toledo S. **Um Modelo Possível Para O Design Audiovisual - A Espuma: A Linguagem Do Design Audiovisual Digital.** Academia.edu, 2012.

GUALBERTO, Luan Gustavo. **Entrevista aos autores deste estudo.** Ibioporã, 2024.

LEAL, Thaisa. **A importância da escuta ativa na prática clínica.** 2023. Disponível em: <https://www.maisterapias.com.br/a-importancia-da-escuta-ativa-na-pratica-clinica/#:~:text=A%20escuta%20ativa%20%C3%A9%20uma,rela%C3%A7%C3%A3o%20mais%20pr%C3%B3xima%20e%20humanizada>. Acesso em: 29 maio2024.

LOPES, Lauro. **Entrevista aos autores deste estudo.** Ibioporã, 2024.

MELO, Cristina Teixeira Vieira de. **O documentário como gênero audiovisual.** Goiânia: Comunicação & Informação, 2002.

MOURÃO JÚNIOR, Carlos Alberto; FARIA, Nicole Costa. **Memória.** Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/kpHrP364B3x94KcHpCkV/kQM/?lang=pt#>. Acesso em: 06 abr.2024.

PAPANÉK, Víctor. **Design for the Real World: Human Ecology and Social Change.** Nova York: Pantheon Books, 1971.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável.** Curitiba: Simpósio Brasileiro De Design Sustentável, 2007.

Quem é Eduardo Coutinho? Conheça as particularidades desse documentarista. 2020. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/quem-e->

eduardo-coutinho-conheca-as-particularidades-desse-documentarista/. Acesso em: 25 maio 2024.

RAMOS, José Mario Ortiz; BUENO, Maria Lucia. **Cultura audiovisual e arte contemporânea**. São Paulo: Scielo Brasil, 2002.

RODRIGUES, Flávia Lima. **Uma breve história sobre o cinema documentário brasileiro**. Juíz de Fora: Periódico Multidisciplinar do Centro de Ensino Superior de Juíz de Fora, 2010.

RUIZ, Arthur Teodoro. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

RUIZ, Elaine Cristina de Oliveira. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

SANTOS, Fabiana Aparecida Tobias dos. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

SILVA, Nayla Eduarda da. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

SILVEIRA, Evelise Matveichuk da. **Entrevista aos autores deste estudo**. Ibiporã, 2024.

SALTO CRIATIVO: O DESIGN NA EXPLORAÇÃO DA CRIATIVIDADE E DO PROCESSAMENTO EMOCIONAL NA ARTETERAPIA

Arthur Henrique Chechi Galbiati
Gabriela Dias Machado
Heloisa Carolini Borsari Rian
Carlos da Silva
Prof. Esp. Dalton Semensato Albertin
Prof^a. Me. Liberaci Pascuetto Perin
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

RESUMO

A pesquisa aborda a relação entre a prática da arteterapia e o design, destacando como ambas as disciplinas exploram a expressão criativa para promover o bem-estar emocional e a comunicação visual. No desenvolvimento da arteterapia, são discutidas diferentes abordagens, como a arteterapia psicanalítica, junguiana, gestáltica, além do trabalho de Nise da Silveira e de Selma Ciornai. Cada abordagem enfatiza aspectos distintos da relação entre a arte e a psicologia, destacando a importância da expressão artística na comunicação e autoconhecimento. Conclui com a apresentação do projeto gráfico Salto Criativo desenvolvido com princípios da arteterapia gestáltica, com o objetivo de auxiliar o desenvolvimento e expressão criativa das pessoas.

Palavras-chave: arteterapia; design editorial, expressão criativa

ABSTRACT

The research addresses the relationship between the practice of art therapy and design, highlighting how both disciplines explore creative expression to promote emotional well-being and visual communication. In the development of art therapy, different approaches are discussed, such as psychoanalytic, Jungian and Gestalt art therapy, in addition to the work of Nise da Silveira and Selma Ciornai. Each approach emphasizes different aspects of the relationship between art and psychology, highlighting the importance of artistic expression in communication and self-knowledge. It concludes with the presentation of the Salto Criativo graphic project developed with the principles of Gestalt art therapy, with the aim of helping people's development and creative expression.

Keywords: art therapy; editorial design; creative expression.

1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo investigar a relação entre a prática da arteterapia e o design, duas disciplinas aparentemente distintas, mas que

compartilham um interesse comum na exploração da expressão criativa. Tanto a arteterapia quanto o design são campos que reconhecem o potencial transformador da criatividade no contexto do bem-estar emocional e da comunicação visual.

Abordaremos as definições fundamentais, objetivos centrais e aplicações essenciais dessas práticas. A arteterapia é uma abordagem terapêutica que se vale da expressão artística como meio de comunicação e auto-exploração. Na criação artística, busca-se instigar reflexão, identificação e resolução de questões emocionais e psicológicas.

Na arteterapia, emerge a facilitação da expressão não verbal. Os indivíduos são encorajados a explorar e expressar suas emoções, pensamentos e experiências por meio de uma variedade de mídias artísticas, como pintura, desenho, escultura, colagem e outras formas de expressão criativa. Amplamente aplicada em contextos clínicos, educacionais e comunitários, a arte terapia atende diversas faixas etárias, abordando desafios emocionais que variam desde ansiedade até distúrbios alimentares.

O design é a disciplina que envolve a concepção e organização de elementos visuais para criar soluções funcionais e esteticamente agradáveis. Abrangendo áreas como design gráfico, de produtos, interiores, entre outros, destaca-se pela diversidade e amplitude de suas aplicações.

No design, estão a otimização da usabilidade, funcionalidade e estética em diferentes contextos. Além disso, busca-se comunicar de maneira eficaz, melhorar a experiência do usuário e resolver problemas práticos por meio da inovação visual. Presente em setores como publicidade, arquitetura, tecnologia e branding, o design caminha desde a criação de logotipos até o desenvolvimento de interfaces digitais, desempenhando um papel crucial na forma como interagimos e percebemos o mundo.

Podemos ter uma visão abrangente dos pilares fundamentais da arte terapia e do design, realçando definições, objetivos e aplicações essenciais. Ao buscar as ligações entre essas disciplinas, buscamos compreender como a criatividade visual pode ser um elemento transformador, influenciando positivamente o bem-estar emocional e a comunicação em diversos contextos.

Por fim, nossa peça gráfica propõe explorar os diferentes tipos de bloqueios criativos e sua influência no processo criativo. Por meio de um livro de bolso, o projeto Salto Criativo, oferece uma análise aprofundada desses bloqueios e também uma série de exercícios práticos destinados a auxiliar no desenvolvimento da criatividade.

Este recurso visa proporcionar aos leitores ferramentas tangíveis para superar obstáculos criativos e fomentar a expressão criativa.

2 ARTETERAPIA

Com o declínio da modernidade após a Segunda Guerra Mundial, a arteterapia surge como uma profissão reconhecida. Sigmund Freud foi uma figura importante que revolucionou nossa compreensão do inconsciente, da imagem do ser humano, e enfatizou a importância da subjetividade e do inconsciente na psique humana. Durante as décadas de 1920 e 1930, as teorias de Freud e Carl Gustav Jung estabeleceram os fundamentos iniciais da arteterapia como um campo distinto de prática, conforme analisado por Carvalho e Andrade (1995). Esses autores destacam que Freud, ao examinar diversas obras de arte, como o "Moisés" de Michelangelo, reconheceu nelas expressões do inconsciente do artista, considerando-as veículos de comunicação simbólica com uma função catártica. É interessante observar que cada movimento artístico da época foi caracterizado por preocupações e questões contemporâneas.

Ao contrário de Freud, que via a arte como uma maneira de reprimir impulsos, Jung via a criatividade artística como uma função psíquica intrínseca e organizadora. Para Jung, a capacidade de cura da arte residia na sua capacidade de dar forma e transformar conteúdos inconscientes em imagens simbólicas, como discutido por Silveira (2001).

Nos anos 40, partindo dessas duas vertentes teóricas, a arteterapia se firma como trabalho com Margaret Naumburg, pode até ser considerada a fundadora da arteterapia, pois foi a primeira a sistematizá-la. "A convicção de que a expressão livre na arte é uma forma simbólica de linguagem nas crianças, básica a toda educação cresceu através dos anos, concluí que esta expressão espontânea poderia ser básica ao tratamento psicoterápico" (Naumburg, 1966, p.30).

Segundo a perspectiva histórico-cultural da psicologia há diferentes abordagens dentro da Arteterapia, a **Arteterapia psicanalítica**, **Arteterapia junguiana** e **Arteterapia gestáltica**. Embora possa ser desenvolvida a partir de diferentes referenciais teóricos, a arteterapia se define em todos eles por um ponto em comum: o uso da arte como meio à expressão da subjetividade.

De acordo com Ciornai (2004, p. 15), existem duas visões na arteterapia, a arte usada em terapia e a arte usada como terapia, na primeira, o conteúdo que o cliente

(Paciente) produz é o símbolo a ser analisado, esta é focalizada no inconsciente, a outra é usada como forma de expressão além de que quem analisa a produção é o próprio paciente, o terapeuta serve como apoio para experimentações, guias, para Freud a arte é um produto de uma neurose, um mero sintoma, não um ato de criatividade genuíno, Jung era contrário a isso.

2.1 LINHAS TEÓRICAS DE ARTETERAPIA

A primeira arteterapeuta a ser homenageada pela associação americana de arteterapia (AATA), Margaret Naumburg foi pioneira em seu trabalho, sendo a primeira a sistematizar e transformar a arteterapia em profissão, com viés psicanalítico, desenvolvendo a arteterapia de orientação dinâmica. Naumburg trouxe como princípio básico da arteterapia psicanalítica o reconhecimento de que todo indivíduo, independentemente de possuir ou não um treinamento artístico, tem a capacidade de projetar seus conflitos interiores em formas visuais. Nessa abordagem, o terapeuta ajuda o paciente a entender o que suas criações artísticas significam para ele. Isso acontece em conversas nas quais o paciente é incentivado a falar sobre seus sentimentos e pensamentos ao criar as imagens. O terapeuta usa técnicas para estimular essa conversa, como fazer perguntas ou pedir para o paciente dizer o que vem à mente ao olhar para suas obras.

Na arteterapia psicanalítica, outro aspecto fundamental é a concepção da arte como uma forma de repressão, tal como antes dito por Freud. Essa repressão é o processo no qual as pulsões sexuais são desviadas e utilizadas em atividades culturais, como criação artística ou a investigação intelectual, visando objetos socialmente valorizados (Laplanche; Pontalis, 1998). Naumburg, não praticava a interpretação, dando prioridade ao processo de fazer arte sem a necessidade de verbalização (Andrade, 1995):

Ela definia o artista como alguém que aprendeu a resolver, mediante a criação artística, os conflitos estabelecidos pela oposição entre as demandas dos impulsos e as demandas do superego (Krammer, 1982).

Nessa perspectiva, compreende-se que, na arte, se torna possível a expressão de desejos, impulsos, sentimentos e pensamentos que, muitas vezes, são inaceitáveis

socialmente, sendo mais saudável encontrarem uma via de escape na arte do que serem recalçados, retornando na forma de sintomas.

Na visão de Junguiana, a arte tem o papel de intermediar a criação de símbolos do inconsciente. Para ele, uma palavra ou imagem se torna simbólica quando representa algo além do que está evidente superficialmente (1977, p.20). Esse significado simbólico está ligado ao inconsciente.

Ao contrário de Freud, que via o inconsciente como formado por conteúdos reprimidos relacionados à história pessoal do indivíduo, Jung propôs a existência do inconsciente coletivo, composto por instintos e arquétipos. Ele o chama de coletivo porque não é composto por conteúdos individuais, mas por elementos universais que se manifestam regularmente (2001, p.355). Na abordagem junguiana em arteterapia, não se busca interpretar as imagens como representações ocultas do inconsciente, onde o significado seria revelado posteriormente através da verbalização pelo paciente. Nise de Silveira (2001) argumenta que o essencial para o indivíduo é dar forma, mesmo que de maneira simples, ao inconsciente: criando imagens que expressem energia, desejos e impulsos. Dessa forma, a energia psíquica pode ser capturada de forma viva, sem ser dissipada pelas tentativas de interpretação racional (Silveira, 2001).

A Psicologia faz uma distinção entre dois tipos de imagens que surgem do inconsciente e encontram expressão através da arte terapêutica, como descrito por Silveira: há imagens que refletem emoções e experiências pessoais do indivíduo, originando-se do inconsciente pessoal; e imagens arquetípicas, que emergem do inconsciente coletivo e têm um caráter mais universal, baseadas em predisposições inatas que constituem a estrutura fundamental e as camadas mais profundas da mente.

As imagens arquetípicas representam experiências essenciais da humanidade, compartilhando traços fundamentais entre si (Silveira, 2001, p.86), refletindo, de maneiras diversas dependendo do contexto histórico e cultural, os mesmos sentimentos e ideias básicas que são universais entre os seres humanos. Seguindo essa perspectiva, Silveira via a condição psicótica como uma inundação do consciente por essas imagens arquetípicas, as quais ganham vida nas pinturas, desenhos e esculturas de seus pacientes. As produções artísticas surgiam, então, como símbolos do inconsciente. Os símbolos têm o poder de transformar a energia psíquica, por isso são tão importantes na arteterapia; eles representam projeções de conteúdos

inconscientes. Nessa visão, ao externalizar seus conflitos internos de forma desordenada, o indivíduo não apenas expressa suas emoções, mas também reduz o poder das figuras ameaçadoras ao dar forma a elas.

Há várias técnicas que um psicólogo pode empregar na prática da arteterapia seguindo a abordagem junguiana. Isso pode incluir sugerir atividades específicas ou simplesmente oferecer uma variedade de materiais para o paciente escolher, como papéis, giz pastel, tintas de diferentes tipos, aquarelas, argila, entre outros. Uma técnica amplamente usada na arteterapia junguiana é a criação de mandalas através de desenhos ou pinturas, cuja finalidade está associada à exploração do autoconhecimento. Em seu livro autobiográfico, *Memórias, Sonhos e Reflexões*, Jung (2001, p.174) relata a importância das mandalas em sua própria vida profissional e pessoal:

Só quando comecei a pintar as mandalas vi que o caminho que seria necessário percorrer e cada passo que deveria dar, tudo convergia para um dado ponto, o do centro. Compreendi sempre mais claramente que a mandala exprime o centro e que é a expressão de todos os caminhos: é o caminho que conduz ao centro, à individuação

A abordagem gestáltica na arteterapia foi desenvolvida por Janie Rhyne, que a sistematizou no livro *"The Gestalt Art Experience"*, publicado em 1973 e traduzido para o Brasil como *"Arte e Gestalt: Padrões que Convergem"* (Rhyne, 2000). Nesse livro, ela combina conceitos da Psicologia da Gestalt com várias técnicas que envolvem materiais artísticos. Essas técnicas são aplicadas tanto em contextos psicoterapêuticos quanto educacionais, com o objetivo de trabalhar com indivíduos ou grupos.

Gestalt é um termo em alemão que se refere à "forma", ou seja, à configuração específica e à organização particular das partes individuais que compõem algo (Perls, 1988, p.19).

Rhyne emprega o termo para descrever a percepção de uma totalidade organizada, como quando alguém entende sua personalidade como um todo composto por várias partes, formando, em conjunto, a realidade do que ela é. Essa perspectiva ressalta que o todo é mais do que apenas a soma das partes. Na abordagem gestáltica em arteterapia, a função terapêutica do processo criativo é fornecer insights sobre como percebemos tanto o mundo ao nosso redor quanto a nossa própria essência através das formas que criamos.

No método desenvolvido por Rhyne, a abordagem dos trabalhos artísticos pelo psicólogo deve começar considerando os significados que a própria pessoa atribui à sua criação, respeitando a individualidade de cada indivíduo. Da mesma forma, Ciornai enfatiza que o papel do arteterapeuta gestáltico é acompanhar e orientar a jornada do cliente, usando os processos artísticos para aprofundar o contato do sujeito consigo mesmo, com os outros e com o mundo, transformando a arte em uma ferramenta para a autoexploração. Ao aprender a se expressar de maneira diferente através da atividade artística, o indivíduo pode descobrir novas perspectivas em sua vida (Ciornai, 1995).

2.2 ARTETERAPIA DE NISE DA SILVEIRA

A arteterapia no Brasil foi notavelmente moldada por figuras como Nise da Silveira e Selma Ciornai, que exploraram abordagens distintas como a arteterapia junguiana e a arteterapia gestáltica, respectivamente. Suas pesquisas e estudos contribuem até hoje a solidificar a história da arteterapia no país.

Na década de 40, em meio ao cenário caótico e extremamente questionável, Nise da Silveira se destacou, sendo chamada até hoje de pioneira no uso da arte como instrumento terapêutico. Em 1944, ela se recusou a fazer o uso da lobotomia e de outros métodos invasivos que estavam sendo usados, fundando assim a Seção Terapêutica Ocupacional e Reabilitação no Centro Psiquiátrico Pedro II, localizada em São Paulo, de acordo com a Mostra Virtual CCMS.

A sua abordagem, focada em incentivar seus clientes - forma que ela preferia chamar seus "pacientes" - por meio da expressão artística, sendo uma interrupção crucial com as formas tradicionais. Não só trouxe a arteterapia para o Brasil, mas também questionou as crenças predominantes da época e defendeu uma abordagem mais humanizada e inclusiva no tratamento de questões psicológicas e psiquiátricas.

Segundo Fapergs (2016) "A Dra. Nise da Silveira é a mulher do século no Brasil, por ter nos dado uma visão mais humana e inovadora da loucura como expressão da riqueza subjetiva de pessoas que são consideradas deficientes mentais ou portadoras de distúrbios psíquicos. A Dra. Nise nos ensina a descobrir por trás de cada louco, um artista; por trás de cada artista, um ser humano com fome de beleza, sede de transcendência."

Nise da Silveira é muito influente e citada até hoje no campo da arteterapia com

a adoção e introdução de suas práticas, que sim, estavam muito à frente de seu tempo. Ela também defendeu uma visão mais abrangente sobre a temática de saúde mental e a importância da humanização de seus clientes.

Figura 1 - Nise da Silveira e sua cliente, Adelina Gomes



Nise da Silveira contou e conta até hoje com um papel crucial em desestigmatizar as doenças mentais, enfatizando a importância de tratar seus clientes com respeito, dignidade e compaixão. O que influenciou outros psiquiatras a tomarem a mesma postura.

Quando pensamos sobre o impacto de Nise da Silveira e sua influência na arteterapia no Brasil, fica claro que seu trabalho vai além das barreiras do tempo e ainda motiva e orienta aqueles que buscam promover a saúde mental e emocional em nossa sociedade.

2.3 ARTETERAPIA DE SELMA CIORNAI

Selma Ciornai, especialista em arteterapia gestáltica, é o principal foco deste

estudo. Nascida em 1945 no Rio de Janeiro, de acordo com o Instituto Gestalt de São Paulo, ela viveu uma vida repleta de devoção à psicologia e à terapia artística. Sua longa jornada em arteterapia começou depois de se formar em psicologia da PUC-SP no ano de 1967. Em 1972, ela concluiu a especialização em Terapia Artística na Escola de Terapia Artística de São Paulo.

O histórico da participação de Selma Ciornai na arteterapia começa com o próprio interesse em entender as interseções entre arte e Psicologia. Seu entusiasmo por usar a expressão criativa como maneira experimental de trabalho foi o que a fez estudar os princípios metodológicos da psicoterapia gestalt: fragmentação da psique e o papel criativo no autorrocesso psicoterapêutico e foi nesse momento em que Selma Ciornai se apaixonou por arteterapia gestáltica.

Durante sua carreira, Ciornai não apenas se especializou nos ensinamentos da terapia gestalt, Selma Ciornai também se tornou uma das primeiras profissionais no Brasil a introduzir e futuramente desenvolveu os conceitos da arteterapia em seu livro “Percurso em Arteterapia”. Sua forma de abordagem e dedicação fez com que Ciornai se tornasse uma das pessoas mais importantes e bem qualificadas da área.

Ciornai, mestre em arteterapia e doutora em psicologia clínica dedicou sua vida ao desenvolvimento profissional de arteterapeutas no Brasil e em outras partes do mundo. Seu trabalho ajudou a mais pessoas a conhecerem a arteterapia gestáltica e, posteriormente, reconhecerem esta categoria. Seu trabalho visionário e paixão pela arteterapia permitiram que muitas pessoas descobrissem e compreendessem o papel terapêutico da expressão criativa.

A Dra. Ciornai continua a influenciar este campo, a promover e avançar na arteterapia. O impacto de seu trabalho é muito reconhecido, inspirando arteterapeutas em todo o mundo a explorar os vastos caminhos da expressão artística, tendo como exemplo seus livros “Percurso em Arteterapia”, publicados em 2004 e 2005.

Nesse contexto, o design também pode se apropriar da arteterapia para facilitar expressão artística e promover a conexão entre indivíduos e suas emoções mais profundas. A relação entre os dois permite não apenas a criação de espaços e materiais terapêuticos eficazes, mas também abre caminho para uma compreensão mais ampla da criatividade.

Na prática do design terapêutico, os princípios gestálticos podem informar a criação de ambientes que estimulem a percepção consciente e a integração sensorial, promovendo assim uma conexão mais profunda com as emoções e experiências

internas dos participantes.

3 ARTETERAPIA E DESIGN

O Design Social, busca transformar de forma criativa e eficaz às necessidades e desejos humanos em produtos e sistemas adequados, levando em conta não apenas o aspecto econômico, mas também o impacto social e inclusivo das soluções propostas. Ele se preocupa em criar soluções que beneficiem a sociedade como um todo, tornando o mundo mais inclusivo. (Instituto Tellus, c2024)

Por sua vez, o Design Emocional reconhece que ao interagirmos com produtos, atribuímos significados a eles de forma inconsciente. De acordo com Don Norman (2004), o design emocional compreende três níveis essenciais: visceral (primeira impressão), comportamental (interação física) e reflexivo (significado mais profundo e simbólico).

Ao considerar a relação entre esses dois elementos, é essencial reconhecer que a criatividade humana é o que está por trás da inovação no design social. A criatividade nos capacita a imaginar novas maneiras de abordar problemas sociais, pensar fora da caixa e encontrar soluções que sejam verdadeiramente transformadoras. É a capacidade de imaginar possibilidades que ainda não existem e trabalhar para torná-las realidade.

Por exemplo, no campo da saúde mental, aplicativos e dispositivos digitais podem ser projetados com uma interface intuitiva e elementos visuais que induzem calma e relaxamento, ajudando as pessoas a gerenciar o estresse e ansiedade no dia a dia (Sardagna Web, c2024) , além disso, no contexto da terapia e intervenção psicológica, o design emocional pode ser utilizado para criar ambientes terapêuticos que promovam a expressão emocional e o engajamento dos clientes. Salas de terapia podem ser projetadas com cores e texturas que transmitem segurança e conforto, enquanto os materiais terapêuticos podem ser desenvolvidos de forma a estimular emoções positivas e facilitar a comunicação.

Na área da educação, segundo o site Edutopia, por Andrew Boryga (s.d), a preocupação com as emoções pode transformar a forma como os alunos se envolvem com o processo de aprendizagem. Por exemplo, a gamificação pode ser empregada para tornar as atividades de aprendizagem mais envolventes e emocionantes, incentivando a participação e o interesse dos alunos. Considerar as emoções no

design de produtos e serviços não apenas melhora a experiência do usuário, mas também tem o potencial de promover o bem-estar emocional e o desenvolvimento humano em diferentes áreas da vida. Assim, ao unir esses dois conceitos, podemos criar produtos e sistemas que não apenas atendam às necessidades práticas e emocionais das pessoas, mas também promovam uma maior inclusão social e um impacto positivo na sociedade.

A integração entre a Arteterapia e o Design é bastante significativa, pois ambos têm o potencial de melhorar a qualidade de vida das pessoas. A Arteterapia utiliza a prática artística como uma ferramenta terapêutica para ajudar as pessoas a explorarem seus pensamentos, sentimentos e experiências de forma não verbal. Ela pode ser usada para promover o autoconhecimento, a expressão emocional e a resolução de problemas, ajudando no desenvolvimento pessoal e emocional (Unimed Campinas, 2022) e o design, especialmente o design social e o emocional, buscam criar produtos e sistemas que considerem as necessidades e desejos humanos, levando em conta aspectos sociais, culturais, ecológicos, sustentáveis e pode ser uma ferramenta poderosa para promover a inclusão social, o bem-estar e a expressão criativa.

Com isso, a relação entre a Arteterapia e o Design pode ser vista como complementar. Enquanto a Arteterapia foca na expressão individual e no bem-estar emocional, o Design busca criar soluções que atendam às necessidades da sociedade como um todo, incluindo a promoção da saúde mental e emocional.

Juntos, eles podem contribuir para um ambiente mais saudável e inclusivo.

3.1 ESTUDO DE CASO: APLICATIVO PARA IDOSOS - MEU ATELIÊ

O projeto “Meu ateliê: Aplicativo de arteterapia para idosos depressivos” desenvolvido por Nathália Coelho Moreira e Cecília Oliveira Boanova em 2021, propõe o desenvolvimento de um aplicativo digital de arteterapia com o objetivo de auxiliar os idosos no tratamento da depressão, visando minimizar os impactos da doença e contribuir com a qualidade de vida destas pessoas.

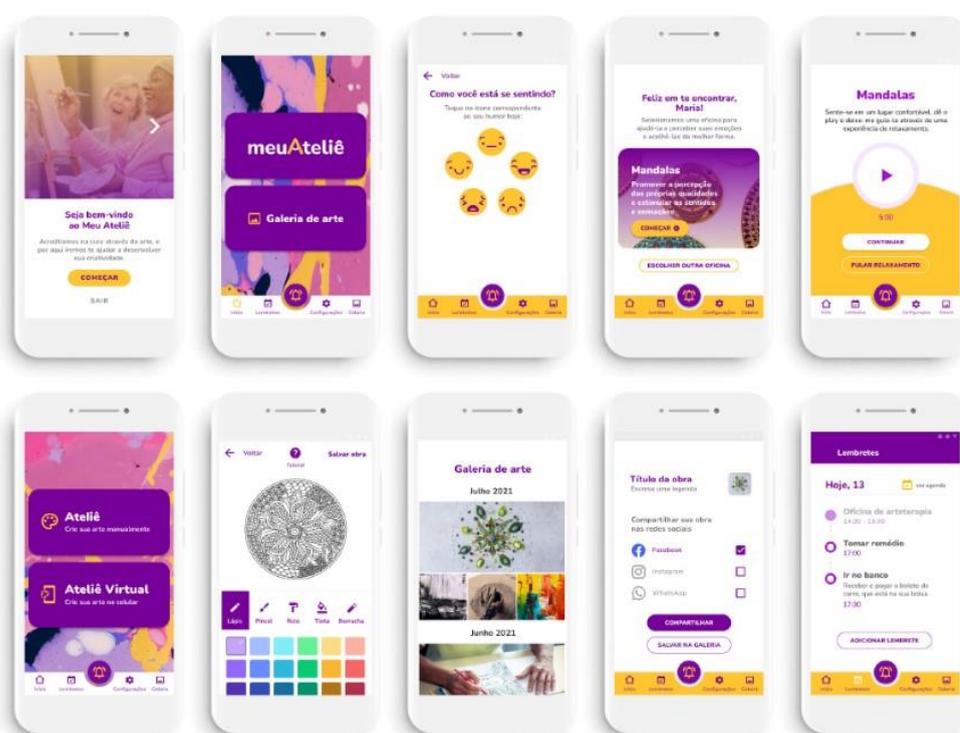
Utilizando os princípios de design de interação e usabilidade de Don Norman (2018) e Yvonne Rogers, Helen Sharp e Jennifer Preece (2013), o aplicativo desenvolvido oferece aos idosos oficinas acessíveis de arteterapia, onde podem trabalhar suas emoções através de expressões artísticas. Ele demonstra como a

combinação de arteterapia e design centrado no usuário pode oferecer uma abordagem inovadora e eficaz para o tratamento da depressão em idosos. Ao proporcionar uma plataforma acessível e intuitiva para a expressão criativa, o aplicativo contribui não apenas para o tratamento da depressão, mas também para a promoção do bem-estar emocional e da qualidade de vida dessa população vulnerável. Este projeto mostrou a potencialidade que o design tem em proporcionar qualidade de vida às pessoas, principalmente as que possuem algum tipo de limitação.

O projeto do aplicativo "Meu Ateliê" demonstra a potencialidade do design em proporcionar qualidade de vida às pessoas, especialmente aquelas com limitações, ao considerar a importância do design centrado na experiência do usuário e na acessibilidade. Destaca-se a abordagem empática, a interdisciplinaridade do design e a utilização de diversas ferramentas para solucionar obstáculos cotidianos

O design correto pode afetar positivamente a qualidade de vida das pessoas, evidenciando a responsabilidade social dos designers e profissionais que desenvolvem conteúdos digitais. A inclusão da acessibilidade e da experiência do usuário em projetos digitais, como o aplicativo "Meu Ateliê", visa tornar a utilização satisfatória para diferentes públicos, promovendo a qualidade de vida e o bem-estar.

Figura 2 - App Meu Ateliê



Após analisarmos o estudo de caso do aplicativo Meu Ateliê que utiliza a arteterapia e o design para promover bem-estar, detalharemos todo o desenvolvimento da nossa peça gráfica, desde a concepção inicial até a finalização, destacando cada etapa do processo criativo e as decisões tomadas para alcançar o resultado desejado.

4 MEMORIAL DESCRITIVO - SALTO CRIATIVO

Salto Criativo é o nome do projeto que tem como objetivo explorar a relação entre arteterapia e design, destacando como ambas as disciplinas utilizam a expressão criativa para promover o bem-estar emocional e a comunicação visual.

Caracteriza-se como um livro, uma ferramenta para auxiliar pessoas que enfrentam bloqueios criativos e dificuldades no processo de criação. De maneira direta e acessível, o livro oferece abordagens técnicas e objetivas para superar esses obstáculos. Inspirados nos 14 tipos de bloqueios criativos identificados por Joseph Zinker (2007, p. 77). Adaptamos esses conceitos especificamente para o campo do design. Utilizamos uma linguagem clara e exemplos práticos para que seja fornecido aos leitores meios eficazes para desbloquear a criatividade e aprimorar seu processo criativo.

O conteúdo foi dividido em quatro tópicos distintos para oferecer uma abordagem completa e prática sobre arteterapia e seu impacto no processo criativo. O primeiro tópico é uma introdução que explica o que é arteterapia e como ela pode ajudar no desenvolvimento criativo. No segundo tópico, o livro oferece uma explicação sobre a finalidade dos exercícios e como eles podem beneficiar o leitor. O terceiro tópico é dedicado à prática, apresentando 14 tipos de bloqueios criativos e propondo um exercício prático para cada tipo de bloqueio. Por fim, o quarto tópico contém algumas páginas em branco, permitindo que o leitor replique alguns dos exercícios e continue explorando seu processo criativo.

Todos os elementos gráficos foram produzidos para transmitir uma essência de criatividade, já que o objetivo do livro é desenvolver o processo criativo dos leitores. Para isso, os elementos visuais são mais orgânicos, proporcionando uma experiência estética que estimula a imaginação e a inovação.

4.1 EXPERIMENTOS E PROCESSOS

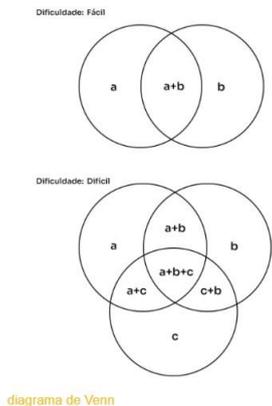
Para a produção, realizamos pesquisas de projetos similares, o que nos ajudou a identificar boas práticas e inovações relevantes.

Também coletamos ideias de todos os integrantes do grupo, garantindo que todas as sugestões fossem consideradas no desenvolvimento do projeto. Além disso, criamos um painel de referência para manter o padrão da peça gráfica consistente em todas as etapas do design. Este painel foi essencial para assegurar o visual e a qualidade estética do livro, refletindo as decisões durante o projeto.

Figura 3 - Painel

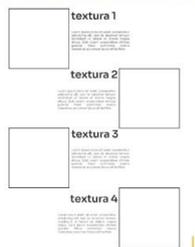


Figura 4 - Rascunhos



Exploração de Materiais: Tocar e experimentar diferentes texturas, como tecidos, papéis e outros materiais. Descreva as sensações e pense em como essas texturas podem ser integradas em seus projetos

fazer uma página com algumas fotos de texturas e explicar cada sensação



<p>Embolamento sensoria</p> <p>O embolamento sensorial pode ser um problema sério para os designers. Isso acontece quando não usamos nossos sentidos de forma eficaz e perdemos a capacidade de explorar o mundo ao nosso redor.</p> <p>Exercício de Observação Diária:</p> <p>Desenho de Objetos do Dia-a-Dia: Ao final do dia, escolha três objetos que tenham chamado sua atenção ao longo do dia. Pode ser algo que viu em casa, no trabalho, durante um passeio, etc. Desenhe esses objetos em um papel, prestando atenção aos detalhes e às formas. Este exercício estimula a observação consciente e ajuda a relembrar os momentos marcantes do seu dia através da arte.</p>	<p>Tradicionalismo</p> <p>O bloqueio do tradicionalismo é caracterizado por uma visão exagerada nos modos tradicionais de fazer as coisas, uma reverência excessiva ao passado e uma tendência a se conformar quando isso não é nem útil nem necessário.</p> <p>1- Reinterpretação de Objetos Cotidianos</p> <p>Objetivo: Desenvolver a capacidade de ver objetos comuns de forma não convencional.</p> <p>Instruções:</p> <p>Escolha um objeto do seu cotidiano (por exemplo, uma xícara, uma cadeira, um relógio). Desenhe ou esboce o objeto da maneira tradicional.</p> <p>Em seguida, tente desenhá-lo de uma maneira completamente diferente, usando formas, linhas e estilos não convencionais.</p> <table border="1"> <tr> <td>Objeto 1</td> <td>Releitura</td> </tr> <tr> <td>Objeto 2</td> <td>Releitura</td> </tr> </table>	Objeto 1	Releitura	Objeto 2	Releitura	<p>Excesso de convicção:</p> <p>"Essa rigidez muitas vezes se manifesta como uma aversão a correr riscos ou experimentar novos métodos."</p> <p>Use tintas e pincéis para pintar livremente, focando em expressar suas emoções sem se preocupar com a estética do resultado.</p> <p>Objetivo: Promover a liberação emocional e permitir que você experimente e se arrisque sem medo de julgamento.</p>	<p>Medo do fracasso</p> <p>Desenhos com padrões repetitivos e simétricos, concentrando-se nos detalhes e na precisão.</p> <p>Objetivo: Esta atividade promove a meditação e a concentração, ajudando a reduzir a ansiedade. A repetição de padrões e o foco no processo criativo, e não no resultado final, podem aliviar o medo de falhar.</p> <p>Refaça a lápis até se sentir preparado!</p> <p>Quando você se sentir preparado, refaça esse padrão com caneta permanente</p>
Objeto 1	Releitura						
Objeto 2	Releitura						

O papel escolhido para a confecção do livro é o Offset, com gramatura de 120g, devido à sua qualidade, durabilidade e performance na impressão, para que o resultado seja um produto funcional e de fácil manuseio.

A paleta de cores foi escolhida com base na ideia central do livro. A capa e os elementos gráficos, decidimos por uma variedade um pouco maior de cores, com tons mais suaves. Isso foi feito para atrair a atenção do leitor e criar uma primeira impressão acolhedora. Para o miolo, optamos por utilizar apenas uma cor para facilitar a leitura, gerando uma experiência mais focada e confortável ao longo do livro.

Figura 5 - Paleta de Cores

Capa e elementos gráficos



Miolo do livro



Para o livro inteiro, optamos por tipografias sem serifas, modernas e versáteis. Para os títulos, utilizamos a tipografia Jost, com 12 pts, garantindo destaque mesmo de uma forma mais sutil. Para o texto corrido, utilizamos a tipografia Arial com 10pts. Considerando que se trata de um livro técnico e explicativo é essencial a escolha de tipografias confortáveis e compreensíveis.

Figura 5 - Tipografias

Arial:

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
1234567890!@#\$%`&*()

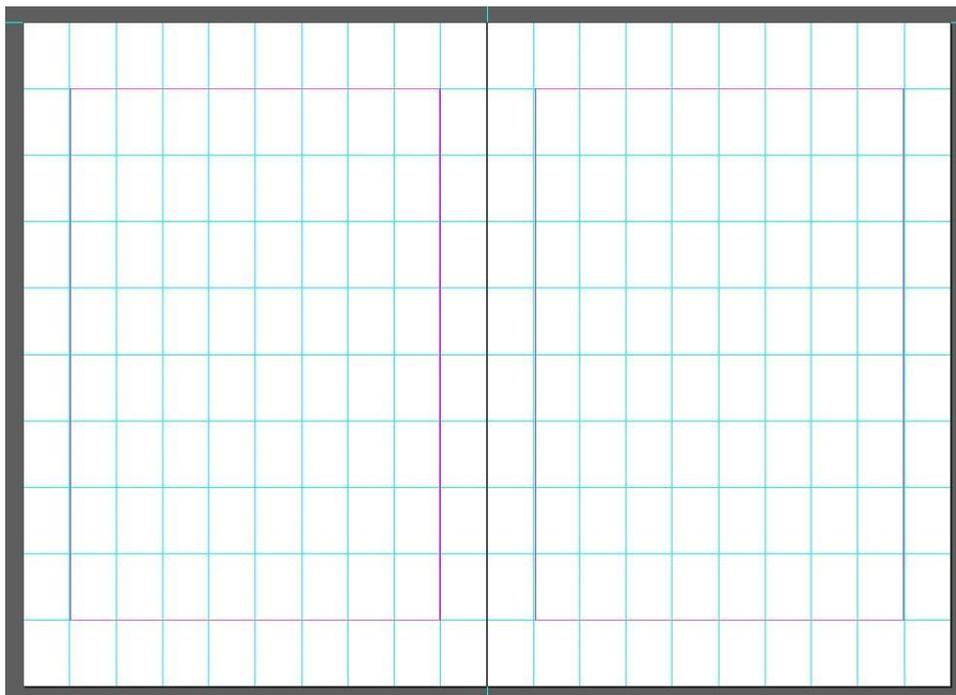
Jost:

Aa

abcdefghijklmnopqrstuvxyz
1234567890!@#\$%`&*()

O livro possui dimensões de 125mm x 180mm e é apresentado com capa de brochura e costurado. A escolha desse tamanho específico se deve ao fato de ser um livro de bolso. Esse formato compacto é ideal para quem está sempre em movimento, pois facilita o transporte e o manuseio. Assim, garantimos que a experiência de leitura seja prática e confortável.

Figura 6 - Grid



As margens superiores e inferiores possuem 18 mm, enquanto as margens internas e externas possuem 12,7 mm. As guias de régua apresentam 9 linhas e 9 colunas, com sua medianiz equivalente a 0 mm.

4.2 LIVRO: SALTO CRIATIVO

O projeto Salto Criativo propõe uma abordagem inovadora ao integrar técnicas de design com práticas terapêuticas, evidenciando como o design pode ser uma poderosa ferramenta de expressão emocional e superação de bloqueios criativos. Ao longo do livro, são oferecidas diversas estratégias e exercícios que incentivam o leitor a explorar sua criatividade de maneira estruturada e eficaz.

Os elementos gráficos do livro foram cuidadosamente planejados para transmitir uma essência de criatividade e estimular a imaginação e a inovação dos leitores. A escolha das cores, tipografias e o formato do livro foram pensados para proporcionar uma experiência estética acolhedora e prática, facilitando o transporte e o manuseio diário do livro.

O Salto Criativo não é apenas um guia técnico, mas também um incentivo motivacional que busca estimular a criatividade e o bem-estar emocional através do design, servindo como um meio terapêutico e de autoconhecimento.

Figura 7 - Capa e contra capa



Figura 8 - Elementos gráficos



Figura 9 - Miolo

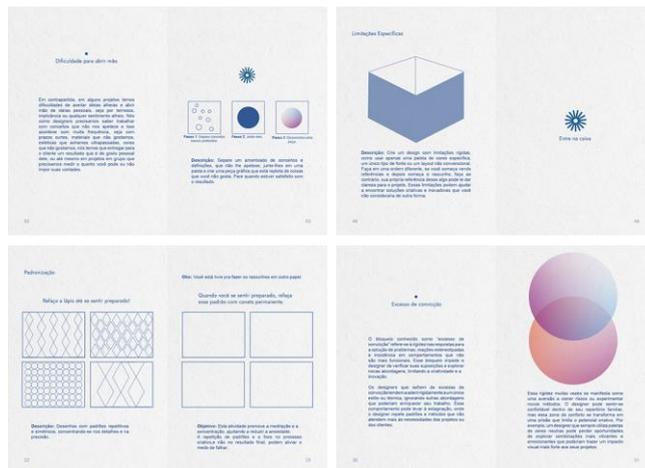


Figura 10 - Páginas de produção livre

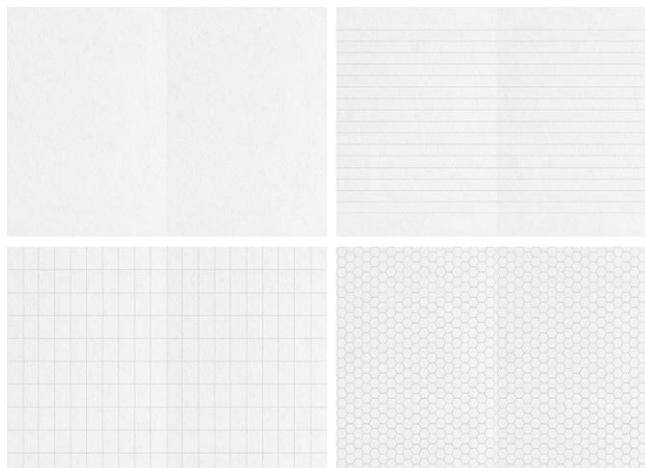
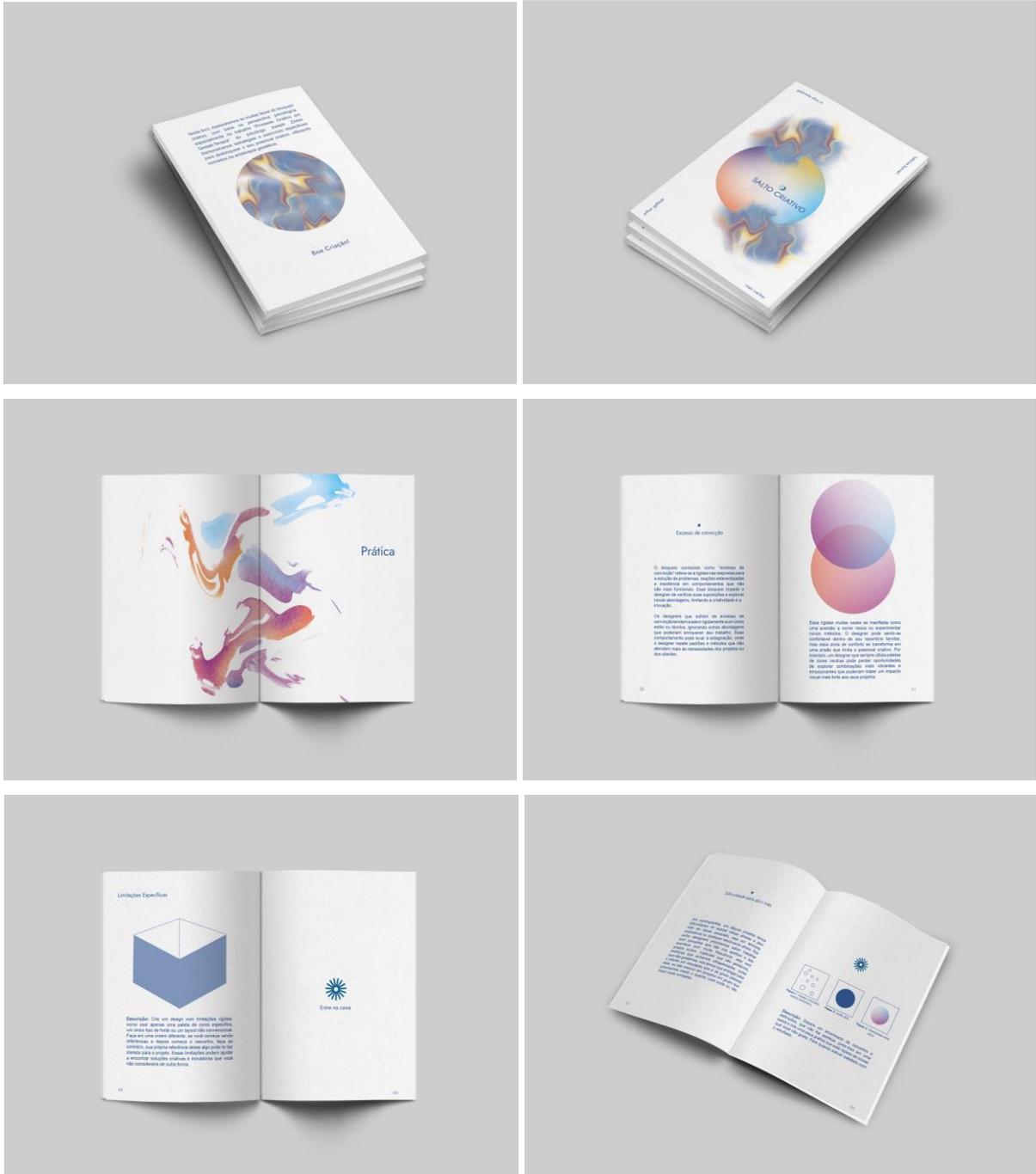


Figura 11 - Mokcups



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto aborda a integração do design com a arteterapia como uma forma de expressão criativa. Através desta abordagem, exploramos como o design pode ser utilizado como uma ferramenta terapêutica, promovendo o bem-estar emocional e psicológico. A combinação de técnicas de design e práticas de arteterapia oferece um

meio para que as pessoas expressem suas emoções, superem desafios pessoais e desenvolvam a criatividade de maneira saudável.

Este projeto contribui significativamente para o campo do design ao demonstrar como o design pode ser uma ferramenta na arteterapia. Ele mostra que o design vai além da estética, servindo também como um meio de expressão emocional e superação de bloqueios criativos. Ao integrar técnicas de design com práticas terapêuticas, o projeto amplia a compreensão do potencial do design, promovendo a inovação e o bem-estar.

Permitiu explorar novas fronteiras, combinando design e arteterapia de maneira inovadora. Além de mostrar habilidades técnicas, o projeto nos proporcionou uma compreensão mais profunda sobre o design como ferramenta de expressão emocional e superação de bloqueios criativos.

Conseguimos atingir nosso objetivo, especialmente porque a peça gráfica contribuiu de maneira positiva e eficaz para o leitor. Ela aborda todos os tipos de bloqueios criativos, oferecendo soluções e inspirações que ajudam a superá-los. Dessa forma, nosso projeto além de informar, também motiva e estimula a criatividade do leitor.

REFERÊNCIAS

5 WAYS to Make Homework More Meaningful. Disponível em: <https://www.edutopia.org/article/5-ways-to-make-homework-more-meaningful>. Acesso em: 7 abr. 2024.

ARTETERAPIA: como os trabalhos manuais podem nos ajudar? Disponível em: <https://www.unimedcampinas.com.br/blog/saude-emocional/arteterapia-como-os-trabalhos-manuais-podem-nos-ajudar>. Acesso em: 7 abr. 2024.

CIORNAI, S. **Percursos em arteterapia**: arteterapia gestáltica, arte em psicoterapia, supervisão em arteterapia. [S.l.] Summus Editorial, 2004.

CIORNAI, S. **Selma Ciornai: Arteterapia, uma aliada em época de isolamento | | O Dia**. Disponível em: <https://odia.ig.com.br/opiniao/2020/04/5898955-selma-ciornai-arteterapia--uma-aliada-em-epoca-de-isolamento.html>. Acesso em: 7 abr. 2024.

COQUEIRO, N. F.; VIEIRA, F. R. R.; FREITAS, M. M. C. Arteterapia como dispositivo terapêutico em saúde mental. **Acta Paulista de Enfermagem**, v. 23, n. 6, p. 859–862, 2010.

COMO usar o Design Thinking em projetos sociais em quatro etapas. Disponível em: <https://movinovacaonaeducacao.org.br/noticias/como-usar-o-design-thinking-em-pr>

objetos-sociais-em-quatro-etapas/. Acesso em: 10 abr. 2024.

CONHEÇA Nise da Silveira, pioneira no uso da arte como terapia psiquiátrica. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/coracao-liberto-perfil-da-medica-nise-da-silveira-e-seu-olhar-revolucionario-para-a-arte-como-terapia/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

DESIGN Emocional: o que é e como aplicá-lo para vender mais! Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/design-emocional/#:~:text=O%20Design%20Emocional%20>. Acesso em: 7 abr. 2024.

Gestalt – SP. **Selma Ciornai**. Disponível em: <https://gestaltsp.com.br/author/selmaciornai/>. Acesso em: 7 abr. 2024.

MARIANE COIMBRA, S.; EDUARDO MOURA DE, C.; RAFAELA DIAS DE, L. Arteterapia Gestáltica e suas relações com o processo criativo. **IGT na Rede**, v. 10, n. 18, p. 01-19, 2013.

MELLO, L. **Arte e psiquiatria - Ocupação Nise da Silveira**. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/ocupacao/nise-da-silveira/arte-e-psiquiatria/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

MOREIRA, N.; OLIVEIRA BOANOVA, C. Meu Ateliê: aplicativo de arteterapia para idosos depressivos. **Revista Poliedro**, v. 5, n. 6, p. 271–293, 28 dez. 2021.

NISE: O Coração da Loucura. Direção: Roberto Berliner. Produção: Rodrigo Letier. Local: Imagem Filmes. 21 abr. 2016.

REIS, A. C. DOS. Arteterapia: a arte como instrumento no trabalho do Psicólogo. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 34, n. 1, p. 142–157, 1 mar. 2014.

Selma Ciornai. Disponível em: https://www.igt.psc.br/Gestalt-Terapeutas/selma_ciornai.htm. Acesso em: 7 abr. 2024.

TELLUS, I. **Design Social**: como um bom design pode tornar o mundo mais inclusivo. Disponível em: <https://tellus.org.br/conteudos/artigos/design-social-como-um-bom-design-pode-tornar-o-mundo-mais-inclusivo>. Acesso em: 7 abr. 2024.

UPSITES. **O que é a Arteterapia?** Museu da Imaginação. Disponível em: <https://www.museudaimaginacao.com.br/o-que-e-a-arteterapia/>. Acesso em: 10 abr. 2024.

ENTRE PASSADO E FUTURO: O DESIGN GRÁFICO COMO FERRAMENTA EDUCATIVA PARA O PÚBLICO INFANTIL NA COMPREENSÃO DO TEMPO

Davi Samuel Bogo
Gustavo Marques De Oliveira
Laura Calmezini
Prof^a. Me. Liberaci Pascuetto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

Há uma grande dificuldade em lidar com o tempo desde os primórdios da civilização. Sua importância e impacto na história da humanidade são evidenciados por diversas culturas e pensamentos ao longo da história, sendo comumente considerado muito escasso e, portanto, constantemente acelerado e superficial. Por conseguinte, o sentimento de ansiedade vem se tornando cada vez mais presente na vida do público jovem, até mesmo em momentos de lazer e distração. Devido a esse estado constante de aflição pelo "encurtamento" do tempo, diversas situações geram o sentimento de não serem "o suficiente", levando a um estado de confusão. Sem saber o que fazer, querendo aproveitar tudo que desejam nesse curto espaço de tempo, muitas pessoas acabam entrando em um estado de procrastinação devido a essa confusão.

O cuidado com os momentos e o saber aproveitar o tempo muitas vezes não recebe a devida consideração. Há uma grande preocupação com o tempo que as pessoas estão ocupando. No entanto, é importante reconhecer o valor do tempo ocioso. Todas as experiências vivenciadas por um indivíduo servem a um propósito, contribuindo para a acumulação de conhecimento e maturidade necessários para lidar com diversas situações, sejam elas positivas ou negativas.

A reflexão proposta sobre o tempo permite adotar diferentes perspectivas sobre uma determinada experiência. Isso possibilita tomar atitudes que contribuam para aproveitar melhor o presente, ao mesmo tempo em que se pensa no futuro, visando construir um passado que seja "um lugar de conforto" em memória.

O objetivo geral do projeto integrador é tratar o "Tempo" como perspectiva singular de percepção e o valor atribuído a ele em diferentes momentos da vida. Com

conhecimentos de design editorial e de ilustração, metodologia de pesquisa bibliográfica com base em livros, artigos nas áreas de design, mitologia, filosofia, pintores, vivências, experiências e reflexões próprias, buscou-se representar o tema “Saber cuidar do Tempo”, de maneira lúdica e cativante para melhor comunicar com crianças e adolescentes.

Seguindo esse raciocínio, a escolha de desenvolver um livro ilustrado de caráter infantil se justifica pela intenção de fomentar uma reflexão sobre o tempo. O objetivo é promover a conscientização acerca da importância de cuidar de cada etapa da vida e aproveitá-la da melhor forma possível, por meio de uma análise adequada.

Como resultado este estudo apresenta o projeto Una além do tempo, um livro ilustrado voltado para o público infantil, com o objetivo de saber cuidar do tempo e entender suas nuances, ajudando a cultivar uma relação mais saudável e equilibrada com o tempo.

2 DESIGN EDITORIAL E LITERATURA INFANTIL

A conexão entre um projeto editorial e o hábito de leitura estimulado desde a infância é um ponto importante a ser abordado. A leitura na infância contribui para o desenvolvimento da memória, raciocínio e compreensão, além de estimular a capacidade criativa e o desenvolvimento na linguagem. Para que esse fim seja atingido, o designer editorial atua como um importante agente nesse processo de formação.

Um projeto editorial coerente conta com um planejamento alinhado com o público que visa atingir. O impacto que um livro gera em um leitor está lado a lado com o formato, escolha tipográfica, legibilidade, espaçamento e diagramação, além da história contada e ilustrações.

Para Xênia Lacerda Cordeiro, o projeto editorial para crianças precisa levar em conta a escolha de tipos adequados, a diagramação, os espaços entre as linhas, a extensão das margens para resultar num texto bem impresso e de fácil leitura, e assim afirma:

A paginação no livro ilustrado para crianças é um fator fundamental de enriquecimento da obra, à medida que realiza a fusão e soma ilustração, texto e página.” (Cordeiro, 1987, p.32).

Elementos como o tamanho dos livros, a tipografia utilizada, a diagramação, os espaçamentos e a extensão das margens são fatores que podem impactar na experiência de leitura das crianças. “Embora não haja uma regra fixa, é consenso que a escolha de tipos, a diagramação, os espaçamentos e a extensão das margens são fundamentais para que se tenha um texto mais acessível. (Cordeiro apud Lourenço, 2011)” (Klohn; Fensterseifer, 2012).

Para alcançar esses objetivos, foram selecionados dois livros renomados no ramo da literatura que abordam temas complexos de uma forma lúdica para crianças, sendo eles: “Here we are” de Oliver Jeffers e “O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo” de Charlie Mackesy, que serão analisados a seguir.

Figura 1 - Ilustração miolo de livro.

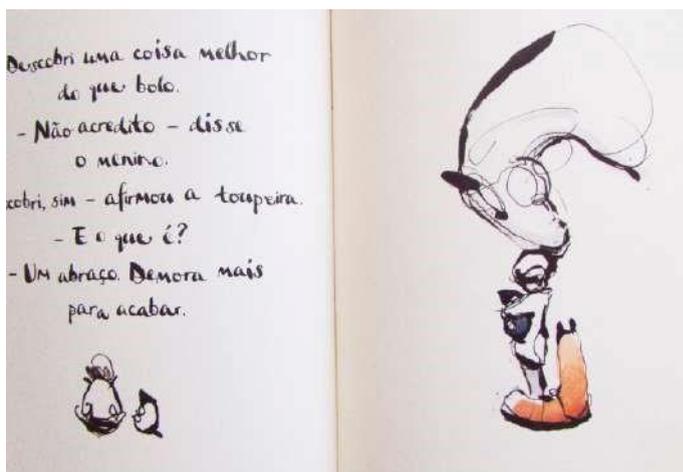


Fonte: Miolo do livro “Here we are” de Oliver Jeffers, 2017.

O livro “Here we are”, de Oliver Jeffers (2017), apresenta duas principais escolhas tipográficas: uma família tipográfica manuscrita com caráter mais descontraído em detalhes e usos corriqueiros no livro, com cores e estilos variados que complementam as ilustrações presentes. E uma família tipográfica serifada para escrever os textos corridos de forma a facilitar a leitura de textos maiores.

A legibilidade dos seus textos é cuidadosamente planejada, garantindo que o texto em preto se destaque nas áreas onde as ilustrações oferecem um contraste suficiente para facilitar a leitura. No entanto, o objetivo principal é integrar o texto à arte, em vez de simplesmente separá-lo em blocos distintos, mesmo que isso signifique uma menor disparidade de clareza. Os parágrafos são mantidos curtos a médios, o que direciona a atenção para as imagens.

Figura 2 - Ilustração miolo de livro.



Fonte: Miolo do livro "O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo" de Charlie Mackesy, 2019.

Já o livro "O menino, a toupeira, a raposa e o cavalo" de Charlie Mackesy (2019), apresenta uma fonte divertida e descontraída, que lembra tinta (caneta tinteiro), complementando o traçado das ilustrações, dando impressão de aconchego e a ideia de ser caloroso. Relacionado a isso temos o ponto da legibilidade, no qual há a presença de parágrafos curtos, fluídos e envolventes tornando a leitura mais agradável e a compreensão mais fácil. O fundo branco também contribui para um maior contraste para a escrita.

3 ILUSTRAÇÃO

No ramo de livros infantis, a ilustração tem papel fundamental no auxílio da compreensão de suas histórias, já que lidam com um público muitas vezes não completamente alfabetizado e tem como rota estimuladora, uma peça de literatura com mais atrativos visuais. O designer italiano Bruno Munari, escritor de diversos livros infantis afirma que:

Um bom livro para crianças de três a nove anos deve ter uma história simples e ilustrações coloridas, mostrando figuras desenhadas com clareza e precisão. Crianças são extraordinariamente observadoras, e constantemente percebem coisas que os mais velhos não percebem. (Munari, 1966, p.96).

De maneira geral, não só o visual e a técnica de uma ilustração, mas a ideia e a psicologia por trás de um projeto, impactam diretamente na percepção do leitor.

Diferentes técnicas e traçados mudam drasticamente a atmosfera da história e, por consequência, a mensagem que será transmitida. De tal forma, o ilustrador tem impacto profundo na construção da narrativa a ser contada. Assim, foi realizado o estudo de diversos estilos e traçados para encontrar os que melhor harmonizam com o público e mensagens desejadas.

Levando o assunto abordado em consideração, a pesquisa e análise das ilustrações, incluindo diferentes traçados e estilos, presentes em livros infantis renomados foram fundamentais. Os pontos mais importantes a serem considerados foram o traço da ilustração, o uso de cores e o uso de formas. Visando isso, foram escolhidos três livros: “Enquanto isso na Terra”, de Oliver Jeffers (2020), “Cadê os bichos?”, de Cris Eich (2019), “O ovo bonzinho”, de John Jory (2023), que serão analisados a seguir.

Figura 3 - Ilustração miolo de livro.



Fonte: Ilustração do livro “Enquanto isso na Terra”, de Oliver Jeffers, 2020.

O livro “Enquanto isso na Terra”, de Oliver Jeffers (2020), apresenta ilustrações sem muita complexidade, mas que possuem grande variedade de texturas, além de mesclar tons de uma mesma cor, unidas as suas complementares.

Já no quesito de texturas, vemos a utilização de hachuras e efeito de dissolve, um efeito que fragmenta um traçado em diversos pixels, parecendo grãos, que trás um aspecto mais poroso e reticulado para a ilustração.

Sobre as formas apresentadas, é notada uma vertente com aparência mais manual.

Figura 4 - Ilustração miolo de livro.



Fonte: Ilustração do livro “Cadê os bichos?” de Cris Eich, 2019.

As ilustrações representadas no livro “Cadê os bichos?” de Cris Eich (2019) retratam formas simples, sólidas e ligeiramente geométricas. O estilo mais simplificado de formas, juntamente com a variedade de cores, é bastante coerente para o público infantil.

É visível também o uso de texturas que se assemelham ao uso manual de pincéis e tintas aquareláveis, formando diversos gradientes de cores, mas evitando uso de luz e sombras, para manter as formas mais simples.

Figura 5 - Ilustração miolo de livro.



Fonte: Ilustração do livro “O ovo bonzinho” de John Jory, 2023

O livro “O ovo bonzinho”, de John Jory (2023) apresenta ilustrações fundamentadas em formas vetoriais e geométricas, mas com muito uso de texturas diferentes nos traçados e interiores, dando personalidade a cada objeto representado. O livro usa cores fortes e variadas em suas representações principais, dando contraste com os fundos e cenários monocromáticos menos detalhados, fazendo com que os personagens principais “saltem às páginas”.

4 O TEMPO: REPRESENTAÇÃO, REFLEXÃO E VALORIZAÇÃO

Para este estudo, pensar o design como um projeto de design editorial e um projeto de ilustração foi necessário buscar o entendimento que diversas culturas em diferentes áreas de conhecimentos e em variados períodos históricos tiveram a respeito do tema central do livro: o tempo.

Nesse sentido, exploramos maneiras alternativas de representar o tempo, transmitidas culturalmente de diversas formas. A filosofia é uma das fontes que nos ajudam a comunicar o conceito de tempo ao leitor. Por exemplo, embora Foucault não trate diretamente do tempo, sua abordagem da subjetividade pode ser relacionada ao "Rio de Heráclito", que sugere que ninguém entra no mesmo rio duas vezes, pois suas águas estão sempre mudando. A reflexão de Foucault, portanto, oferece uma perspectiva sobre a percepção do mundo ao redor.

Qualquer reflexão que chegue próxima, de maneira direta ou indireta, de compreender o tempo, pode ser frustrante, e o ser humano tenta entendê-lo há séculos. No Egito Antigo, por exemplo, não havia uma concepção absoluta de tempo, e sim uma cíclica, uma linear e uma estacionária. Os egípcios tentavam entender o tempo baseando-se em fenômenos naturais, tais como inundações anuais, ou a alvorada e o crepúsculo. Os gregos haviam, em suas religiões, diversas divindades e criaturas que representavam o tempo. Nos dias atuais, a sociedade tem uma base muito maior para o entendimento do tempo. O conhecimento do cosmos e o avanço da tecnologia, da matemática e da física, possibilitaram isso. Ainda assim, não é possível compreender o que é o tempo e como funciona, ainda existem muitas dúvidas e muito a que entender. O ser humano, como ser tridimensional, sempre será incapaz de compreender em totalidade o que é o tempo, assim como um ser unidimensional seria incapaz de compreender o conceito de comprimento, e um ser bidimensional seria incapaz de entender a ideia de volume.

Conforme analisado, cada sociedade possui ou possuiu uma forma de representar o tempo ao longo da história. No entanto, a representação concreta e absoluta desse fenômeno ainda é impossível, o que torna as possibilidades, questionamentos, hipóteses e teorias sobre o tempo únicas e subjetivas para cada indivíduo.

Segundo o Dicionário Oxford (1990), o tempo é a duração relativa das coisas, que cria no ser humano, a ideia de presente, passado e futuro; é um período contínuo

no qual os eventos sucedem. Outras concepções do tempo e seus impactos em diversas culturas, sociedades e esferas do conhecimento serão analisadas a seguir.

4.1 PERCEPÇÃO SOBRE O TEMPO NA FILOSOFIA E NA MITOLOGIA

O filósofo Plotino, um dos fundadores do chamado neoplatonismo movimento que revitalizou as ideias de Platão no início da era Cristã e influenciou os pensamentos de Santo Agostinho -, postulava a existência de três tipos de tempo. O presente atual, que agora já pertence ao passado. O presente do passado, conhecido como memória. E o presente do futuro, que é imaginado por nossas esperanças ou por nossos medos. (Carneiro, 2004)

Seguindo com a reflexão, não só do tempo literal, mas também de toda a realidade, o estoicismo oferece uma perspectiva importante. O estoicismo é uma escola filosófica que acreditava que a prática da virtude era suficiente para alcançar a eudaimonia, um estado de felicidade, de bem-estar, que significa “estado de ser habitado por um gênio bom”. (Garattoni, 2024)

A percepção do peso de nossas ações não é exclusiva do estoicismo, sendo também levantada no existencialismo, um movimento intelectual que surgiu em meados do século XX, na França. Com as circunstâncias geradas pela Segunda Guerra Mundial, pelos campos de concentração e bombas atômicas, o existencialismo forçou toda uma geração a confrontar a realidade humana, uma vez que o pensamento existencialista rejeitava a ideia de uma “essência universal” da humanidade oriunda da natureza. Os principais conceitos no existencialismo são de que a liberdade, a responsabilidade e o livre arbítrio são essenciais para o auto-entendimento e a determinação do significado da vida (Sartre, 1943).

Para melhor compreensão do tempo, suas múltiplas e complexas concepções e pontos de vista, é possível estudar os pensamentos de dois filósofos pré-socráticos muito importantes em sua época: Parmênides e Heráclito. Embora possuíssem visões opostas, suas ideias se complementam, oferecendo uma compreensão mais clara das relações entre o indivíduo e o universo. Parmênides, com sua visão "racionalista", afirmava que tudo pertence ao "uno", uma unidade imutável e racional. Ele argumentava que o pensamento é mais importante que a percepção, e que os sentidos nos iludem. A única coisa real é o instante presente; "o ser é, o não ser não é". Não vale a pena pensar no que não é mais, pois simplesmente não é, apenas no que as

coisas são. Por outro lado, Heráclito, com sua visão "empirista", acreditava que tudo está em constante mudança e rejeitava a ideia de uma essência fixa. Para ele, "um homem nunca entra no mesmo rio duas vezes", pois tanto o homem quanto o rio mudam constantemente. A única constante é a mudança, perceptível através dos nossos sentidos (Bocayuva, 2010).

Na mitologia grega, três Deuses representavam o tempo, sendo Urano, o tempo celeste e divino, Zeus, o organizador do tempo, e Cronos, o tempo cronológico. Cronos, filho de Urano, é conhecido como pai do tempo e por devorar seus filhos, simbolizando como o tempo eventualmente consome todas as coisas. Além destes, o semideus Kairós representava o "tempo da oportunidade", figurado de maneira satírica com cabelo apenas na frente da cabeça, simbolizando a necessidade de agarrar a oportunidade quando ela surge (Gonçalves, 2010).

As moiras (ou parcas na mitologia romana) eram três irmãs responsáveis por determinar o destino tanto dos mortais, quanto dos deuses. Clotho segurava o utensílio que tecia o fio da vida, atuava como uma deusa relacionada ao nascimento, Lachesis determinava o tamanho do fio da vida, ou seja, a extensão da vida, e Átropos cortava o fio da vida, decidindo a morte de cada indivíduo, é a representação do fim de uma vida, "a morte inexorável e inevitável" (Astma, 2019).

É evidente que o tempo tem sido um tema central em diversas correntes filosóficas e mitologias ao longo da história. A necessidade de compreender o tempo sempre esteve presente entre os seres humanos, influenciando não apenas o pensamento consciente, mas também o inconsciente e a expressão criativa. Ao longo das décadas, esse tema teve um impacto significativo em diferentes movimentos culturais, refletindo-se nas obras de inúmeras correntes artísticas.

4.2 AS TRANSFORMAÇÕES DA ARTE COM O PASSAR DO TEMPO

O trabalho de Vincent Van Gogh pode ser percebido com diversas transformações com o passar do tempo, refletindo as variadas etapas de sua vida. Ele se empenhou profundamente em recriar a beleza dos seres humanos e da natureza por meio da cor, considerando-o como elemento fundamental para a representação em uma pintura. Sua produção artística pode ser dividida em períodos distintos, influenciados pelo local e pelo estado emocional em que se encontrava (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

No Primeiro Período, o uso do “claro-escuro” era notável devido a tradição holandesa e a preocupação com problemas sociais. Também era determinado pelo uso de cores sombrias e pouca variação cromática, com a predominância de tons de amarelo, marrom, preto e verde. Era marcado por personagens melancólicos. Podendo ser descrito como “realismo sombrio”, uma obra representativa dessa fase é “Os Comedores de Batata” (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

Durante a Fase Parisiense, Van Gogh adotou técnicas impressionistas e pontilhistas, utilizando cores mais claras e vibrantes, como azul, amarelo, verde e vermelho. Uma obra marcante deste período é “Autorretrato com Chapéu de Feltro Cinza” (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

Na Fase Arles, Van Gogh tornou-se um colorista mais livre, utilizando predominantemente o amarelo para representar a luz do sol de Arles. Segundo Vincent Van Gogh na obra Pôr do Sol (1888): “Um sol, uma luz, que por falta de nome melhor, eu chamo de amarelo, amarelo-limão-claro, limão-claro-ouro, Como é bonito o amarelo”. Essa fase é marcada por cores vibrantes como tons de amarelo, laranja e vermelho, além do uso de azul e verde no céu. Uma obra marcante dessa época é a “Flor do Sol” e “Girassóis” (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

A Fase St. Remy reflete a deterioração psicológica do artista, que necessitou de internação em um hospício. Esse período é marcado pelo uso de cores sombrias e introspectivas, com variações de azul, verde e violeta (cores frias). Obras notáveis desse período são “Noite Estrelada” e “Campo de Trigo com Corvos” (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

Na fase final de sua carreira, Van Gogh utilizou tons vibrantes e sombrios, com predomínio de azul, amarelo e verde. “Raízes da Árvore” e “A Igreja de Auvers” são obras significativas desse período. Assim, sua trajetória cromática pode ser resumida em: marrom, amarelo, laranja, azul e verde (Hendriks; Brokerhof; Van Den Meiracker, 2017; Proença, 2011).

Pablo Picasso foi outro pintor cujo uso de cores tinha muitos significados por trás. O uso de cores foi extremamente marcante principalmente em dois períodos da carreira de Picasso, por mais antagônicos que sejam, o Período Azul e o Período Rosé têm suas paletas de cores bastante distintas (Walther, 2005).

O Período Azul é caracterizado por pinturas com temas mais melancólicos e

por vários tons de azul e verde sendo as cores mais predominantes. Esse período marcado pela melancolia, foi bastante influenciado pelo suicídio de seu amigo próximo Carlos Casagemas. A paleta monocromática desse período de Picasso, proporciona uma atmosfera serena, calma, fria e triste. A pintura “La mort de Casagemas” representa seu amigo após tirar a própria vida, e é provavelmente, a primeira pintura dele no Período Azul, pintada com tons mais quentes de azul, a pintura marca a queda do artista na depressão (Walther, 2005).

Já o Período Rosé, o momento na carreira de Picasso que sucedeu o Período Azul, foi marcado por representações mais festivas e carnavalescas. Nelas, a utilização de uma paleta mais diversa, com tons terrosos, vermelho, laranja e rosa, era evidente e coerente com os cenários a serem representados. A presença de cores mais vibrantes, contribuem para a criação de uma atmosfera mais efervescente, mais alegre e clara. Na prática, o uso de cores e subtons das cores utilizadas no Período Rosé e no Período Azul, se usados da maneira certa, podem auxiliar a ambientação de um cenário, na transmissão de sensações (Walther, 2005).

A passagem do tempo e as circunstâncias pessoais influenciaram profundamente a arte de Vincent Van Gogh e Pablo Picasso, refletindo-se em suas paletas de cores e nos temas abordados. Van Gogh evoluiu de uma fase de realismo sombrio para um uso vibrante e expressivo das cores, enquanto Picasso passou de uma melancolia monocromática para uma celebração de tons vibrantes. Essas transformações não só revelam a evolução técnica e estilística dos artistas, mas também oferecem um vislumbre das suas emoções e experiências, destacando o impacto da passagem do tempo na profundidade e a complexidade de suas obras.

5 LIVRO ILUSTRADO: UNA ALÉM DO TEMPO

Após uma investigação aprofundada sobre as diversas concepções do "tempo" e seus impactos na vida humana, tanto individual quanto coletivamente, e combinando esse conhecimento com estudos de design editorial e ilustração voltados para o público infantil, foi possível criar uma peça gráfica didática sobre como entender e cuidar do tempo, direcionada especificamente para crianças. Se trata do livro ilustrado *Una além do tempo*.

O processo de criação envolveu várias etapas para garantir que o material fosse envolvente e compreensível para o público-alvo. Uma parte importante desse

processo foi a elaboração de uma história que combinasse os conceitos e mensagens sobre o tempo com temas adequados ao público infantil, de forma a capturar a atenção e compreensão das crianças de maneira coesa e eficaz. Isso incluiu a criação de personagens cativantes, cujas aparências e personalidades foram cuidadosamente desenvolvidas para aumentar a identificação e o engajamento das crianças com a história.

Os personagens tiveram cores e formas projetadas de modo a refletir visualmente suas características e a para auxiliar a transmitir a mensagem central sobre a importância de gerenciar o tempo de forma saudável e eficaz.

5.1 DESENVOLVIMENTO DE NARRATIVA

O objetivo do projeto gráfico foi desenvolver uma história que fosse aconchegante e ao mesmo tempo atemporal. Inicialmente foram concebidas várias ideias e caminhos a seguir, mas em todos eles havia uma opinião em comum: mostrar a relevância que o tempo tem em nossas vidas principalmente em relação aos laços, e como muitas vezes não damos a devida importância a eles, sobre saber cuidar de si e a importância de crescer.

A relação que nós, criadores deste projeto, tivemos com o pensar sobre o “tempo”, principalmente com criar memórias é muito significativa para nós, então a mensagem que queríamos passar era clara: A ansiedade de viver o presente é um paradoxo intrigante, enquanto nos preocupamos com o que ainda não aconteceu e o que ainda está por vir, perdemos a capacidade de saborear o momento presente, em contraponto com ficar preso/amarrado as lembranças do passado.

Queríamos criar algo com uma grande carga emocional, onde os três se sentissem completos ao longo do processo. Nele envolvemos muito de nossas experiências pessoais, como frustrações, devaneios, euforias e ansiedades, acabando por refletir tudo isso somado a nossas personalidades na criação dos personagens e suas características internas.

Para a história ser desenvolvida de maneira lúdica e simples, ela é apresentada de forma figurativa, onde conceitos abstratos e reflexões, são transformados em personagens que dialogam e através de sua personalidade, refletem diversas questões existenciais. A personagem principal tem seu arco inspirado na fórmula da “ Jornada do Herói ”, padrão narrativo comum em muitas histórias, onde o herói é

chamado para uma aventura, enfrenta desafios, recebe ajuda de mentores e retorna transformado, trazendo consigo um presente ou conhecimento especial (Campbell, 1990). Dessa maneira é possível introduzir tópicos existenciais em cada capítulo, na forma de desafios e aventuras para o personagem, fazendo muito mais lúdica e menos densa essa reflexão para uma criança.

5.2 DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Os personagens foram elaborados a partir de conceitos e figuras abstratas, personificados em serem acessíveis e carismáticos. Dessa forma as questões e reflexões desejadas, foram obtidas através das relações de cinco personagens principais que serão apresentados e analisados a seguir:

Una: A personagem principal de onde sairá todo o andamento e desenvolvimento da história. Ela vive numa realidade chamada “o vazio”, um lugar que não compreende as mesmas concepções de tempo do mundo real. O fato dessa personagem não conhecer o tempo permite que esse assunto seja reintroduzido de uma maneira diferente e mais expressiva para o público infantil, permitindo que sua curiosidade e ingenuidade possa explorar questões comumente ignoradas pelo público adulto. Os conceitos de realidade e “tempo fixo” derivados de Una, originam dos conhecimentos do filósofo grego Parmênides de Eleia abordados anteriormente, que defende que tudo pertence ao “uno”, dizendo que tudo faz parte de uma unidade imutável e perfeitamente racional.

Presente: A personificação do termo “tempo presente”, que é um termo para designar o tempo do agora. Como o tempo é algo que flui constantemente e sem pausas, é impossível marcar o presente, já que a cada intervalo de tempo que passa, o presente vira passado. Dessa maneira o presente foi representado com uma personalidade frenética, energética e cheia de vida. O presente tem sua base no tempo presente como o movimento constante, o viver e a ação. Presente será o primeiro personagem a conduzir Una em sua jornada, levantando questionamentos sobre o tempo presente.

Passado: A personificação do termo “tempo passado”, que é um termo para definir algo que já passou. O enfoque do passado se concentra nas memórias, no apego e na nostalgia. Ele é trabalhado como todas as vivências, em um ponto de vista são a causa de diversas epifanias e “saudades”, e em outro são a construção de

aprendizados e experiências que ajudam no crescimento e desenvolvimento. O passado foi representado como uma figura fofa e acessível mas que em um contraponto poderia se mostrar doloroso e distante. Passado será um mentor que auxiliará em seu processo de descoberta e compreensão de suas experiências.

Futuro: A personificação do termo “tempo futuro”, que é um termo para definir um conjunto de fatos relacionados a um tempo que há de vir. O enfoque no futuro se concentra na ansiedade, planejamento e confusão em um número infinito de possibilidades, medos e ambições. O futuro foi representado como uma figura imponente, misteriosa, sábia e cordial. O futuro apresenta conflitos para Una e a leva a provar-se estável em suas convicções, valores e aprendizados recentes, ao mesmo tempo em que a ensina sobre a realidade que pode ser a frustração e como é possível continuar mesmo depois de ter seus sonhos frustrados.

Tempo: A combinação de seus três estados ocasionará em uma figura imponente e absoluta, que servirá como a resolução da jornada da personagem. Tempo é uma figura que apresenta a somatória de atributos dos personagens anteriores, e que através de seu vasto conhecimento, trata de sintetizar diversos pensamentos a respeito dos questionamentos humanos relacionados ao tempo de maneira explicativa e grandiosa.

5.3 CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS A PARTIR DA TEORIA DA COR E FORMA

COR

Para a escolha das cores de cada personagem, como também de seus respectivos cenários foi elaborada uma pesquisa de campo direcionada as referências escolhidas em conjunto com a teoria da cor (Newton, 1666), envolvendo o círculo cromático, com base na harmonização triádica e complementar. A utilização do método triádico é feita com a harmonização de três cores equidistantes no círculo cromático, esse tipo de combinação gera um efeito visual mais atraente oferecendo um grande contraste entre as cores.

Buscamos por tonalidades vibrantes mas suaves ao mesmo tempo, as cores definidas seguidas desse estudo foram: o roxo, o rosa, o azul e o amarelo.

Figuras 6 e 7 - Utilização das tonalidades de roxo, preto e branco na criação de Una e o vazio.



Fonte: O autor.

Una, o vazio e a cor roxa: a cor roxa é tida como fria e sucinta, além de ser uma cor calma no meio da vibratibilidade gerada pelas outras 3 cores escolhidas. O roxo é de extrema importância na construção da personagem Una e do cenário inicial, o vazio, isso porque queríamos retratar além do aspecto espacial um sentimento de solidão, introspecção, mistério, inércia e quietude. Esta cor foi utilizada junto ao preto, branco e cinza na criação de Una demonstrando mais neutralidade e busca por transformação e mudanças em sua vida.

Figuras 8 e 9 - Utilização das tonalidades de rosa com o Presente.



Fonte: O autor.

Presente e o rosa: A cor rosa escolhida para representar o personagem Presente foi traduzida para se igualar a sua personalidade, esta que é agitada, alegre, cativante, doce, energética e companheirismo. Uma cor quente, estimulante e auto contrastante diante de outras tonalidades, a utilização dela se faz presente nos cenários mesclados em urbanos e bucólicos, trazendo sentimentos de velocidade ao mesmo tempo que calma com sua variação de tons mais claros e passivos. O Presente é o próprio rosa, sendo ele construído por momentos únicos na vida de cada ser.

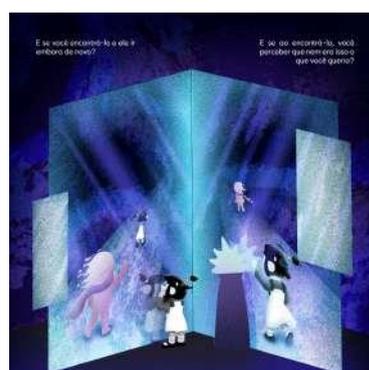
Figuras 10, 11 e 12 - Tonalidades e nuances amarelados e alaranjados para o Passado.



Fonte: O autor.

Passado e o amarelo: A personalidade e forma do Passado foi transmitida em sua cor amarela, a qual é vibrante, alegre e emana energias como o astro celeste, o sol. A cor amarela tem sua relevância no significado de representar sabedoria, conhecimento, calor, alegria e agir como uma luz no fim do túnel, ela age como o próprio Passado na história, o qual busca ensinar a Uma lições sobre o que suas vivências se tornaram, com a romantização do passado e seus momentos, tendo assim um lugar de aconchego para retornar, relembrar é viver. Mas existe a dualidade no passado, esse que pode ser doloroso e envolvido por dúvidas e espinhos, esse é o trauma. Traduzimos assim o personagem Passado em dois serem com distinções de formas e tonalidades, a primeira sendo o amarelo já explicada acima, e a segunda tida com um tom mais alaranjado intenso, assim representando dor, perigo, agressividade e o receio de regressar às memórias dolorosas que cutucam feridas mal cicatrizadas. Como dito já antes sobre as cores do Passado, as mesmas são exploradas juntamente ao branco nos cenários escolhidos para o capítulo, sendo que o branco assume o papel de reflexão nas cenas.

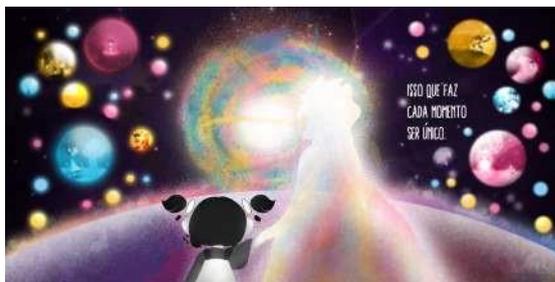
Figuras 13 e 14 - Tonalidades de azul utilizadas para a criação do Futuro.



Fonte: O autor.

Futuro e o azul: A cor azul tem sua função em passar sobriedade, unidade, confiança, calma, estabilidade e contentamento como também é uma cor fria e profunda, com suas nuances mais escuras voltadas para a incerteza e medo. A personalidade do personagem Futuro se traduz na própria cor azul, sendo feito e pensado como uma figura mais fria, centrada, séria e paternalista o qual dita a Uma quais caminhos são melhores para seguir e fazer suas decisões, ao mesmo tempo que se mostra em dúvida sobre todas as suas possibilidades a sua volta e qual escolher, qual rumo tomar e para onde ir, sendo que a cada passado seu futuro ainda continua desconhecido.

Figura 15 - Junção de todas as cores perante a incidência de luz, gerando o branco no personagem Tempo.



Fonte: O autor.

Tempo e o branco: O Tempo e sua personalidade são a junção dos três personagens Passado, Presente e Futuro, sendo assim a cor optada para representar esse personagem foi o branco, pois a cor é formada pela junção de todas as cores do círculo cromático em alta velocidade já provada pelo próprio estudo de Newton na criação da teoria das cores, fazendo assim todos os personagens terem uma ligação direta e indireta com o estudo das cores. O branco representa o puro, tranquilidade e finalização, fazendo parte de todo o crescimento da personagem Una e a aprendizagem sobre o próprio tempo, sendo ele a luz no final do túnel a qual passa a guiar a personagem para uma versão de si mesma mais feliz e satisfeita com suas decisões tomadas.

FORMA

Para a construção da forma dos personagens, primeiramente foi elaborada uma

pesquisa direcionamento de referências do artista e de toda a equipe, onde buscamos entender as principais características de cada personagem que seriam traduzidas através da forma. Após essa definição, foram analisadas as maneiras como os arquétipos das formas primárias traduzem a personalidade e significados de seus personagens. Segundo Ekstrom (2013), em seu artigo “How Can a

Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape”, foi possível perceber que:

Círculos: Formas curvas e circulares são consideradas as mais amigáveis, pois não possuem cantos afiados ou perigosos e tendem a ser suaves e inofensivas, evocando personagens agradáveis. Muitos dos protagonistas mais conhecidos são desenhados com conceitos circulares.

Quadrados: Formas quadradas se relacionam com linhas verticais e horizontais retas que comunicam força, estabilidade e confiança. Os quadrados podem ser tanto grandes e intimidantes quanto reconfortantes e desajeitados. Eles frequentemente representam personagens firmes e confiáveis, sendo comumente usados para super-heróis.

Triângulos: Triângulos se relacionam com linhas diagonais e angulares fortes, sendo a forma mais dinâmica das três. Vilões e antagonistas muitas vezes são baseados em conceitos triangulares dominantes, pois parecem maliciosos, sinistros e comunicam maior agressividade. É a forma mais oposta ao círculo e frequentemente usada para antagonistas.

Com base na elaboração das características e histórias, juntamente com os resultados da pesquisa da teoria da forma, foi possível criar uma relação que originou o design dos personagens da seguinte maneira:

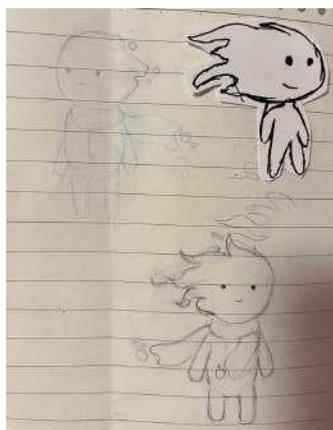
Figuras 16 e 17 - Esboços e vetorização iniciais Una



Fonte: O autor.

Una: Como a personagem que mais se conectará com os leitores, Una precisava apresentar uma aparência empática, suave e amigável. Por isso, a forma circular é a mais predominante em seu design. Vivendo em uma realidade além do tempo, onde não há linearidade, começo ou fim, a forma circular representa o ciclo contínuo em que Una se encontra no início da história, simbolizando sua trajetória e história por meio de suas formas.

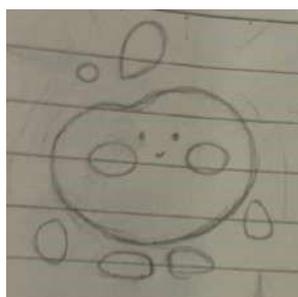
Figuras 18 e 19: esboços e vetorização iniciais Presente



Fonte: O autor.

Presente: Para traduzir a mutabilidade, movimento e mudança do Presente, o design de seu personagem foi criado para transmitir dinamismo e rapidez. A forma escolhida é orgânica e nunca permanece a mesma, cheia de curvas para expressar movimento. Inspirado por elementos em transformação, como o fogo sempre em chamas ou um cometa em alta velocidade, o personagem transmite a sensação de celeridade e urgência, assim como o tempo presente afeta a vida das pessoas. Sendo uma forma mista, o personagem expressa uma gama de emoções comumente associadas ao tempo presente.

Figuras 20 e 21 - Esboços e vetorização iniciais Passado



Fonte: O autor.

Passado: Para expressar a tendência de se apegar ao passado, romantizar memórias e utilizar vivências como suporte, o Passado foi representado com uma forma arredondada, que transmite inofensividade e a sensação de conforto. A personalidade fofo e acessível do personagem é refletida na forma "abraçável" e aconchegante escolhida. No entanto, o passado também pode ser doloroso e cheio de dúvidas. Em um ponto da história, quando a personagem principal se afunda na nostalgia, o Passado assume um novo formato, com formas pontiagudas e triangulares, traduzindo a sensação de perigo e agressividade, destacando o cuidado necessário ao se aprofundar no passado.

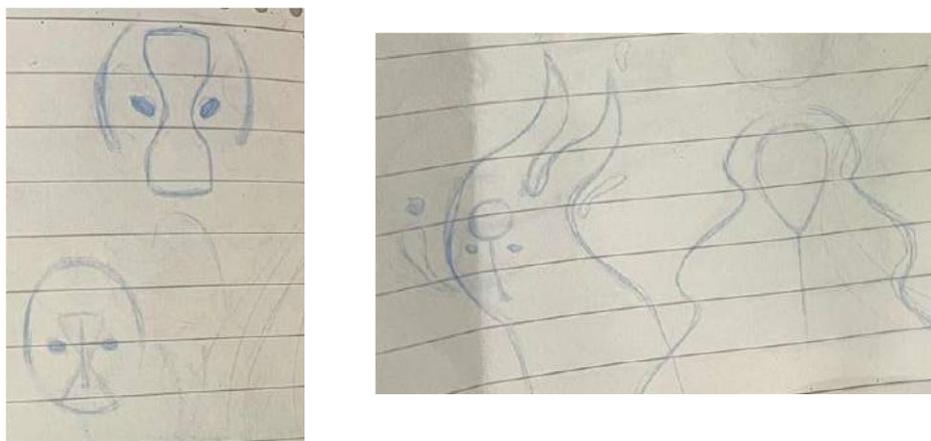
Figuras 22,23,24 e 25 - Esboços e vetorização iniciais Futuro.



Fonte: O autor.

Futuro: O Futuro foi construído com formas triangulares para representar algo distante e perigoso. A relação do futuro com a forma triangular tem a ver com ele ser algo muito grande, vasto e cheio de possibilidades. A partir da forma do triângulo, criamos uma estrutura na sua cabeça que parece uma estrela, onde vários triângulos diferentes ajudam a entender que o futuro tem diversas possibilidades. Assim, ele não é um triângulo com uma única ponta, mas se divide com base nas escolhas feitas ao longo do tempo. Essa multiplicidade de triângulos ilustra as muitas direções possíveis que o futuro pode tomar, simbolizando a infinidade de caminhos e resultados que podem surgir. A forma do triângulo se relaciona diretamente com as sensações causadas pelo tempo futuro, as linhas angulares e pontiagudas do triângulo evocam um sentimento de incerteza e alerta, refletindo a natureza imprevisível e muitas vezes intimidadora do que está por vir.

Figuras 26 e 27 - Esboços e vetorização iniciais Tempo



Fonte: O autor.

Tempo: O Tempo incorpora uma junção de todas as formas, apresentando as formas fluidas do Presente, as formas circulares do Passado e o aspecto triangular do Futuro. O Tempo é a soma de diversos aspectos e características dos outros tempos, sendo um ser múltiplo e vasto, refletindo essa multiplicidade em sua forma variada. As formas fluidas transmitem a mutabilidade e dinamismo do presente, as formas circulares evocam a inofensividade e aconchego do passado, enquanto as formas triangulares representam a complexidade e as possibilidades do futuro. Essa combinação de formas reflete a natureza abrangente e multifacetada do Tempo, destacando sua grandeza e a maneira como ele engloba todos os aspectos temporais em um único ser.

Após a criação das bases dos personagens, eles foram estilizados e refinados com detalhes que complementam seus estilos e formas, garantindo personalidade e coerência visual.

5.4 CONCEITOS E REFLEXÕES ATRAVÉS DO DESIGN

Diante dos personagens já criados e a noção de ideais, sentimentos e reflexões os quais queríamos passar, o objetivo com a criação de um livro ilustrado foi a busca por ajudar os leitores a aproveitar o tempo presente, valorizando cada instante como uma oportunidade de aprendizado.

Ao compartilhar nossas experiências, podemos ajudar a cultivar uma relação mais saudável e equilibrada com o tempo, incentivando todos a viverem de maneira mais plena e consciente. Cada um dos autores trouxe uma perspectiva única sobre a

maneira como vivemos e percebemos o tempo, relevante as epifanias que revelam momentos de clareza e descobertas, os momentos de frustrações que trazem lições sobre paciência e resiliência, e as ansiedades mostrando a importância de lidar com nossas preocupações de forma construtiva.

Os múltiplos conceitos e reflexões que foram abordados no livro, foram traduzidos pelo design de maneiras não verbais, com a utilização da semiótica, por meio de formas e cores. Fazendo com que essas mensagens fossem expressas de maneiras mais atrativas e envolventes, gerando uma maior aproximação com o leitor. Tais meios utilizados e suas mensagens principais serão apresentados a seguir:

Figura 28 - Página inicial do livro.



Fonte: O autor.

A convivência com a monotonia e rotinas muitas vezes estressantes e sufocantes, além de repetitivas, acabam por trazer a insatisfação com a realidade presente, que gera um desencantamento com a vida cotidiana, fazendo parecer superficial a valorização dos laços afetivos criados e momentos vivenciados. Diante deste ciclo de sentimentos, os traduzimos por meio de um círculo que faz o espectador por meio de forma indireta trazendo estes sentimentos à tona.

Figuras 29 e 30 - Páginas do miolo do livro.



Fonte: O autor.

Na busca por representar correria, exaustão e a sensação de nunca conseguir aproveitar os momentos da melhor forma, tendo a impressão que o tempo é muito escasso e raso, utilizamos da construção de uma paginação dupla contendo três ilustrações em lugares diferentes, de forma que elas aparecem rapidamente, alternadas em barulhentas, remetendo a cidade, e calmas, referentes ao campo e paisagens mais tranquilas e silenciosas.

Figura 31 - Página do miolo do livro.

Uma, no instante de viver pelo primeiro vive todas as realidades, e oportunidades, se sente confusa e subconsciente com tantas coisas, por isso, ao ter que abandonar tantas realidades incertas. O Presente estava tão decidido, em mostrar tudo para o momento, que acabou esquecendo de garantir que ela estivesse pronta para acompanhá-lo... Ele havia seguido em frente, mas ela ainda estava no mesmo lugar.



Ela ainda não conseguiu processar tudo que havia ocorrido de acontecer. Ficou se perguntando para onde o Presente teria ido e porque não teria se despedido. Tinha sido algo errado? Deveria ter sido mais rápido? Não foi uma boa companhia? Não pelo primeiro vez, descobriu o que era estar sozinha.

Fonte: O autor.

Para fazer representação dos sentimentos de solidão e abandono, fazendo referência aos laços que criamos ao longo da vida, mas que muitos se vão e poucos permanecem ao nosso lado. Por meio da diagramação construída de forma a engolir e espremer a personagem principal em adição a um fundo unicamente branco trazendo o silêncio e a solidão, buscamos trazer estes sentimentos.

Figuras 32 e 33 - Páginas do miolo do livro.



Fonte: O autor.

A passagem para o capítulo do Passado, passa a reforçar e representar os

sentimentos de dor gerados ao se prender demais as memórias passadas e remoer as escolhas já feitas se culpando por isso, além da romantização de memórias, como também a superação de fases, fechamento de ciclos e aprendizado com a aceitação das memórias como parte do passado que faz parte de nós e nos ensinam a lidar com situações futuras. Utilizamos as tonalidades de amarelo e a transformação da forma arredondada e macia do passado, para uma forma mais pontiaguda e triangular, que quando apertado acaba por machucar Una, para representar estes sentimentos.

Figuras 34 e 35 - Páginas do miolo do livro.



Fonte: O autor.

Já no capítulo do Futuro foi proposto trazer os sentimentos de medos e ansiedade perante ao seu próprio futuro, como construí-lo e por onde seguir, as expectativas geradas pelos pais, que muitas vezes acabam por planejar como será sua vida e as escolhas que você tem que fazer, e isso acaba por sufocar os filhos além de trazer incertezas e insatisfações. Para transmitir tais sensações e sentimentos, tornamos o personagem Futuro menos caricato, sendo ele mais sério com utilização de formas mais pontiagudas, podendo elas representar os diversos caminhos e possibilidades, com as tonalidade de azul, e representação desses diversos caminhos e possibilidades de futuros por meio de espelhos, os quais refletiam possíveis resultados causados por escolhas da protagonista.

Figuras 36 - Página do miolo do livro.



Fonte: O autor.

Além dos sentimentos de medos e anseios, neste capítulo ocorre também a aceitação de não ter excesso de autocobrança ou culpa por não saber por onde seguir, e sim se sentir livre para fazer o que te faz sentir feliz e completo.

Figuras 37 - Penúltima página do livro.



Fonte: O autor.

Já para a conclusão do livro onde buscamos relatar sobre algumas passagens de tempo e como eles passam tão rápidos por nossas vidas, e conclusão, foram representados por meio de três quadros envolvendo o tempo e seus ensinamentos, utilizando de cores referentes aos personagens do próprio livro para sinalizar a passagem de tempo que a representa.

5.5 PROCESSOS DE ILUSTRAÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Levando em consideração o formato quadrangular de 21 centímetros por 21 centímetros do livro, o material das páginas, couchê fosco e o material da capa, papel

triplex 300g, planejou-se um conjunto de ilustrações que teriam harmonia com o formato do livro, juntamente a diagramação e a tipografia selecionada.

Para as ilustrações, buscou-se referências de estilos ilustrados que tivessem um formato mais simplista. Com um repertório de referências visuais suficiente, foi possível partir para um estilo próprio, o que possibilitou utilizar de formas mais simples e vetoriais para desenvolver e ilustrar os personagens e os elementos que precisavam de maior destaque nas cenas.

Figura 38 - Exemplo do estilo definido para os personagens



Fonte: O autor.

Em cima das formas de vetores dos personagens, a dimensão e a dramaticidade foi possível com o uso de técnicas de luz e sombra, de maneira sutil para não perder o caráter infantilizado e simplista que buscava passar para os personagens. Essas técnicas foram feitas com o uso principalmente de pincéis suaves, para composição das luzes e sombras, e com efeitos de dissolver para um adicional de textura.

Figura 39 - Exemplo de aplicação de textura no fundo contrastando com o estilo do personagem.



Fonte: O autor.

Já na elaboração dos fundos dos cenários ilustrados, houve um uso massivo de variados pincéis para a texturização desses cenários, em especial para os que haviam um fundo mais abstrato. O porquê dessa mudança abrupta, de algo simplista para algo tão carregado de textura e detalhes, se dá justamente para dar contraste entre o estilo da ilustração dos personagens, e assim destacá-los, ao mesmo tempo que geraria uma atmosfera interessante que pode acabar contribuindo para a imaginação individual de cada um que os observa.

Figuras 40, 41 e 42 - Tipografias utilizadas.

AA AA Aa

Fontes: Fontes Brother Typeface, Brightsight e Gully respectivamente.

Após desenvolver essas ideias, a composição das ilustrações de cada página também foram feitas sempre pensando na diagramação do texto que nelas iriam. Para isso houve uma seleção das tipografias que iriam para o título do livro, para os títulos dos capítulos e para o corpo de texto em si, essas são, respectivamente Brother Typeface, Brightsight e Gully.

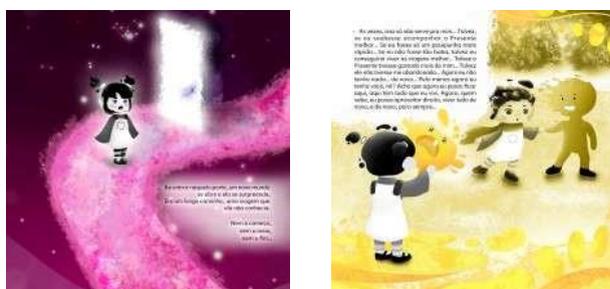
Figuras 43, 44 e 45 - Exemplo de uso do texto diagramado como elemento gráfico a complementar a ilustração, como uma conexão entre dois elementos, e como ênfase em uma fala.



Fonte: O autor.

Em seguida, o processo de diagramação variou de acordo com as ilustrações, mas sempre seguindo o padrão pré-definido, como as margens, tamanho da fonte, espaçamento entre linhas, tamanho de parágrafo, entre outros. Utilizando dos conhecimentos adquiridos ao pesquisar mais a fundo sobre design editorial, a diagramação do livro foi pensada para não apenas para conter o conteúdo escrito, mas para também ser um elemento visual gráfico que complementa a ideia a ser representada em alguma cena, podendo utilizar do texto como uma barreira entre dois personagens, como uma conexão entre dois elementos ou para complementar a profundidade de uma fala em determinada cena, tendo um formato mais fluido, dependendo da ilustração presente nesta página.

Figura 46 e 47- Uso da diagramação com brilho e uso de caixa de texto.



Fonte: O autor.

Tendo em mente o formato, a legibilidade e o público a ser atingido, para a diagramação foram utilizadas caixas de texto que se complementam em textura com a ilustração quando não havia contraste o suficiente para o texto. Quando há contraste

o suficiente, optou-se pelo uso do texto com um uso de brilho no fundo, para que assim o texto passasse a mesma ideia de fazer parte da ilustração.

5.6 FINALIZAÇÃO

Após os processos de ilustração e diagramação, iniciou-se a fase de finalização do livro, que incluiu a junção de todas as partes para revisão e refinamento. Primeiramente, foi realizada uma revisão detalhada das ilustrações e textos para garantir coerência visual e textual. Erros de ortografia, gramática e coerência narrativa foram corrigidos, e ajustes nas ilustrações foram feitos para assegurar a qualidade visual. Em seguida, foi feita uma prova de impressão digital preliminar para verificar a precisão das cores, clareza das imagens e legibilidade dos textos. Ajustes de cores foram realizados conforme necessário.

Confirmadas as especificações técnicas do livro modelo:

- **Dimensões:** 21 x 21 cm
- **Número de páginas:** 52 páginas coloridas
- **Papel da capa:** Cartão Triplex 250g com laminação fosca everniz UV

localizado

- **Papel do miolo:** Couché Fosco 115g
- **Encadernação:** Dorso colado
- **Capa:** Impressão em 4 x 0 cores

Os arquivos finais foram preparados para impressão, seguindo as especificações da gráfica. Após o envio, foi mantido um controle de qualidade durante a produção da tiragem de 27 exemplares. Após a impressão, os livros passaram por acabamento, incluindo aplicação do verniz UV localizado na capa e laminação fosca, protegendo e dando um toque de sofisticação ao produto final.

Figuras 48 e 49 - Capa e Contracapa de livro.



Fonte: O autor.

O miolo do livro apresenta acabamento fosco para proporcionar um melhor contraste com a estilização brilhante das ilustrações.

Figuras 50 e 51 - Miolo de livro.



Fonte: O autor.

A segunda e terceira capa foram estilizadas com o título do livro.

Figura 52 - Última página e terceira capa de livro.



Fonte: O autor.

Com a produção finalizada, os livros foram preparados para entrega, concluindo o projeto.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto realizado tem como objetivo promover a reflexão sobre a passagem do tempo na vida de cada pessoa, abordando de maneira ilustrada, como valorizar cada momento presente e o porquê deles, sejam eles bons ou ruins, e destacando sua importância para o nosso crescimento. A intenção é inspirar todos a ter suas histórias e experiências como guias para transformar memórias em ensinamentos a serem revisitados.

A metodologia por trás do projeto foi desenvolvida com o auxílio de artigos acadêmicos, livros infantis, cultura pop e as vivências dos autores. Os tópicos mais frequentes nas pesquisas incluíram a busca pela compreensão do que é o tempo e de sua importância ao longo de toda a história da civilização humana. Outros objetos de pesquisa foram relacionados diretamente à produção do projeto gráfico, envolvendo design editorial, ilustração voltada para o público infantil, psicologia das formas e das cores, e a semiótica.

Como resultado, foi ilustrado o livro *Uma Além do Tempo*, onde em suas 52 páginas, os assuntos envolvendo a compreensão temporal foram abordados de maneira didática e lúdica. Conceitos e reflexões foram representados visualmente de maneira a envolver o público infantil, com uma história cativante e profunda para todos os públicos.

REFERÊNCIAS

AIDAR, Laura B. **Van Gogh: sua história e principais obras (biografia resumida)**. Toda Matéria, [s.d.]. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/van-gogh/>. Acesso em: 05 abr. 2024.

ASTMA, Aaron J. Moirai. **Theoi Project**. Auckland, Nova Zelândia. 2017. Disponível em: <https://www.theoi.com/Daimon/Moirai.html>. Acesso em: 02 de abr. de 2024

BALTZLY, Dirk. **Stoicism**. University of Tasmania. 2008.

BOCAYUVA, Izabela. Parmênides e Heráclito: diferença e sintonia. *Kriterion: Revista de Filosofia*, v. 51, p. 399-412, 2010.

BOFF, Leonardo. **Saber cuidar: ética do humano-compaixão pela terra**. Rio de Janeiro: Editora Vozes Limitada, 2017.

CARDOSO JUNIOR, Hélio Rebello. **Para que serve a subjetividade: Foucault, tempo e corpo**. Universidade Estadual Paulista, Assis, São Paulo, 2005.

CARNEIRO, André Matias. **Ilustração no design editorial: estudo no processo criativo de capas de livros na perspectiva dos profissionais**. Universidade do Estado de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020.

CORDEIRO, X. L. Da invenção da imprensa ao livro infantil: um enfoque editorial. **Ciência da Informação**, [S. l.], v. 16, n. 1, 1987. DOI: 10.18225/ci.inf.v16i1.267. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/267>. Acesso em: 04 abr. 2024.

EKSTRÖM, Hanna. **How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape**. Orientador: Iwona Hrynczenko; Göran O:son Waltå. 2013. 54 f. TCC - Game Design, Universidade de Uppsala, Gotland, 2013. Disponível em: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A637902&dswid=6176>. Acesso em: 07 jun. 2019.

GARATTONI, Bruno; BRUM, Maurício. **Estoicismo: Um guia prático. Super Interessante**, mar. 2024. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/estoicismo-um-guia-pratico>. Acesso em: 10 de abril de 2024.

GOMBRICH, Ernst H. **A História da arte**. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

GONÇALVES, Ana Teresa Marques; NETO, Ivan VIEIRA. **Uranos, Cronos e Zeus: a mitologia grega e suas distintas percepções do tempo**. *Mirabilia: Electronic Journal of Antiquity, Middle & Modern Ages*, n. 11, p. 1, 2010.

GONÇALVES, Crisálida Maria da Silva. **A percepção do tempo no deficiente visual**. São Paulo, 2004.

HENDRIKS, E., BROKERHOF, A. W., & VAN DEN MEIRACKER, K. **Valuing Van Gogh's Colours: From Past to Future**. 2017. Disponível em: <https://dare.uva.nl/search?identifier=7912aa80-d2b8-4640-b1dc-84fb6db7aa6e>. Acesso em: 05 abr. 2024.

KLON, Sara Copetti; FENSTERSEIFER, Thais Arnold. Contribuições do Design Editorial para a Alfabetização Infantil. **InfoDesign**, v. 9, n. 1, p. 45-51, 2012.

MACLELLAN, Alexander; DERAKSHAN, Nazanim. **The Effects of Stoic Training and Adaptive Working Memory Training on Emotional Vulnerability in High Worriers**. University of Reading, Berkshire, Reino Unido. 2021.

MENEGAZZI, Douglas; DEBUS, Eliane S. D. **O Design na Literatura Infantil: uma investigação do livro ilustrado contemporâneo**. Calidoscópico, Universidade Federal de Santa Catarina, 2018.

MENEZES, Pedro. **Existencialismo**. Toda Matéria. 2024. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/existencialismo/>. Acesso em: 10 de abr. 2024

PIACENZA, Luciana Bicalho. O retrato de Suzanne Bloch: o período azul de Pablo Picasso da obra do MASP. **Encontro de História da Arte**, n. 1, p. 447-455, 2005.

PROENÇA, Graça. **História da Arte**. São Paulo: Editora Ática, 2011.

SALES, José das Candeias. Concepção e percepção de tempo e de temporalidade no Egito Antigo. **Cultura**, v. 23, 2006.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**. [S.l.]: Leya, 1943.

STOCK, George. **O Estoicismo**. Bauru: Edipro, 2022.

TOMÉ, Maria da Conceição; BASTOS, Glória. **A ilustração na literatura para jovens: a imagem do Outro**. Centro de Investigação em Estudos da Criança da Universidade do Minho, 2010.

TRATCHMAN, Paul. **Matisse & Picasso**. Smithsonian Magazine. feb. de 2003. Disponível em: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/matisse-picasso-75440861/> Acesso em: 07 abr. 2024.

DESIGN E CULTURA VISUAL DAS RUAS: UMA REALIZAÇÃO BRASILEIRA

Maria Isabela Celino dos Santos
Prof^a. Me. Liberaci Pascuetto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

Por meio do design editorial na publicação de um livro pop-up, pretendo discorrer sobre a cultura visual das ruas brasileiras, a fim de “saber cuidar” do que está próximo, da nossa cultura e nossos saberes. Considerando o design brasileiro e a qualidade cultural que encontramos ao olhar para as ruas do Brasil. Pautando pesquisadores que investigam essa temática.

Estimulada pela liberdade de criação que proporciona a rua, esta pesquisa vem com o intuito de exercitar o olhar aos recursos visuais que nela encontramos. Por meio da interação dos livros pop-up e da complexidade da poesia visual pretende-se construir um livro objeto que revele o olho da rua, suas manifestações visuais e a relação desses com a minha perspectiva.

Esse projeto surge com o intuito de refletir os elementos visuais das ruas de Londrina e do Brasil, bem como expressar de maneira afetiva e poética certos símbolos que se encontram ao andar por elas. A fim de buscar referências de cores, tipografias, formas e movimento nos caminhos da cidade. Considerando todos os tipos de caminhos.

Dessa forma, o trabalho sugere uma pesquisa atenta às ruas, descobrindo inúmeros olhares e modos de expressão. Não tem como finalidade apresentar detalhes e significações das imagens encontradas na rua e sim propor a publicação de um livro que possa refletir de maneira poética a imagem e o design que encontramos nas ruas.

2 CULTURA VISUAL

A cultura visual trata-se de um campo de estudo transdisciplinar (*história das*

artes, crítica da arte, comunicação, história cultural, antropologia, estética), que investiga as imagens e a experiência visual do indivíduo em uma cultura. Considerando o número incalculável de imagens que recebemos nos dias atuais, essa pesquisa irá tratar dos encontros visuais que o sujeito vivencia nas *ruas*. Anúncios publicitários em outdoor, vitrines de estabelecimentos, grafites, pichação, sinalização de trânsito (placas e faixas) entre muitas outras imagens que são passíveis de reflexão.

O termo cultura visual traz referência a todas as formas feitas para serem experienciadas, não unicamente pelo sentido da visão, argumenta Henry John Drewal (1988). Um campo de estudo que aborda a "criatividade humana na construção e na recepção de imagem"(Drewal, 1988). No Brasil a expressão começou a ser utilizada a partir dos anos de 1990, na *Revista Cultura Visual*, publicada semestralmente pelo Programa de Pós Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal da Bahia em 1997.(Brum, Leite, 2023)

Segundo Henry Drewal em seu texto "*Cultura Visual: Conceitos (1988)*" o campo de estudo

Procura identificar, analisar, interpretar e entender as forças culturais (econômica, política, religiosa, histórica e social) contribuindo para a criação e uso de imagens e ideias. Enquanto teoria, Cultura Visual é uma forma de resistência. Opõe-se ao pensamento hierárquico e discriminatório. (Drewal, 1998, p.20)

Para contextualizar a temática da presente pesquisa "*a rua*" pode-se pensar que o encontro do indivíduo com as imagens projetadas nesse espaço revela grandes aspectos culturais e pode gerar reflexões profundas sobre quem somos. Esses encontros com imagens da rua sofrem com o excesso de conteúdo digital, presente nos celulares e outros aparelhos eletrônicos.

Nesse sentido, as imagens no século vigente vão surgindo, multiplicando-se e sendo geradas de acordo com as necessidade da globalização, das sociedade capitalistas e da segmentação da indústria cultural e mediática, que determinam outros hábitos do consumo, de desejos, padrões de vida e valores, acarretando a fabricação de imagens e objetos visuais emergentes. (Brum, Leite, 2023)

Isso leva a um grande acúmulo de informações e imagens do cotidiano comum, o que sugere ser um aspecto da cultura visual. Segundo Lucas Brum e Maria Leite

(2023) “a maneira como estabelecemos nossas relações sociais, culturais e também afetivas, estão sob a égide das imagens.

Os autores Brum e Leite (2023) apresentam na sua dissertação os caminhos, direções e emergências no estudo no estudo da Cultura Visual. Acreditam que “nossas ações e condutas são guiadas e governadas sob regime das imagens” afirmando que as imagens fazem parte da vida humana e impactam o nosso modo de ser. De acordo com Mitchell a “Cultura Visual não é somente um campo dos estudos das imagens, mas da experiência como um todo” (2022, Mitchell apud Brum; Leite, 2023).

Dessa forma a rua torna-se um campo essencial para a pesquisa da cultura de um povo, contendo imagens que expressam de maneira simbólica o comportamento de uma sociedade. Esta pesquisa tem como propósito experimentar a “imagem” das ruas e toda a comunicação cultural que encontramos nela. Hoje, a Cultura Visual se dá com uma grande manifestação de imagens digitais, nessa pesquisa tende-se a ampliar e investigar a aparência e práticas sociais do cotidiano das ruas.

3 A IMAGEM NAS RUAS

Quais as primeiras impressões que se tem quando ouve-se a palavra rua? Liberdade, medo, comunidade, comum, caminho, interação, distância. E quando se pensa na visualidade das ruas, quais elementos vêm à tona? Grafite, pixo, fachada, sinalização, miséria, desperdício, lixo, buraco, pedestre, carro, manifestação. Investiga-se um campo abrangente de significados e símbolos visuais. Para aqueles que caminham por elas atentos aos detalhes percebe a sutil presença da liberdade de expressão.

No Brasil as ruas carregam nomes de figuras importantes, mortas, ruas com nomes de passarinho, de cidade, de país. Elas comunicam com os passantes suas ideias e sua história. Nesta pesquisa a rua vem como um símbolo de grande expressão para o designer, com o objetivo de comunicar o que está diante dos olhos quando passamos sem ver.

A questão é, como capturar e relacionar poeticamente as imagens que rua nos apresenta? Como comunicar as formas curvilíneas dos asfaltos? As cores da cidade revelam alguma informação? Quais os símbolos de organização em uma sociedade?. Na busca por uma respostas, encontro o que os olhos acendem, ou seja, o que focamos no olhar. Torna-se necessário passar de olhos abertos as misérias da rua.

Os conflitos culturais que assolam o país e mistificam a popularidade de imagens externas como “o belo”, querem determinar uma conexão com a cultura brasileira. Chegam rápido pelas telas e alto falantes, uma imposição cultural/visual. Superprodução de Hollywood, torna-se mais relevante do que um filme em cartaz gravado na sua cidade.

As imagens vistas nas ruas são passíveis de uma influência cultura forte, explícita. Dar nomes a elas significa refletir de forma política seu impacto nas escolhas do brasileiro. Nas ruas do Brasil, tem festa, tem cultura, tem religião, tem cor e tem o olhar. A presença do designer na assimilação dessas imagens e na reflexão de culturas outras e seu impacto, torna-se necessário para a construção de um design brasileiro.

4 DESIGN E SUA RELAÇÃO COM A RUA

O design está por toda parte, nas ruas de cima abaixo, com produções visuais que se relacionam efetivamente com o olhar, com o cheiro e o sabor. Ao andar pelas ruas é possível ver imagens publicitárias, que exercem uma presença significativa nos costumes de uma comunidade. Luciana Veras (2014) afirma que no contexto de urbanidade, o design é onipresente.

Está nos objetos com os quais as pessoas se municiam para atravessar suas jornadas de trabalho ou horas de lazer; na sinalização das ruas; nos carros, nas roupas, nos livros; e também no traçado paisagístico" (Veras, 2014).

Veras (2014) apresenta um design sem "espetacularização" uma interface bem resolvida que incorpora no sentido do olhar. "É quando não é visto, não é percebido, que é mais eficaz. O designer ora faz o papel dele em silêncio, ora de maneira espalhafatosa" (Veras, 2014). Nesse sentido, a presente pesquisa busca atentar-se aos detalhes gráficos das ruas, estimular o olhar atento ao redor e preservar de alguma forma a cultura visual desses espaços.



Fonte: Detran de Bonito, 2017



Fonte: Governo Federal, 2022

O design se caracteriza como uma área interdisciplinar, com isso a pesquisa realizada por Bárbara Cruz, Rita Couto e Roberta Portas investiga a relação entre design e geografia. As autoras revelam a geografia e o design como representação do social, afirmando que “Pode-se compreender o mundo através do espaço e da produção social que está inserida nele” (Cruz; Couto; Portas, 2018).

Fabiana Oliveira Herich (2013) afirma que “o design “não ocorre no vazio”, ele depende do contexto em que está inserido e, por isso, deve abranger também o campo de tensões dentro do qual acontece. (Cruz; Couto; Portas, 2018 apud Henrich, 2013). Assim, pode-se observar as ruas como formas de representação do cotidiano, como uma expressão dos sentidos e vontade de um povo, sem esquecer os interesses econômicos que estão por trás de toda a publicidade exposta na rua.

De fato, a produção de imagens realizadas por designers detém significados que interferem nas escolhas do dia a dia. Uma atividade ligada a aspectos econômicos e ideológicos de um tempo. Segundo Adrian Forty (2007) o design não é neutro, dando formas tangíveis às ideias sobre quem somos e como nos comportamos (Cruz; Couto; Portas, 2018 apud Forty, 2007). Manipulando de forma significativa os desejos capitalistas de uma sociedade. Ana Fani Alessandri Carlos (2015) lembra ainda que uma sociedade capitalista gera um desenvolvimento espacial desigual, orientado pela concentração da riqueza que hierarquiza as relações sociais (Cruz; Couto; Portas, 2018 apud Carlos, 2015).

Nas ruas essa tendência desigual se torna explícita, e o design uma ferramenta

de comunicação essencial para difundir a verdade de uma cultura, entretando ainda utiliza-se uma farta variedade de banco de imagens com uma realidade fictícia, desleal ao produto final. Na produção de grafites encontra-se uma brecha dentre toda essa comunicação abusiva e cheia de comandos. Vemos a rua comunicar ideias com cores e formas sensíveis e poéticas. Sabe-se da relação íntima e histórica da arte com o design gráfico, e toda a movimentação da rua em diálogo com a imagem, por isso nesta pesquisa considera-se as manifestações de rua como uma imagem relevante.



Fonte: Prefeitura de Londrina, 2022

Mateus Velasco 2015, em sua dissertação de mestrado, apresenta o assunto design gráfico e arte de rua, incluindo a venda de arte para ações publicitárias, merchandising, projetos cenográficos, impressos e qualquer outra forma de arte aplicada para um determinado fim. Abordando o design e a rua não apenas como uma mercadoria, mas também como um estilo de vida.

Desse modo, Velasco apresenta que

A combinação entre a espontaneidade da arte de rua e o projeto de design gerou uma vasta gama de produtos feitos para preencher uma demanda de consumo crescente por parte de um público que incorporou o vocabulário das ruas ao seu cotidiano. (Velasco, 2015)

O autor afirma que a expansão da linguagem da arte urbana no imaginário popular foi introduzida através do mercado com o uso de designers e artistas que incorporam a iconografia das ruas em seus projetos gráficos (Velasco, 2015). Aqui não entraremos em critérios que definem o que é arte ou design, mas olharemos de

forma criativa para construção de imagem na rua e outras produções que manifestam a arte de rua, sempre considerando seus aspectos comerciais e culturais.

O projeto Caminhos do Graffiti foi realizado na cidade de Londrina em 2022, onde artistas e amadores participaram de oficinas com profissionais da arte de rua e puderam aplicar os saberes em espaços públicos da cidade. É cultura de rua se tornando matéria do saber, com ideias significativas que vão além da moda publicitária.



Fonte: Prefeitura de Londrina, 2022



Fonte: Tem Londrina, 2022

Uma linguagem que também utiliza da criação de grid, composição de cores, alinhamento e repetição de elementos, entre outros que são fundamentos básicos na criação de uma peça gráfica. No projeto inicial de um mural, o esboço, a leitura e compreensão das imagens são considerações importantes para comunicar a ideia do artista.

No texto de Mateus Velasco, encontra-se um citação com a definição dada por Jorge Frascara em artigo publicado no livro “The idea of Design”.

O design gráfico é a atividade que organiza a comunicação visual em uma sociedade. Está preocupado com a eficiência da comunicação, com a tecnologia utilizada para a sua implementação, e com os efeitos do seu impacto social, em outras palavras, com a responsabilidade social. A necessidade de uma eficiência comunicativa é uma resposta para a principal razão para a existência de qualquer peça de design gráfico: alguém tem alguma coisa a comunicar a outro alguém. Isto envolve, em maior ou menor escala, uma preocupação com o comportamento e a percepção. (Frascara apud Velasco, 2015.)

Portanto, a relação do design com a rua é notável no sentido da comunicação, da criatividade, e todos os aspectos técnicos que são incorporados em ambas manifestações. Nesta pesquisa entende-se que o olhar sensível dos elementos visuais

da rua mostra uma competência do cuidar, para que ao caminhar por elas possam encontrar referências e inspirações na realização de um projeto.

5 LIVROS POP-Up

Este estudo pretende comunicar a visualidade das ruas, de encontro com uma produção gráfica que contribua com a expressão dos movimentos, texturas, cores, curvas e formas. Na intenção de produzir um livro *pop-up* que crie interação com o leitor, deixando que seu encontro com a publicação tenha um caráter investigativo.

O termo *pop-up* tem origem na língua inglesa e significa *saltar para frente*. Segundo Catarina Leitão, (2016, apud, Assad, 2018), na prática do design-gráfico são "livros em que a abertura de uma página dupla provoca um movimento que faz com que elementos recortados e dobrados se levantem para formar uma figura tridimensional.". A tridimensionalidade, o movimento e o caráter lúdico, são três características do livro *pop-up* que a autora apresenta em seu texto. Construindo um encontro lúdico, interativo e dinâmico com o leitor.



Fonte: Pop Up Book - 600 Blacks Spots - By David A. Carter.

De acordo com Daiadara Assad (2018), o surgimento desses livros se dá em monastérios medievais antes mesmo da criação de tipos móveis, com o intuito científico relacionado a medicina, astrologia, matemática e outros. O primeiro conhecido a utilizar mecanismos de livros móveis foi *Matthew Paris (1200-1259)*, no século XIII. A autora afirma que o surgimento dos livros *pop-ups* são exclusivamente

para adultos com o caráter de pesquisa.

Ao longo dos anos essas produções se voltam para a educação infantil oferecendo uma experiência mais divertida. Segundo Assad (2018) a primeira coleção de livros com esses atributos foi feita por Robert Sayer (1725–1794) que contava histórias interativas com o personagem Harlequin.

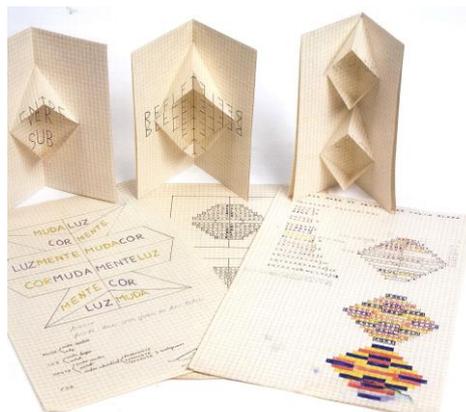


Fonte: Imagem do Google

A produção de livros móveis foi se especializando ao longo do tempo e com isso surgiram editoras exclusivas para a produção em grande escala como *Dean&Son*. Foi no século XIX o início da *Primeira Era de Ouro dos Livros pop-ups*. Segundo Daidara Assad (2018) no final do século a maioria dos livros eram produzidos na Alemanha, tornando-o um país de referência em impressão e montagem manual.

Os pop-ups chegaram à América na década de 1930, de acordo com *Márcia Senhorine* do canal do Youtube "*Gráfica Drops*", neste ano criaram a *Blue Ribbon Publishing* que reuniu engenheiros de papel e ilustradores para produzir uma série de livros pop-ups. Atualmente no Brasil não temos nenhum fornecedor especializado nesses livros.

Na intenção de aplicar uma leitura sensorial, a formatação de um livro pop-up é capaz de contribuir com a interação ativa do leitor. Podendo influenciar na comunicação com o uso de mecanismos da engenharia do papel. No livro-objeto de Augusto de Campos e Julia Plaza, a forma de um losango com letras sobre a própria figura tem a intenção de “combinar linguagem e visibilidade, produzindo assim um campo intersemiótico de experimentação” (Revista Rosa, 2014).



Fonte: Revista Rosa

Os “*Poemóviles*” de Augusto de Campos e Julio Plaza.

coloca em cena o *entre*. O *entre* escapa tanto ao binarismo estrutural quanto à síntese dialética: é um terceiro elemento que não se associa a nenhum dos termos nem resolve suas contradições. Não sintetiza, apenas funciona como um *devenir*. (Revista Rosa, 2014)

A poética do autor em relação com o *entre* atua em pelo menos três níveis: na relação *entre as artes*, *entre os signos* e no *sentido*. (Revista Rosa, 2014). Desse modo pretende-se alcançar uma produção gráfica como um jogo de abertura e sentidos. Que crie uma relação sobre o objeto de estudo a “rua”, com o intuito de revelar movimentos de imagens que encontramos nas ruas, utilizando a manualidade da poesia para construir um material de sentido para o leitor.

6 MEMORIAL DESCRITIVO

Neste projeto encontra-se detalhes da rua que atravessaram a minha trajetória, de alguma forma as imagens e os símbolos que vou trabalhar nesta pesquisa tocam os meus sentidos. E para expressar de forma gráfica essa relação de cuidado com a cultura da rua foi publicado um livro pop-up, com interações, movimentos e cores que percorrem o caminho da cidade, o caminho de ocupação dos espaços públicos de forma criativa e comunitária.

6.1 PROCESSOS E DESENVOLVIMENTO DE IDEIAS

A princípio a pesquisa visual de elementos para a execução desse projeto está

na atividade de caminhar pelas ruas e observar. Em seguida forma-se um board visual para auxiliar no desenvolvimento das ideias e provocar relações com a cor, forma e movimento. Todo o trajeto de execução e construção da peça gráfica está íntimo a experimentação.

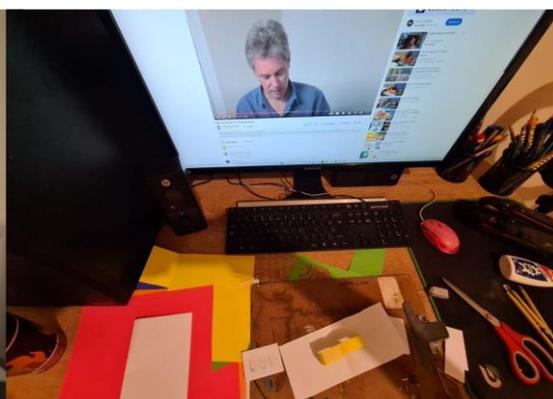


Fonte: Página do Board Visual

Inicia-se os testes com papel tesoura e cola sem compromisso com o significado, na intenção de explorar as possibilidades de movimento do papel. The Pop-Up Channel é um canal na plataforma do Youtube onde o professor ensina de modo prático vários movimentos possíveis do pop-up. Foi um grande aliado na realização dessa pesquisa. Link: <https://www.youtube.com/@thepop-upchannel4919>

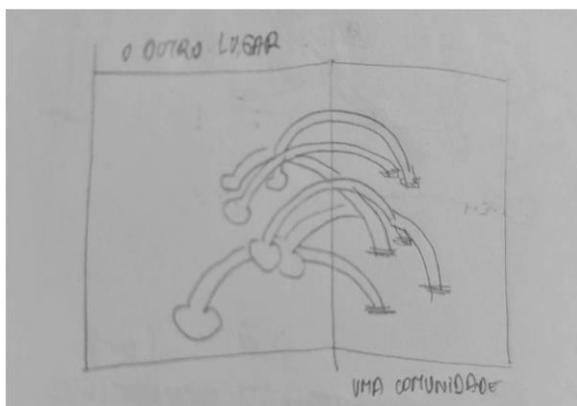


Fonte: Print Screen do Youtube

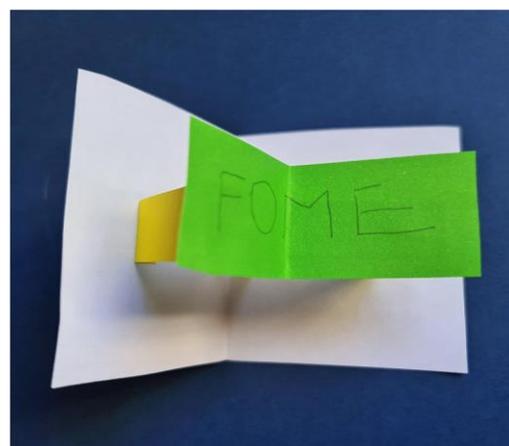


Fonte: Foto da Autora - Processos

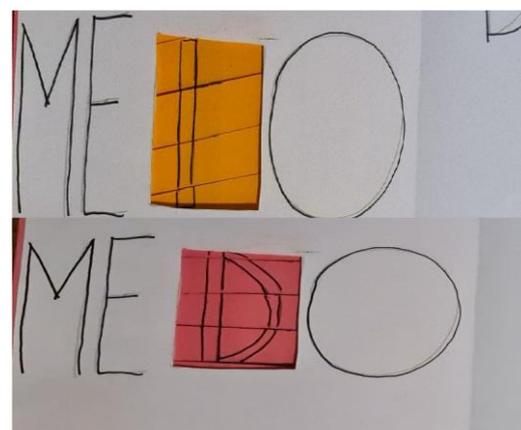
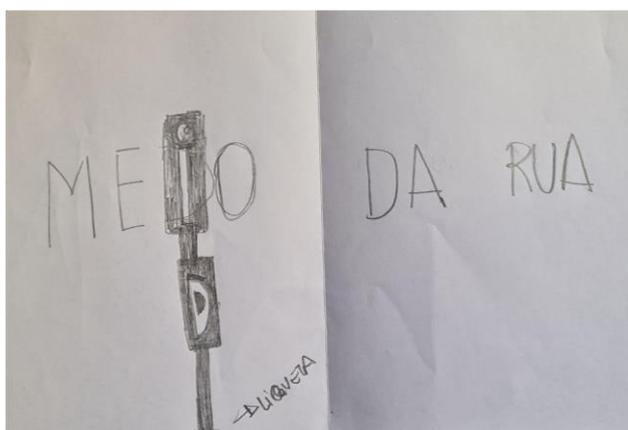
Tesoura, papéis coloridos, cola branca e um estilete torto foram o suficientes para encontrar possibilidades, que viriam a construir sentido para essa pesquisa. A partir de esboços com ideias de movimentos, pesquisei exemplos práticos que poderiam simular a ideia, sem rigidez. Veja dois exemplos: Página 1 *ocupação* e Página 2 *fome*



Fonte: fotos da autora - página 1 "ocupa__ação"



Fonte: fotos da autora - página 2 "fome"



Fonte: fotos da autora - página 4 "meio__medo da rua"

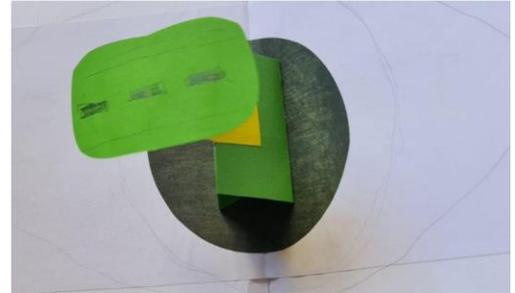
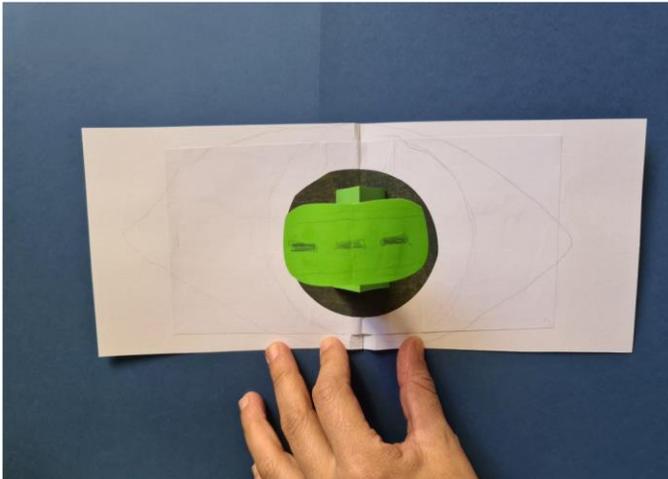
Para desenvolver essa publicação agi de forma orgânica, sem uma intenção teórica por trás de toda a pesquisa, atentei meu olhar em trajetos pela rua e relatei com movimentos de um pop-up. O processo de associação entre as palavras *rua - imagem - cultura*, foi livre com a intenção de construir sentido. Algumas peças carregam uma complexidade maior na sua execução, mas acrescentam um significado potente à sua completude.

Um exemplo é o Página 4 onde utiliza-se a técnica dissolve, ao puxar a lingueta a imagem é alterada. Para representar um trocadilho com a palavra e refletir assuntos relacionados a rua. *Meio da rua, medo da rua.*

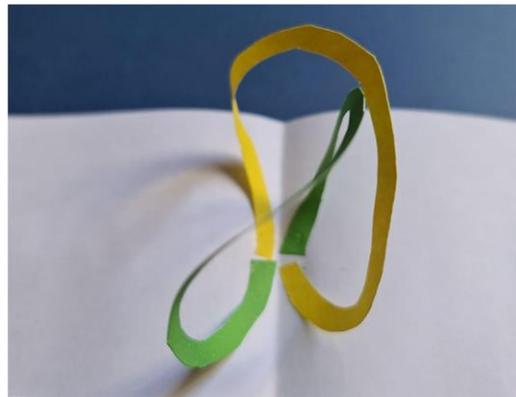


Fonte: fotos da autora - página 4 “meio__medo da rua”

Neste caso a seguir, o teste com o movimento de abertura foi assertivo no contexto dado a Página 3, ilustrando um *olho da rua* com um desenho e a ação. Também acontece o mesmo para resolver a situação do Página 5, chamado de loop infinito, dando o sentido à relação da *arte e rua*.



Fonte: fotos da autora - página 3 “o olho da rua”



Fonte: fotos da autora - página 5 “rua e arte”

Assim estabeleço a relação de palavra e forma, construindo uma tradução visual para determinados símbolos que vejo na rua. Defino então as seguintes páginas:

1 **ocupa__ação**: dedicada a relação de troca cultural que acontece na rua, quando pessoas com diferentes experiências de vida se deslocam para espaços de convivência. Utilizo de ação inspirada no livro de David Carter para ilustrar essa associação.



2 **fome:** está por toda a cidade, mas principalmente nos centros urbanos uma população em situação de rua, que pedem por comida e cuidados. Aqui trago a palavra “fome” para fora da página, no sentido de expressar importância.

3 **olho da rua:** tradução visual para uma expressão popular utilizada em situações como ser demitido de um trabalho “Ir para o olho da rua”. Ou como ousa Paulo Leminski em seu poema:

*o olho da rua vê o que não vê o seu. Você, vendo os outros, pensa que sou eu?
Ou tudo que teu olho vê você pensa que é você?*

4 **meio___medo da rua:** trocadilho com palavra meio e medo da rua, tentando expressar essa angústia coletiva em andar pelas ruas sozinhos. Um medo construído para nos mantermos ocupados em casa, consumindo informação.

5 **rua___arte:** expressão para um elo entre arte e a rua. Apresentando um movimento quase infinito entre os dois.

Com o objetivo de apresentar a multiplicidade de cores e formas que encontro na rua, a publicação contém cinco páginas duplas com tamanhos diferentes, formando uma espécie de escada. Para unir as páginas utilizo a construção de um suporte feito uma pasta, onde as páginas ficam soltas e é possível incluir uma delas na última capa, como o exemplo.

Para integrar a impressão utiliza-se a ferramenta do Adobe Illustrator onde cada página se torna a base para o movimento pop-up. São impressos em papel color plus 180g, cada livro em sua respectiva cor, 100% a tipografia.



Fonte: Print Screen do Adobe Illustrattor

A escolha da tipografia parte da ideia de utilizar uma produção brasileira de uso livre, **Realce Black** é um conjunto de tipos criado por Carlos Mignot distribuída pelo estúdio Plau Design do Rio de Janeiro. Uma fonte display, feita para ser usada grande. Neste projeto ela contribui com a legibilidade e suas curvas dinâmicas trás um impacto gentil na página.

Das opções de papel Color Plus encontrado no cidade de Londrina, na papelaria Papel de Papel decido a relação delas com as páginas e a capa. As especificações da produção gráfica seguem assim, juntamente com o link para auxiliar na execução do pop-up.

<p>página 1 OCUPAÇÃO 9x7cm Verde e Amarelo https://www.youtube.com/watch?v=WeniHCRW_20</p>	<p>página 2 FOME 9x9cm azul e amarelo https://www.youtube.com/watch?v=rvCJsCQp0Xc</p>	<p>página 3 OLHO DA RUA 14,5x12cm amarelo e preto https://www.youtube.com/watch?v=c4EI4SSc68k</p>
<p>página 4 MEIO/MEDO DA RUA 14,5x15cm preto azul e amarelo https://www.youtube.com/watch?v=InCniggtFgg</p>	<p>página 5 ARTE & RUA 14.5x17cm verde e laranja https://www.youtube.com/watch?v=hiPQfFzryzg</p>	

Os materiais necessário para a produção são:

<p>A4 - miolo verde — 2 folhas azul — 3 folhas amarelo — 3 folhas laranja — 2 folhas preto — 3 folhas</p>	<p>A4 - capa laranja — 1 folha verde — 1 folha</p>	<p>cola de Tecido tesoura impressão 100% Preto</p>
--	---	---

É necessário uma afeição à dobradura e ao papel para produção, essa publicação demanda de um trabalho manual atento aos cortes e as medidas. Uma boa cola (seca rápido), uma tesoura afiada e muita atenção.

Para acessar a publicação completa seguir o link: https://drive.google.com/drive/folders/1ljuM7HagA18_kg8mxCaaSQZ61ECWXMP8?usp=drive_link

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma pesquisa que partiu da ideia de construir um livro com movimento, relacionando o tema geral do projeto integrador "saber cuidar" com a rua e suas imagens. No sentido de estimular o olhar do design ao movimento e as imagens da cidade, da rua, dos espaços públicos de direito. Levando em consideração a pluralidade de figuras e situações que encontramos ao andar pelas ruas.

Torna-se viável essa tradução quando incluímos a palavra ao movimento, construindo uma relação de significados que parte da experiência do leitor com o assunto. Cada página reflete símbolos da rua que neste momento se faz necessário a abordagem. Os objetivos são atingidos quando, a partir da experimentação livre, aponto essa relação de *palavra - forma - movimento*.

Como contribuição para estudos na área do design, creio que este projeto incita o passeio pela cidade como uma busca por ideias, por referências vivas, que impactam diretamente o dia a dia das pessoas. Dessa forma o método de experimentação livre mostra-se eficaz e torna o processo de construção de ideias mais dinâmico. Portanto, este estudo incorpora o movimento de ideias com a experimentação e a tradução de símbolos, envolvendo o design e o cotidiano. Uma experiência criativa que extrapola o previsível e tira o design da cadeira.

REFERÊNCIAS

ASSSAD, Deidara Anis Ferrarini. **Pop-up-Pédia: Um livro pop-up sobre pop-up.** Trabalho de conclusão de curso. Curitiba, 2028. Disponível em: https://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/13796/1/CT_CODEG_2018_1_10.pdf Acesso em: 11abr, 2024.

BRUM, Lucas Pacheco; LEITE, Maria Cecilia Lorea. Caminhos, direções e emergências nos estudos da Cultura Visual no século XXI. **Educação em foco**, Belo

Horizonte, ano 26, n.18, 2023. Disponível em:
<https://revista.uemg.br/index.php/educacaoemfoco/article/view/7046/4610> Acesso em: 10 abr. 2024.

CRUZ, Bárbara de Oliveira; COUTO, Rita; PORTAS, Roberta. Interdisciplinaridade entre Geografia e Design: O espaço Urbano como análise do cotidiano e local de ação. **Revista Eletrônica História, Natureza e Espaço**, v. 7. n.2, 2018.

DALHUISEN, Fernanda Areias; MELLO, Regina Lara. A cultura visual e as interações humanas num mundo cada vez mais centralizado no olhar. *In*: SEMINÁRIO LEITURA DE IMAGENS PARA EDUCAÇÃO MÚLTIPLAS MÍDIAS, 7., 2015, Florianópolis. **Anais** [...]. Florianópolis, 2015. Disponível em:
https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/7175/Artigo02_16486300065876_7175.pdf. Acesso em: 10 abr. 2024.

DREWAL, Henry John. **Cultura Visual: Conceitos**, Salvador, v.1, n.1, p.19-20, 1998. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/53350/28555>. Acesso em: 21 abr. 2024.

JACQUES, Paola Berensteins Jacques. **A arte de andar pela cidade**, Salvador, v.1, n 6., 2024. Disponível em:
<https://periodicos.ufba.br/index.php/rcvisual/article/view/54047/28929> Acesso em: 11 abr. 2024.

NASCIMENTO, Mariana do Carmo Rodrigues. **O potencial dos livros móveis e pop-up através da engenharia do papel, do design e da ilustração**. Mestrado em Práticas Tipográficas e Editoriais Contemporâneas. Lisboa, 2022. Disponível em:
https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/55399/2/ULFBA_TES_MarianaRodrigues Nascimento.pdf. Acesso em: 11 abr. 2024.

VERAS, Luciana. Urbanismo: A relação entre o design e a cidade. **Revista Continente**, 2024. Disponível em:
<https://revistacontinente.com.br/edicoes/167/urbanismos--a-relacao-entre-o-design-e-a-cidade> Acesso em: 11 abr. 2024.

Exposição Cidade Gráfica. Itaú Cultural, 2015. Disponível em:
<https://www.itaucultural.org.br/sites/cidadegrafica/a-exposicao.html>. Acesso em: 11 abr. 2024.

Revista Rosa. **Entreabrir: os Poemóboiles de Augusto de Campos e Julio Plaza**, v.3, 2021. Disponível em: <https://revistarosa.com/3/entreabrir> Acesso em: 11 abr. 2024.

VELASCO, Mateus. **Quando a arte Urbana se transforma em Design Gráfico**. Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: https://bdt.d.ibict.br/vufind/Record/PUC_RIO-1_31e1ab247bdd6a8de09a03991205366e. Acesso em: 12 maio 2024.

Referências Videográficas

Curta Artes: Design Brasileiro. Youtube. Novembro, 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b4XI-EjF0V4> Acesso em: 11 abr. 2024.

SUASSUNA, Ariano. **Riquezas e Encantos da Cultura Brasileira.** Youtube. Setembro, 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3GR3h0KO18Y&t=98s> Acesso em: 11 abr, 2024.

O que é um livro Pop-up. Gráfica Drops. ep.9. Youtube. Outubro, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VhxPr5C4ouo> Acesso em: 11 abr. 2024.

Figuras

Figura 1: DETRAN Bonito. 2017 Figura 1. Dentra, 2022

<https://www.bonito.ms.gov.br/2017/04/27/demtrat-faz-substituicao-e-instalacao-de-placas-de-transito/>

Figura 2: Governo Federal, 2022

<https://www.gov.br/iphan/pt-br/assuntos/noticias/antiga-rodoviaria-de-londrina-pr-e-to-mbada-como-patrimonio-cultural-do-brasil>

Figura 3 e 4: Prefeitura de Londrina, 2022 <https://blog.londrina.pr.gov.br/?p=121341>

Figura 5 Tem Londrina,2022 <https://templondrina.com.br/cultura/viaduto-da-avenida-celso-garcia-cid-vai-ganh-ar-arte-com-grafitti/>

DESIGN E DISLEXIA: UMA PROPOSTA TIPOGRÁFICA PARA A ACESSIBILIDADE NA COMUNICAÇÃO VISUAL

Cleverson da Rosa Junior
Laura Lopes Conchon
Prof. Esp. Dalton Albertin
Profª. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

RESUMO

No tempo moderno, em busca do maior alcance da informação por parte de qualquer grupo social, cada vez mais os princípios do design inclusivo se estabelecem como inevitáveis nos processos de comunicação. No campo visual, necessidades específicas surgem nos momentos de seleção e organização visual, quando o designer visa alcançar uma maior gama de usuários, a qual também abrange grupos com adversidades físicas, sociais e cognitivas, como o transtorno específico de aprendizagem, a dislexia. O atual projeto, é uma proposta de uma tipografia que atende as necessidades visuais-cognitivas de pessoas com dislexia, no processo de leitura, a partir de retificações técnicas na anatomia dos caracteres do modo que habitualmente os encontramos nas fontes, o qual apresenta uma série de características visuais que interrompem a interpretação cognitiva das palavras e frases.

Palavras-chave: design inclusivo; design gráfico; tipografia; fonte; acessibilidade; dislexia; transtorno específico de aprendizagem.

ABSTRACT

In modern times, in the quest for the widest dissemination of information by any social group, the principles of inclusive design are increasingly established as inevitable in communication processes. In the visual field, specific needs arise during visual selection and organization, when the designer aims to reach a broader range of users, including those with physical, social, and cognitive adversities such as specific learning disorders like dyslexia. The current project proposes a typography that meets the visual-cognitive needs of people with dyslexia in the reading process, through technical adjustments to the anatomy of characters as commonly found in fonts. This typography presents a series of visual characteristics that interrupt the cognitive interpretation of words and phrases.

Keywords: inclusive design; graphic design; typography; font; accessibility; dyslexia; specific learning disorder.

1 INTRODUÇÃO

Essencialmente, projetos de comunicação objetivam a primeiro momento, o entendimento de uma mensagem por parte do receptor. Contudo, no pensamento do

fluxo comunicacional, muitas vezes ainda são ignorados os problemas sociais, culturais e físicos, que interferem na passagem dessa transmissão. Compreender as diferentes desordens físicas e considerá-las no ato projetual, é um importante cenário a ser incluído no pensamento de design, uma vez que o profissional designer é o protagonista no manejo da comunicação visual.

Nos estudos do design inclusivo, uma variedade de questões surgem buscando resolver problemas gráficos e comunicacionais para grupos específicos, como a preocupação com a legibilidade do texto para pessoas com a capacidade visual ou cognitiva afetada, sobretudo as que têm dislexia. A dislexia é uma desordem visual-cognitiva, definida como um transtorno de aprendizagem, que se caracteriza principalmente pela dificuldade na leitura e/ou na escrita, devido à interferência na relação entre letra e fonética. Em função disso, o designer que utiliza da tipografia em sua comunicação, precisa evitar criar fundamentado na sua experiência própria, e passar a ter percepção sobre os diferentes receptores da sua mensagem e suas necessidades específicas.

Para esse projeto, ao discorrer sobre o tema “saber cuidar” e relacionando com as atribuições profissionais que temos enquanto designers, estabelecemos a acessibilidade visual como ponto categórico na decisão da peça gráfica, e associamos esse aspecto, com nossa área de maior interesse no curso, a tipografia. Buscamos dentro da acessibilidade visual para pessoas com dislexia, aplicar nossa base teórica atual sobre tipografia e explorar nossa influência como manipuladores da informação visual no fluxo comunicacional, ao mesmo tempo que motivamos outros profissionais da área a incluir essa abordagem em suas projeções.

Em uma compreensão rápida do fluxo do projeto, a primeira etapa foi a de inserção na temática central da adversidade que buscamos reformar com a acessibilidade: a dislexia. Apoiada em um levantamento de histórico do termo, visão científica atual, retrato de todos os níveis e dificuldades já relatados, em destaque na alfabetização infantil e programas de inclusão nas diferentes áreas, nos firmamos acerca do transtorno através de, em quase uma totalidade, uma metodologia de pesquisa com base em artigos científicos, pesquisas acadêmicas e programas de instituições autônomas. Referente às obras literárias, essas foram usadas pontualmente para especificações técnicas a respeito dos temas.

A seguir, em razão de alguns projetos encontrados na primeira inserção, iniciamos a investigação de projetos tipográficos com foco em acessibilidade, ao

mesmo tempo em que percebemos a necessidade de abordar a responsabilidade social do designer, e nos aprofundamos na definição mais coesa de design inclusivo para nossa proposta.

Após toda a fundamentação teórica, partimos para a fundamentação metodológica da peça: listagem dos atributos físicos que seriam modificados das letras, e exploração dos princípios de construção tipográfica, em materiais digitais de tipógrafos e agências de design, como a Plau Design, e obras como “Elementos do Estilo Tipográfico” de Robert Bringhurst, 2005. Em uma sequência de construção que se deu como: esboço, vetorização, teste em texto, refinamento dos vetores, definição do kerning e tradução para formato OTF, criamos a “Dyslex Sans”, nossa proposta tipográfica na acessibilidade para a dislexia, disponível para uso pessoal e comercial.

2 A DISLEXIA

Em uma breve sintetização histórica do termo, recordamos inicialmente a definição adotada pela Organização Mundial da Saúde (OMS), através da Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde (CID)¹, que indica a dislexia como um comprometimento / transtorno específico de leitura, incompatível com o nível acadêmico do indivíduo, que causa um comprometimento na habilidade de compreensão de leitura. (CID-10, 1992).

Mais tarde, a Associação Americana de Psiquiatria (American Psychiatric Association - APA), que organiza o Manual Diagnóstico e Estatístico dos Transtornos Mentais (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM)², altera, em 2013, a definição da dislexia como Transtorno da Leitura, para uma introdução do termo na classificação geral de Transtorno Específico de Aprendizagem (TEA), que abriga também outras habilidades de aprendizado prejudicadas, como a escrita (disortografia) e matemática (discalculia), dado que o conceito de dislexia apresenta-se mais complexo do que uma simples dificuldade na leitura, e a caracteriza como: “dificuldades na aprendizagem e no uso de habilidades acadêmicas [...] causando interferência significativa no desempenho acadêmico ou profissional ou nas atividades

¹ Códigos que a OMS adota para as doenças, a fim de padronizar as nomenclaturas e viabilizar uma comunicação mais clara entre profissionais e instituições, mesmo em diferentes idiomas, por exemplo.

² Documento decisivo em pautas políticas de educação e saúde. Padroniza os critérios diagnósticos das desordens que afetam a mente e as emoções.

cotidianas”. (APA/DSM-5, 2013).

A Associação Brasileira de Dislexia (ABD) faz uso da definição adotada pela Associação Internacional de Dislexia (IDA), e é essa descrição que norteia os estudos desse projeto:

A Dislexia do desenvolvimento é considerada um transtorno específico de aprendizagem de origem neurobiológica, caracterizada por dificuldade no reconhecimento preciso e/ou fluente da palavra, na habilidade de decodificação e em soletração. Essas dificuldades normalmente resultam de um déficit no componente fonológico da linguagem e são inesperadas em relação à idade e outras habilidades cognitivas. (ABD apud IDA, 2002).

Com a consciência de que estamos falando de uma adversidade no desenvolvimento da aprendizagem do indivíduo, que impacta na linguagem e não deriva diretamente dessa capacidade comunicacional, é possível observar a oposição dos profissionais e pesquisadores da área em empregar a patologia como termo de abordagem para a dislexia³. Essa conduta é notada em portais, pesquisas e projetos acadêmicos, como o projeto Avaliação da Arquitetura de Informação para Configuração dos Recursos de Acessibilidade no Android para Dislexia (Cunha; Silva, 2023), da revista Projética, espaço de publicações científicas da área do Design, da Universidade Estadual de Londrina (UEL), e outros artigos de design inclusivo relativos à revista.

Segundo Giselle Massi (2007), mestre e doutora em Linguística pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), que concentra em sua obra uma análise na linguagem escrita - foco do desenvolvimento deste projeto, a linguagem é um trabalho coletivo, histórico, social e expressivo, de muitas variáveis exteriores ao indivíduo e que devem ser consideradas na investigação dos processos de ensino-aprendizagem. Não cabe conferir uma lista de sintomas pré definidos para categorizar essa adversidade, assim como sugere a rotulação patológica. A autora considera que os “erros disléxicos” são, na verdade, elementos do processo de apropriação da linguagem, e que esse processo é muito mais dinâmico, envolve também as estratégias de adaptação linguística desses indivíduos, por exemplo. Não é um processo linear e concreto desprovido de significações, e, por isso, o diagnóstico envolve um trabalho multidisciplinar, que demanda noções fonológicas, neurológicas,

³ Dislexia é o termo que será usado neste estudo, para o Transtorno Específico de Aprendizagem com prejuízo na leitura.

sociais etc.

Em dados numéricos, de acordo com a Associação Internacional de Dislexia (IDA), a dislexia afeta 10% da população mundial. A associação calcula que haja mais de 700 milhões de pessoas disléxicas no mundo. Nacionalmente, estima-se que 4% da população brasileira tenha dislexia, o que representa mais de 8 milhões de pessoas. (Instituto ABCD)

No que diz respeito às falhas do desenvolvimento da linguagem, os estudos na área da fonoaudiologia revelam: a dificuldade no reconhecimento da palavra acontece no momento em que, para transmitir as informações das letras para o cérebro, ao visualizá-la no processo de leitura, existe uma restrição no processamento da combinação entre elas e os respectivos fonemas. Essa combinação converte o som e sua representação de significado, na palavra que está sendo lida, sendo essa explicação o que justifica o termo decodificação fonológica. (DislexiaBrasil - Aprendizagem Online). Decodificação (reconhecimento) e compreensão (significado) são, de modo geral, os grandes componentes do processo de leitura e escrita.

Diante dos estudos da fonoaudiologia, podemos então inferir que o caminho da linguagem se apresenta da seguinte forma: desenho; grafema (letra); códigos; palavra; sistema (escrita); som; semântica; informação. Basta existir um obstáculo na assimilação desses elementos, para haver limitações na obtenção da informação. Essa percepção explica a terminologia do termo em uso, do grego *dis* (dificuldade) e *lexia* (linguagem). (Associação Nacional de Dislexia - AND)

De forma mais geral, algumas das dificuldades apresentadas pelo indivíduo que possui dislexia são: trocas, acréscimos e omissões de letras; leitura lenta e desconfiada; equívocos na interpretação; escrita desalinhada, com repetição de letras, sílabas ou palavras. Na leitura, comumente, citamos os seguintes impasses:

Desordem entre letras com distinções leves de grafia: a-o, c-o, e-c, f-t, h-n, i-j, m-n, v-u, etc.
Desordem entre letras com grafia semelhante: b-d, b-p, b-q, d-b, d-p, d-q, n-u, w-m, a-e.

Trocas parciais ou total de sílabas ou palavras: me-em, sol-los, som-mos, sal-las, pal-pla.
Substituição de palavras por outras mais ou menos parecidas ou a criação de palavras, entretanto, com significados diferentes: soltou/salvou, era/ficava.
Contaminação de erros.
Reduplicação de sílabas, palavras ou frases.
Transpor de uma linha, recuar para a linha anterior e perder a linha ao ler.
Alta fixação do olho em uma linha em questão.
Soletração imperfeita: reconhece letras afastadas uma da outra, porém, sem dispor a palavra como um todo, ou então, lê a palavra sílaba por sílaba, ou um texto, palavra por palavra.
Caligrafia ilegível.
Dificuldade de compreensão

(Iris Giane Soares Lima. A dislexia e o contexto escolar. 2012. p. 9 - adaptado)

Ainda quando estamos falando de um transtorno específico de aprendizagem, as dificuldades cognitivas são incitadas por diferentes fatores, inclusive visuais. Aspectos gráficos em um livro complicam ou favorecem a leitura dessa população, pois estão diretamente relacionados com a transcrição de desenho (letra) para fonética (palavra). Um texto escrito todo em negrito e com pouco espaçamento entre palavras e linhas, dificulta o reconhecimento de cada palavra em uma frase.

Imagem 1 - Simulação de efeitos cognitivos-visuais na dislexia.

EFEITO WASH-OUT

of design, font, type size, contrast and layout, are the focus. The colour of a font, such as light, regular, medium and bold create a certain contrast with the background. The challenge is to find the right contrast (character colour and paper colour) that complements the characters. This can be accomplished with the right weight of a typeface in combination with the right colour paper, avoiding the washout-effect.

EFEITO RIO

preferences regarding all readers, dyslexics in particular, centred can be used for headings or titles. Aligned right and justified causes problems, aligned right causes confusion with flowing to the next line. Justified text creates non-consistency of word spacing, and this can lead to the river-effect distortion. Very important is the strong advice against hyphenation, the words split and there fore causes difficulty in comprehension. As an overall remark I'd like to emphasise not to provide a 'learning-how-to-read' visual, but to focus on clarity, consistency and space, used in its

EFEITO REDEMOINHO

Read Regular is created without copying or mirroring shapes. Therefore the frequency of repeated shapes in a text is decreased. This results in a minimum chance of visual distortions (swirl-effect). The aim is to create interesting typography that will maintain the readers' interest and will prevent them from getting bored or frustrated. Diversity in text knows many variations. We must understand the fact that typography for a novel is different from a magazine or a publication for education. Even so a novel has the potential to be clear and interesting. This can be achieved in any level of creativity, thinking on type size, leading, the amount of words on a sentence and the character/paper combination.

Fonte: Read Regular. <http://www.readregular.com/english/dyslexia.html>

Em uma observação geral, levando em conta que os estudos e propostas científicas acerca da dislexia ainda são relativamente recentes, se torna muito mais claro analisar as dificuldades e buscar soluções em torno de crianças, uma vez que adultos diagnosticados usualmente apresentam estratégias autônomas e inconscientes de adaptação comunicacional no cotidiano. À vista desse cenário, é inegável que

Por demandar um diagnóstico e atribuições muito específicas, a família e o indivíduo geralmente sofrem um enorme desgaste psicológico e financeiro. Acreditamos que por falta de políticas educativas direcionadas para esta problemática, dificilmente alunos da rede pública que possuem esse transtorno são diagnosticados e diversas vezes a falta de informação sobre o transtorno faz com que a criança disléxica seja vista como preguiçosa e, conseqüentemente, tratada como incapaz. Tal pré-julgamento pode contribuir para o alto índice de reprovação e de evasão desses sujeitos. (Assunção, 2018)

Logo, é preciso ter em conta que a dislexia é mais prejudicial para as classes menos favorecidas, considerando os requisitos financeiros do acompanhamento multidisciplinar do diagnóstico e das atribuições. Isso não significa que o indivíduo adquiriu a dislexia pelo contexto sócio-cultural, ou se quer é uma consequência de um

elemento educacional (Assunção, 2018). Não é a falta de oportunidade de aprender ou um traumatismo pontual, mas sim um problema no processo cognitivo biológico.

Apesar das dificuldades, sendo estas reconhecidas e diagnosticadas, ou não, a pessoa com dislexia se instala na sociedade, e assim como qualquer outro cidadão, pode se tornar uma personalidade de destaque. A campanha “Eu posso!” (2012) na Semana da Dislexia, do Instituto ABCD, movimentou as mídias sociais com famosos brasileiros como a apresentadora Sabrina Sato, o músico Gilberto Gil e a atriz Malu Mader, vestindo a camisa da campanha e apoiando a adaptação do ensino em salas de aula. “O objetivo é mostrar que, apesar de todos os obstáculos, pessoas com dislexia são capazes de escrever histórias de sucesso, a exemplo de profissionais como o físico Albert Einstein, o empresário Steve Jobs, o cineasta Steven Spielberg, o comentarista Magic Johnson, o ator Will Smith, a cantora Cher, o produtor Walt Disney, entre outros”, diz o texto da campanha.

Diante das problemáticas do transtorno, se faz necessário pesquisar e incentivar as influências de cada área acerca do diagnóstico e das vias de inclusão para o indivíduo com dislexia. Um dos grandes problemas que favorece essa realidade, é a falta de preparo a respeito de transtornos e deficiências para os profissionais da educação, por exemplo:

Há situações importantes em que o professor deve renovar sua prática pedagógica, principalmente nas situações onde a dificuldade de aprender e entender persiste. A ausência de formação do professor impossibilita a identificação de problemas intelectuais. Com a falta de conhecimento existe a grande probabilidade de o professor culpar o aluno pelo insucesso assim, o professor não pesquisa e nem procura estudar e utilizar outros métodos para que a criança aprenda e entenda o conteúdo da melhor forma entendendo e respeitando a sua individualidade. (Lima, 2012, p. 14).

De modo algum esse profissional é culpado pelas complicações que o indivíduo vem a enfrentar, mas seu entendimento e formação, quando estendida a esses âmbitos, garante o direito de aprendizagem de todas as crianças.

No mesmo sentido, o designer, enquanto articulador de signos visuais que produzem uma mensagem, gerador de sistemas visuais que viabilizam a informação ao indivíduo, pode e deve pensar em soluções visuais, seja um produto ou uma ferramenta projetual, que incluam todos os receptores e seus possíveis aspectos físicos, psicológicos e sociais, no plano comunicacional.

3 DESIGN INCLUSIVO

O design é uma esfera de pesquisa e manifestação, originada da ação e da prática, que busca em sua ação projetual criar soluções, sejam materiais ou informacionais, com o foco apontado ao receptor/usuário. Para Lucy Niemeyer (2003) “[...] Nas primeiras décadas do século XX, o princípio do design era o funcionalismo [...]” e sua consideração projetual era um usuário-padrão. “[...] Após a 2ª Guerra Mundial e com a consolidação da ergonomia, a atenção se volta à adequação do produto ao usuário”. Neste cenário, e até o momento atual, o usuário (público-alvo do produto ou do projeto) se estende além daquele personagem padrão, acompanhando as crescentes preocupações com a acessibilidade e inclusão de grupos em todos os campos, e instalando a necessidade de ampliação dos parâmetros projetuais.

Diante de toda a discussão acerca do design inclusivo, considerando a pluralidade de quadros e grupos que o tema compreende, a definição para esse pode ser dada como: o dever de gerar produtos e comunicações que sejam utilizáveis pela maior gama possível de usuários, em diferentes contextos, sem que sejam sempre necessárias adaptações específicas. Utiliza-se os termos “design for all” ou “design universal” como sinônimos para o design inclusivo, mas, para muitos, essa universalidade em um projeto é vista como utópica, (Carvalho *et al.*, 2019) enquanto o termo “inclusivo” comunica sobre potenciais usuários, e se adequa em projetos que alcançam algum grau de inclusão. “[...] Vale ressaltar que ainda nesta abordagem o foco não está na idade ou na deficiência, mas na inclusão em um âmbito social e orientada a diversidade, por meio de produtos e serviços que acomodam toda a população sem estigmas.” (Carvalho *et al.*, 2019)

Os princípios do design inclusivo têm recebido destaque em outras áreas que envolvem o ato de projetar para o outro, encaminhando à mudança de não fazer somente um produto que cumpre uma maioria ou os exclusivos às deficiências, - mesmo que esses tenham sua competência e relevância, esse projeto não invade a área da acessibilidade em si - mas solucionar de forma que envolva pessoas de diferentes características, em um efeito agregado, ao mesmo tempo.

No design inclusivo, o designer nunca faz uma projeção relacionada a si mesmo, “[...] não pensando numa projecção de si próprio “o que é bom para mim é bom para todos”, mas ao contrário por dever ter em conta a diversidade, pois todos somos diferentes; Ter a noção da dimensão temporal - somos jovens hoje mas

seremos idosos amanhã. Ter a noção da dimensão social - ninguém permanece isolado, dependemos uns dos outros, nos primeiros anos de vida e nos últimos.[...]" (Silva *et al.*, 2010). O usuário agora é entendido como um indivíduo que tem necessidades que mudam ao longo do tempo, e busca uma vida mais longa e de qualidade, "[...] O design deve ajudar as pessoas e as comunidades a prepararem-se para o futuro, assim como deve contribuir para melhorar a qualidade de vida no presente. [...]" (Silva *et al.*, 2010).

Dessa forma, busca-se um designer que investigue uma série de soluções enquanto considera a diversidade de cenários, incluindo os de limitações físicas, intelectuais e perceptuais, e não esteja tendente a recorrer a projetos exclusivos e designers especializados. Aqui não cabe mais idealizar com base em uma figura padrão conforme atributos físicos, culturais, sociais etc. Então,

[...] é na evolução do próprio conceito de design que abrange hoje em dia áreas específicas de trabalho, que surge o design inclusivo, directamente ligado às questões de acessibilidade, de conforto e de usabilidade; visa acima de tudo a criação de objectos, de interfaces e de ambientes acessíveis, usáveis para todos nós e confortáveis. (Machado, 2006)

São usados os termos "acessibilidade" e "usabilidade" como palavras-chave do design inclusivo, e se referem a um conjunto de necessidades projetuais que precisam ser satisfeitas na concepção final do produto, da forma mais abundante possível. O termo "produtos", não diz somente sobre instrumentos do cotidiano, mas também se refere a todo o universo comunicacional, os meios que viabilizam a informação.

A intenção, é que as concepções do design inclusivo prevaleça nos paradigmas, para que todas as pessoas, de toda idade, sexo, nível cultural ou capacidade, possam ser atuantes na construção e na dinâmica da sociedade, e tenham a capacidade de compreender e utilizar dos ambientes de forma autônoma. A instituição Inclusive Design Research Centre (IDRC) define "Sem a suposição de que os sistemas fazem escolhas pelo usuário - O design inclusivo reconhece a importância da autodeterminação e autoconhecimento do usuário." (Tradução própria).

Nesse sentido, como protagonistas na comunicação visual, os profissionais do design gráfico têm o poder e a responsabilidade de influenciar a maneira como as mensagens e os objetivos dos projetos são percebidos e compreendidos pelos receptores. Ao considerar seu compromisso social, eles reconhecem que suas

escolhas estéticas e técnicas de design podem impactar diretamente na acessibilidade dos receptores à informação, e, se fizer sentido ao escopo do projeto em questão, no alcance da maior gama de usuários possível.

Logo, buscando criar produtos e comunicações que atendam à diversidade de usuários, incluindo aqueles com necessidades específicas, como a dislexia, são fundamentais as considerações sobre legibilidade e leiturabilidade na escolha e organização tipográfica, uma vez que essas são mediadas pela leitura e a escrita, os pilares da comunicação visual.

4 TIPOGRAFIA E DISLEXIA

A leitura é uma dinâmica essencial para viver em sociedade, é uma garantia de autonomia e acesso à informação e cultura. Ler e escrever são processos que dependem de diversos fatores como cognitivos, psicológicos, linguísticos, socioculturais e também estéticos, portanto, apenas o reconhecimento de letras isoladas e a atribuição de significados não são suficientes para ocorrer o processo da linguagem.

A compreensão do contexto e do conteúdo é inerente à leitura. É nessa condição que o contexto visual se manifesta como elemento decisivo para a emissão de uma informação textual, e identificamos a necessidade de pensar em soluções no projeto gráfico, que possibilitem o alcance da informação a uma gama cada vez maior de usuários.

Dado que os projetos em design gráfico são construídos, de modo geral, por uma circunstância, imagens e textos, os quais buscam revelar uma mensagem ou uma ideia, podemos definir a tipografia, dentro dessa caracterização, como

[...] o conjunto de práticas subjacentes à criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (a mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel, gravados em um documento digital) (Farias, 2001, p. 15-16).

Para além disso, a tipografia é uma ferramenta de condução do receptor durante a leitura, a qual manipula e estimula a percepção desse sistema comunicacional em questão, e incentiva o melhor entendimento da informação. Aqui,

destacamos termos como “legibilidade”, referente à nitidez dos caracteres separadamente, e “leitabilidade”, que indica se uma tipografia está cumprindo sua funcionalidade de leitura, enquanto oferece também um conforto visual, principalmente para textos longos. (Henriques *et al.*, 2019).

Na questão projetual, atualmente vemos as iniciativas de acessibilidade e inclusão ganhando espaços na sociedade, em especial no âmbito das pesquisas aplicáveis à educação, em busca da participação legítima das pessoas com necessidades específicas. No Brasil, por exemplo, a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Brasil, 2015)⁴ apresenta disposições que vão desde a integração no trabalho, até o acesso à saúde e lazer em geral. Sendo assim, ao dedicar-se o ato projetual com compromisso aos princípios do design inclusivo, uma série de novas necessidades e requisitos são firmadas, como a leitabilidade ou não da escolha tipográfica do projeto por parte dos indivíduos com dislexia.

Tendo em conta todo o contexto apresentado, o atual estudo se firma na busca de entender e elaborar a escolha tipográfica mais satisfatória, dentro do ato projetual gráfico, referente às necessidades específicas das pessoas com dislexia. Nessa esfera, são diversos os aspectos gráficos que demandam atenção, como a clareza e a sintetização do conteúdo que está sendo informado: não utilizar parágrafos extensos com excesso de informações, recorrer à imagens que substituem frases por tenderem a ajudar na compreensão (sem sobrecarregar visualmente o plano), atentar-se ao contraste entre fundo/texto, visando evitar fundos com padrões ou imagens, entre outros atributos estéticos.

⁴ Art. 1º É instituída a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania. Art. 2º Considera-se pessoa com deficiência aquela que tem impedimento de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, o qual, em interação com uma ou mais barreiras, pode obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdade de condições com as demais pessoas. (Lei nº 13.146, 2015)

Imagem 3 - Poster de indicações visuais em projetos para a dislexia.



Fonte: GOV.UK Design System / Tradução própria

Na questão diagramática, o espaçamento entre linhas facilita a leitura, mas justificar o texto à direita causa espaçamento variável entre as palavras, ótica muito difícil para casos disléxicos. Texto em colunas favorece a captação do conteúdo e indica-se o uso de 70-80 caracteres máximos na largura, pois agrega dinamismo na página em oposição a linhas extensas e que se repetem de cima a baixo, além da preferência por listas, tabelas e tópicos, ao invés de texto corrido, quando possível.

Imagem 4 - Comparativo entre parágrafo justificado e parágrafo não justificado.



Fonte: PERES, S, em .horcel.

Enquanto isso, a tipografia desempenha o papel central na legibilidade de uma mensagem para um indivíduo com dislexia, pois espera-se que ela cumpra sua funcionalidade de leitura, a par das dificuldades cognitivas. Os estudos mostram que as disposições técnicas que o designer manuseia, como tamanho da fonte e suas variações, os quais recomendam no mínimo 12pt⁵ em qualquer tipo de texto, e não utilizar letras maiúsculas ou sublinhadas para enfatizar uma informação (PERES, S., 2020), influenciam na legibilidade, porém não no mesmo impacto que a anatomia das letras, a propriedade principal a se considerar no momento da escolha tipográfica.

Apesar do entendimento sobre todas as disposições técnicas, e estudos que verificam a coerência dessas escolhas na acessibilidade para a dislexia, ainda não existem normas concretas, e pautadas cientificamente, a serem seguidas para garantir com plenitude a legibilidade de um texto para pessoas com qualquer nível de dislexia. “Um fato a ser observado é que a maioria das recomendações sobre os tipos de letras mais adequados para o disléxico é feita por associações de indivíduos com dislexia e não por pesquisas em design [...]” (Henriques *et al.*, 2019).

O estudo “Percepção Visual na Dislexia: Avaliação de Tipografias com o Uso de Eye Tracker” foi uma pesquisa realizada com crianças do município de Bauru, em parceria entre a USP e a UNESP, entre 2014 e 2016. O público foi selecionado pelo Grupo de Pesquisa GREPEL (USP), com testes e procedimentos desenvolvidos pelo Grupo de Pesquisa em Design Gráfico Inclusivo “Visão, Audição e Linguagens”, no laboratório LÍVIA (estes últimos da UNESP), utilizando um aparelho que monitora e analisa o movimento dos olhos, o eye tracker.

Na pesquisa, participaram 20 crianças, com faixa etária entre 8 a 15 anos, divididas em dois grupos: Grupo Experimental, composto por 10 crianças com dislexia, e Grupo Controle formado por 10 crianças sem queixa de aprendizagem (os participantes desse grupo foram pareados com os indivíduos diagnosticados em relação ao sexo, idade e escolaridade).

⁵ Ponto (pt): unidade de medida na tipografia (1pt = 0,376mm).

Imagem 5 - Testes com o equipamento Eye Tracker.



Fonte: 8º Congresso de Extensão Universitária da UNESP, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/f8878080-c0ea-4d91-8a10-1089fb558b8f>

Nos testes, foi observada a grande diferença entre o tempo de leitura de criança disléxica para uma que não possui essa dificuldade. Enquanto a primeira demorou 5 minutos para ler o texto sugerido, a segunda levou menos de 1 minuto.

Os principais dados foram quanto às dificuldades de leitura com tipografias selecionadas: o Grupo Controle apresentou tempo de leitura semelhante para os quatro tipos de fonte apresentados, já para os participantes com dislexia, a fonte Sarakanda (específica para as dificuldades da dislexia) foi a que proporcionou melhor fluência de leitura, e a fonte Myriad Pro Condensed foi a relatada pelos participantes como sendo mais difícil, evidenciando a interferência da anatomia no fluxo de leitura.

Imagem 6 - Comparativo das duas fontes.

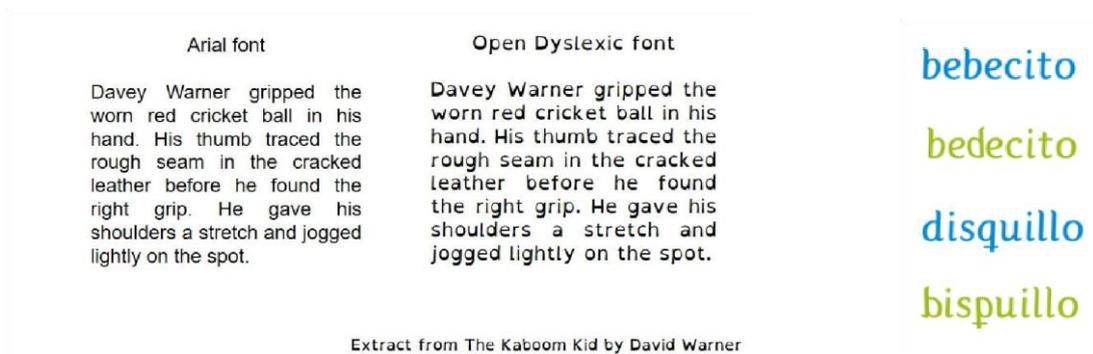


Fonte: Autoral.

Com relação às fontes projetadas para a leitura de indivíduos com dislexia, não existe uma classificada como a efetiva, posto que, as que temos informação hoje, são fontes desenvolvidas por pesquisadores para testes e finalidades específicas

(Henriques *et al.*, 2019), como a alfabetização de uma criança com um grau alto de dificuldade de leitura, e que consideram em sua construção anatômica os obstáculos visuais descritos até o ano de elaboração de cada tipografia. Por essa circunstância que algumas fontes específicas para pessoas com dislexia que conhecemos hoje, não são comprovadas eficientes em sua finalidade, dado que foram concebidas antes dos estudos com eye tracker, por exemplo.

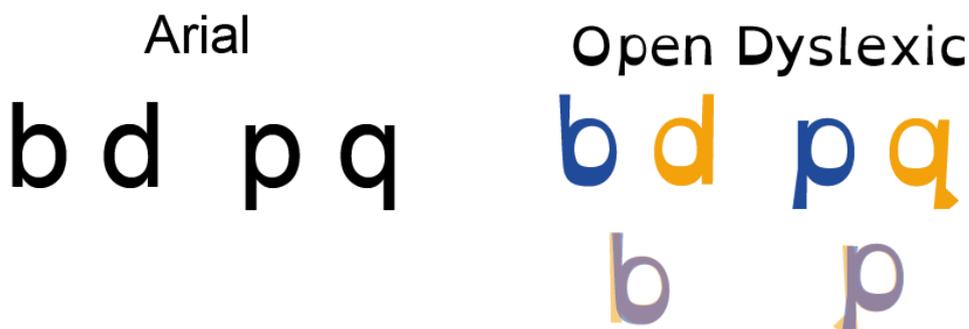
Imagem 7 - Exemplos fontes específicas para a dislexia.



Fonte: Open Dyslexic e Sarakanda

De modo geral, as fontes projetadas sobretudo para as dificuldades da dislexia, e as fontes usuais, que são recomendadas pelas associações para esse tipo de acessibilidade, apesar de apresentarem diferentes propriedades anatômicas, se aproximam por uma característica em comum: a diferenciação de caracteres com formas semelhantes. Por exemplo, a forma da letra “b” não é uma imagem de espelho da letra “d”, assim como a letra “p” e a letra “q”. Essa propriedade se relaciona diretamente com a ocorrência de troca de letras na leitura, além de incentivar o reforço da fonética particular de cada letra nas sílabas, sem trocá-las.

Imagem 8 - Comparativo dos caracteres das fontes Arial e Open Dyslexic.



Fonte: Autoral

No ato projetual do design gráfico, quando intencionado o alcance de um maior conjunto de usuários, ou a integração da acessibilidade à uma especificidade física ou cognitiva, ter sensibilidade e prudência na escolha tipográfica se torna inerente no papel de comunicador visual. É fato que a ausência de organizações de design e tipógrafos, na acessibilidade da leitura, contribui para a carência de uma definição normativa de uma fonte para a dislexia, “[...] Os estudos sobre o déficit visual em indivíduos com dislexia são menos abordados na literatura quando comparados aos estudos do déficit fonológico, e precisam ser mais bem compreendidos. “ (Henriques, *et al.*, 2019).

Dessa forma, iniciativas projetuais no desenvolvimento de fontes acessíveis, devem ser incentivadas e divulgadas quanto à sua existência e funcionalidade, para designers tomarem consciência da relevância de suas escolhas tipográficas no acesso pleno à leitura, por parte de uma grande porcentagem de usuários que sua comunicação alcança.

5 MEMORIAL DESCRITIVO DA PROPOSTA: DYSLEX SANS

Ao estabelecer a acessibilidade como a área de execução prática do projeto, e decidir dispor esta iniciativa nas barreiras da dislexia, a qual foi optada por um ponto de proximidade pessoal em semelhança entre os autores - nossas mães são profissionais na área da educação especial, intencionamos levantar uma alternativa de recurso para designers recorrerem em seus projetos, quando visarem incluir usuários com dislexia no seu público, ao mesmo tempo em que conscientiza sobre as responsabilidades sociais que se instauram como profissionais de design e manipuladores da comunicação visual.

Para isso, utilizamos como instrumento a área do design que mais foi do nosso interesse no decorrer do curso, e que sempre exploramos nas nossas produções em conjunto, a qual se relaciona diretamente com as dificuldades da população com dislexia: a tipografia.

Buscamos disponibilizar uma fonte de uso comercial e pessoal, que seu aspecto físico se ajusta às necessidades cognitivas-visuais dos indivíduos com dislexia, e que alcança harmonia visual com os projetos comerciais e acadêmicos, sem ter uma percepção estética incômoda em relação às fontes habituais, como a

Arial.

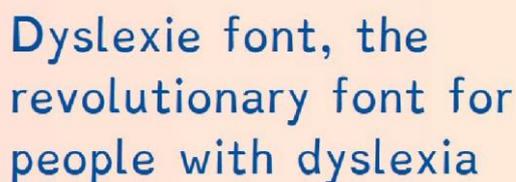
5.1 METODOLOGIAS DE PESQUISA ATIVA

A apuração de informações e casos que formariam a base teórica para o desenvolvimento da proposta, após a etapa de pesquisa e inserção temática, encontra-se inicialmente e, em sua maioria, no parecer sobre o transtorno, visando o domínio dos autores sobre, para garantir coerência e sensibilidade ao comprometer-se com a acessibilidade nessa área.

No decorrer desta etapa, muitas vezes nos deparamos com os termos “legibilidade”, “leitabilidade” e “textual”, o que logicamente nos encaminhou para os estudos de visualidades e principalmente tipografias. A maior parte dos recursos de pesquisas que usamos para esse segmento, apontavam para as dificuldades na alfabetização de crianças com dislexia, e discussões acerca do diagnóstico infantil, e frequentemente citavam pesquisas científicas com o uso de Eye Tracker, por exemplo, para argumentar sobre os impasses na leitura.

Com esse fluxo de pesquisa, descobrimos as tipografias existentes projetadas para pessoas com dislexia que eram usadas nos testes comentados anteriormente, e partimos então para uma pesquisa de similares do nosso projeto. Alguns indivíduos com dislexia relatam que o uso dessas fontes facilita sua leitura e escrita, porém não existem regras, tampouco uma fonte normativa para o transtorno. A preferência ou não para essas fontes é subjetiva, e o aprofundamento científico em pesquisas desse meio, além do incentivo a projetos que buscam acessibilidade tipográfica, se faz fundamental hoje e a longo prazo.

Imagem 9 - Similares: Dyslexie Font.

A sample of the Dyslexie font, showing the text "Dyslexie font, the revolutionary font for people with dyslexia" in a blue, sans-serif typeface with wide letter spacing and a slightly irregular, friendly appearance.

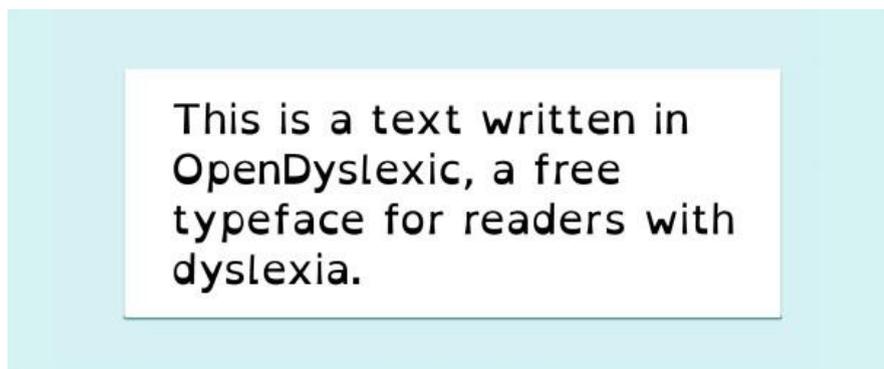
Fonte: dyslexiefont.com

Imagem 10 - Similares: Sylexiad.

A sample of the Sylexiad font, showing four variations: "Sylexiad Serif Spaced Thin", "Sylexiad Serif Spaced Thin-Italic", "Sylexiad Serif Spaced Thin-Bold", and "Sylexiad Serif Spaced Thin-Bold Italic". The font is a serif typeface with wide letter spacing.

Fonte: sylexiad.com

Imagem 11 - Similares: OpenDyslexic.



Fonte: opendyslexic.org

OpenDyslexic é a fonte projetada para pessoas com dislexia, mais conhecida no mundo todo, criada por Abelardo González. Destacamos aqui sobre a falta de sua validação funcional, sendo o objeto de estudos sobre acessibilidade tipográfica mais usado. Suas adaptações visuais são explícitas, o que agrega uma percepção de estranheza em comparação com as fontes habituais. Por seu aspecto visual incomum, normalmente designers não a escolheriam para uso em projetos usuais, e seu emprego se limita muito em projetos específicos para a dislexia, não um que também compreenda essas pessoas em todo seu público-alvo, uma propriedade que não queríamos na nossa proposta.

Imagem 12 - Similares: Sarakanda.



Fonte: educamais.com

Projetada pelo designer paraguaio Alejandro Valdez, Sarakanda é interpretada por nós como a mais ergonômica dentro de sua proposta, e foi essencial para o nosso ensaio tipográfico. Seu ponto em destaque, é a diferenciação de caracteres similares pela adaptação do bojo da letra - espaço vazio na “barriga” do “b”, por exemplo, além do uso de serifas para evitar o espelhamento.

No que diz respeito às fontes comuns, as pesquisas e os relatos de pessoas com dislexia indicam o uso mais favorável de algumas, para essa leitura. Comic Sans, em uma ironia dada pelo alto índice de críticas devido à sua falta de senso estético, é uma das mais amigáveis para a leitura de um texto para essas pessoas. Helvetica, Arial e Verdana também são sugeridas como favoráveis, em relação às outras fontes que são usadas diariamente.

Imagem 13 - Comic Sans.

The Quick Brown
Fox Jumps Over
The Lazy Dog. **g**
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789 [] () { } / \ < > ?

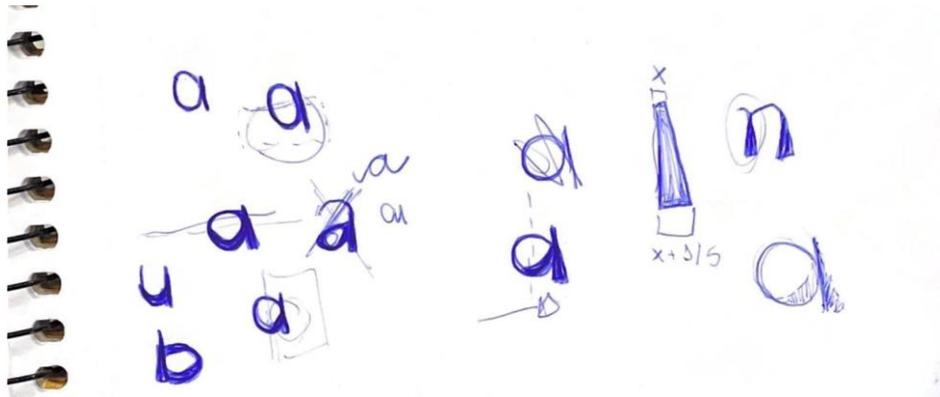
Fonte: Autorial.

Na Comic Sans, seu benefício é caracterizado pela sua propriedade visual nas letras, da caligrafia que temos mais contato durante a alfabetização. O reconhecimento das formas e associações com os fonemas é mais intuitivo.

5.2 ENSAIO TIPOGRÁFICO

A partir das discussões iniciais referentes à tipografia, fizemos uma definição introdutória dos aspectos visuais que compreenderam a proposta, os quais no decorrer da construção, foram se concretizando ou sendo descartados.

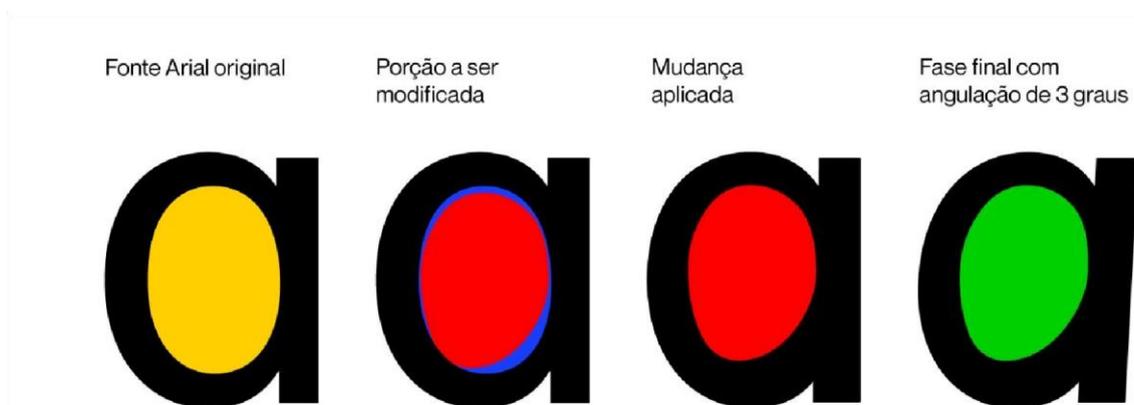
Imagem 14 - Rascunhos iniciais.



Inicialmente buscamos definir a forma mais coerente visualmente para uma das principais especificações da fonte: peso de traço maior na parte inferior da letra. Nos rascunhos, percebemos que o peso distribuído para a parte inferior inteira atrapalha a estética agradável da fonte em um texto, como é o caso da OpenDyslexic, portanto, fixamos esse aumento na parte inferior/direita. Esse aspecto dentro de um texto corrido, faz o cérebro ver “linhas” mais definidas e, sua posição pendida para a direita, conduz o olho ao sentido de leitura mais fluidamente, sem haver o pulo de linhas ou palavras em um parágrafo

Já partindo para o desenho dos vetores no computador, usamos a fonte Arial como base para as nossas alterações. Em primeiro lugar, substituímos a letra “a” padrão da fonte Arial, para se distanciar parcialmente de uma fonte “digital”, se aproximando mais com a caligrafia.

Imagem 15 - Alteração no peso da base da letra “a”.



Aumentando essa porção no traçado, consequentemente o bojo das letras

foram modificados. Essa modificação, nas letras com “b” e “p” que são derivadas uma da outra, evita a propriedade de espelhamento/rotação.

Imagem 16 - Espelhamento dos caracteres.

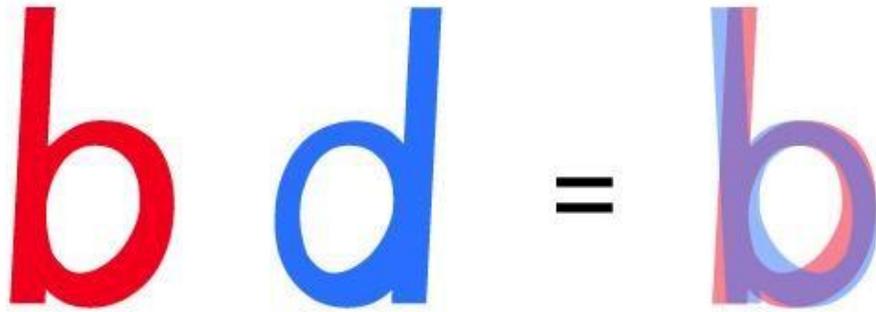


Imagem 17 - Primeiras versões com o peso inferior.



Imagem 18 - Aumento do peso em caracteres para evitar simetria.

Exemplo de assimetria aplicada na letra "o"



Imagem 19 - Primeiras palavras com os vetores.

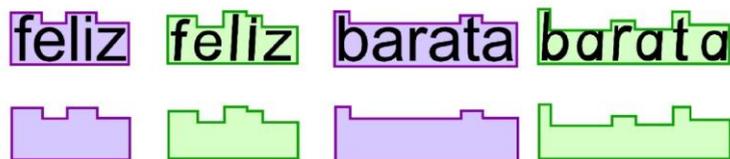
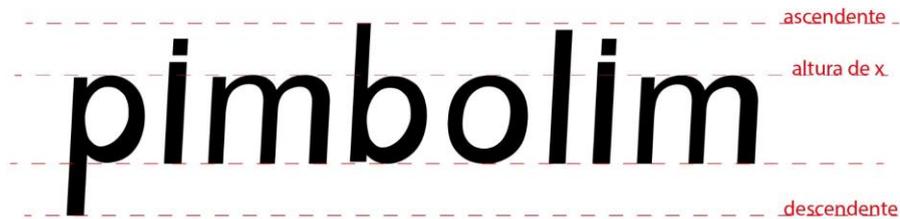
Testes iniciais de espaçamento exploração de formas, ainda na fase de criação de vetores.



Buscando desviar-se de caracteres que fossem simétricos em sua forma, e a adição do peso inferior em caracteres sem bojo, aumentamos as medidas de alguns traços em $\frac{1}{5}$ do traço original na Arial. Essa foi a proporção que padronizou a densidade máxima do traço dentro de uma forma.

A variação de $\frac{1}{5}$ no traçado, também foi adicionada às alturas ascendentes e descendentes das letras, para se alongarem em relação à altura de x da tipografia, e a modulação final das palavras, ficar mais dispersa e menos geométrica.

Imagem 20 - Mudanças na modulação das palavras.



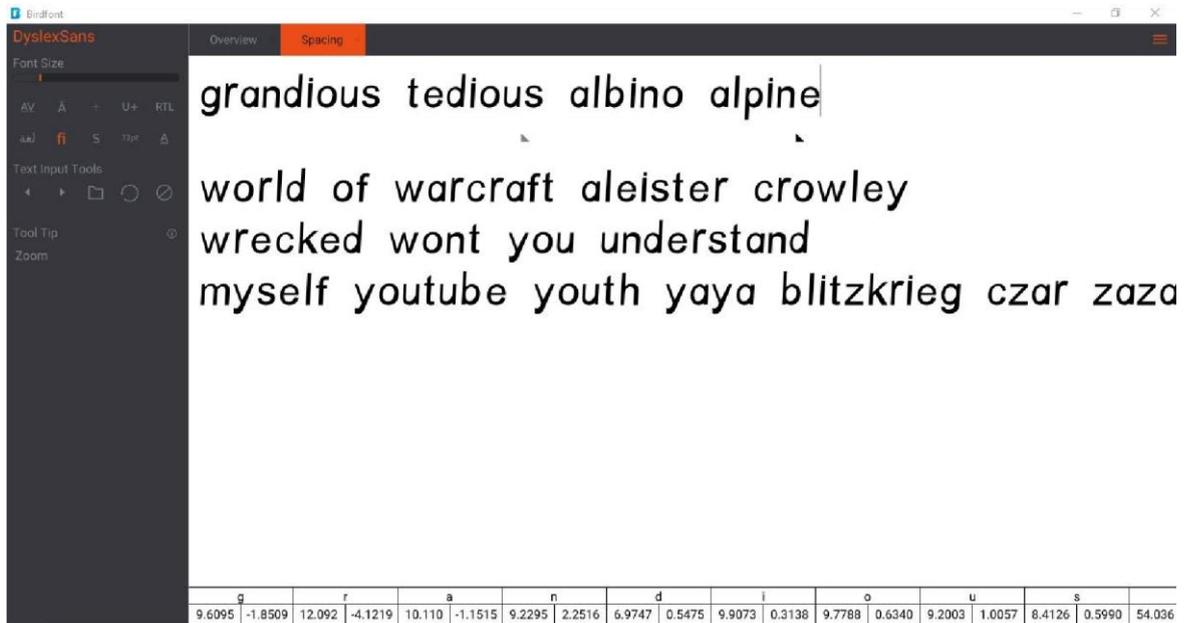
A realidade está errada, os sonhos são reais.

A realidade está errada, os sonhos são reais.

Depois do refinamento dos vetores, a última atribuição foi incluir uma inclinação de 3° graus para a direita em todos os caracteres, para que em uma frase e principalmente nos textos corridos, o fluxo no sentido de leitura seja mais fluído.

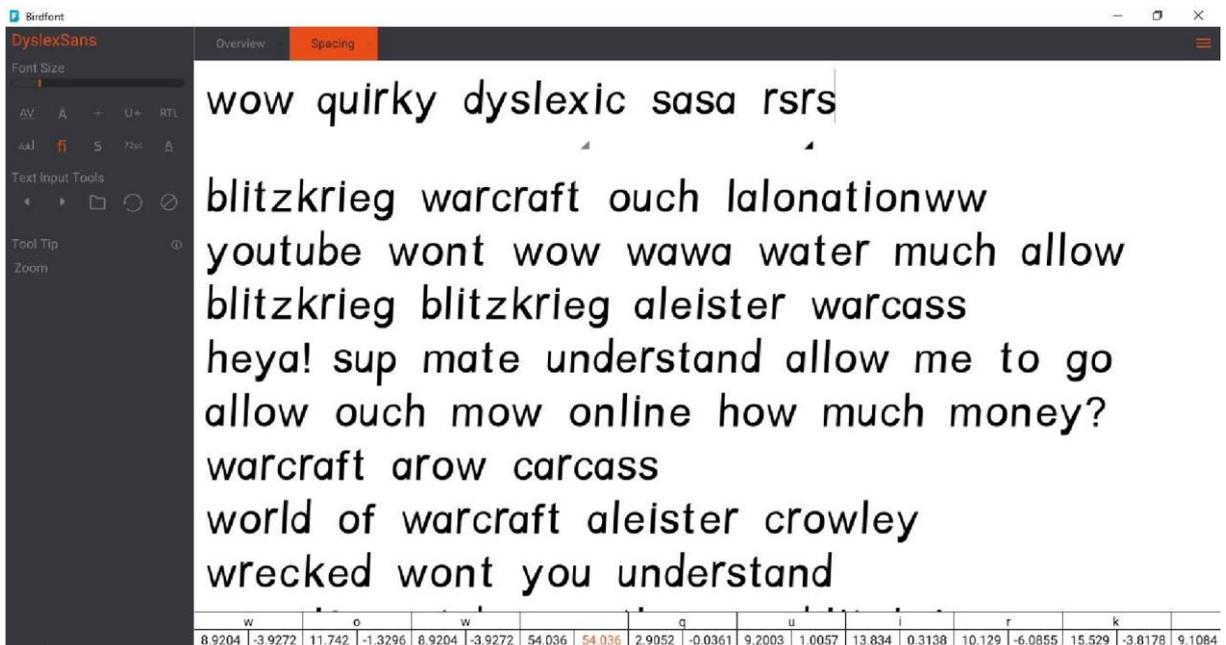
O processo de transformação dos vetores dos tipos em um arquivo de fonte digital foi feito através do software Birdfont. Após diversas tentativas em outros programas, como o fontforge, a escolha foi o Birdfont por ser uma opção extremamente completa e mais instável em relação ao fontforge, que possui diversos problemas de programação.

Imagem 21 - Primeira versão de kerning, ainda com muitas inconsistências.



Este processo foi um dos mais árduos devido à complexidade e falta de experiência com os aspectos de criação tipográfica, como espaçamento individual dos tipos e o kerning - espaçamento entre pares de caracteres específicos.

Imagem 21 - Kerning final.



Optamos por um espaçamento entre palavras mais extenso que o habitual, para haver blocagem e evitar que o olho pule ou junte elas.

A fonte instalável foi importada em 3 formatos: Truetype, Opentype e HTML, visando assim, a aplicabilidade das fontes com maior abrangência possível de operações. Também decidimos tornar os vetores (em formato SVG) públicos, deixando o projeto aberto à interação do público, acessível a todos que desejam utilizar como base para outras possíveis criações.

Imagem 22 - Instalação da fonte em formato Truetype.



5.3 DYSLEX SANS

Essa é uma proposta de fonte para uso comercial e pessoal nos projetos de design, que atende às necessidades específicas de leitura de pessoas com dislexia, e torna a informação e a mensagem acessível para essa porção de usuários, sem a exigência de uma projeção específica para esse transtorno, mas sim inclusiva.

Imagem 23 - Alfabeto Dyslex Sans.



Imagem 24 - Comparativo entre textos.

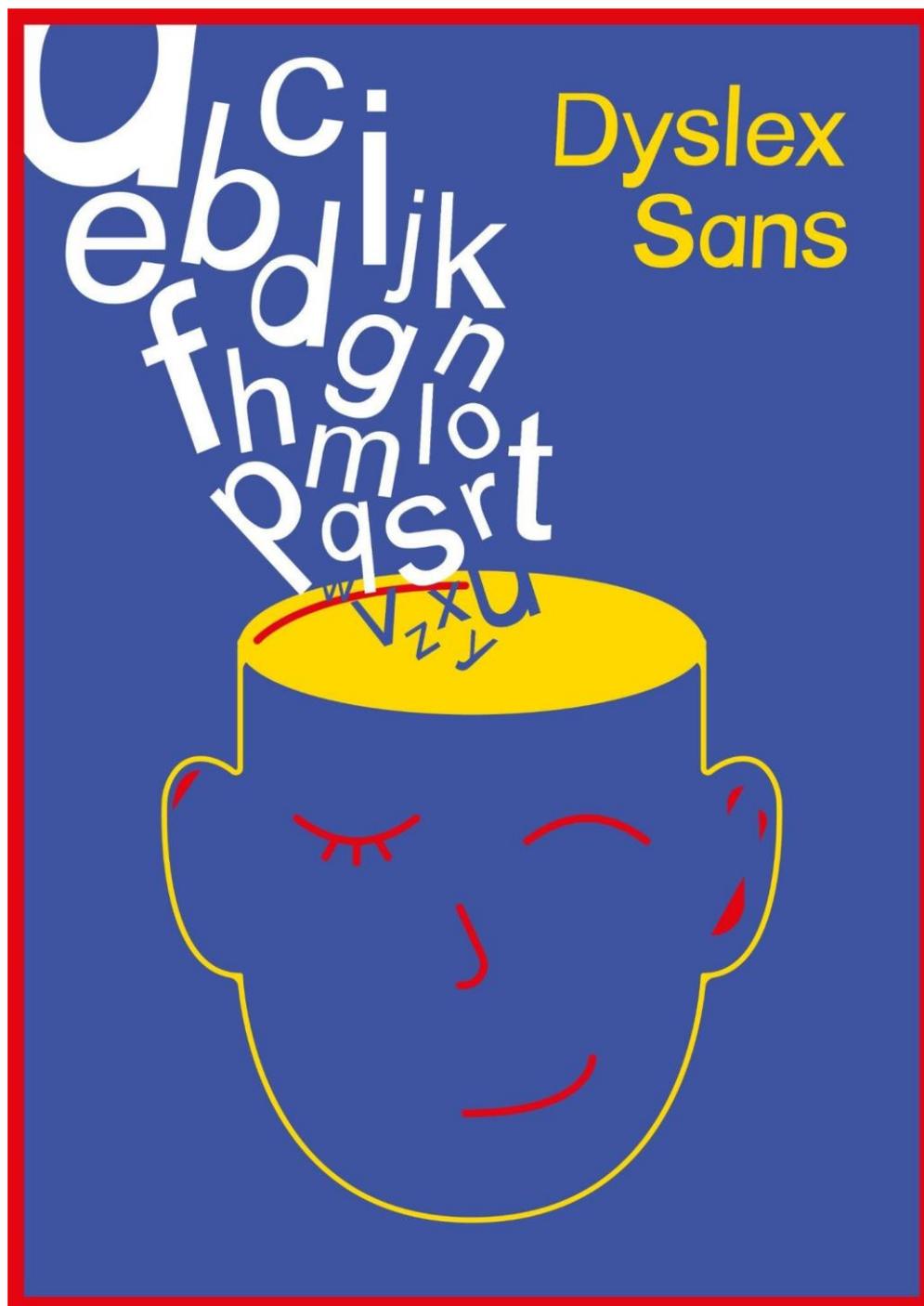
Myriad Pro

A intenção, é que as concepções do design inclusivo prevaleça nos paradigmas, para que todas as pessoas, de toda idade, sexo, nível cultural ou capacidade, possam ser atuantes na construção e na dinâmica da sociedade, e tenham a capacidade de compreender e utilizar dos ambientes de forma autônoma.

Dyslex Sans

A intenção, é que as concepções do design inclusivo prevaleça nos paradigmas, para que todas as pessoas, de toda idade, sexo, nível cultural ou capacidade, possam ser atuantes na construção e na dinâmica da sociedade, e tenham a capacidade de compreender e utilizar dos ambientes de forma autônoma.

Imagem 25 - Pôster Dyslex Sans.



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em conta a ausência de uma fonte normativa para a leitura de pessoas com dislexia, e a indefinição quanto à validação ou não de alternativas anatômicas nos caracteres, projetos que levantam a proposta de um recurso acessível, são cruciais para uma condução positiva na busca da tipografia mais adequada para a

leitura neste transtorno.

Posto isso, Dyslex Sans é uma peça nessa construção universal e, além de investigar especificações de forma nos caracteres, e conectar noções de diferentes projetos, contribuindo para a edificação da acessibilidade para pessoas com dislexia, também fomenta a conscientização dos designers, em especial os graduandos do curso de Design Gráfico UniFil, acerca de suas responsabilidades sociais com o usuários que seus projetos alcançam.

No andamento do projeto, experienciamos várias discussões interessantes sobre dislexia e tipografia entre nós, e com professores e profissionais da educação especial (nossas mães), onde nos esbarramos com informações que contrapunham algumas concepções prévias que tínhamos. Também nos surpreendemos positivamente com a singularidade de explorar a tipografia, uma experimentação que sempre esteve presente nos nossos trabalhos acadêmicos, e negativamente com a dimensão da construção tipográfica. Nos deparamos com processos e técnicas que ainda não conhecíamos, e que demandaram demasiadamente do tempo de produção, mas que nos engrandeceram enquanto profissionais.

Por fim, para que a Dyslex Sans ultrapasse seu condição de proposta e intenção de conscientização, e opere coerentemente e diretamente na leitura por pessoas com dislexia, tornando-se um projeto extra-acadêmico, é necessário o refinamento de alguns aspectos técnicos para desenvolvimento da família tipográfica, e o investimento em testes e provas com indivíduos com dislexia, sobretudo crianças, em parceria com áreas como a Fonoaudiologia, sobre a validação da sua funcionalidade de forma científica.

Este foi um projeto muito proveitoso e positivo de construir, devido às nossas semelhanças projetuais e nosso interesse em desenvolver discussões sobre os assuntos, além de termos desenvolvido muito nosso conhecimento sobre tipografia, o que será intensamente benéfico na nossa atuação profissional.

REFERÊNCIAS

American Psychiatric Association (APA). **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5**. Porto Alegre: Artmed, 2014. Disponível em: <https://www.institutopebioetica.com.br/documentos/manual-diagnostico-e-estatisticode-transtornos-mentais-dsm-5.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

Associação Brasileira de Dislexia (ABD). **O que é dislexia? – ABD**. Disponível em: <https://www.dislexia.org.br/o-que-e-dislexia/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

ASSUNÇÃO, Gabriele. Universidade Do Estado Da Bahia - UNEB. **A Dislexia E Os Desafios No Processo De Aprendizagem Da Língua Portuguesa**. Disponível em: <https://www.dislexia.org.br/wp-content/uploads/2018/09/ASSUN%C3%87%C3%83OGabrielle.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

BRINGHURST, Robert. **Elementos Do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2005 - 423 páginas

CARVALHO, Tália C. P. de; DOMICIANO, Cássia L. C.; MEDOLA, Fausto O.; LANDIM, Paula C. **Design universal, design inclusivo e design para todos: termos e usos na pesquisa brasileira**. Em: ANDRADE, Ana Beatriz P.; DOMICIANO, C. L. C.; LANDIM, Paula C.; ROSSI, Dorival C.; BARATA, Tomás Q. F.; SILVA, José Carlos P. (ed.). *Ensaio em design: investigação e ação*. Bauru: Canal 6 Editora, 2019. p. 142–163.

Classificação de Transtornos Mentais e de Comportamento da CID-10: Descrições Clínicas e Diretrizes Diagnósticas - Coord. Organiz. Mund. da Saúde; trad. Dorgival Caetano. - Porto Alegre: Artmed, 1993.

CUNHA, Wellin Karen de Amorim Macêdo; SILVA, Bruno Santana da. **Avaliação Da Arquitetura De Informação Para Configuração Dos Recursos De Acessibilidade No Android Para Dislexia**. *Projética, Londrina*, v. 14, n. 3 2023.

Dyslexia Font. Disponível em: <https://www.dyslexicbooks.com/dyslexia-font>
FARIAS, Priscila L. **Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2001.

GRÀFFICA. **Sarakanda: tipografía y dislexia**. Disponível em: <https://graffica.info/sarakanda-tipografia-y-dislexia/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

HENRIQUES, F. et al. **Percepção visual na dislexia: avaliação de tipografias com o uso de “eye tracker”** Em: ANDRADE, Ana Beatriz P.; DOMICIANO, C. L. C.; LANDIM, Paula C.; ROSSI, Dorival C.; BARATA, Tomás Q. F.; SILVA, José Carlos P. (ed.). *Ensaio em design: investigação e ação*. Bauru: Canal 6 Editora, 2019. p. 142–163.

HENRIQUES, F. U. et al. **Design Gráfico Inclusivo: tipografia a serviço do público disléxico**. 8º Congresso de Extensão Universitária da UNESP, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/f8878080-c0ea-4d91-8a10-1089fb558b8f>. Acesso em: 17 jun. 2025.

Inclusive Design Research Centre (IDRC). Disponível em: <https://idrc.ocadu.ca/about/philosophy/>
Instituto ABCD. Disponível em: <https://www.institutoabcd.org.br/>
LIMA, Iris Giane Soares. **A dislexia e o contexto escolar**. 2012.

MACHADO, Ana Margarida. **Introdução ao conceito de design inclusivo: Aplicações práticas em desenho urbano e equipamentos sociais/saúde.** Segurança Social Portuguesa, 2006. Disponível em: https://www.seg-social.pt/documents/10152/18931/Design_inclusivo/450a4d29-a0064518-a415-51f8edbf0b18/450a4d29-a006-4518-a415-51f8edbf0b18. Acesso em: 17 jun. 2025.

MASSI, Giselle. **A dislexia em questão.** São Paulo: Plexus Editora, 2007.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de Semiótica Aplicados ao Design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

PERES, S. .horcel - **Guia de Recomendações de Design Inclusivo para pessoas com TDAH, dislexia, discalculia e disortografia.** 2020. Disponível em: <https://horcel.wiki.br/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

Plau Ensino. Disponível em: <https://ensino.plau.design/>

Read Regular / Dyslexia. Disponível em: <http://www.readregular.com/english/dyslexia.html>

RODRIGUES, Cláudia Viviane Leandro; FRIZZO, Ana Cláudia Figueiredo. **Dislexia: dificuldades dos alunos com dislexia no processo de alfabetização.** Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. Disponível em: https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/download/43/1546/2798?inline=1. Acesso em: 17 jun. 2025.

SILVA, José Carlos Plácido da Silva; PASCHOARELLI, Luis Carlos; SILVA, Fernando Moreira. **Design Ergonômico - Estudos e Aplicações.** Bauru: FAAC - Universidade Estadual Paulista, 2010.

A HISTÓRIA DAS LETRAS: PROJETO DE ALFABETIZAÇÃO INFANTIL DE ELIZABETH DIAS E O DESIGN DE PERSONAGENS

Amanda Nunes Oliveira
Giovanna Braguim Garcia
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino

1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo expor a metodologia de alfabetização infantil desenvolvida pela professora Elizabeth Dias, com foco na contação de histórias atentando-se às necessidades individuais de cada criança, considerando o processo de desenvolvimento físico, cognitivo e emocional das mesmas.

Para o desenvolvimento, utilizamos a metodologia de pesquisa bibliográfica com base em livros e artigos científicos nas áreas de design gráfico e design de personagens infantis. Outra metodologia utilizada foi a pesquisa documental com base no material pedagógico produzido pela professora Elizabeth Dias para uso em sala de aula, essa produção se deu durante sua atuação como educadora, entre 1994 e 2019, na cidade de Londrina.

Neste contexto, a linguagem visual e o design de personagens vem contribuir para enriquecer este material didático e dar fundamentação para as escolhas feitas em sua composição, trazendo coerência com as narrativas.

Pretende-se apresentar peças piloto de um projeto gráfico a partir do redesign de cartazes da educadora, visando auxiliar professores na possibilidade de aplicarem esta técnica baseada em uma das histórias autorais da professora, ressaltando o cuidado com os alunos na fase da alfabetização e o respeito ao estilo de aprendizagem de cada um.

2 EDUCADORA ELIZABETH AP. NUNES DIAS E A PEDAGOGIA DE ALFABETIZAÇÃO

Ao longo de sua carreira como educadora, Elizabeth Ap. Nunes Dias, Graduada em Estudos Sociais em Umuarama/PR e pós-graduada em Alfabetização para Séries Iniciais, Educação Especial e Psicopedagogia Institucional, teve como foco a

de, em vez de agir em atos sobre os objetos, agir mentalmente sobre seu substituto ou imagem, que ela nomeia.” Dessa maneira, o processo de alfabetização infantil é mais eficaz ao utilizar de métodos lúdicos aos quais a criança se identifique, de forma que ela possa aprender fazendo alusões e construindo uma rede de significados.

Se, para Piaget, o conhecimento se produz a partir da ação do sujeito sobre o meio em que vive, só se constitui com a estruturação da experiência que lhe permite atribuir significação. A significação é o resultado da possibilidade de assimilação. Conhecer significa, pois, inserir o objeto num sistema de relações, a partir de ações executadas sobre esse objeto. (Cavicchia, 2010, p. 1)

A Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel, desenvolvida pelo psicólogo David Ausubel na década de 60, é uma das mais influentes e amplamente aceita teorias de aprendizagem. Segundo Ausubel (1978 apud Moreira, 2009, p. 65), “se tivesse que reduzir toda a psicologia educacional a um só princípio, diria o seguinte: o fator isolado mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já sabe. Verifique isso e ensine-o de acordo”. Da mesma forma, o projeto de alfabetização de Elizabeth Dias segue este fundamento: trazer à aprendizagem em sala de aula elementos conhecidos pelas crianças a fim de apresentar um novo conceito - o ler e escrever de forma significativa.

Produzindo um brinquedo que ancore-se de forma efetiva aos subsunçores existentes no cognitivo das crianças, favorece-se a participação ativa do sujeito na construção de seu conhecimento, tornando assim o processo de aprendizagem mais lúdico e, principalmente, mais significativo para as crianças. (COSTA JÚNIOR, 2023. p. 51 - 68)

A educadora encontrou nas histórias um caminho para que seus alunos se identificassem com o conteúdo que aprendiam na escola, contextualizando cada letra do alfabeto à personagens (Humanos, animais e as próprias letras “tendo vida”) presentes no cotidiano das crianças, sentimentos e narrativas de desafios e superação, além de possibilitar o atendimento às diferentes formas de aprendizagem. A seguir, apresentaremos com mais detalhes esse projeto de alfabetização de Elizabeth.

2.1 PROJETO DE ALFABETIZAÇÃO

Logo no início da carreira em sala de alfabetização, Elizabeth foi desafiada a atender os alunos conforme a diversidade do nível de domínio de conteúdo, de estilos de aprendizagem e, principalmente da dificuldade em parte dos alunos na memorização de grafemas/fonemas na leitura (letras/sons) e fonemas/grafemas na escrita, no que se refere às letras/sílabas e ainda, o desinteresse para o esforço, para a atenção e para a execução. Além disso, havia a necessidade de alfabetizar também alunos com necessidades especiais, como crianças com autismo, deficientes mentais, com déficit de atenção, transtorno opositor e desafiante etc. Diante desse desafio, Elizabeth foi experimentando misturar o método fônico com o método silábico, porém, para facilitar a aprendizagem dos símbolos (letras) e fonemas (sons) correspondentes, “deu vida” a cada letra com seu som, significando dentro de histórias e desenhos que pudessem levar a associar imagem/som, som/imagem.

Observando progresso, foi-se ampliando para a criação de histórias também para sílabas mais complexas, onde se verificava maior dificuldade de aprendizagem (memorização), pelo fato de não ser tão explícito os tipos de sons de sílabas contendo até mais de uma ou duas letras, como por exemplo, sílabas contendo: R-RR; S-SS; CH; LH; NH; QU; G; Ç; A; M; N; L intercalados e em final de sílabas; sons do X; PR; BR; PL; BL...

Assim, a partir das aplicações e observações dos resultados, a educadora desenvolveu um método próprio de alfabetização. Cada letra do alfabeto e suas junções (sílabas simples e sílabas mais complexas) ganhou uma história autoral a fim de facilitar esse processo de aprendizado das crianças, além de brincadeiras e músicas baseadas nas próprias narrativas que usam todo o corpo e sentidos visando memorização e aprendizagem. Dessa maneira, era possível a alfabetização de seus alunos de maneira significativa, inclusive atendendo alunos com necessidades especiais.

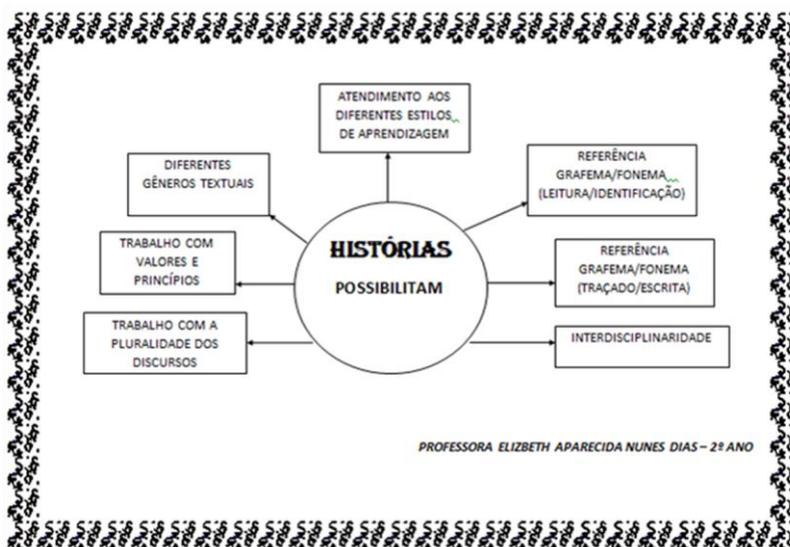
Outro desafio encontrado em sala foi a questão das tipologias de letras de script e cursiva. As histórias e brincadeiras então foram sendo adaptadas para atender a facilitação desse processo, chegando-se ao trabalho dos quatro tipos de letras em cada história (impressa maiúscula e minúscula e cursiva maiúscula e minúscula). Notou-se ser possível devido à forma lúdica e prazerosa. Percebeu-se também um vínculo afetivo entre professora/alunos e alunos/alunos, fundamental no processo da

aprendizagem.

Também foi observado como favorecimento à aprendizagem a questão dos temas trabalhados em cada história, levando à reflexão, à expressão de opiniões e a formação de conceitos.

A partir de cada história, também se desenvolveu atividades com diversidades de gêneros textuais, levando-os a lerem, interpretar, opinarem, pesquisarem, escreverem, enfim, visando proporcionar desde o início a função social da leitura e escrita. E ainda, proporcionou situações de desenho livre para cada aluno ao ouvirem as histórias, oportunizando a expressão artística, estimulando a imaginação e criatividade.

Figura 2 - Fluxograma “histórias possibilitam”



Fonte: Elizabeth Dias

Além das histórias narradas oralmente, utilizando desenhos feitos no quadro até chegar aos grafemas/fonemas, percebeu-se a necessidade de visualizar imagens correspondentes às histórias e símbolos visando estimular a memória até automatização e aprendizagem. Elizabeth então elaborou peças gráficas que ficavam anexadas nas paredes da sala. Também foram criados jogos, teatro com máscara, teatro de cenas, músicas e danças.

Para este projeto, foram selecionadas três histórias como exemplo para a compreensão do método.

A letra G

Uma das histórias de Elizabeth mais amadas pelos alunos é a da letra G. Como ensinar aos alunos e ajudá-los a memorizar a diferença entre GA - GO - GU e GE - GI?

Na narrativa, um GATO estava há muito tempo em um petshop, sempre sendo rejeitado por sua estranheza e velhice. Para se livrar logo do GATO, o dono do petshop pinta o bichano, que foi adotado por um menino. Ele notou aos poucos as estranhezas do GATO, após dar banho no animal, descobriu seu pelo grisalho e que havia sido enganado, mas decidiu manter o bichinho.

Mas um fato curioso começa a acontecer na casa: os ratos estavam sumindo! Observando seu GATO, o menino percebeu que o bichano, ao beber leite, fazia gargarejos com a letra A-O-U - matando os ratos de rir; E espirrava um jato de leite com as letras E-I, matando outros ratos afogados. Dessa forma, o personagem GATO, que havia sido rejeitado por sua velhice e “estranheza”, vira o herói da vizinhança exterminando os ratinhos de toda a rua.

Aquele gato velho, preguiçoso e gagá, acabou virando o gato herói. O gato herói daquela casa e também da rua daquela casa, pois, quem tinha ratos em casa, queria contratar o gato herói para solucionar o problema. Guto tinha muito orgulho e admiração por seu gato. (DIAS, Elizabeth Ap. Nunes. NÃO PUBLICADO)

Figura 3 - Cartaz Letra G



Fonte: Elizabeth Dias

Além dos fonemas, a própria ilustração do personagem ensina o traçado da letra G: maiúscula, minúscula, cursiva ou não.

Depois da contação da história, os alunos simulam ter um prato em cima de sua carteira e brincam de beber o leite e fazer o “gargarejo” (observar como faz o movimento da garganta e som) conforme professora cantarola uma musiquinha questionando como o gato fazia na história, ressaltando que o som do “G” com a vogal e /i não faz som de gargarejo.

Em outro momento dividia a turma em duas filas, os gatos e os ratos. Cada grupo de criança performava a história segundo seu personagem, seguindo a música cantada pela educadora:

“O gato engole o A?” “G-G-G-G-G... GAAAAA” - e o grupo representante dos ratos caía no chão de pernas para o ar de tanto gargalhar.

A letra A

Na narrativa da letra A, uma minhoquinha muito teimosa e comilona é a personagem principal. Antes de começar a história, Elizabeth ensina seus alunos sobre a anatomia da minhoca: não tem sistema auditivo nem visual, respira pela pele, do que se alimenta..., mas realça que no mundo de faz de contas tudo pode acontecer!

Na história, a minhoca, que vivia com sua mãe, não queria viver debaixo da terra, pois havia muitas minhocas e não gostava de estar no meio delas, queria se aventurar sozinha. Sua mãe, convencida pela teimosia da minhoquinha, decide se mudar para cima da terra, uma horta com uma casinha feita de 3 galhos (a letra A).

A minhoca, teimosa e gulosa, comia a horta inteira enquanto sua mãe a aconselha: “Filhinha, não seja gulosa, coma devagar”, “Filhinha, vá para dentro da casinha, saia do sol”..., mas a minhoquinha não escutava sua mãe. Assim, a mãe decidiu que sempre que sua filha fosse teimosa a mandaria para casa.

A Minhoquinha (Parte 1)

Numa horta muito linda

Rica de vegetais,

Mora um bichinho

Que você não esquecerá jamais.

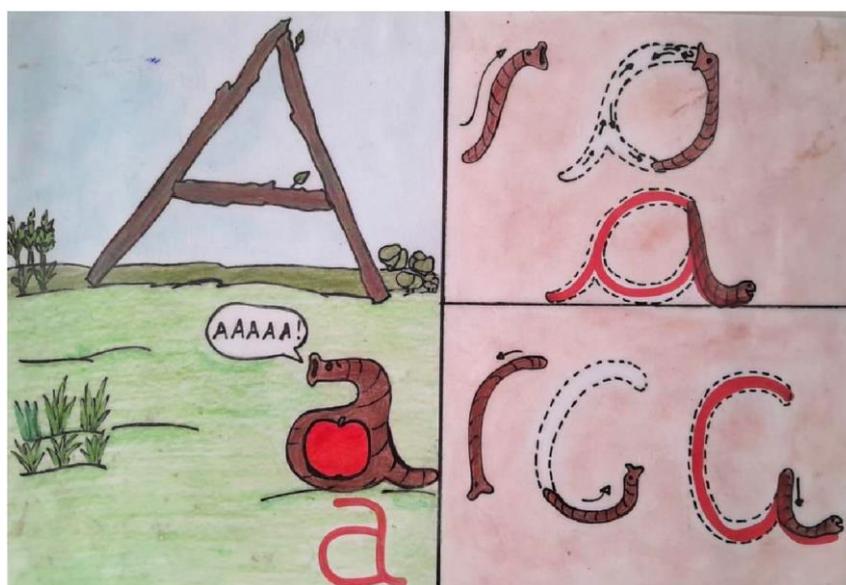
Sua casa é engraçadinha:

3 galhos formam ela

Mas a moradora, a minhoquinha,
Não quer saber de entrar nela.
Sempre que a mãe lhe manda entrar,
Abre a boca a reclamar: “AAAAAAAAAAAAA!”
(DIAS, Elizabeth Ap. Nunes. NÃO PUBLICADO)

Ao passar dos dias, na teimosia da minhoquinha, ela engoliu uma maçã inteira, mesmo com os conselhos da mãe. Assim, ficou com uma barriga enorme, que dá o formato da letra **a** minúscula. A partir dessa narrativa, Elizabeth ensina o som e o formato da letra A, script e cursiva, com a musiquinha: “Minhoquinha vai, minhoquinha volta. Faz uma bolinha e dá uma escorregadinha!”

Figura 4 - Cartazes Letra A



Fonte: Elizabeth Dias

Nessa história, a educadora trabalhou pesquisa, leitura e texto informativo, manipulação de minhoca, poema, expressão corporal fazendo os movimentos da minhoquinha, desenho e montagem de um livrinho feito por cada aluno.

A letra S

Um SAPO solitário vivia triste na lagoa, apenas caçando insetos para se alimentar, até que ouviu um som: “SSSSSSS...”. Ficou encantado com o barulho que ouvia, “Parece que está a me chamar!”, e resolveu ir atrás. O personagem se depara

com a SUCURI e fica apaixonado pelas curvas do corpo dela.

O SAPO, encantado, tenta se aproximar da SUCURI, que o rejeitou dizendo que eles não tinham nada em comum. Achava ele feio, verde, rechonchudo e sabia que a família dela não se misturava com outros animais que não fossem da mesma espécie. O SAPO então tentava convencê-la de que poderiam ser amigos, tentando achar algo em comum entre os dois animais. A SUCURI, já irritada, começou a sentir fome e foi logo para cima do SAPO para devorá-lo.

O sapo começou a ficar com medo, mas continuou:

- Olha, minha pele é lisa e fria!

- A minha pele é crespa, cheia de escamas! Ssssss! Desista, sapo, não tem jeito, somos diferentes demais. Vou te comer!

O sapo já desesperado gritou:

- Eu tenho 4 patas!

- E eu não tenho nenhuma! Ssss... - E foi chegando bem pertinho do sapo para devorá-lo, quando:

- Eu nasci do ovo! - disse o sapo todo encolhido, só esperando a hora de ser devorado.

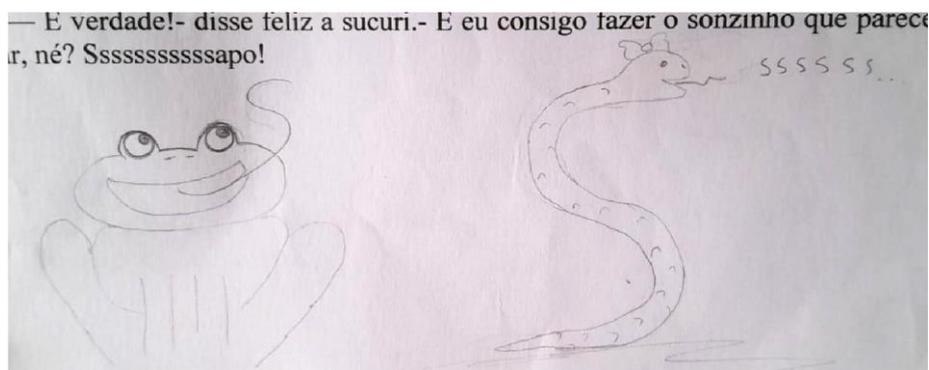
Imediatamente a sucuri parou e falou:

- Eu também. Eu também nasci de um ovo! Nós temos algo em comum.

O sapo, aliviado por não ter virado comida de sucuri, continuou a conversa:

- Que legal! Então podemos ser amigos apesar de tantas diferenças! (DIAS, Elizabeth Ap. Nunes. NÃO PUBLICADO)

Figura 5 - Cartazes Letra S



Fonte: Elizabeth Dias

Os dois animais se tornam então amigos: O SAPO, com sua língua, fazia o formato do corpo da SUCURI, e a SUCURI chamava o nome do SAPO (Ssssssapo).

Assim como nas outras histórias, a educadora Elizabeth ensina o som das letras, o traçado (script e cursivo) e valores morais e de convivência social, tratando a diferença entre os colegas de turma.

Depois da narrativa, os alunos brincam com máscaras de sapo e aprendem até mesmo a desenhar o bicho, sendo o traçado do desenho do animal direcionado com fatos da história.

Em todas as histórias criadas no método de Elizabeth, peças gráficas auxiliam o educador como recursos na contação de histórias - como referências para memorização dos símbolos/sons das tipologias das letras - e nas atividades lúdicas: máscaras, ilustrações, cartazes, jogos, etc. Diante disso, entender as bases da linguagem visual se faz necessário para elaboração dessas peças.

3 FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM VISUAL

A princípio, Elizabeth realizava os desenhos das histórias na lousa, porém percebeu a necessidade de desenvolver peças gráficas que facilitassem a aula no dia a dia. A educadora logo se deparou com algumas dificuldades, como a falta de materiais e recursos para realizar tais peças. Outro obstáculo foi a falta de conhecimento e repertório para colocar no papel o que havia imaginado e idealizado, de modo que, muitas vezes, não conseguiu suprir algumas necessidades e vontades que tinha.

Se no método de Elizabeth as peças gráficas são facilitadoras cruciais de memorização e compõe a contação das histórias, a linguagem visual em tais peças impacta diretamente na mensagem que está sendo transmitida e, conseqüentemente, deve estar de acordo com a narrativa.

Cada elemento visual traz consigo signos que serão interpretados. Baseado em Lucy Niemeyer (2003), compreendemos como o interpretante (qualquer um que entra em contato com a peça - no caso, os alunos) reage à mensagem baseado em seu próprio repertório (vivências, experiências, memórias, significados culturais, etc). Como a criança interpreta um personagem azul? E se o personagem tiver forma triangular?

O produto é definido pela escolha de como cada um desses elementos se apresentará. A escolha de madeira como material estrutural para uma mesa, por exemplo, implica na rejeição de todos os outros materiais, e assim sucessivamente para cada um dos elementos do eixo sintagmático. [...] A alteração de um de seus paradigmas implica na mudança do produto como um todo. (Niemeyer, 2003, p. 28)

Figura 6 - Alunos com máscara de sapo em Escola Municipal Corveta Camaquã



Fonte: Acervo de Elizabeth Dias

Com isso entramos no vasto universo das cores, explorando o que elas transmitem e representam.

3.1 PSICOLOGIA DAS CORES

As cores possuem um papel fundamental na nossa vida, sendo responsáveis por 80% da informação visual que conseguimos captar e por transmitir emoções, sentimentos e relações com nosso repertório individual. Em seu uso as cores produzem efeitos que podem ser opostos a depender da ocasião, assim como escreve Eva Heller (2012, p. 22), “o mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante.”, por isso a importância de compreendê-las para que se produza um material condizente com a intenção do ensino e alfabetização.

Para o público infantil as cores são utilizadas a fim de atrair a atenção e interesse deste público, e, devido a diferença cognitiva entre um adulto e uma criança,

o modo como utilizaremos a cor também se difere. Um exemplo disso é a saturação. Enquanto para adultos as cores escolhidas são menos saturadas, para as crianças aquelas mais vibrantes são preferíveis, sendo atraídas pelas cores claras e brilhantes.

Ana Raquel Ferreira Cardoso Rodrigues discutiu em sua tese de mestrado a influência da cor nas emoções das crianças. Na tese foram realizadas diversas atividades com crianças para entender como as cores afetam suas decisões e percepções. Em uma delas, “quase a totalidade das crianças afirmou que associam cores a emoções, achando que efetivamente existe uma ligação entre estes dois, uma vez que quando se sentem felizes preferem cores claras, enquanto que quando se sentem em baixo, preferem escuras.” (Rodrigues, 2019, p.84) Com isso, ao julgarem a partir da cor se algo era positivo ou negativo, essa ligação era evidenciada.

Ainda baseado em Eva Heller (2012), podemos perceber as seguintes cores dessas maneiras:

- **Azul:** A cor predileta, simpatia, harmonia, distante, infinito, fidelidade, fantasia, divino, cor mais fria, virtudes intelectuais e masculinas.
- **Vermelho:** A cor de todas as paixões – do amor ao ódio, sangue, vida, fogo, felicidade, agressividade, guerra, sexo, perigo, proibido.
- **Amarelo:** A cor mais contraditória, otimismo, ciúmes, recreação, entendimento, traição, luz, maturidade, amor sensual, advertência, criatividade.

É necessário também entender que as cores não são compreendidas separadamente, mas interpretadas a partir do contexto em que estão inseridas e quais outras cores estão juntas.

Entre os exemplos que Eva Heller (2012) traz está a combinação de azul com outras cores. Em ambas as combinações cromáticas há azul e tons de cinzas, mas, ao adicionar a cor verde, a percepção e o conceito mudam.

Figura 7 - Psicologia das cores



Fonte: Eva Heller (2012)

Da mesma maneira que as cores transmitem significados e sensações, assim também são as formas, o que será apresentado no subtópico seguinte.

3.2 PSICOLOGIA DAS FORMAS

A partir de Donis A. Dondi (2003), ao analisar a sintaxe da linguagem visual, compreendemos que há três formas básicas: quadrado, círculo e triângulo; e a cada uma delas atribuímos significados e sensações, seja por percepções próprias fisiológicas/psicológicas, por associação ou, até mesmo, vinculação arbitrária. Dondi descreve tais associações feitas às formas da seguinte maneira:

- Quadrado: enfado, honestidade, retidão e esmero.
- Círculo: infinitude, calidez e proteção.
- Triângulo: ação, conflito e tensão.

Dessa maneira, assim como as cores, as formas geométricas usadas na construção de um personagem, por exemplo, influenciam não só os sentimentos e emoções em relação ao personagem como também a avaliação de caráter deste. Na pesquisa de mestrado da Ana Raquel Rodrigues (2019) citada anteriormente, vários personagens foram apresentados às crianças para que os caracterizassem como vilões ou “mocinhos”, sendo um desses personagens a *Nuvem* do curta *Partly Cloudy*.

Numa discussão com os diversos grupos foi possível compreender o porquê das escolhas das crianças. Começando pela *Nuvem*, no qual foi sempre mencionada a sua forma, isto é, os motivos principais foram a sua cara ser acessível e simpática e o fato de ser uma nuvem, uma vez que estas “não fazem mal a ninguém”. (Rodrigues, 2019, p.82)

No filme *Toy Story 3* (2010) a psicologia das formas foi aplicada ao personagem Lotso, um urso de pelúcia, de forma a enganar o público, uma vez que suas formas arredondadas, curvilíneas e acolhedoras remeteram a um personagem carinhoso e amigável para, ao longo o filme, descobrirem que Lotso era o antagonista da história. Além das formas, o próprio personagem ser um ursinho de pelúcia, entendido geralmente como inofensivo, contribui para a reviravolta do roteiro.

Figura 8 - Lotso de Toy Story 3



Fonte: Toy Story 3 (2010)

Entendemos então que, compreendendo cada um desses fundamentos separadamente, precisamos uni-los para que assim um personagem seja desenvolvido de acordo com a ideia a ser transmitida por ele.

4 ILUSTRAÇÃO INFANTIL E DESIGN DE PERSONAGEM

A partir dos fundamentos da linguagem visual, especialmente sobre cores e formas, entendemos que a ilustração infantil se dá na manipulação desses elementos visuais a fim de causar sensações e emoções que contribuem na contação da história e na construção do personagem.

Segundo Lucy Niemeyer, (2003, p. 24) “quanto mais o gerador tem conhecimentos do repertório do Interpretador (e os aplica) maior será a possibilidade de êxito de seu propósito comunicacional.” No caso da ilustração infantil, é necessário que o ilustrador - que é o gerador - tenha um vasto conhecimento sobre o repertório das crianças - que são interpretadores - para que possa comunicar com êxito a narrativa que está ilustrando.

Observando *Divertida Mente*, filme da Pixar lançado em 2015, temos como personagens da história as emoções: Alegria, Tristeza, Medo, Raiva e Nojinho, cada um com suas formas e cores predominantes. Nesse exemplo, é nítido como cada elemento visual escolhido para a construção do personagem cumpre seu propósito comunicacional. Podemos analisá-los da seguinte maneira:

Figura 9 - Personagens de Divertidamente



Fonte: Pixar (2015)

Figura 10 - Análise de personagens de Divertidamente

Personagem	Cor	Forma
Nojinho	Verde	Cabeça plana e rosto arredondado
Raiva	Vermelho	Quadrado
Alegria	Amarelo	Estrela; Formas arredondadas
Medo	Roxo	Linha vertical
Tristeza	Azul	Círculo

Fonte: Amanda Dias e Giovanna Braguim (2024)

Nesse filme, assim como em qualquer outro desenvolvimento de design de personagem, percebemos como forma e cor caminham juntas para suportar a narrativa e a personalidade dos personagens. Ou, até mesmo, trazer um *plot twist* (uma reviravolta no roteiro), usando os elementos visuais para gerar sensações e construir conceitos que serão frustrados no decorrer da narrativa, como o exemplo citado anteriormente, o personagem *Lotso* de *Toy Story 3*.

Todos esses elementos e teorias auxiliam para o nosso desenvolvimento do personagem deste projeto, entendendo o caminho para a escolha de formas e cores que se adequem a proposta.

5 MEMORIAL DESCRITIVO

O objetivo desse projeto é contribuir com o desenvolvimento do material didático de alfabetização com método fônico e método silábico criado pela educadora Elizabeth Dias produzindo o *redesign* de oito cartazes de apoio para a sala de aula como projeto piloto, que se concentra no desenvolvimento das peças referentes à história da letra G, além de mais oito peças adicionais. Baseado nos fundamentos da linguagem visual e o que compreendemos sobre ilustração infantil, o intuito é aplicar conceitos de design às peças para que a comunicação se dê de forma ainda mais eficaz, de maneira que, através da linguagem visual, a narrativa seja fortalecida.

Na história, o personagem principal GATO interage com as vogais A-E-I-O-U e as junções ÃO-UA. Elizabeth elaborou então um cartaz contendo o personagem, sendo a cabeça dele baseado na letra G maiúscula, com o desenho da letra em minúsculo e também na tipografia cursiva.

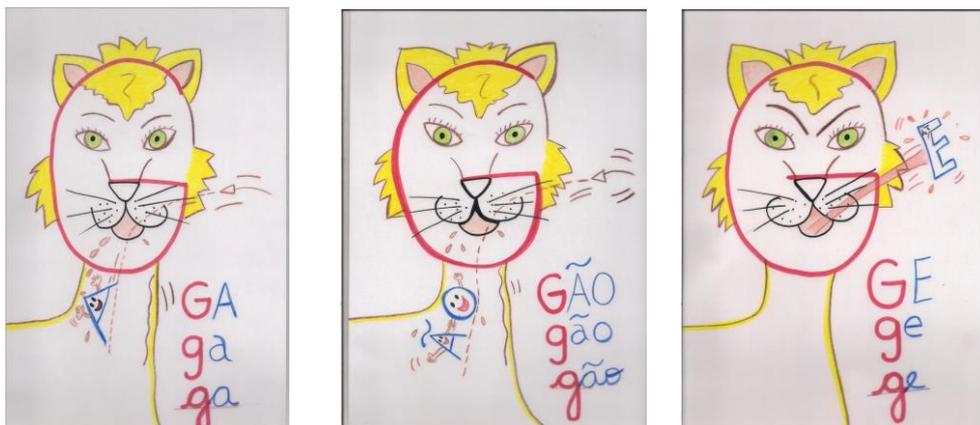
Figura 11 - Cartaz personagem Gato



Fonte: Elizabeth Dias

Outras peças criadas foram os cartazes que demonstram as interações do GATO com as vogais e as tipologias das letras G + [vogal(ais)] letra de imprensa e cursiva.

Figura 12 - Cartaz personagem Gato + vogais



Fonte: Elizabeth Dias

Na narrativa criada pela educadora, o dono do gato descobre a idade do felino após lavá-lo - enquanto a tinta escorria pelo ralo, os pelos grisalhos do animal eram revelados. Já nos cartazes, o gato foi representado com a cor amarela, de maneira que não há coerência do design do personagem com a história. Além disso, em alguns cartazes - feitos à mão pela professora - o gato apresenta características diferentes entre si, como o formato dos olhos, cores e pelagem.

Outra questão a ser observada nos cartazes de Elizabeth é a ausência de conteúdo no fundo das imagens, sendo apenas o branco do offset. Sabendo que todos os elementos de um cartaz comunicam *algo* - inclusive o fundo - é necessário fazer escolhas baseadas nos fundamentos da linguagem visual, mesmo que a escolha final seja manter o fundo branco/sem conteúdo.

Ainda sobre os cartazes, por falta de recursos e conhecimento de design gráfico da educadora, todas as peças foram feitas em A4 (210mm x 297mm) ou A5 (148mm x 210mm), dificultando a visualização dos cartazes pelos alunos mais distantes.

5.1 PROCESSOS DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

A partir da análise anteriormente citada, iniciamos a pesquisa para o desenvolvimento do design do personagem GATO para ser aplicado nos cartazes. Na primeira etapa, estabelecemos três pilares para nortear o projeto gráfico identificando as características físicas e comportamentais do GATO segundo a história e os cartazes elaborados pela educadora:

1. **Se atentar à idade do gato:** na definição da paleta cromática do animal ilustrado, é necessário que sua pelagem seja grisalha, pois sua velhice é parte fundamental na narrativa;
2. **Utilizar elementos que causem estranhamento:** na narrativa o GATO se comportava de maneira que causava estranheza em seu dono. É crucial, portanto, utilizarmos elementos visuais que transmitem tal estranheza;
3. **Cabeça do personagem remeter a letra G:** como parte do processo didático de Elizabeth, a educadora utiliza da figura do personagem para o ensino da tipologia da letra G script maiúscula.

Como referência visual para nos auxiliar no processo criativo da ilustração, escolhemos o personagem O Gato do filme *Coraline e O Mundo Secreto* (2009), por sua aparência que se distancia de ser amigável, com cabeça triangular, olhos grandes e pescoço e rabo finos.

Figura 13 - O Gato de Coraline e O Mundo Secreto



Fonte: Coraline e O Mundo Secreto (2009)

Com estes pilares e referência, definimos as características visuais da ilustração do personagem com esboços feitos à mão.

Figura 14 - Rascunho da ilustração do gato



Fonte: Acervo pessoal

Na paleta cromática, escolhemos a pelagem preto e branco (também conhecida como frajola) para realçar alguns traços grisalhos. Para os olhos, definimos a cor amarelo alaranjado (#F3971A) a fim de causar o estranhamento que desejamos.

Figura 14 - Paleta Cromática



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Já em relação às formas, apesar de ter a necessidade da cabeça do GATO remeter à tipologia da letra G, que tem como forma predominante o círculo, entendemos ser essencial utilizarmos do losango como base da cabeça do personagem para reforçar ainda mais a estranheza que buscamos. Assim como na

referência do Gato de Coraline (Coraline e O Mundo Secreto, 2009), trouxemos o rabo e o pescoço de espessura fina.

Para que haja semelhança entre a cabeça do felino e a letra G, fizemos uma mancha branca na parte inferior direita (queixo) que simula a pelagem de gatos frajolas.

Ainda sobre as definições do personagem, compreendemos que a velhice do gato poderia ser expresso através do bigode e sobrancelha feito de linhas tortas, pelos saindo das orelhas e expressão “rabugenta”.

Figura 15 - Ilustração principal GATO



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

A partir do design do personagem GATO, desenvolvemos outras duas ilustrações que se referem a momentos distintos da interação do animal com as vogais e junções de vogais, sendo um do felino gargarejando e o outro do mesmo soltando um jato de leite.

Figura 16 - Ilustrações complementares GATO



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Para a composição dos cartazes, elaboramos o fundo que representa um papel de parede com listras verticais em cores neutras para dar destaque ao personagem, pois a narrativa se passa dentro da casa em que se encontra o GATO.

A tipografia ilustrada das vogais as quais o felino interage, também possui expressões faciais e braços que distinguem as letras que serão jogadas com um jato de leite para fora da boca do GATO e as que serão engolidas junto a um gargarejo. As cores foram escolhidas para estar em destaque em cada fundo, sendo A-O-U-ÃO-UA em amarelo (#F2E218) e E-I em laranja (#ED7107), mantendo a paleta de cores e harmonia com a ilustração do personagem.

Figura 17 - Ilustrações tipográficas



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Além da tipografia ilustrada, escolhemos duas tipografias para demonstrar o desenho da letra G em maiúsculo, minúsculo e cursiva, foram elas Basic Sans e Mamãe Que Nos Faz.

Figura 17 - Basic Sans e Mamãe Que Nos Faz, respectivamente



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Tendo as ilustrações e tipografias finalizadas, demos andamento com a diagramação de cada cartaz, sendo um cartaz principal mais sete cartazes complementares.

5.2 PROJETO GRÁFICO HISTÓRIA DAS LETRAS: A LETRA G

Em relação aos tamanhos e formatos, para melhor visualização dos alunos de qualquer distância que estiverem dentro da sala de aula, compreendemos que o A2 (420mm x 594mm) é ideal para o cartaz principal, este sendo usado como base na narrativa, enquanto o A3 (297mm x 420mm) é adequado para os cartazes complementares, uma vez que facilita o manuseio do educador na contação de história. Visando a durabilidade do material escolhemos o papel *satín*, tipo de papel fotográfico de gramatura 240g, colado em papel kraft 420g de mesmo tamanho que cada cartaz, a fim de trazer maior sustentação para as peças.

No layout do primeiro cartaz inserimos a ilustração principal do GATO e os quatro desenhos da letra G (letra de imprensa e cursiva - maiúscula e minúscula). Para os outros sete cartazes, utilizados para demonstrar as interações do GATO com as vogais de acordo com a narrativa, inserimos as ilustrações do felino gargarejando ou soltando o jato de leite juntamente com as letras ilustradas e as duas tipografias com o desenho da letra G somada as vogais.

Em todos eles o fundo permaneceu papel de parede elaborado previamente, deixando um espaço em branco acima da ilustração que conteria as tipografias, para

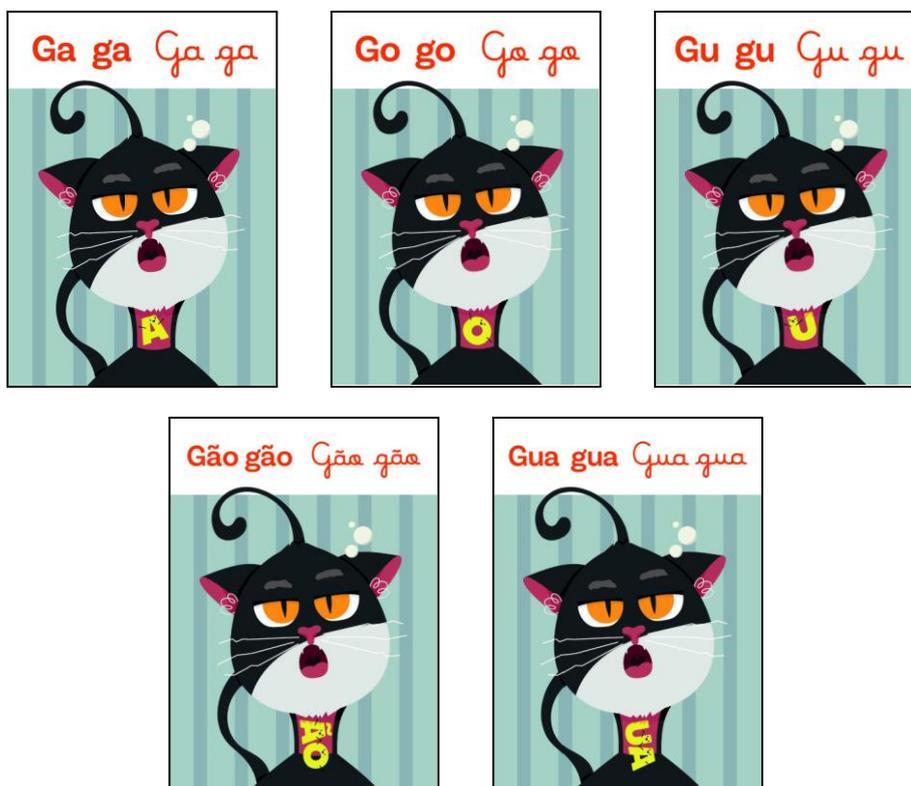
que o fundo não causasse um conflito visual. A seguir, o cartaz principal contendo o personagem e os cartazes complementares com o GATO e as interações com as vogais:

Figura 18 - Cartaz principal



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Figura 19 - Cartazes complementares A-O-U-ÃO-UA



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Figura 20 - Cartazes complementares E-I



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Neste projeto, vimos também a necessidade de criar peças adicionais para auxiliar o professor durante a dinâmica proposta por Elizabeth após a contação da história da letra G. Nessa dinâmica, a turma era dividida em duas filas, sendo uma para os gatos e uma para os ratos, e os alunos performavam conforme a narrativa enquanto Elizabeth cantava: “O gato engole o A?” “G-G-G-G-G..GAAAAA” - e o grupo representante dos ratos caía no chão de pernas para o ar de tanto gargalhar.

Para esse momento, elaboramos peças somente com a cabeça do personagem e as vogais e junções de vogais, a fim de ser utilizado enquanto a música é cantarolada para auxiliar na memorização visual dos alunos. As peças adicionais foram impressas em papel couchê 230g com laminação fosca em tamanho A3 (297mm x 420mm) com faca especial no formato de cada ilustração.

Figura 21 - Peças adicionais



Fonte: Amanda Oliveira e Giovanna Garcia (2024)

Com isso, temos todas as peças de nosso projeto gráfico finalizadas, que unidas a história da letra G criada por Elizabeth Dias, podem trazer uma experiência

visual que alavanque a experiência do educador e o aprendizado dos alunos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto consiste em um piloto, um ponto de partida para que, através do design, pudéssemos facilitar o processo de alfabetização no método elaborado por Elizabeth Dias durante sua carreira como educadora. *A Histórias das Letras* nasceu em um coração sensível às crianças que, ao se deparar com o dia a dia na sala de aula, encontrou o desafio de alfabetizar, ao mesmo tempo, alunos com estilos de aprendizado e dificuldades diferentes. Essas histórias não tocaram somente as vidas de seus alunos, mas também os pais e colegas de trabalho de Elizabeth, e ainda sua filha, Amanda Oliveira, que cresceu ouvindo as narrativas e vendo o empenho e dedicação de sua mãe na sala de aula.

Para que essa metodologia fosse fortalecida, usamos os fundamentos da linguagem visual e o design de personagens para realizar um redesign dos oito cartazes que se referem à história da letra G anteriormente elaborados por Elizabeth, além de trazer outras peças adicionais, demonstrando que o design gráfico pode ser um forte aliado à educação.

Para nós esse projeto foi uma oportunidade de usar o que estudamos sobre o design gráfico em uma área que nos interessa, a produção de materiais infantis. Há em nós o sentimento de termos feito algo relevante na sociedade e na educação no que se refere à colaborarmos com o aprendizado das crianças através da linguagem visual, além da possibilidade de honrarmos a mãe e professora Elizabeth Dias, que faz parte de nossa história.

REFERÊNCIAS

CAVICCHIA, Durléi de Carvalho. **O Desenvolvimento da Criança nos Primeiros Anos de Vida**. Univesp. Unesp. São Paulo - SP. Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf>

CORALINE E O MUNDO SECRETO. Direção de Henry Selick. Produção de Henry Selick. Estados Unidos, 2009. (100 min).

COSTA JÚNIOR, João Fernando *et al.* Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. **REBENA (Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem)**, 2023. v. 5. p. 51 - 68. Disponível em:

<https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index>

DIAS, Elizabeth Ap. Nunes. **Material didático de alfabetização**. Não publicado. 1994 - 2019.

DONDI, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2003.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012.

MOREIRA, M. A. **Subsídios teóricos para o professor pesquisador em ensino de ciências: A Teoria da Aprendizagem Significativa**. Porto Alegre/ RS, 2009.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2ab, 2003.

RODRIGUES, Ana Raquel Ferreira Cardoso. **A influência da cor nas emoções das crianças com base em filmes de animação da Pixar**. Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto. Porto, p. 123, 2019.

TOY STORY 3. Direção de Lee Unkrich. Pixar Animation Studios, 2010. (103 min.).



UniFil
