

PRÁTICAS INTEGRADAS

em Design Gráfico:



Volume 02

Organização:

Mário Clóvis Seki Dias
Leandro Henrique Magalhães



Práticas Integradas em Design Gráfico

Volume 2

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 2 / organização
Leandro Henrique Magalhães e Mario Clóvis Seki Dias. --
Londrina: Ed. UniFil, 2025.

ISBN 978-65-87703-45-9

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

CDD 741.6

SUMÁRIO

DESIGN E MEMÓRIA: CUIDADO E FAMÍLIA NA DOENÇA DE ALZHEIMER	3
<i>Felippe Adriel de Souza, Gabriella Lacerda Giroldo, Renan Hideki Garcia, Liberaci Pascuetto Perin, Mário Clóvis Seki, Maikon Nery Bernardino</i>	
SABER CUIDAR: MONITORAMENTO DO SENTIR: PROJETO GRÁFICO INTEGRADOR	32
<i>Izabella Matheus Castilho, Liberaci P. Perin, Mario Seki, Dalton S. Albertin</i>	
MINHO, O CAMINHO DO ARTISTA: ARTE E SAÚDE MENTAL NO UNIVERSO DO DESIGN DOS QUADRINHOS	62
<i>Beatrice Ferraro Takemura, Camila Ayumi Romero Ito, Guilherme de Barros Brunozi, Liberaci Pascuetto Perin, Dalton S. Albertin, Mario Clovis Seki Dias</i>	
PROJETO GRÁFICO PEGA A VISÃO SKATE COMO FERRAMENTA DE CUIDADO, SOCIALIZAÇÃO E EMPODERAMENTO	85
<i>Arthur Araujo Kloster, Pedro Henrique Moraes Sitta, Liberaci, Pascuetto, Maikon Nery, Mário Clóvis Seki Dias</i>	
O DESIGN GRÁFICO COMO UMA FERRAMENTA SOCIAL PARA A COMUNIDADE INDÍGENA – KAINGANG.....	109
<i>Giovana Miranda de Almeida, Julia Yukie Morokawa, Mariana Zaia, Thamyres Batista Macêdo, Liberaci Pascuetto Perin, Maikon Nery, Mario Clovis Seki</i>	
HÁBITO DE LEITURA COMO AUTOCUIDADO: UMA ABORDAGEM EM DESIGN EDITORIAL	132
<i>Fernanda Areano Pacheco, Gabrielle Vitória Cavallari, Isabelle Alves Bertolaccini, Mestre Liberaci Pascuetto Perin, Mário Clovis Seki Dias, Especialista Dalton S. Albertin</i>	
DESIGNARQUIA: CAPITALISMO CONSUMISTA E DESIGN PUNK	157
<i>Rebeca Pereira Simões, Liberaci Pascueto Perin, Mário Seki, Maykon Nery</i>	

DESIGN E MEMÓRIA: CUIDADO E FAMÍLIA NA DOENÇA DE ALZHEIMER

Felippe Adriel de Souza
Gabriella Lacerda Giroldo
Renan Hideki Garcia
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Mário Clóvis Seki
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino

1 INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como objetivo viabilizar os familiares que se tornam cuidadores de seus parentes com Alzheimer.

A DA (doença de Alzheimer) trata-se de uma enfermidade incurável que se agrava ao longo do tempo, mas pode e deve ser tratada. A grande parte de suas vítimas são pessoas idosas, o que a tornou erroneamente conhecida como “esclerose” ou “caduquice”, os mais afetados são entre os 65-74 anos, sendo a forma mais comum de demência conhecida.

São três estágios que podem variar de paciente para paciente. Inicialmente as primeiras manifestações da doença podem ser confundidas com sinais naturais do envelhecimento. Depois vem a dificuldade para a realização de atividades do cotidiano, e por último no seu estado mais grave, ela leva a dependência total por um cuidador.

A primeira etapa do estudo foi a pesquisa bibliográfica e referencial a partir de três pilares: Design Social, Design Afetivo e Design e Saúde, a segunda foi uma pesquisa através da plataforma Google Docs de forma quantitativa.

Por último foi realizado um estudo qualitativo com três cuidadores que se dispuseram a conversar com o grupo sobre suas rotinas, dificuldades e dores.

A escolha do tema veio a partir da familiaridade do grupo com familiares cuidadores e a iniciativa de escutá-los e criar um espaço confortável onde eles poderiam falar sobre suas dificuldades.

A partir dessa pesquisa e construção do artigo, foi possível elaborar um livro de artista com a intenção de apresentar e homenagear os familiares e cuidadores.

2 DESIGN SOCIAL

Em uma sociedade todas as profissões possuem um papel socialmente importante e com o Design não seria diferente, porém esse é um assunto muito atual, e hoje tem aparecido com mais frequências nas discussões sobre Design.

Design Social é uma vertente que procura responder questões da sociedade e promover uma mudança social por meio da responsabilidade dos designers com a sua profissão.

A necessidade do desenvolvimento do design social nasce a partir do momento que se começa a questionar a funcionalidade e acessibilidade dos produtos que são criados pelo Design Funcional, aquele que preza a satisfação do consumidor e o consumo desenfreado de novas tecnologias.

Ele tem como missão promover uma vida melhor para as pessoas que estão inseridas em realidades diversas, desde uma pessoa de baixa renda até uma pessoa diagnosticada com uma doença terminal.

O designer enxerga como um problema tudo aquilo que prejudica ou impede a experiência (emocional, cognitiva, estética) e o bem-estar na vida das pessoas (considerando todos os aspectos da vida, como trabalho, lazer, relacionamentos, cultura etc.). Isso faz com que sua principal tarefa seja identificar problemas e gerar soluções. (Vianna *et al.*, 2012, p.13)

Um exemplo desse trabalho é o projeto #EscrevaParaLutar da Roche (2016), Empresa de produtos farmacêuticos e diagnósticos dedicados a desenvolver avanços da ciência que melhorem a vida das pessoas. Desenvolvido em conjunto com uma ex-professora diagnosticada com Mal de Parkinson, eles criaram uma tipografia inspirada na letra de Sonia Cascino e dessa forma eles conseguiram alcançar as pessoas que não conhecem sobre a doença e trazer identificação para aqueles que sofrem com o mesmo problema que o dela.

A discussão sobre o Design Social vai além da funcionalidade de um produto, ele questiona uma teoria que foi criada há anos atrás e que nos dias atuais já não funciona mais, e que isso precisa ser reavaliado. (Banathy, 1996)

Janaina M. Abreu e Paulo Roberto Padilha (2020) organizaram uma publicação com diversos artigos produzidos durante um curso EaD sobre os ensinamentos de Paulo Freire e quando ele diz que não existe uma visão do "porquê" ou do "para quem", mas sim a forma como isso libertará os oprimidos de continuarem sendo

oprimidos, se relaciona com o designer que procura solucionar um problema independente da situação.

Neste estudo iremos relacionar o Design Social como uma forma capaz de contribuir de forma positiva para os familiares dos portadores da doença de Alzheimer, uma doença de caráter demencial sem cura.

3 DESIGN AFETIVO

O Design afetivo tem como principal função transmitir sentimentos e sensações através de ambientes e objetos, pode ser desde móveis até ilustrações, essa é uma área que abrange muita coisa, tudo que é capaz de trazer emoção é válido dentro dessa vertente.

Nosso tempo é especialista em criar ausências: do sentido de viver em sociedade, do próprio sentido da experiência da vida. Isso gera uma intolerância muito grande com relação a quem ainda é capaz de experimentar o prazer de estar vivo, de dançar, de cantar [...] O tipo de humanidade zumbi que estamos sendo convocados a integrar não tolera tanto prazer, tanta fruição de vida. Então, pregam o fim do mundo como uma possibilidade de fazer a gente desistir dos nossos próprios sonhos. (Krenak, 2019, p.13)

Ailton Krenak (2019) diz sobre uma sociedade zumbi que está tão preocupada com o possível fim do mundo que se esquece de viver o presente, e dessa forma deixam que suas memórias se percam no meio da rotina incansável.

Nesse meio o design afetivo está em um local de reconstrução de memórias tanto para o cuidador quanto para o portador da Doença de Alzheimer (DA), é através dele que conseguimos estimular a memória do paciente como uma forma de exercício para retardar os efeitos da doença.

Um dos sintomas da doença é a perda da memória recente, mas não da lembrança de memórias antigas, é comum vermos em pessoas mais idosas uma repetição de histórias sobre suas infâncias ou época da juventude, mas muito difícil eles se lembrarem do que almoçaram no dia anterior.

Ele busca trazer o conforto para o familiar que se sente sozinho, para quem sente falta de ouvir a voz da pessoa, de reviver os momentos que já não podem mais ser vividos, é como se eles estivessem enfrentando o luto mesmo que a pessoa ainda esteja viva.

É nessa área que as pessoas irão procurar conforto e representação, é uma

das formas mais ativas do design contribuir com os familiares.

4 O FAMILIAR E A DOENÇA DE ALZHEIMER

Existem dois tipos de cuidadores quando se fala sobre doenças degenerativas, os cuidadores formais que são pessoas contratadas fora do meio familiar, sendo elas especializadas na área da saúde e aptas aos cuidados. (GOLDFARB & LOPES, 1996)

E também os cuidadores informais, e são deles que iremos falar nesse estudo, eles são familiares que se tornam cuidadores podendo ter diversos motivos, apego, falta de recursos para contratar alguém de fora, entre outros.

Existem algumas intercorrências quando se fala sobre o cuidador, alguns pesquisadores como Maria Grafström e William E. Haley (1997) dizem que cuidadores são aqueles que proporcionam cuidado físico e psicológico quando necessário, outros dizem que é quem é responsável direto pelos cuidados com o familiar, geralmente sendo filho e cônjuges.

Também é possível notar nos estudos de Cruz e Hamdan (2008) que a maior parte dos cuidadores na verdade são do sexo feminino, e isso é visto como um resultado direto de uma cultura onde a mulher é ensinada e “obrigada” a tomar essa posição de cuidadora.

Essa pessoa será designada a cuidar de tudo que envolve a pessoa e isso acaba gerando uma confusão na cabeça da pessoa que passa a não se reconhecer mais e viver apenas em prol do portador de DA. (Taub et al., 2004).

Porém como na maioria das vezes as famílias são surpreendidas isso acaba gerando uma carga emocional pesada para quem fica encarregado dos cuidados, mesmo que o trabalho seja dividido, já que eles nem sempre são preparados para cuidados especiais.

Os pesquisadores Hinrichsen e Niederehe (1994) estudaram sobre as existências de três estratégias de gerenciamento da demência e do ajustamento familiar sendo elas: oposição, encorajamento e gerenciamento ativo,

A oposição é quando o autoritarismo está presente entre os cuidados. O cuidador acaba assumindo uma posição controladora onde pode acabar até mesmo sendo agressivo, apesar de muitas vezes ser involuntário.

O encorajamento é quando os cuidadores se esforçam para manter a pessoa positiva e tentando manter um ambiente mais acolhedor para que ela se sinta bem

apesar da situação adversa.

Tanto Dunkiun e Haley (1998) como Hinrichsen & Niederehe (1994), afirmam que o gerenciamento ativo é o cuidador desenvolvendo atividades que ajudem na proteção do paciente, como por exemplo: exercícios para ajudar a retardar os sintomas da doença.

Sendo a pesquisa de Hinrichsen e Niederehe (1994) a forma como os familiares gerenciam a situação impacta diretamente na forma como será a sobrecarga deles, apesar de todos os casos causarem estresse excessivo na pessoa, a de oposição foi pontuada como a que causa maior impacto no cuidador.

A forma de encorajamento é vista como a estratégia que menos impacta na vida do cuidador já que isso o mantém positivo e demonstra menos desejo de institucionalizar o paciente, dessa forma trazendo uma rotina mais livre para que ambos se sintam confortáveis durante os cuidados.

[...] cuidadores que utilizam a estratégia de oposição sofrem maior impacto, têm mais sintomas psiquiátricos e maior desejo de institucionalização do paciente. Cuidadores que utilizam com mais frequência estratégias de encorajamento apresentam menor impacto e menor desejo de institucionalização do paciente. Altos índices de gerenciamento ativo estão correlacionados a maior impacto e maior desejo de institucionalização do paciente. (Hinrichsen; Niederehe, 1994)

Após o diagnóstico tudo muda na vida da família, a pessoa que vira cuidador sente dia após dia sua liberdade se perder e sua essência se apagar já que agora sua função é de noite e dia cuidar do seu familiar.

Nesse momento de confusão e dor, ele não tem tempo para pensar no que fazer, ele apenas muda sua rotina da noite para o dia, deixa de lado suas necessidades e passa a estar disponível 100% do tempo para o familiar, mesmo que isso implique em deixar sua vida e suas vontades de lado.

4.1 ESCUTA FAMILIAR

Na maioria das vezes a família não está preparada e no primeiro momento as coisas parecem ser simples, mas com a evolução da doença as coisas vão ficando mais complicadas e o portador da Doença de Alzheimer passa a exigir muito mais nos cuidados, desde alimentação até a vigilância para que eles não saiam de casa sozinhos desorientados.

Assim como a doença, a família também passa por vários estágios. No começo dos sintomas eles passam pela confusão e algumas vezes até pela irritação tanto com o portador quanto com a situação por não aceitarem que aquilo esteja acontecendo.

Depois passam pela negação, quando veem que a doença está progredindo trazendo uma sensação de incapacidade e necessidade de trazer a pessoa de volta para o que ela era. (Dunkin; Hanley, 1998)

Quando a aceitação vem, nem sempre vem de uma forma boa e podem existir diferentes formas de aceitarem a situação, uma delas é a superproteção e a criação de expectativas exageradas de uma melhora em relação ao estado da doença.

Os familiares que viram cuidadores colocam-se numa posição onde não pensam muito nos seus sentimentos apenas na melhor forma de cuidar do portador, e é nesse momento que eles sofrem a sobrecarga por também não terem onde se esconder, diferente daqueles que sofrem evasão da realidade e não aceitam a doença e vivem na utópica ideia de que o paciente irá melhorar.

Há também os dois processos de luto, o primeiro é onde a pessoa já não reconhece mais a família, onde ela passa a se tornar totalmente independente de seu cuidador, e posteriormente entrando em "estado vegetativo". E o segundo é quando o familiar tem a morte biológica. (Cruz; Hamdan, 2008)

A escuta familiar significa prestar atenção no cuidador e a partir disso foi realizado uma sondagem de opinião com oito familiares de pessoas com Doença de Alzheimer através de um documento de formulário na plataforma da Google, entrevistamos três dessas pessoas que se disponibilizaram a contar suas vivências, e apresentaremos o resultado dessa pesquisa a seguir.

4.2 SONDAÇÃO DE OPINIÃO COM FAMILIARES

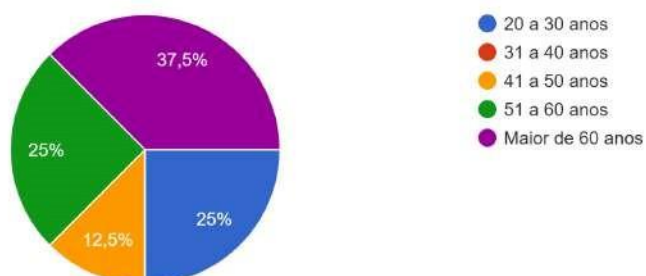
A Sondagem de opinião foi estruturada em duas partes, uma pesquisa quantitativa realizada a partir da plataforma do Google Forms e uma pesquisa qualitativa em formato de entrevista.

Foi recebido as respostas do Google Forms do dia 28 de maio ao dia 17 de abril, e posteriormente foram marcadas três entrevistas nos dias 06 de abril, 09 de abril e 19 de abril.

No primeiro gráfico identificamos a idade média dos cuidadores:

Gráfico 1 - Análise da idade dos familiares cuidadores.

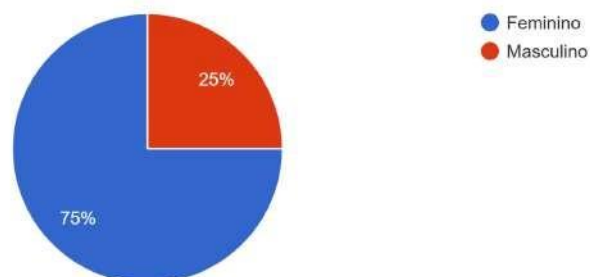
1. Idade
8 respostas



Depois podemos analisar a média do sexo de cada cuidador, tendo como resultado:

Gráfico 2 - Análise da porcentagem de cuidadores pelo sexo.

2. Gênero
8 respostas

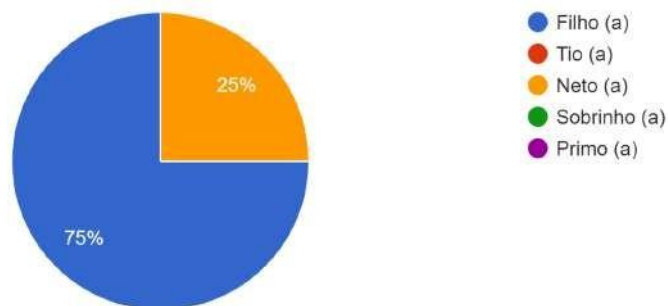


Posteriormente identificamos o grau de parentesco:

Gráfico 3 - Análise do grau de parentesco do cuidador com o familiar portador da doença.

4. Qual o seu grau de parentesco com a pessoa portadora da doença de Alzheimer?

8 respostas

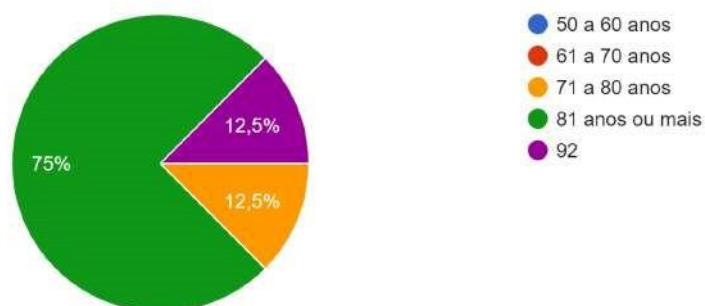


No quarto gráfico podemos observar a média de idade dos portadores da Doença de Alzheimer:

Gráfico 4 - Análise da idade dos portadores da Doença de Alzheimer.

5. Idade do familiar portador da doença de Alzheimer.

8 respostas

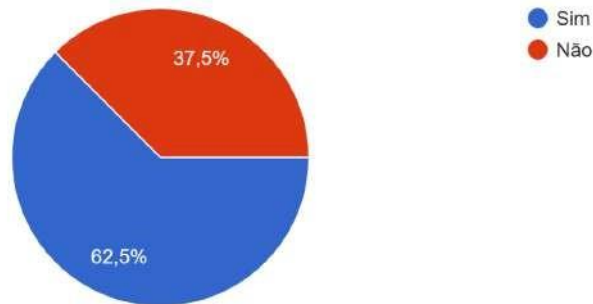


Segundo foi analisado a média de cuidadores que moram com o familiar portador da Doença de Alzheimer:

Gráfico 5 - Análise de quantos cuidadores moram com o familiar.

6. Você reside com a pessoa portadora da doença?

8 respostas

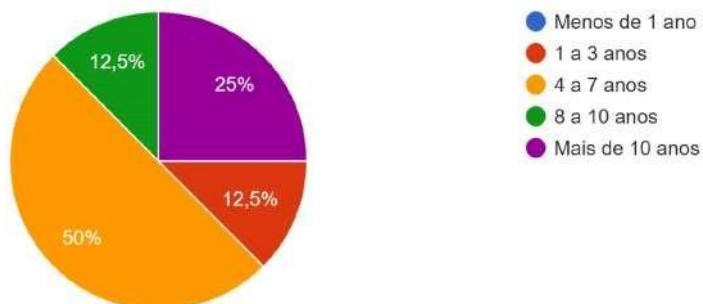


No sexto gráfico analisamos o tempo que cada cuidador fica encarregado de cuidar do familiar:

Gráfico 6 - Análise do tempo de cuidado com o familiar.

7. Há quanto tempo cuida do familiar com Alzheimer?

8 respostas

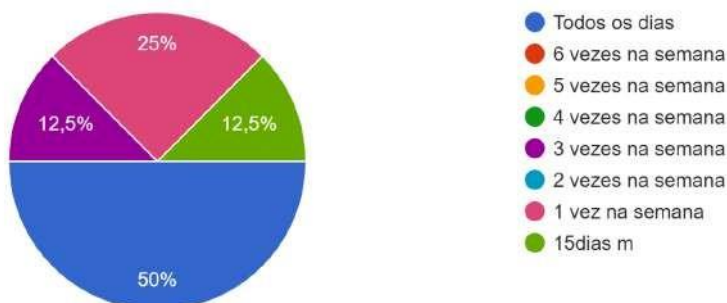


No sétimo gráfico analisamos a frequência dos cuidados:

Gráfico 7 - Análise da frequência de cuidado com o familiar.

8. Com que frequência você cuida do familiar portador da doença de Alzheimer?

8 respostas

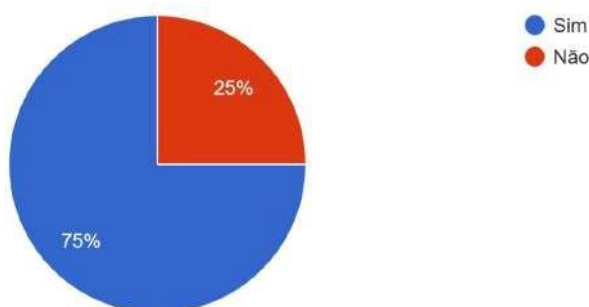


E neste último gráfico analisamos a divisão de cuidado com outros cuidadores:

Gráfico 8 - Análise da divisão de cuidados.

9. Divide os cuidados com outros familiares?

8 respostas



É possível notar a partir dessa pesquisa que a idade varia entre os cuidadores, já o gênero que mais prevalece é o sexo feminino, isso pode ser o reflexo da ideia da sociedade de que a mulher precisa ocupar um espaço de cuidadora. (Garrido; Almeida, 1999; Garrido; Menezes, 2004; Haley, 1997; Hinrichsen; Niederehe, 1994).

O grau de parentesco mais comum é o filho ou filha do portador da doença e a média de idade é de 81 anos ou mais.

A grande maioria dos pesquisados moram com o portador da doença e cuidam do familiar por mais de três anos.

Seguindo a frequência de cuidados 50% cuida todos os dias do familiar e 75% não dividem os cuidados com outros familiares.

Depois desta etapa de pesquisa, foi realizada a metodologia de entrevistas em profundidade com três familiares: dois filhos e uma neta.

O objetivo das entrevistas era poder conhecer melhor cada um deles, entender suas rotinas, dores, dificuldades e analisar diversas visões sobre a doença e sobre como ela afeta não só o portador, mas todos que estão a sua volta.

Abaixo você pode conferir os seus relatos:

A visão de uma filha:

Até o momento eu sinto sim falta de ajuda, às vezes porque, é lógico eu sou responsável por tudo por médico, medicações, mercado, cuidado, então me preocupa um pouco as vezes o fato de ter que deixar ela sozinha para fazer as outras coisas, eu gostaria que tivesse uma ajuda perto que eu pudesse contar com alguém, lógico que um parente até o momento, não um cuidador, que estivesse mais perto, eu me sentiria melhor, que as vezes depende do dia pesa, porque nós também temos um dia que não estamos tão bem.

A primeira entrevistada cuida da sua mãe de 84 anos diagnosticada com Alzheimer, hoje ela está no estágio 2 da doença, onde ainda está lúcida e se lembra de pessoas e coisas do passado, tem esquecimentos pontuais do presente, mas ainda se lembra de todos os familiares.

Ela não divide os cuidados com outros parentes apesar de que a sua filha, neta da portadora da Doença de Alzheimer, está sempre por perto para dar apoio no que elas precisam, inclusive o bisneto, possui uma conexão muito forte com a bisavó e ela está sempre perguntando dele.

A mãe ainda consegue preparar sua própria comida, ela mora sozinha, mas em uma casa geminada ao lado de sua filha, ela dorme grande parte do dia e a filha comenta que isso ajuda nos afazeres do dia. Ela aproveita esses momentos para sair de casa e resolver coisas na rua, pois fica mais tranquila ao deixar sua mãe sozinha.

Filha e mãe possuem uma rotina onde todos os dias tomam café da manhã e da tarde juntas, nota-se que a entrevistada sente culpa quando não consegue seguir com essa rotina, mesmo que precise se ausentar para cuidar de algo relacionado a mãe.

Em um momento da entrevista fomos surpreendidas com uma ligação da mãe que estava preocupada com a filha já que ela estava fora por algumas horas, ela conseguiu tranquilizar e minutos depois encerramos a entrevista para que não

atrapalhássemos nenhuma das duas.

Por mais que não dissesse com todas as palavras é possível notar durante a entrevista que a filha se sente sobrecarregada, ela gostaria de ter mais pessoas ao redor para que ela pudesse fazer tanto as suas coisas quanto as da mãe com tranquilidade, e que ela não precisasse se preocupar em deixá-la sozinha quando precisa se ausentar.

A visão de um filho:

Hoje o quadro dela é o que nós chamamos do final, assim, não tem perspectiva médica, feita pelo homem que possa reverter o quadro dela [...] Não sou um cuidador profissional, sou apenas um filho mais velho que a vida inteira viveu pra família [...] Nem os médicos conseguem explicar pra gente o que ela sente, o que que ela pensa, o que que ela se ela é feliz, se ela é triste, se ela é sofrida, a gente já nesse estágio não consegue mais, é enxergar qual o grau dela de sentimento.

O segundo entrevistado é filho de uma portadora da Doença de Alzheimer, por estar no terceiro estágio da doença, ele e a família optaram por colocá-la em uma casa de repouso onde segundo ele, ela poderia ter uma vida digna com cuidados especiais que eles não conseguiriam proporcionar.

É possível notar durante a entrevista que ele se sente triste, que sente vontade de ser mais presente na vida da mãe, mas por não ser um cuidador profissional com conhecimentos na área, ele tomou a decisão que mais fosse beneficiar a mãe.

A mãe já não anda mais, se comunica apenas por grunhidos e ele diz que nem os médicos sabem o que se passa na cabeça dela e isso é o que mais o faz sofrer, pensar que a mãe possa estar sofrendo e ele não poder fazer nada.

Apesar de não morar mais com a mãe e não ser o cuidador oficial, ele cuidou por um tempo com a divisão de cuidados com a irmã, e o que ele mais sente falta é poder ter sua família junto com ele.

E mesmo ela estando em uma casa de apoio ele ainda se sente sobrecarregado, sente culpa por não ser mais presente na vida da mãe e tem o sentimento de luto por não saber mais o que ela sente ou pensa.

A visão de uma neta:

É muito difícil lidar com esse processo, acredito que seja um processo de luto mesmo [...] A minha avó sempre esteve comigo em situações boas e ruins, eu era parceira mesmo dela, e acredito, que nunca

ninguém me amou como ela me ama, eu acredito que ela ainda me ama, e ninguém nunca vai amar, e eu nunca vou amar alguém como a amo.

O desabafo de uma neta que tinha sua avó como uma segunda mãe foi possivelmente um dos relatos mais fortes escutados para a realização deste projeto.

Ela disse que a família descobriu a doença em estágio já avançado e que só se deram conta de que tinha algo errado após a morte do marido e neto da avó, quando começaram a notar que os pequenos esquecimentos dela poderiam ser algo mais sério.

A neta diz que ainda não aceita que sua avó esteja passando por isso, ela acredita estar em negação desde o momento que descobriram o diagnóstico e que nunca irá aceitar.

É possível notar o quanto ela sofre com isso, sua avó não fala mais e se tornou 100% dependente de um cuidador, desde suas necessidades básicas até sua locomoção. Hoje tudo é feito por uma equipe médica e especializada, sua avó não mora mais com ela devido ao estágio avançado da doença.

Nota-se também um pouco de culpa na sua fala, talvez por terem descoberto de forma mais tardia a doença, mesmo que ela tenha noção de que tudo que era possível foi feito.

Apesar de hoje não morar mais com a avó, ela comenta que está sempre com ela, inclusive leva seu filho junto nas visitas e procura estar sempre mais perto da avó.

Pode se notar no caso da filha que apesar da mãe não ser totalmente dependente dela, ela ainda se sente sobrecarregada pela falta de apoio da família.

O Design entra nesse momento como o responsável por solucionar os problemas dos cuidadores, sendo uma ponte entre os cuidados, o familiar e o cuidador.

Através de pesquisas e avanços tecnológicos é possível criar ferramentas que ajudem a tirar a sobrecarga dos cuidadores que não possuem uma rede de apoio.

5 DESIGN E SAÚDE

A Organização Mundial da Saúde (OMS) conceitua saúde não apenas como a ausência de alguma enfermidade, mas como um “estado de completo bem-estar físico, mental e social” (OMS, 1946, p.1). Por tanto ter um bom estado de saúde é um

direito social assegurado pela Constituição Brasileira:

A saúde é direito de todos e dever do Estado, garantido mediante políticas sociais e econômicas que visem à redução do risco de doença e de outros agravos e ao acesso universal e igualitário às ações e serviços para sua promoção, proteção e recuperação. (Constituição Federal, 1988. Art 196, p.25)

Alguns pesquisadores como Claudio Roberto Boni, Kelenson Silva e José Carlos Plácido da Silva, acreditam que o Design possui diferentes definições, sendo a sua principal função beneficiar a sociedade com os seus conhecimentos e inovações.

Eles também afirmam que diferente da literatura antiga, hoje o Design está mais atrelado na geração de serviços e desenvolvimento de produtos do que na criação artística.

O Design tem como papel dentro da área da saúde promover uma melhor obtenção de resultados em prol da saúde da população, sendo esses avanços no campo dos produtos, comunicação, elementos gráficos, ambientes ou serviços.

Dessa forma o Design não se limita apenas na produção de novos artefatos, mas cada vez mais se inclui em um universo de atuação gerando diversos setores de intervenção dentro da saúde. (Boni; Silva; Silva, 2014)

Conforme apontado por Thalita Britto (2018), o cuidador da pessoa portadora da doença de Alzheimer acaba se envolvendo não somente num nível físico ao exercer sua função, mas como também num nível psicológico. Pode-se observar que os cuidados com o portador da doença geralmente envolvem familiares no processo, surgindo, então, a necessidade de adaptar o cotidiano destes para que haja uma conciliação entre a rotina do cuidador e os cuidados com o indivíduo.

Existe a demanda de um processo interdisciplinar para o apoio do paciente e também da família. Essa interdisciplinaridade, entretanto, não se limita apenas às áreas da saúde. Como ela abrange outros campos do conhecimento, podemos listar o Design como um dos que podem colaborar com diferentes tipos de perspectivas para diferentes áreas da saúde, não se limitando somente a desenvolver serviços e produtos.

Neste estudo apresentamos três casos para entendermos o papel do Design dentro da área da saúde sendo eles o Experience Based Design, o Institute of Patient Centered Design e a Id Ethnos uma empresa brasileira de design especializada na

produção de próteses.

O Experience Based Design, é um processo do design que visa a experiência do usuário por meio do serviço dos designers, e apesar de não ter sido criado para a área da saúde hoje em dia ele é bastante utilizado nesse contexto, onde procura-se atender às necessidades emocionais dos pacientes através de um projeto.

O papel do Design dentro da saúde é promover um suporte para ajudar no tratamento das pessoas, para que o processo seja menos doloroso e que também facilite a vida delas.

Quando o portador de DA chega no estágio mais avançado da doença e precisa de cuidados, é necessário que o familiar que está cuidando dele tenha acesso a tecnologias que irão facilitar na hora dos cuidados, como por exemplo as cadeiras de banho, uma invenção que nasceu a partir de uma necessidade básica que é dar um banho na pessoa.

Uma abordagem chamada Patient Centerd Design foi desenvolvida pelo Institute of Patient Centered Design (2022), uma instituição Norte Americana, com a intenção de estreitar laços entre familiares e portadores da Doença de Alzheimer através da integração de cuidados entre profissionais multidisciplinares, familiares e pacientes.

Essa abordagem tem como função ajudar na recuperação do paciente tanto fisicamente quanto a parte emocional, proporcionando bem-estar e um espaço onde elas se sintam seguras para realizar o seu tratamento junto com a sua família.



Fonte: Institute for Patient Centered Design, Inc.

Figuras 1 e 2 - Idealização dos quartos de hospitais seguindo o método do Patient Centered Design.



Fonte: OFS™ (2015)

O Instituto nasceu após uma experiência frustrante da Tammy Smith Thompson dentro de um hospital onde acidentalmente uma enfermeira quase administrou a medicação errada.

Hoje o Instituto se baseia em 10 princípios: respeito à privacidade, facilitação na comunicação, acomodar e aumentar a participação do paciente e da família, capacitar os pacientes, promover a segurança e proteção, fornecer acomodações acessíveis, criar ambientes confortáveis, apoiar a cura e os objetivos da equipe, e identificar as necessidades não atendidas a serem respondidas pelo design.

A Id Ethnos é uma empresa especializada na produção de próteses e foi premiada internacionalmente ao criar uma linha de capas adaptáveis e coloridas para próteses de perna.

Uma das próteses desenvolvidas por eles, a Confetti, é conhecida pelos seus diversos avanços, ela é considerada mais leve, mais resistente, e mais fácil de encaixar por ter um formato mais natural comparado com as outras disponíveis no mercado.

Ela também possui um custo baixo de produção e pode ser adquirida gratuitamente pelo SUS e INSS.

Figura 3 - Prótese Confetti Plus desenvolvida pela IDethnos



Fonte: IDethnos (2024)

Todos esses recursos são necessários para que os pacientes portadores de diversas doenças possam ter uma maior comodidade no seu dia a dia e para que possam viver sua vida normalmente.

Elas também são essenciais não somente para melhorar a qualidade de vida do portador, como também do familiar que cuida dele, pois dessa forma irá facilitar

mais o trabalho dele de forma que o desgaste menos e o ajude a aproveitar melhor os momentos em que ele passa com o seu parente.

6 DESIGN E MEMÓRIA: CUIDADO E FAMÍLIA NA DOENÇA DE ALZHEIMER

O projeto consiste em abordar de forma sensível as relações entre pessoas acometidas pela Doença de Alzheimer e seus cuidadores/familiares. Para desenvolvê-lo buscamos explorar, principalmente, a ótica do cuidador e oferecer um local de escuta e acolhimento. Nosso propósito foi criar, por meio do design, um espaço onde os cuidadores desses indivíduos que sofrem da DA estejam em primeiro plano.

Na maioria dos casos, como apresentamos no decorrer deste estudo, esses familiares que assumem a responsabilidade de cuidador acabam deixando de lado suas próprias vidas e rotinas, se adaptando a esse novo cenário. Objetivamos, assim, proporcionar um meio para que os cuidadores tenham suas experiências individuais validadas e também compreendidas dentro desta realidade.

Por esta razão, como peça gráfica resultante do projeto, desenvolvemos um livro de artista intitulado de “Anamnese”. A narrativa visual é guiada a partir das entrevistas realizadas neste estudo, apresentando, então, a história dos cuidadores que participaram do processo.

6.1 PROCESSOS

Para a idealização do projeto, havia a necessidade da escuta dos familiares para que pudéssemos compreender melhor as dinâmicas desses indivíduos e dos familiares acometidos pela DA. Por isso, num primeiro momento elaboramos um documento no Google Forms para que as pessoas pudessem responder questões para conhecermos suas realidades e, a partir disso, agendarmos entrevistas com os que se disponibilizaram.

O processo de entrevistas se iniciou no dia 6 de abril, sendo a primeira realizada presencialmente, uma conversa que durou aproximadamente uma hora. Já as outras duas entrevistas foram realizadas online, devido a rotina dos entrevistados. Apesar das dificuldades de não estarmos presencialmente com eles, as entrevistas foram produtivas e interessantes para o desenvolvimento dos nossos estudos.

BOARD VISUAL

Para entendermos melhor a forma como gostaríamos de contar a história desses cuidadores através do livro de artista idealizado, começamos, então, a desenvolver os boards visuais do projeto:

Figura 4 - Boards visuais feitos pelo grupo



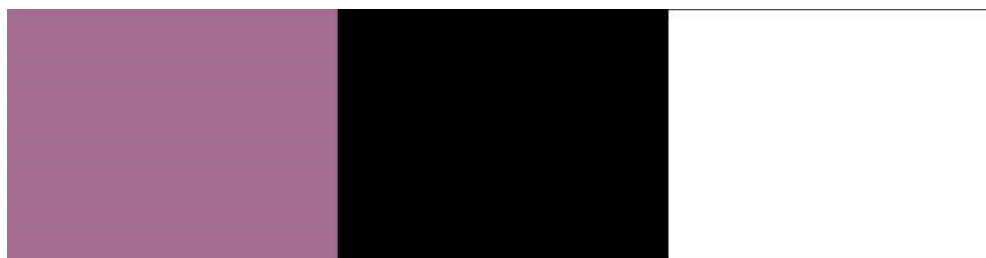
Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Durante a fase de busca de referências visuais o grupo fluiu bastante entre diferentes tipos de conteúdo como fotolivros, livros de artistas, manipulação de imagens, cartazes, projetos com intervenções, etc.

Nesse processo de definição do board visual também decidimos como gostaríamos que o corpo do livro fosse feito: na horizontal, remetendo a ideia de um álbum fotográfico antigo e seus semelhantes.

PALETA DE CORES

Figuras 5 - Paleta de cores definida pelo grupo



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Para a definição da paleta de cores do projeto partimos, então, da cor que é justamente associada a doença de Alzheimer: o roxo. A cor é comumente utilizada em campanhas e materiais que tratam sobre a conscientização e luta contra a doença.

Acreditamos que definindo o roxo como a cor principal da peça estamos associando facilmente o nosso projeto à causa, ajudando a reforçar a homenagem que estamos fazendo aos cuidadores e seus familiares. Além disso, o roxo também pode ser associado ao sentimento de empatia, algo que gostaríamos de transmitir por meio de nosso projeto.

Portanto, usamos uma tonalidade suave de roxo rosado e complementamos a paleta com preto e branco. Acreditamos que a combinação do preto e branco criou uma paleta harmoniosa, onde o roxo se destaca, enquanto as demais cores transmitem sobriedade e melhoram a legibilidade.

PESQUISA TIPOGRÁFICA

Montserrat Regular (Texto)

Montserrat ExtraBold (Título/Subtítulo)

Montserrat Black (Título/Subtítulo)

Bebas NEUE (Texto especial)

Para a paleta tipográfica do projeto escolhemos trabalhar com duas fontes, sendo elas Montserrat - assim como as variações da fonte - e Bebas Neue.

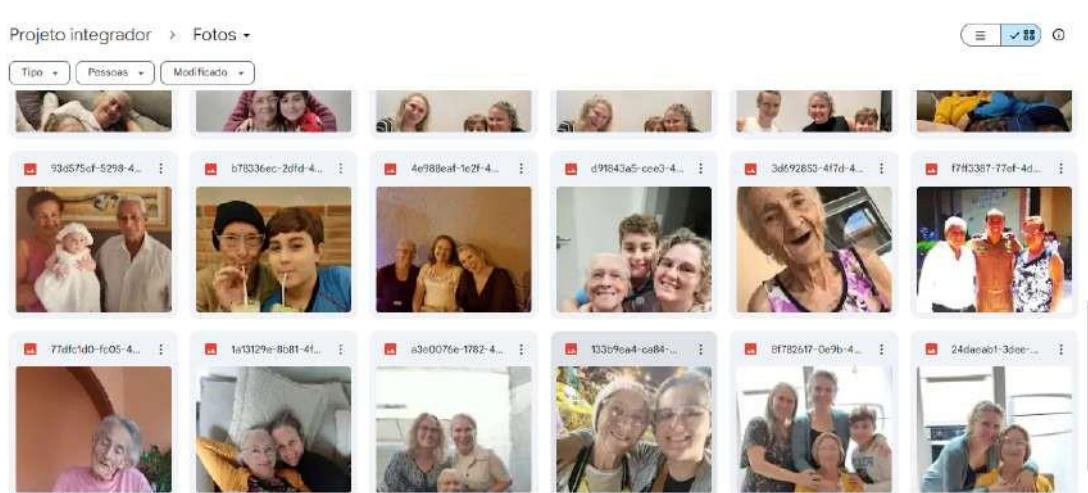
Decidimos utilizar Montserrat nos textos principais porque acreditamos que é uma fonte que permite ótima legibilidade, além de ser versátil com suas variações e também se encaixar dentro da proposta da peça.

Já a Bebas Neue foi elencada para os textos especiais, citações e alguns títulos, justamente por ser uma fonte que chama a atenção do leitor facilmente, cumprindo o papel que gostaríamos para essas frases específicas.

ACERVO DE FOTOGRAFIAS E CURADORIA

Com os boards já estabelecidos, partimos para uma próxima etapa, onde definimos que iríamos utilizar fotografias para o desenvolvimento de nossa peça gráfica. Como o intuito do livro é homenagear os cuidadores compartilhando suas histórias, conversamos previamente com os entrevistados e perguntamos se eles poderiam colaborar enviando fotos que mostrassem um pouco de suas vidas e a relação com seus entes que sofrem da DA.

Figura 6 - Acervo com as fotografias



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Assim que os entrevistados concordaram com a utilização de suas imagens e começaram a contribuir com o envio do material solicitado, criamos um drive compartilhado entre os integrantes do grupo, onde todas as fotografias eram armazenadas. Recebemos aproximadamente 50 fotos entre passado e presente.

Após a etapa de montar o acervo, partimos para um processo de curadoria do material, onde decidimos quais fotografias iríamos levar para o livro.

Todas as imagens eram realmente de acervo pessoal: fotos tiradas do próprio celular, selfies ou então fotos antigas que foram fotografadas pelo smartphone.

A resolução das imagens foi um empecilho para o grupo nesse momento de curadoria, o que resultou numa próxima etapa do projeto.

TRATAMENTO DE IMAGEM E EXPERIMENTAÇÕES DE COR

Partindo do contratempo em relação a qualidade das imagens obtidas na construção do acervo passamos para uma etapa de tratamento das imagens selecionadas. Como cada fotografia apresentava uma resolução, assim como brilho, contraste etc., fizemos uso de softwares para ampliar e melhorá-las dentro do que era possível.

Buscamos também “uniformizar” essas fotografias visando que elas se encaixassem dentro da narrativa visual e da paleta de cores definida.

Figuras 7 e 8 - Tratamento de imagem



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Durante o processo de tratamento das imagens também fizemos algumas experimentações de cor e manipulação. Apesar do resultado interessante de algumas dessas experimentações optamos por seguir outra direção para a peça gráfica.

Figuras 9 e 10 - Experimentações com as imagens



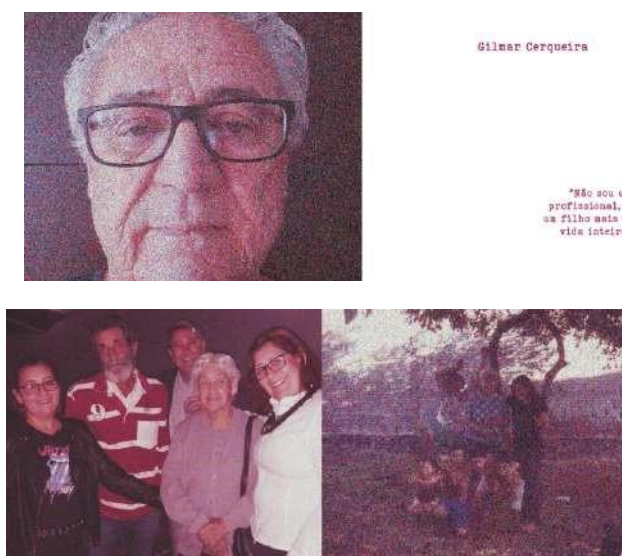
Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO

Após o tratamento e experimentações com as imagens começamos a trabalhar na diagramação e projeto gráfico do livro. Desde o início nossa ideia foi dar destaque as fotografias selecionadas, ainda que complementando com frases e textos no decorrer do projeto gráfico.

Optamos, então, por utilizar um grid simples, onde o foco se concentrava apenas na dinâmica entre foto e texto, sem mais interferências visuais.

Figuras 11 e 12 - Experimentações de diagramação e projeto gráfico



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Com essas primeiras experimentações de diagramação realizadas, optamos por trazer mais elementos visuais para o projeto gráfico do livro, ainda assim, focando principalmente nas fotografias e na legibilidade e clareza dos textos.

Também optamos por não seguir nenhum “padrão” na hora de diagramar as páginas. Deixamos que a montagem das páginas fosse guiada por nossos sentimentos, não definimos em qual ordem as fotos seriam utilizadas e não fizemos uma separação entre quais pertenciam a qual cuidador, deixando que as histórias se misturassem.

Figura 13 - Exemplo de diagramação das páginas do livro



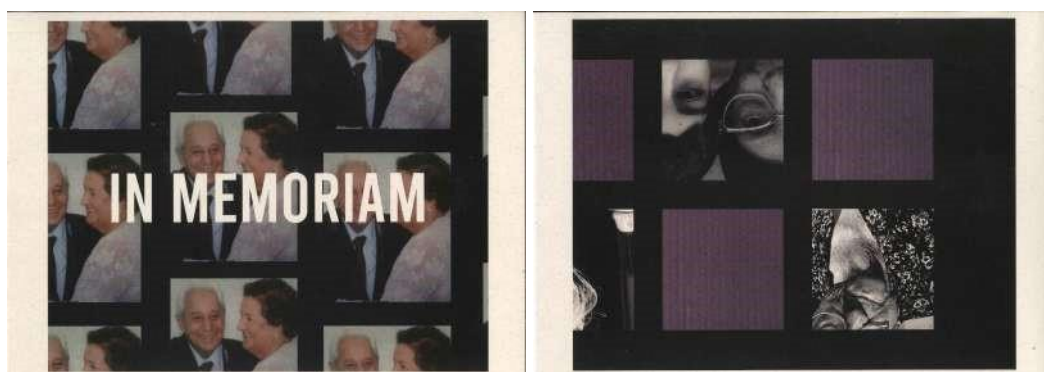
Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

MATERIAIS E TESTES DE IMPRESSÃO

Para o miolo do livro fizemos testes de impressão com o papel Pólen 90g e papel Reciclado 90g. Apesar de ambos apresentarem resultados interessantes, o grupo optou por seguir para a impressão com o papel Pólen, que é conhecido por ter uma tonalidade amarelada e também apresenta uma textura agradável ao ser tocado. O grupo compreendeu que a escolha do papel Pólen agregaria na narrativa visual da publicação.

Também decidimos fazer uso do papel Vegetal 110g para algumas folhas específicas de intervenção no decorrer do miolo.

Figura 14 - Testes de impressão no papel Reciclado 90g



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Figura 15 - Teste de impressão no Papel Pólen



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Para a capa do livro foi definido o uso do papel Couchê 170g, com laminação fosca e apoio de papelão Grafort. Optamos por personalizar a guarda do livro também com papel Couchê 170g e a encadernação feita no modelo Wire-o (espiral).

Por fim, as dimensões do livro são de 26x21,5 cm.

PROTOTIPAÇÃO

Para o protótipo do livro montamos um boneco de maneira bem simples e manual. Nosso objetivo com ele era conseguir visualizar a distribuição das páginas quando o livro já estivesse impresso, assim como definir onde iríamos encaixar as impressões no Papel Vegetal que foram diagramadas separadamente do restante do miolo.

Figuras 16 e 17 - Boneco do livro feito de maneira manual



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

6.2 PROJETO FINAL

Figura 18 - Capa do livro



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

A peça gráfica desenvolvida após as pesquisas e estudos é o livro de artista intitulado como “Anamnese”. Sobre o título escolhido, dentro do contexto médico, a palavra anamnese se trata de uma entrevista inicial que o profissional realiza com seu paciente para entender sua história médica, sintomas, estilo de vida, etc., sendo essencial para o diagnóstico. Já de maneira mais figurativa, podemos entender a palavra como um processo de recordar algo, relembrar o passado, uma experiência pessoal.

Figura 19 - Miolo do livro



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Dessa maneira, queremos por meio do nosso livro que o leitor também passe por uma experiência pessoal ao folhear as páginas.

Apesar do livro ser uma forma de homenagem aos cuidadores que concederam as entrevistas e nos emprestaram suas histórias, acreditamos que muitos outros indivíduos que assumiram o papel de cuidador também possam se identificar e se sentirem tocados com as histórias aqui representadas.

Figura 20 - Miolo do livro



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Decidimos proporcionar a esses cuidadores, por meio do design, um lugar onde suas histórias fossem o foco. Apesar de assumirem o papel de cuidar de um familiar acometido pela DA, buscamos construir uma narrativa visual que não resumisse esses indivíduos apenas a doença de seus entes.

É um livro feito para lembrar os momentos bons, os ruins, os choros, as risadas, a perseverança durante essa trajetória e principalmente: o cuidado.

Figura 21 - Miolo do livro



Fonte: Elaborado pelos autores (2024)

Apesar de não seguir uma linha cronológica no desenrolar do livro, muito

menos ser dividido em capítulos ou outras formas de organização, cada foto foi selecionada cuidadosamente para construir uma história onde o leitor conhece o cuidador, seu familiar e consegue entender um pouco sobre a dinâmica e relacionamentos desses indivíduos.

As páginas foram pensadas para serem fluidas, assim como são as memórias de cada ser humano. Muitas vezes não escolhemos aquilo que gostaríamos de lembrar, mas visitamos essas lembranças conforme elas surgem.

Em conclusão, a peça gráfica foi idealizada para apresentar a história desses cuidadores para o leitor, mas, também para ser um lugar seguro onde ele possa encontrar um pouco de conforto entre fotos, textos, trechos de músicas, etc.

Cuidar de um familiar é um ato de amor, mas acima de tudo, de coragem, e foi pensando nisso que prestamos essa homenagem aos cuidadores.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este presente artigo teve como objetivo visibilizar e discutir a problemática dos familiares que se tornam cuidadores de pessoas portadoras de Doença de Alzheimer sem terem uma rede de apoio ou instrução.

Foi possível identificar que a exaustão ultrapassa o físico e alcança o mental da pessoa que se anula para poder proporcionar o melhor para o seu familiar, mesmo que isso implique em não cuidar de si mesmo.

Conseguimos alcançar alguns cuidadores, entendemos suas dores e inseguranças, e dessa forma pensar em alternativas que pudessem deixar a rotina deles mais fácil.

Nossa contribuição para eles foi a criação de um livro onde possam sempre recorrer quando a saudade apertar, e uma pequena homenagem para que eles sejam vistos e nunca esquecidos.

É importante relacionar esse tema ao Design pois através deles é possível ilustrar a dor dos cuidadores e viabilizar suas dificuldades do dia a dia. A partir dele é possível criar cenários onde o processo de cura e aceitação possa ser mais leve e menos dolorido.

Para o grupo foi uma experiência diferente do que já havíamos vivido. Apesar de conviver com essas pessoas, esse tópico nunca foi algo discutido frequentemente entre eles, e fazer esse exercício de conversar com cada um dos cuidadores,

perguntar sobre eles e entender melhor como são as suas rotinas foi, ao mesmo tempo, desafiador e gratificante por poder proporcionar um espaço seguro para os cuidadores. Esse projeto buscou trazer um cuidado especial com esses familiares que se sentem sozinhos, desvalorizados e sobrecarregados.

O Design é um poderoso comunicador, e o seu papel foi gerar um questionamento no leitor sobre quem cuida daqueles que cuidam dos demais. O Design apresenta possibilidades para trabalhar juntamente com a educação e a saúde, trazendo dessa maneira mais conhecimento da causa a partir desses cuidadores, além de possibilitar que tenham mais voz e visibilidade, reforçando que eles também precisam se priorizar.

REFERÊNCIAS

ALGAVE, Andressa; Stelzer, Manuela. **Cuidar de quem está esquecendo**. Disponível em: <https://gamarevista.uol.com.br/semana/o-que-voce-lembra/cuidar-de-quem-esta-com-alzheimer/> . Acesso em: 6 maio 2024.

BONI, C. R.; SILVA, K; SILVA, J. C. P. A **(In)Definição do Design: Os Limites do Design e a Relação com a Arte e a Indústria**. Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2014.

BRITTO, Talita Machado. **Design e saúde: contribuições para o cuidado na doença de Alzheimer e outras demências**. 2018. 115 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

CERQUEIRA, Gilmar Aparecido. **Entrevista concedida aos integrantes do grupo com acervo em áudio e fotografia**. Londrina. 2024.

CERQUEIRA, Karina Emanuele. **Entrevista concedida aos integrantes do grupo com acervo em fotografia e áudio**. Londrina. 2024.

CRUZ, Marília da Nova e Hamdan, Amer Cavalheiro. **O impacto da doença de Alzheimer no cuidador**. Maringá. 2008.

BANATHY, Bela. **Designing Social Systems in a Changing World**. 1996.

GRAFSTRÖM M, Fratiglioni L, Sandman PO, Winblad B. Health and social consequences for relatives of demented and non-demented elderly. A population-based study. **J Clin Epidemiol**. 1992

GUARNIERI, Celina. **Entrevista concedida aos integrantes do grupo com acervo em fotografia e áudio**. Londrina. 2024.

HALEY WE. The family caregiver's role in Alzheimer's disease. **Neurology**, 48(5 Suppl 6):S25-9, may 1997. Doi: 10.1212/wnl.48.5_suppl_6.25s. PMID: 9153157.

HINRICHSEN, G. A.; NIEDEREHE, G. Dementia Management Strategies and Adjustment of Family Members of older patients. **The Gerontologist**, 1994.

MEIRY Fernanda Pinto, Dulce Aparecida Barbosa, Ceres Eloah de Lucena Ferreti, Lídia Ferreira de Souza, Dayana Souza Fram, Angélica Gonçalves e Silva Belasco. **Qualidade de vida de cuidadores de idosos com doença de Alzheimer**. São Paulo. 2009.

MENDES, Cinthia Filgueira Maciel e Dos Santos, Anderson Lineu Siqueira. **O cuidado na doença de Alzheimer: as representações sociais dos cuidadores familiares**. São Paulo. 2015.

NATIONAL INSTITUTE ON AGING. **Tips for Caregivers and Families of People With Dementia** Disponível em:
<https://www.alzheimers.gov/life-with-dementia/tips-caregivers>. Acesso em: 6 maio 2024.

OLIVEIRA, A. M. et al. **Paulo Freire em tempos de fake news: Edição 2020**. Recife: Even3 Publicações, 2020. DOI 10.29327/523688

KRENAK, Ailton. **Ideias para Adiar o Fim do Mundo**. Companhia das Letras: São Paulo, 2019.

SHEUNG - TAK CHENG, Emily P. M. Mak, Rosanna W. L. Lau, Natalie S. S. Ng, Linda C. W. Lam. Voices of Alzheimer Caregivers on Positive Aspects of Caregiving. **The Gerontologist**, v. 56, n. 3, p. 451–460, jun. 2016. Disponível em:
<https://academic.oup.com/gerontologist/article/56/3/451/2605645?login=false> - Acesso em: 7 maio 2024.

VIANNA E SILVA, Maurício José et al. **Design Thinking: inovação em negócios**. 2. ed. Rio de Janeiro : MJV Press, 2012.

SABER CUIDAR: MONITORAMENTO DO SENTIR - PROJETO GRÁFICO INTEGRADOR

Izabella Matheus Castilho
Profª Me. Liberaci P. Perin
Profº Esp. Mario Seki
Profº Esp. Dalton S. Albertin

RESUMO

O objetivo deste projeto é promover a reflexão sobre o autoconhecimento emocional, se aprofundando de uma forma lúdica no reconhecimento do sentir e no desemaranhar do humor, dos sentimentos e das emoções durante o processo de psicoterapia. Para isso, foram buscadas referências bibliográficas literárias e documentais sobre o tema, a fim de que fosse elaborado um objeto gráfico que trouxesse de forma palpável etapas essenciais da prática psicoterapêutica. Tal objeto gráfico se apresenta na forma de um caderno de monitoramento do sentir, caderno este que introduz de forma didática a conceituação de determinados termos da psicologia, além de métodos terapêuticos de amplo apoio científico que buscam através da escrita corroborar com a auto regulação emocional. Para a elaboração desta peça gráfica foram utilizados os conhecimentos do Design Editorial, de Ilustração e do Design Social adquiridos no decorrer deste curso. Este projeto tem como pedra angular a democratização do conhecimento terapêutico.

Palavras-chave: autoconhecimento; sentir; design editorial; design social.

ABSTRACT

The main goal of this project is to promote reflection on emotional self-awareness, delving deeper into an engaging way of recognizing feelings and untangling moods, feelings, and emotions during the psychotherapy process. To this end, literary and documentary bibliographical references on the topic were sought to create a graphic object that would bring essential stages of psychotherapeutic practice tangibly together. This graphic object is presented as a notebook for monitoring feelings, one that introduces didactically the conceptualization of certain psychological terms, in addition to therapeutic methods with broad scientific support that seek, through writing, to corroborate emotional self-regulation. To create this graphic piece, it was used the knowledge of editorial design, illustration, and social design acquired during this graduation course. The ultimate aim of this project is to make therapeutic knowledge accessible to the masses.

Keywords: self-knowledge; feelings; editorial design; social design.

INTRODUÇÃO

Dentro da prática terapêutica, é incentivada a resolução dos conflitos por meio do reconhecimento de humor, emoções e sentimentos, desenvolvendo um repertório psíquico de autoconhecimento.

Este estudo visa trazer de forma palpável tal processo na forma de um caderno de monitoramento do sentir, caderno este que apresentará de forma lúdica e didática a conceituação dos termos psicológicos apresentados, buscando desta forma democratizar o conhecimento terapêutico.

Entretanto, é importante que não se crie a ideia equivocada de que o objeto proposto substitui o acompanhamento terapêutico junto de um profissional capacitado. A proposta apresentada se configura e deve ser interpretada como uma inserção aos cuidados com a saúde mental, um apoio a ser usado durante o processo de terapia ou, em casos isolados, caso um acompanhamento profissional não seja possível de forma alguma, como um catalisador para a busca por uma relação saudável com o próprio espaço mental.

Levando em consideração o contexto apresentado, o estudo partiu-se de uma pesquisa bibliográfica nos campos da psicologia, do design editorial e social, de suas vertentes e áreas coincidentes, consecutivamente reunindo a instrução de profissionais dos âmbitos citados, tendo a conjunção do conhecimento adquirido a partir de tais estudos contribuído com o embasamento teórico e científico para a elaboração da peça final.

2 DESIGN SOCIAL E ACESSIBILIDADE NO DESIGN GRÁFICO

O design social é aquele que está focado no papel do designer na sociedade e como este pode provocar mudanças para o bem da comunidade a partir de sua formação. Este profissional deve se atentar às questões sociais, culturais, ambientais e sustentáveis de suas criações. Como exemplifica Ana Verónica Pazmino (2007):

O design para a sociedade, consiste em desenvolver produtos que atendam às necessidades reais específicas de cidadãos menos favorecidos, social, cultural e economicamente; assim como, algumas populações como pessoas de baixa-renda ou com necessidades especiais devido à idade, saúde, ou inaptidão.

Pazmino (2007) se aprofunda nesta conceituação, trazendo que o design social “[...] implica atuar em áreas onde não há atuação do designer, e nem interesse da indústria com soluções que resultem em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social.”

Diferente do design formal, termo utilizado por Pazmino (2007), que tem como pilares a funcionalidade e a estética, o design social requer maior cuidado e reflexão por parte do designer, trazendo a necessidade de que seja socialmente benéfico e economicamente viável.

Jorge Frascara (2002, p. 34) afirma que “Se o design de comunicação visual está preocupado em afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas, deveria fazê-lo de forma ética” (tradução nossa). Para o autor, tal comunicação ética ocorre quando um produtor fala uma linguagem a qual sua audiência consegue compreender. Partindo deste princípio, identifica-se que uma comunicação ética nada mais é do que uma comunicação acessível.

Tais ideais vão ao encontro do design centrado no ser humano, ou Human-Thinking Design, conceito e termo cunhados pelo engenheiro Mike Cooley (1987). Esta estrutura de abordagem tem por foco, como indicado por sua nomenclatura, os seres humanos, seus contextos e suas necessidades, definindo seus problemas e criando soluções inovadoras para resolvê-los. As ideias de Don Norman, (2019), também convergem com esta filosofia. Segundo Norman (2019):

Todos fazem design, todos somos designers, então depende de todos nós mudar o mundo. No entanto, aqueles que são designers profissionais têm uma responsabilidade ainda maior, pois têm o treinamento e o conhecimento para ter maior impacto nas vidas das pessoas e, assim, do mundo.

Sendo assim, todos carregam a responsabilidade social de melhor atingir a vida das pessoas e o mundo como um todo, mas os designers, por carregarem além de tal responsabilidade, meios práticos para fazê-lo ativamente, não devem se abster e ignorar seus deveres perante a sociedade.

Tais meios práticos advêm da própria formação como designer e da habilidade adquirida de comunicar além das palavras, fazendo uso de sua expertise para sobrepor barreiras impostas, por exemplo, por diferentes idiomas. Este conhecimento se faz essencial na busca de um design gráfico acessível.

3 DESIGN EDITORIAL: A RESPONSABILIDADE DE COMUNICAR

O design editorial é a área do design gráfico responsável pela estruturação do texto e de como ele será apresentado ao público. Nas palavras de Ana Cláudia Gruszynski (2015) “um texto não existe enquanto conteúdo abstrato, precisa tomar uma forma sensível: posso ouvi-lo, tocá-lo, vê-lo, percebê-lo em movimento”. Ou seja, a forma como o texto é apresentado é crucial para seu entendimento.

Gruszynski tocou em 2015 em pontos presentes nas teses de Herbert Marshall McLuhan (1994). Para McLuhan (p. 9), “Em uma cultura como a nossa, acostumada a dividir e separar como forma de controle, é às vezes um choque ser lembrado que, de modo operacional e prático, o meio é a mensagem.”

Tendo em vista tal argumento, entende-se que o meio tem o poder de afetar a mensagem a ser transmitida. O meio utilizado para apresentar uma mensagem se faz tão importante quanto o conteúdo de determinada mensagem, pois a definição de tal conteúdo não se restringe ao texto sendo difundido. Levando em consideração a definição de design editorial como sendo “responsável pela ligação entre a informação e o leitor” Fonseca (2017, p. 41), entendemos que essa informação não se limita ao conteúdo expressado pelos caracteres alfabéticos.

Seguindo este caminho teórico, atenta-se ao fato de que “estes elementos que constituem a mensagem devem ser reconhecidos pelo seu potencial e utilizados a fim de estabelecer uma boa comunicação com o receptor [...]” (Silva, Paschoarelli, Raposo & Menezes, 2012, p. 7). Sendo assim, chegamos ao design editorial acessível, vertente do design editorial que visa justamente estabelecer esta comunicação para além da população neurotípica e able-bodied (termo tomado do inglês que nomeia aqueles integrantes da sociedade que não possuem deficiências físicas).

Da escolha de uma fonte que possua maior legibilidade à seleção de cores que não causam estresse sensorial, o designer tem dentro de seu repertório os meios necessários para possibilitar e contribuir com a inserção das comunidades Neurodivergentes, termo que se refere às diferenças de processamento cerebral em pessoas com diagnósticos psiquiátricos, e Pessoas com Deficiência (PCD).

3.1 TIPOGRAFIA: COMUNICAÇÃO ALÉM TEXTO

A tipografia carrega grande peso na construção de uma peça gráfica. Afinal, ela é uma de nossas primeiras percepções ao se propor a ler. É clara a característica determinante desta, não apenas por seu valor estético, mas por sua legibilidade, principalmente quando tratamos de design acessível. Como apresentado por Daniela Loureiro (2016, p. 47):

A legibilidade tipográfica está ligada à forma como percebemos uma determinada letra, o mesmo se aplica ao texto, onde a legibilidade está associada à forma como percebemos grupos de letras e lhes associamos uma palavra. Basicamente, a tipografia representa um conjunto de signos que o nosso cérebro interpreta como letras e que associadas em conjunto criam uma palavra.

A legibilidade, entretanto, não depende somente de decidir por uma tipografia serifada ou sem serifa. A legibilidade depende também do espaçamento entre linhas e entre as próprias letras. Como exemplifica Rafael Silva (1985, p. 72):

É fundamental que o gráfico saiba dispor eficientemente a técnica de compor e entrelinhar um arranjo gráfico, fazendo com que ele tenha legibilidade adequada. Um espaçamento muito grande entre as letras ou palavras ou um entrelinhamento exagerado entre linhas compostas pode tornar impraticável a leitura do arranjo gráfico, além de torná-lo feio e sem estética. Da mesma forma deve-se evitar o espaçamento demasiado das letras ou a sua entrelinha muito apertada [...]

Seguindo este raciocínio, Jan Tschichold (2007, p. 31) afirma que um designer de livro (termo utilizado por Tschichold para exemplificar o que seria atualmente chamado de designer editorial) “deve ser um servidor leal e fiel da palavra impressa. É sua tarefa criar um modo de apresentação cuja forma não ofusque o conteúdo e nem seja indulgente com ele.”

Tschichold defende que uma boa escolha tipográfica advém da experiência e, principalmente, do bom senso. “O perfeito design de livro, portanto, é uma questão de tato (andamento, ritmo, toque) somente.”

Um tamanho de fonte muito pequeno, por exemplo, além de poder ser incômodo para qualquer pessoa, pode até impossibilitar a leitura para pessoas com perda de visão, hipermetropia, astigmatismo, dentre outros, podendo

também dificultar a absorção das informações apresentadas por pessoas com TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção com Hiperatividade), e assim por diante.

Dentro do design editorial acessível, espera-se que seja dada atenção especial às questões apresentadas, tendo em mente os diversos perfis que podem ser atingidos pela peça gráfica a ser elaborada.

3.2 CORES: COMUNICAÇÃO PELO SENSORIAL

As cores são parte fundamental do design como um todo, não podendo ser diferente para o design editorial. Neste estudo, levou-se em consideração a Teoria das cores, o Círculo cromático e a Psicologia das cores. Segundo Eva Heller (2014, p. 15):

Conhecemos muito mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. 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. Em que consiste o efeito especial? Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores.

Sendo assim, a cor não pode ser destituída de seus diversos significados possíveis. Não há neutralidade na interpretação das cores, assim como não existem limites para suas definições.

À vista disso, lança-se mão de tais interpretações cromáticas no processo do design, trazendo significados diversos conforme sua aplicação. Para Daniela Loureiro (2016, p. 84), “a essência da cor no design gráfico está no poder que esta tem para transmitir estados de espírito, para destacar, unir ou diminuir informação”.

No âmbito do design acessível, o uso das cores pode ser decisivo para a melhor experiência do público-alvo. Uma paleta de cores extremamente vibrante ou contrastante pode ser causa de estresse tanto em pessoas neurotípicas quanto neurodivergentes, além de ter tendência a gerar cansaço e incômodo visual. Entretanto, utilizar cores pouco contrastantes em um texto e seu plano de fundo, por exemplo, pode dificultar a leitura.

As cores podem ser moldadas a bel prazer para que sejam expressos os sentimentos, emoções e estados de espírito de seu porta-voz. Não obstante,

podem influenciar, infringir essas mesmas sensações e estados psíquicos em seus receptores, sendo assim um meio de comunicação além de secular, poderoso.

4 PERMISSÃO PARA SENTIR E REGULAÇÃO EMOCIONAL

De acordo com James J. Gross (1998, p. 272), para que se compreenda a regulação emocional, deve-se entender o que são as emoções primeiramente. Gross, ao retomar algumas teorias sobre a natureza das emoções, cita William James (1884), que, “por exemplo, toma emoções como tendências de respostas comportamentais adaptativas e fisiológicas que são retomadas diretamente de situações significativas evolucionais.” (tradução nossa).

Helder Henrique Viana Batista e Ana Paula Porto Noronha (2018, p. 389-398) apontam que:

A autorregulação emocional tem sido considerada um componente da inteligência emocional, que por sua vez diz respeito às habilidades que as pessoas possuem de identificar, nomear e agir em relação aos próprios sentimentos e aos de outras pessoas.

Sendo assim, a autorregulação emocional é apenas uma parte de um total muito maior, que tem como objetivo final o bem-estar físico e mental. Daniel Goleman, psicólogo e jornalista científico conhecido como o “pai da Inteligência Emocional”, defende a importância da aceitação e do reconhecimento das emoções para que se atinja uma vida saudável psiquicamente. Para Goleman (2016, p. 21):

Uma visão da natureza humana que ignore o poder das emoções é lamentavelmente míope. A própria denominação *Homo sapiens*, a espécie pensante, é enganosa à luz do que hoje a ciência diz acerca do lugar que as emoções ocupam em nossas vidas. Como sabemos por experiência própria, quando se trata de moldar nossas decisões e ações, a emoção pesa tanto — e às vezes muito mais — quanto a razão. Fomos longe demais quando enfatizamos o valor e a importância do puramente racional — do que mede o QI — na vida humana. Para o bem ou para o mal, quando são as emoções que dominam, o intelecto não pode nos conduzir a lugar nenhum.

Existem barreiras conhecidas no caminho para a regulação das próprias emoções. Como foi observado por Joana Coutinho (2010) na versão portuguesa da escala de dificuldades de regulação emocional desenvolvida por Gratz and

Roemer (2004), originalmente Difficulties in Emotion Regulation Scale (DERS), seriam propostas quatro dificuldades comuns no processo de autorregulação emocional. seriam estas:

(a) a consciência e a compreensão das emoções, (b) a aceitação das emoções, (c) a capacidade para, em momentos de emoção negativa, controlar comportamentos impulsivos e agir de acordo com os objectivos desejados e (d) a capacidade para usar a regulação emocional apropriadamente mediante a implementação de estratégias que modulam as respostas emocionais de um modo flexível de forma a alcançar objectivos individuais ao mesmo tempo que se atende às exigências da situação.

A análise e supervisão do emocional está presente em diversas vertentes terapêuticas. Ela é essencial para que sejam descobertos os padrões, benéficos ou não, dentro das ações e vida dos indivíduos. Dentro da terapia cognitivo-comportamental, este acompanhamento se torna indispensável para a prática da regulação emocional. Esta regulação se prova uma forma de cuidado com o próximo e consigo mesmo.

4.1 SABER CUIDAR: MONITORAMENTO DO SENTIR

Os seres humanos, sendo seres sociais, também se tornam seres de cuidado. A capacidade de cuidar é inerente à criatura humana, sendo como forma de sobrevivência ou como demonstração de afeto. Nas palavras de Vera Regina Waldow (2008, p. 87):

Pode-se considerar que o ser humano foi progredindo nas suas necessidades, através dos tempos, as quais lhe exigiram o desenvolvimento de habilidades e capacidades não só físicas e biológicas para a adaptação ao meio e às circunstâncias, mas também mentais, emocionais e sociais.

Sendo assim, faz-se clara a conexão entre o psíquico e o cuidado. Sendo pelo viés da sobrevivência, buscando uma prevalência da raça humana, sendo por sua manifestação mais presente atualmente, que surge de uma vontade genuína de demonstrar zelo, de amparar àqueles com os quais se possui um laço, sanguíneo ou afetivo, o ato de cuidar é moldável às peculiaridades físicas, temporais, psicológicas, sociais, dentre outras. Ainda segundo Waldow (2008, p. 87):

Os recursos e os comportamentos de cuidado à sobrevivência assumem assim características estéticas, pois os seres humanos imprimem cultura e história nas suas pinturas e esculturas de figuras e objetos de uso doméstico, os quais descrevem eventos do dia-a-dia, crenças, devoções, etc. Além da expressão artística, o ser humano tenta comunicar experiência, conhecimento e sentimentos. Dessa maneira, a arte como forma de expressão cultural, de comunicação e de expressão de sentimentos, registra a história, a cultura de um povo e as formas e rituais de cuidado.

Esta necessidade de comunicar, de trazer para o mundo tangível o sentir, está presente historicamente dos filósofos gregos às salas de psicólogos nos dias de hoje. Está presente também a séculos, como meio de expressão, comunicação e arquivamento para análise, a escrita.

Nas palavras de Idonezia Collodel Benetti e Walter Oliveira (2016, p. 68): “Traduzir uma experiência em linguagem é, essencialmente, uma maneira de torná-la mais visível, mais palpável, mais compreensível.”

A escrita abordando as próprias experiências, como em um diário, estimula uma revisitação e, conseqüentemente, uma nova análise dos fatos, sendo esta última passível de maior clareza mental pelo acalmar dos ânimos devido à distância temporal e até física dos ocorridos. Tendo em vista os fatos abordados, torna-se não apenas um meio de desabafo, mas também de solução de problemas.

A disponibilização de informações corretas e confiáveis sobre a psique humana que sejam úteis ao grande público se torna necessária, assim como o combate ao estigma que carregam os processos terapêutico e psicoterapêutico, além de sua popularização.

Unindo a escrita como forma de expressão a um acompanhamento mais atento às mudanças de humor, emoções e sentimentos, chegamos a uma espécie de processo terapêutico que, além de benéfico, se prova consideravelmente acessível, tendo em vista que a parte crucial, ou seja, manter nota de seu estado mental com determinada frequência, pode ser feita de diversas formas e em diversos meios.

5 PROJETO GRÁFICO: CADERNO DE MONITORAMENTO DO SENTIR

Tendo em vista a pesquisa realizada, foi então iniciado um processo de

construção de um projeto gráfico que tem como objetivo social auxiliar no bem-estar emocional dos usuários, de maneira acessível, informando e desmistificando conceitos psicológicos como o humor, as emoções e os sentimentos. Entende-se que a jornada terapêutica traz inúmeros benefícios àqueles que se dedicam a cursá-la. Um estigma a ser quebrado é o de que seria necessário um problema, uma inquietação emocional tida como anormal para a busca de auxílio neste âmbito.

Este projeto tem sua forma em um caderno, que, além de trazer explicações lúdicas sobre os conceitos a serem trabalhados, incentiva o usuário a preenchê-lo, exercitando os conhecimentos absorvidos e estimulando o processo terapêutico.

Faz-se necessária a reiteração de que o presente objeto não tem a intenção de substituir o auxílio de profissionais capacitados da área, sendo este em sua essência um catalisador para disseminação dos conhecimentos já mencionados e, conseqüentemente, para a estimulação da busca por acompanhamento terapêutico.

A peça advinda deste projeto é a oferta de abertura de uma porta que, num futuro ideal, já não existirá mais. É uma iniciação ao amor-próprio, à ideia de que toda emoção e sentimento é válido, ao fato de que não se é culpado pelo que se sente e, por isso, não se deve reprimir o que sua mente está tentando lhe indicar.

O caderno, estruturado no formato de fichário para maior dinamismo e personalização, traz em suas primeiras páginas a explicação, em vocabulário simples, de alguns conceitos que serão abordados, como já foi citado. A paleta de cores, as escolhas tipográficas e gráficas foram fruto de uma extensa pesquisa, sendo selecionadas visando maior conforto visual e praticidade para o usuário.

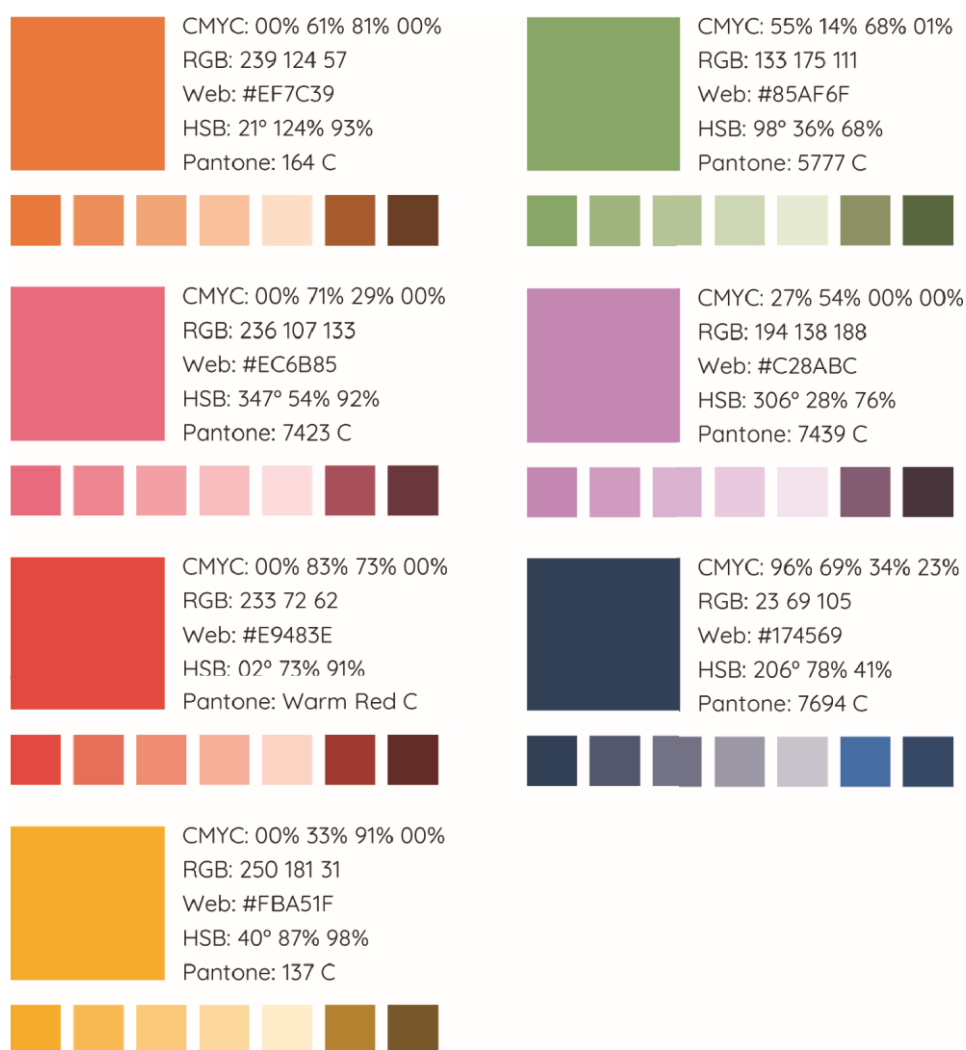
Nesta pesquisa foram levados em consideração os princípios citados anteriormente para a construção de um objeto gráfico que tem como objetivo social auxiliar no bem-estar emocional dos usuários, de maneira acessível, ensinando e desmistificando conceitos psicológicos como o humor, as emoções e os sentimentos.

5.1 O CAMINHO ATÉ A PEÇA: PROCESSO E EXPERIMENTAÇÕES

As Cores

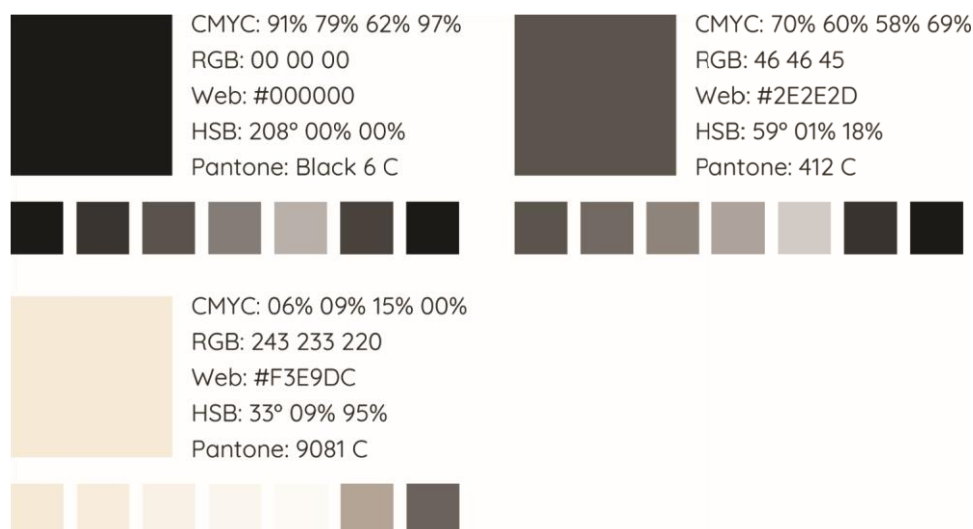
Escolhida também com base nos estudos sobre a psicologia das cores, a paleta possui sete cores (com suas determinadas variações de opacidade e saturação) que correspondem às sete emoções primárias, em tons confortáveis à visão prolongada. A esta foram adicionados um tom creme, escolhido como substituto potencial do branco puro, também para maior conforto do usuário, um tom de cinza e o preto puro.

Paleta de cores atribuída às emoções primordiais (além de outros elementos), conforme os estudos da psicologia das cores



Fonte: De autoria própria.

Paleta de cores de apoio, pensada para maior conforto visual do usuário



Fonte: De autoria própria.

As Tipografias

As tipografias escolhidas, em particular a principal, buscam seguir o estilo característico do Rubber hose (tipografias cartunescas, expressivas e impactantes), de maneira sutil para ser agradável à um público amplo, mas sem despi-las de suas raízes no estilo.

Tipografias escolhidas pensando não apenas em honrar o estilo artístico escolhido, Rubber hose, mas também na melhor legibilidade, tendo especial preocupação com a acessibilidade da peça.

Títulos

Gelica

Bold

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " \$ % () { } [] : ; + ? + - * =**

Regular

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " \$ % () { } [] : ; + ? + - * =

Fonte: De autoria própria.

Corpo de texto

Quicksand

Bold

**A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " \$ % () { } [] : ; + ? + - * =**

Regular

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " \$ % () { } [] : ; + ? + - * =

O Caderno

A peça principal toma forma de um fichário, possibilitando maior liberdade e personalização da configuração das páginas para o usuário. Este traz capa e contracapa em papel Paraná, 1.7mm, material resistente que promove a proteção do conteúdo interno. A garra de metal dourada, fixada na contracapa e consequentemente trazendo maior firmeza à peça, além do elástico na capa, complementam a paleta de cores aplicada.

A capa, em off-white, traz a frase de Clarice Lispector “Já que sou, o jeito é ser”, fazendo alusão à auto aceitação, neste caso, emocional. A escolha de Lispector especificamente também pode ser atribuída à forte conexão da autora ao ato de escrever como forma de expressão. A frase é adornada pela simulação de rabiscos coloridos, elemento presente ao longo de todo projeto, referenciando além do fluxo de consciência, o ato de se rabiscar papéis como forma de distração, trazendo familiaridade à peça.

As primeiras páginas apresentam uma breve contextualização e explicação não apenas sobre o uso do caderno, mas também sobre a diferenciação dos conceitos psicológicos de Humor, Emoção e Sentimento.

Como divisão entre as páginas introdutórias e as páginas interativas, foi inserida uma página com a frase de Carlos Drummond de Andrade: “Tenho apenas duas mãos e o sentimento do mundo”, mais uma vez referenciando o aspecto emocional. Esta frase também traz os elementos simulando rabiscos, já anteriormente apresentados.

Para melhor entendimento do usuário, foi inserida uma página com a estrutura do miolo interativo, preenchida com uma explicação desenhada, expondo didaticamente como preencher e usar o caderno.

O miolo interativo é composto por espaços especificados para a escrita da emoção e dos sentimentos prevalentes ao longo do dia, um local para que seja colado o adesivo que categoriza o humor diário do usuário e um para a data, no formato Dia/Mês/Ano, além do espaço em branco, que se reserva aos pensamentos do usuário e sua reflexão acerca dos fatos que acarretaram determinados estados psicológicos.

As Cartas

Foi desenvolvido um jogo de 07 cartas, cada uma dedicada a uma das emoções primordiais. Dentro de cada carta estão presentes sentimentos que derivam de suas respectivas emoções, assim reforçando a correlação entre os dois conceitos. Sua estrutura é de 8cm x 12cm, vertical, com laminação fosca e arredondamento das bordas de 0,7mm, papel couché 300g. Estas cartas têm sua inspiração retirada dos baralhos de jogos de desenhos infantojuvenis, como Pokémon e Yu-Gi-Yoh!, onde são presentes a personagem, sua imagem e suas características.

Inspiração para o modelo do jogo de cartas: À direita cartas Pokemon, cartas Yu-Gi-Yo! à esquerda



Fonte: Cartas Pokemon de Epic Game Santos e Cartas Yu-Gi-Yo! de Duel Shop.

Cada uma das personagens toma forma em um objeto antropomorfizado, encorajando a auto identificação com tais emoções e trazendo tons lúdicos e acolhedores para um assunto ainda gerador de estranheza para muitos. O estilo da ilustração também corrobora para este fim, se apropriando também da sensação de nostalgia gerada por este.

O Rubber hose, inicialmente um estilo focado em animações 2D, foi criado com o intuito de que as personagens fossem simples e fáceis o suficiente para diminuir o trabalho dos desenhos em frame-by-frame, mas também que fossem expressivas e cativantes. Os movimentos exagerados, não regrados pela física gravitacional ou pela veracidade da representação, contribuem para a já citada

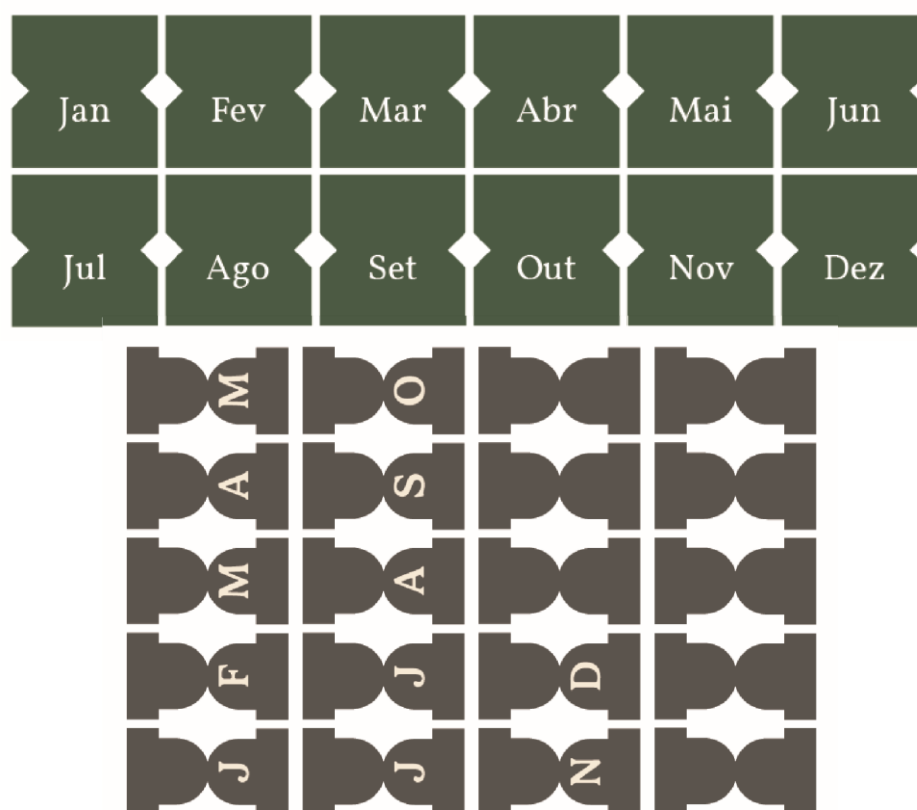
expressividade.

Os Adesivos

Para esta peça foram criados adesivos que representassem estes estados de humor, tendo como base a teoria da psicologia das cores. As cartelas adesivas seriam disponibilizadas para impressão de forma gratuita, se adaptando às necessidade do usuário.

Inicialmente foram desenvolvidas e testadas diversas abas adesivas que indicassem os meses, para a organização dos relatos. Esta ideia foi descartada e substituída pela aplicação de um local para que seja marcada a data, dentro dos quadrantes designados para a escrita diária, assim simplificando e facilitando a experiência do usuário.

Testes para as Abas Mensais adesivas, descartados



Fonte: De autoria própria.

Após testes diversos, chegou-se a uma peça gráfica que se propusesse a atender às necessidades levantadas pelo trabalho de pesquisa apresentado neste artigo.

5.2 PROJETO FINAL: DA CAPA À CONTRACAPA

As Cartas

Cada uma representando uma emoção primordial e algumas de suas respectivas ramificações sentimentais possíveis, fazem o uso das cores e de personagens antropomórficos para trazer o assunto de forma leve e lúdica. A estética das ilustrações traça seu caminho até o estilo Rubber rose, que, como já citado, é reconhecido atualmente por sua expressividade, traços simplificados e aspecto nostálgico.

Em ordem, na primeira fileira, da esquerda para a direita: Verso das cartas, Nojo, Medo e Felicidade.

Na segunda fileira, também da esquerda para a direita: Ansiedade, Amor, Raiva e Tristeza



Fonte: De autoria própria.

Tristeza: Representada por uma nuvem de chuva, busca demonstrar que, embora tenha grande poder destrutivo, também é passageira, por maior que seja. Os tons de azul remetem à esta emoção



Fonte: De autoria própria.

Raiva: Representada por uma chama, deixa claro também o potencial destrutivo, assim como a possibilidade de se crescer e se espalhar com facilidade. Os tons vermelhos remetem à esta emoção



Fonte: De autoria própria.

Felicidade: Um raio de sol, uma faísca, uma bola de luz. A personagem traz de maneira lúdica a capacidade poética desta emoção de iluminar e contagiar a todos ao seu redor. Sua cor, o amarelo, é frequentemente associada ao seu significado



Fonte: De autoria própria.

Amor: Uma representação praticamente literal das “borboletas no estômago”, termo associado a esta emoção, a personagem, corada nos lugares em que estariam suas bochechas, foi criada com a volatilidade da emoção em mente, pois, sendo formada por um conglomerado de borboletas, está em constante metamorfose. A cor rosa reafirma a emoção, sendo associada a esta.



Fonte: De autoria própria.

Ansiedade: Representada por uma personagem que se assemelha a um

novelo, referindo-se ao sintoma característico desta emoção, o “nó na garganta”, traz a cor laranja, que em sua vibratibilidade nos traz outro sintoma, o de estar sempre alerta, no caso desta emoção, de forma excessiva e até mesmo desnecessária



Fonte: De autoria própria.

Nojo: Trazendo a cor verde, associada justamente a conceitos vistos como nojentos, como as gosmas em várias produções cinematográficas, a personagem aparenta esta exata característica, não tendo uma forma definida, se moldando às particularidades de cada um



Fonte: De autoria própria

Medo: O roxo é frequentemente ligado ao mistério, e, conseqüentemente, ao desconhecido. Místico ou com raízes na realidade, o medo é representado por uma personagem que é a antropomorfização do próprio vazio.

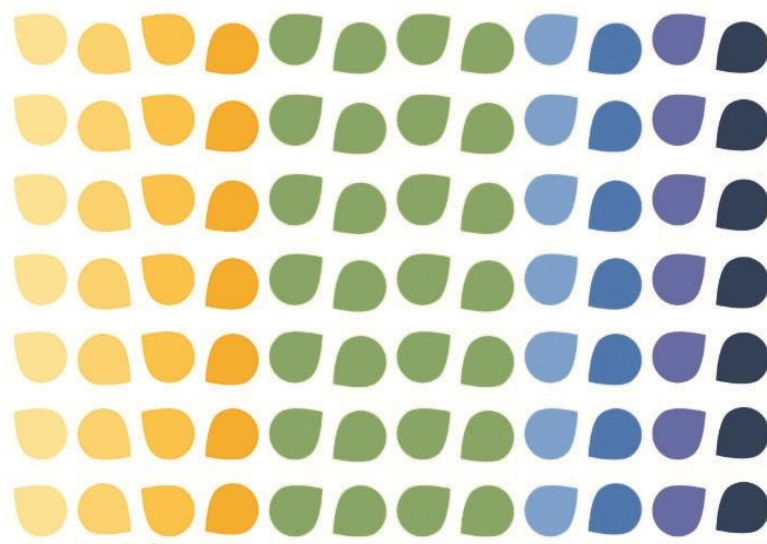


Fonte: De autoria própria.

Os Adesivos

Como já citado anteriormente, os adesivos trazem para a sutileza das cores a escala de medida do humor, que originalmente faz uso dos números para que se indique a intensidade e o teor do seu estado atual.

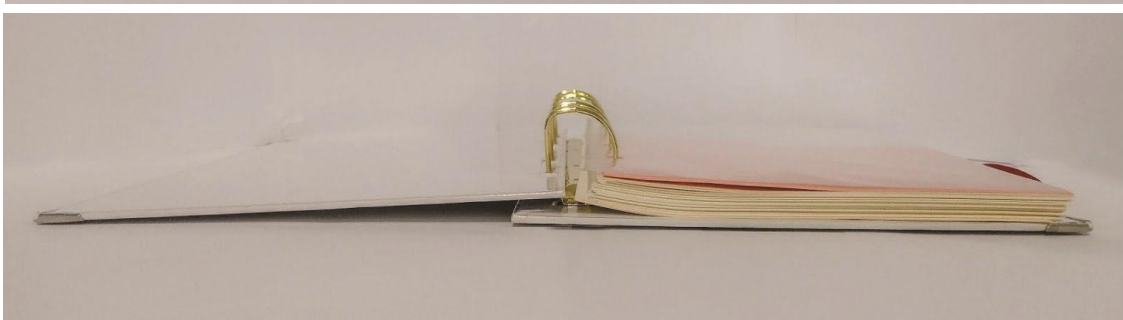
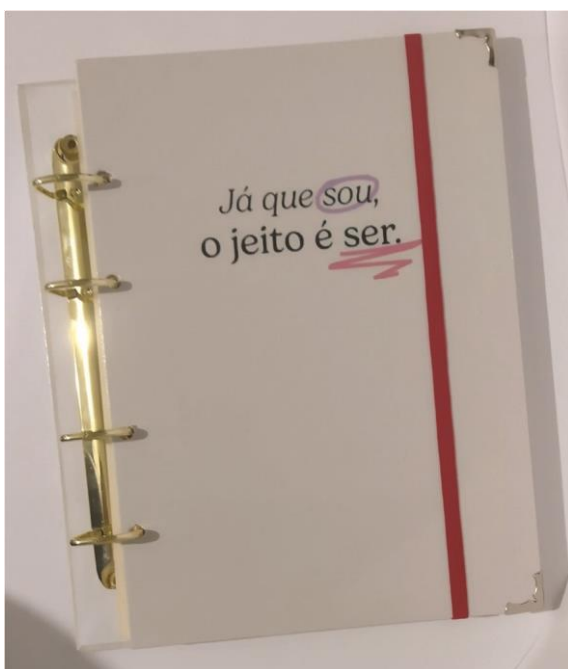
Para o humor depressivo, os tons de azul, cor associada a tristeza, a frieza, a apatia. Para o humor eufórico, os tons de amarelo, vibrantes, elétricos, inquietos. A união e equilíbrio entre ambos, tanto na psicologia quanto na teoria das cores, sendo o verde



Fonte: De autoria própria.

O Caderno

A garra de metal com quatro argolas articuladas assegura firmeza à peça, estando fixada na contracapa que possui dimensões maiores que a capa (A primeira medindo 215mm x 260mm e a segunda, 192mm x 260mm). Ambas são maiores que o miolo, garantindo estabilidade e segurança para o conteúdo interno do caderno. O tamanho deste, conhecido como “colegial”, é maior e mais espaçoso que um A5, sem perder a praticidade e a portabilidade. Possui elástico e cantoneiras de metal para melhor acabamento



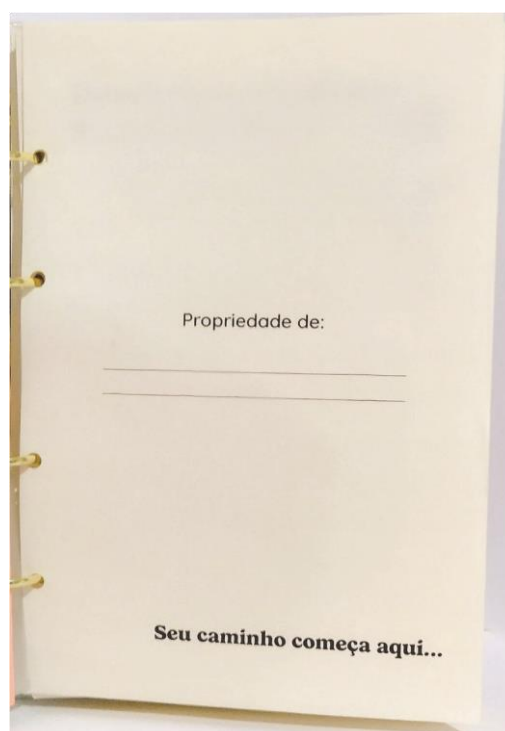
Fonte: De autoria própria.

O fichário conta com um envelope plástico, fosco e transparente, e com uma pasta de três bolsos feita de papel cartão 180g, nas cores laranja e branco. Ambos agregam praticidade à peça gráfica, tornando possível armazenar o baralho das emoções e os adesivos de humor junto do caderno



Fonte: De autoria própria.

A página após tais compartimentos possui um espaço para o nome do dono da peça e uma frase introdutória



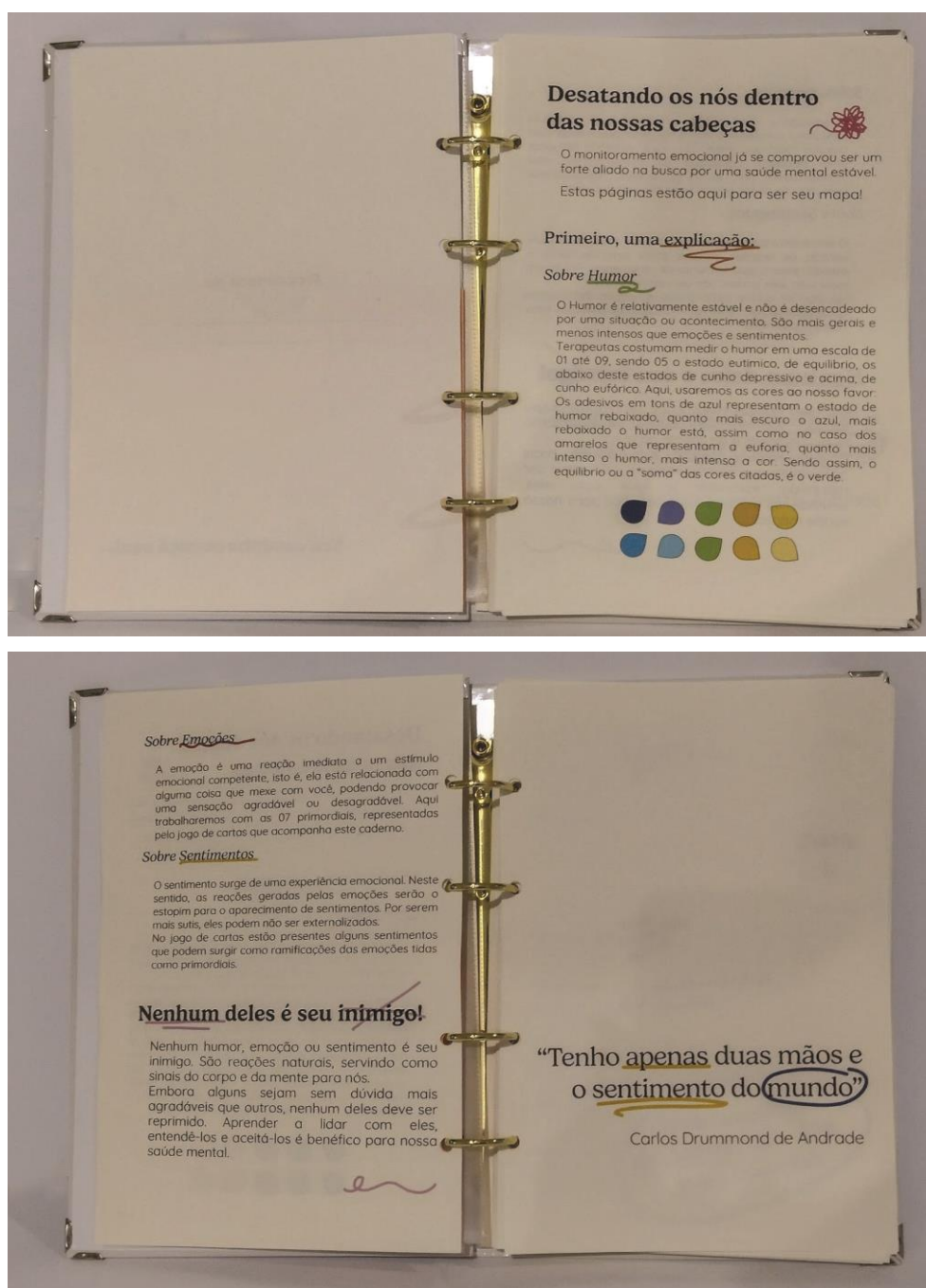
Fonte: De autoria própria.

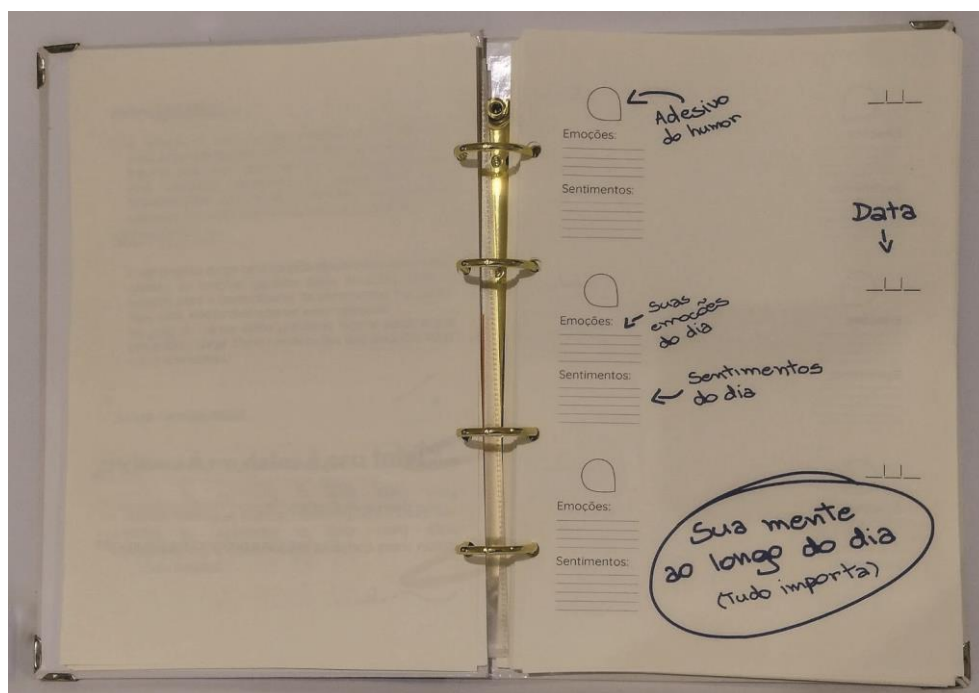
O miolo do caderno, com páginas medindo 177mm x 240mm, foi impresso em

papel Avena 90g num tom creme, proporcionando maior conforto e menos cansaço para a visão. São 366 espaços diários, distribuídos ao longo de 61 páginas. Chegou-se à diagramação final através de pesquisas e entrevistas com possíveis usuários.

As páginas instrutivas compõem-se de uma linguagem acessível e didática, que acompanhada dos elementos gráficos que simulam rabiscos nas cores da paleta já citada, traz leveza e familiaridade a um assunto muitas vezes tratado com elitismo.

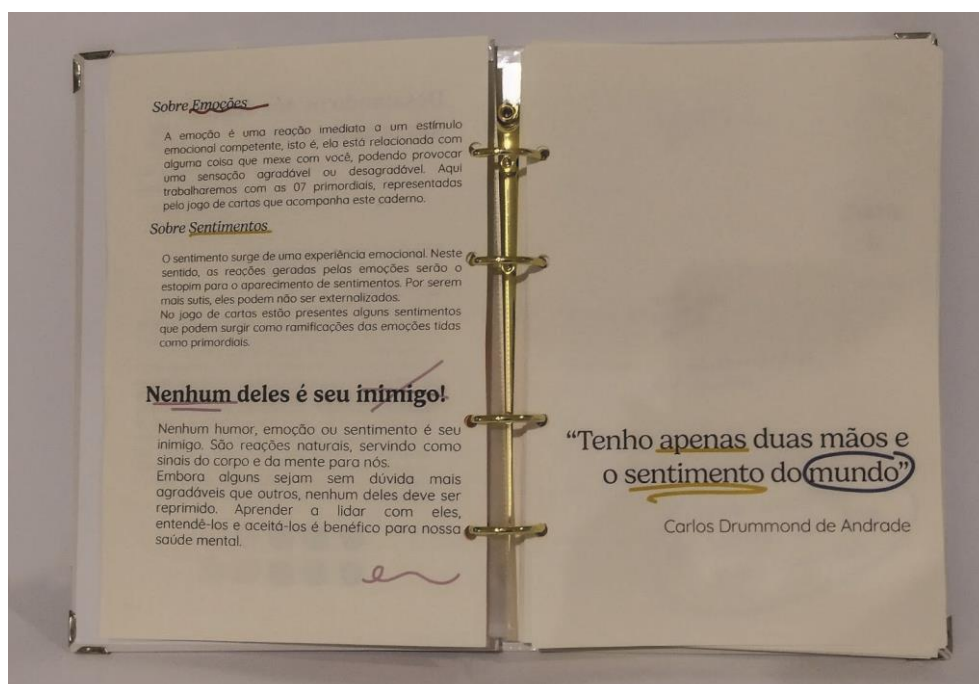
As primeiras páginas expõem os conceitos a serem abordados, enquanto a última página instrucional apresenta uma explicação visual da utilização da peça





Fonte: De autoria própria.

Suas duas divisórias são estampadas com frases que reforçam a temática proposta, creditadas à Carlos Drummond de Andrade e Leonardo Da Vinci, estas também adornadas com os rabiscos coloridos.





Fonte: De autoria própria.

O miolo traz um local para que este escreva a data do relato, tirando assim o peso da obrigação aparente de se escrever todos os dias. O intuito é que a escrita não se torne uma cobrança constante, e sim uma oportunidade de reflexão. As cartas servem de auxílio para o preenchimento dos espaços dedicados ao monitoramento mais direto, enquanto o espaço vazio deixa o usuário livre para se expressar como preferir



Fonte: De autoria própria.

O projeto, além de sua versão física, terá sua versão PDF disponível para que seja baixada de forma gratuita, permitindo que os interessados possam imprimir e utilizar o caderno e seus componentes como preferirem e tornando este conteúdo mais acessível.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto gráfico teve o intuito de trazer de forma palpável o processo terapêutico, apresentando de forma lúdica e didática a conceituação dos termos psicológicos aqui apresentados, buscando desta forma democratizar e incentivar o conhecimento terapêutico, este último que visa o bem-estar físico e mental do ser humano, mas se encontra num contexto atual elitizado e excludente.

Ao visar alcançar estes objetivos foi criada uma peça gráfica que se expande além de sua representação física aqui demonstrada, permitindo que cada usuário molde e modifique sua base de acordo com suas necessidades particulares, promovendo assim maior conforto para a fixação do projeto de escrita terapêutica como um hábito que, como já abordado, é benéfico para a manutenção de um estado mental saudável.

O interesse nos benefícios da prática da escrita terapêutica parte da experiência pessoal da autora, que viu nesta vertente do processo terapêutico uma forma de entender melhor a si mesma e ao mundo que a cerca, além de um alívio para sofrimentos psíquicos. Alívio este, é claro, que se deve também ao acompanhamento por profissionais competentes da área, tendo em vista suas condições particulares.

Esta peça gráfica se coloca não como um substituto, mas como uma introdução e um objeto de apoio na busca por saúde e estabilidade emocional (estabilidade esta que não se equivale à ausência de humores, emoções e sentimentos vistos com tons negativos, como já foi discutido anteriormente).

O entendimento de que o humor, os sentimentos e as emoções, mesmo que em determinadas variações desagradáveis, são essenciais em toda sua plenitude e em suas particularidades para a construção do ser, é necessário para que se alcance uma certa inteligência emocional.

O acolhimento destes estados psíquicos como inerentes à experiência humana, e a compreensão de que o ideal está no equilíbrio, não na ausência ou excesso destes, é a rota para uma relação saudável com a própria mente.

REFERÊNCIAS

- ABREU, T. **O que é neurodiversidade?** Goiânia, GO: CANONE editorial, 2022.
- BATISTA, H. H. V.; NORONHA, A. P. P. Instrumentos de autorregulação emocional: uma revisão de literatura. **Avaliação Psicológica**, v. 17, n. 3, p. 389–398, 2018.
- BENETTI, C.; OLIVEIRA, W. O poder terapêutico da escrita: quando o silêncio fala alto. **Cadernos Brasileiros de Saúde Mental**, v. 8, p. 67–76, 2016.
- BENETTI, I. C.; DE OLIVEIRA, W. F. O poder terapêutico da escrita: quando o silêncio fala alto. **Cadernos Brasileiros de Saúde Mental. Brazilian Journal of Mental Health**, v. 8, n. 19, p. 67–76, 2016.
- BIAZUS, C. B.; MIOLO CEZNE, G. O. Expressões do Inacabado: Encontros entre Psicanálise e Arte. **Psicanálise & Barroco em Revista**, v. 8, n. 2, 2019.
- BRACKETT, M. **Permission to Feel**. [s.l.] Booklife, 2020.
- CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo, SP: Ubu Editora, 2016.
- CEZAR, A. T.; JUCÁ-VASCONCELOS, H. P. Diferenciando sensações, sentimentos e emoções: uma articulação com a abordagem gestáltica. **IGT na Rede**, Rio de Janeiro, v. 13, 2016.
- COOLEY, M. Human centered systems: An urgent problem for systems designers. **AI & Soc**, v. 1, p. 37–46, 1987.
- CORNISH, K. et al. Visual accessibility in graphic design: A client-designer communication failure. **Design Studies, International**, v. 40, p. 176–195, 2015.
- COUTINHO, J. et al. Versão portuguesa da escala de dificuldades de regulação emocional e sua relação com sintomas psicopatológicos. **Revista de psiquiatria clínica**, v. 37, n. 4, p. 145–151, 2010.
- DE ALMEIDA, M. V. L. Design Social: definição constituída no complexo social. **Estudos em Design**, v. 26, n. 3, 2018.
- DE MARSILLAC, A. L. M.; BLOSS, G. M.; MATTIAZZI, T. Da clínica à cultura: desdobramentos da pesquisa entre psicanálise e arte. **Estudos e Pesquisas em Psicologia**, v. 19, n. 3, p. 787–808, 2019.

FRASCARA, J. People-centered design. Em: **Design and the social sciences**. [s.l.] CRC Press, 2002. p. 50–56.

GINGERICH, K. J. et al. Active processing via write-to-learn assignments: Learning and retention benefits in introductory psychology. **Teaching of psychology (Columbia, Mo.)**, v. 41, n. 4, p. 303–308, 2014.

GOLEMAN, D. **Emotional Intelligence**. 10. ed. Nova Iorque, NY, USA: Random House, 2006.

GROSS, J. J. The emerging field of emotion regulation: An integrative review. **Review of general psychology: journal of Division 1, of the American Psychological Association**, v. 2, n. 3, p. 271–299, 1998.

GRUSZYNSKI, A. C. Design editorial e publicação multiplataforma. **Intexto**, v. 0, n. 34, p. 571–588, 2015.

GUERRA, V. O ritmo na vida psíquica: diálogos entre psicanálise e arte. **Ide (São Paulo)** vol.40 no.64, p. 31–54, 2017.

HELLER, E. **A Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo, SP: Editora Olhares, 2022.

JOYCE, P.; SILLS, C. **Técnicas em Gestalt: aconselhamento e psicoterapia**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2016.

LEAHY, R. L.; DENIS; NAPOLITANO, L. A. **Regulação emocional em psicoterapia: um guia para o terapeuta cognitivo-comportamental**. Porto Alegre, RS: Editora Artmed, 2013.

LESSA, D. M. **Saúde mental na palma da mão: Um olhar sobre os aplicativos de monitoramento de humor e emoções**. [s.l.: s.n.].

LIMA, E.; MARTINS, C. **Design Social, o Herói de Mil Faces, Como Condição Para Atuação Contemporânea**. Org.: [s.n.].

LOURAÇO, D. G. E. O design editorial como agente transformador da comunicação. **Publicações internas: Escola Superior de Tecnologia de Tomar**, 2016.

MACHADO, V.; MACHADO, V. L. **Projeto gráfico editorial do livro design para acessibilidade e inclusão**. Florianópolis, SC: Universidade Federal de Santa Catarina. Centro de Comunicação e Expressão. Design., 2018.

METZGER, C. Sublimação: laço entre arte e clínica. **Revista De Psicanálise Stylus**, v. 31, p. 133–143, 2015.

NÜCKLES, M. et al. The self-regulation-view in writing-to-learn: Using journal writing to optimize cognitive load in self-regulated learning. **Educational psychology review**, v. 32, n. 4, p. 1089–1126, 2020.

PAZMINO, A. V. Uma reflexão sobre design social, eco design e design sustentável. **Simpósio Brasileiro de Design Sustentável** , v. 1, p. 1–4, 2007.

RIBEIRO, J. *Psicoterapia: teorias e técnicas psicoterápicas*. São Paulo: Summus Editorial. [s.l.: s.n.].

SÁNCHEZ, J. J. R.; SÁNCHEZ, J. J. C. **Manual de psicoterapia cognitiva**. [s.l.: s.n.].

SILCA, J. C. R. P. - Identidade visual e sua relação com a linguagem não verbal. Em: **Convergências : Revista de Investigação e Ensino das Artes**. [s.l.: s.n.].

SPADA, D.; QUINET, A. Criatividade e psicanálise no processo criativo do estudante de Design. **P** , v. 6, n. 1, 2014.

STRAPAZZON, A. G. G. et al. Design editorial e acessibilidade. **Revista Concepção** , v. 1, n. 1, p. 87–100, 2002.

TSCHICHOLD, J. **A Forma do Livro: Ensaio sobre Tipografia e Estética do Livro**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.

VASCONCELLOS, E. A.; GIGLIO, J. S. Introdução da arte na psicoterapia: enfoque clínico e hospitalar. **Estudos de Psicologia (Campinas)** , v. 24, n. 3, p. 375–383, 2007.

WALDOW, V. R. (ED.). **Atualização do cuidar** . [s.l.] Aquichán, 2008. v. 8

MINHO, O CAMINHO DO ARTISTA: ARTE E SAÚDE MENTAL NO UNIVERSO DO DESIGN DOS QUADRINHOS

Beatrice Ferraro Takemura
Camila Ayumi Romero Ito
Guilherme de Barros Brunozi
Prof^a.Me. Liberaci Pascueto Perin.
Prof. Esp. Dalton S. Albertin,
Prof Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

A arte em relação ao cuidado com a saúde mental é uma faca de dois gumes, que cura e fere, expressa e mente. A arte está sempre entrelaçada com a mente e a alma da humanidade desde seus inícios, é parte da cultura não só de um povo como de um indivíduo. Das pinturas rupestres, arteterapia, biografias em quadrinhos até as pinturas de Van Gogh, a humanidade sempre utilizou da arte para se expressar e expressar seus problemas e dores.

Logo, este estudo possui o objetivo geral de mostrar como a arte é utilizada como uma forma de expressão, como simples pinceladas podem explicar o sentimento que o artista passou durante o momento de criação de uma história em quadrinho, além de ser um simples passatempo ou trabalho do cotidiano.

Um outro ângulo explorado aqui é como o design ajudou a mostrar a complexidade da criação dessas histórias, contendo vários processos no design editorial que o autor passa antes de poder finalmente ter sua obra pronta, e como esse trabalho é desafiador e pode afetar a saúde mental do quadrinista, podendo até mesmo afetar sua saúde física por conta de se exercer de mais por conta de curtos prazos, sendo uma indústria extremamente tóxica que prioriza a quantidade de trabalho feito sobre a qualidade do trabalho e a condição de trabalho do artista.

Para aprofundarmos este estudo, foi utilizada a metodologia de pesquisa bibliográfica com base em livros, artigos, mangás, histórias em quadrinho nas áreas de ilustração e design gráfico.

Com isso criamos o projeto gráfico integrador intitulado “Minho, o caminho do artista” que compreende um livro sanfona que narra história de minho, um polvo antropomórfico que sempre sonhou em ser um grande quadrinista, a jornada íngreme, bela e tortuosa, de seguir a carreira na arte. Uma história de superação e

determinação mas acima de tudo, uma história sobre o amor pela ilustração, com mensagens que ajudarão o artista a entender como sua saúde mental é importante durante esse processo, representando a realidade do artista como indivíduo com seus problemas e suas necessidades de cuidado, inspirado por quadrinhos biográficos, o projeto visa trazer mais visibilidade para o assunto de modo acessível a todos.

A escolha do tema foi feita pelo apreço pessoal à arte e ilustração das histórias em quadrinho e a importância da saúde mental durante suas criações. Todos os membros do grupo são artistas e ilustradores que já passaram por tempos difíceis, então sabemos que é uma experiência que é muito comum, e a arte pode ajudar de diversas formas.

2 O CAMINHO DO QUADRINISTA

As histórias em quadrinho vão muito além da ilustração para contar uma história. Compreende a forma que o artista desenvolve seu próprio traço e estilo utilizando de várias técnicas, como a perspectiva, luz e sombra, anatomia, retícula, nanquim, e uma não muito comentada a inteligência emocional.

Um artista passa muitos anos criando ilustrações, ele vai aguçando seu olhar com passar do tempo e começa a observar cada detalhe, cada desenho começa a ser uma interpretação pelos olhos do artista, se transformando em uma forma de expressão muito poderosa, como explica Hobbs (2016 p.12) sobre o nanquim “É uma técnica que serve como um constante lembrete de nossas falhas e, ainda assim, nos oferece armas para controlá-las.”

Assim como Fred Lynch (apud Hobbs, 2016 p.78) comenta “Embora eu faça o melhor que posso para capturar a cena de maneira como estou vendo, para que saia ‘direito’, não tenho medo de impor minha personalidade sobre as obras”, para conseguir desenvolver sua própria forma de passar uma mensagem por meio de suas linhas, a hierarquia de informações, a tipografia e muitos outros elementos.

Porém nem tudo são flores esse processo de criação de um próprio estilo pode se tornar muito estressante e cansativo, muitas pessoas acabam até desistindo durante esse processo, ainda mais inserido em um mercado de trabalho tóxico, com muita cobrança, comparação e que normalmente não está interessado na saúde física e mental do criador, apenas nos resultados que vai ter.

Este estudo, desta forma, está direcionado para discutir a saúde mental dos

quadrinistas e para tanto foram selecionados quadrinhos autobiográficos por artistas sobre suas experiências com a arte e a saúde mental, por estes serem o encontro ideal entre a arte, o eu e o mundo, para contextualizar melhor as ideias apresentadas apresenta-se a seguir três obras, o primeiro é o mangá Mangaká Zankoku Monogatari, produzido por Shinji Nagashima inicialmente publicado pela editora Asahi Sonorama entre 1967 e 1993, então posteriormente sendo relançado em três edições completas pela editora Jive de Tóquio em 2010. Este quadrinista ficou conhecido como “guru do mangá juvenil” por ter um estilo único de desenho, e com essa obra mostrou como realmente é a vida de um mangaká.

fonte: <https://ja.wikipedia.org/wiki/漫画家残酷物語#関連番組>

Figura 1 - Capa do primeiro volume do mangá Mangaka Zankoku no Monogatari por Shinji Nagashima(30 de outubro de 2010).

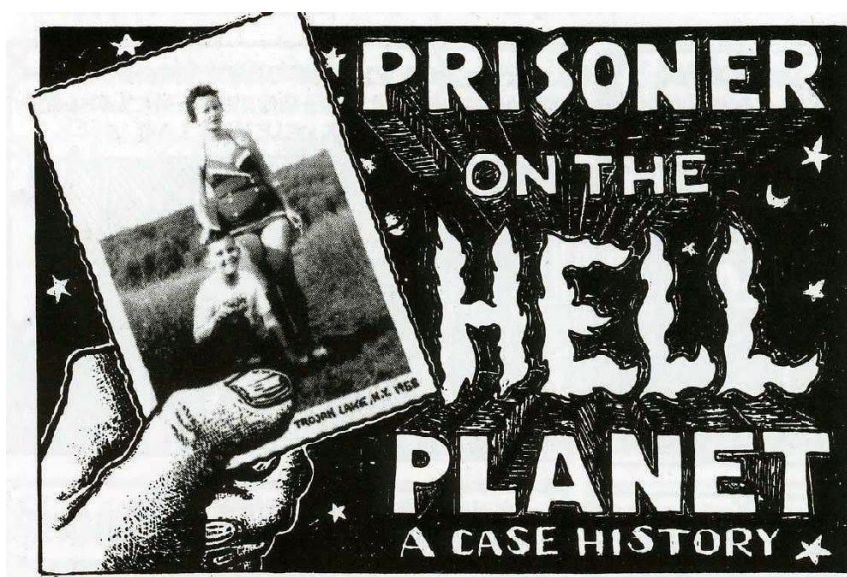


Retirada do site <https://manga-republic.com>

Neste quadrinho são abordados os problemas de jovens artistas mangakás, incluindo seus conflitos, suas adversidades durante suas criações e toda essa angústia que pode ser gerada durante o desenvolvimento de uma obra. Sendo dividido em capítulos completos, ou seja cada um trazendo um personagem diferente como foco, consequentemente não tendo um protagonista em específico mas sim trazendo o mangaká como personagem principal.

A segunda obra "Prisoner on the Hell planet" está incluída no livro "Maus", criado por Art Spiegelman, publicado pela editora Pantheon Books no ano de 1986.

Figura 2 - Prisoner on the Hell Planet por Art Spiegelman(1973)

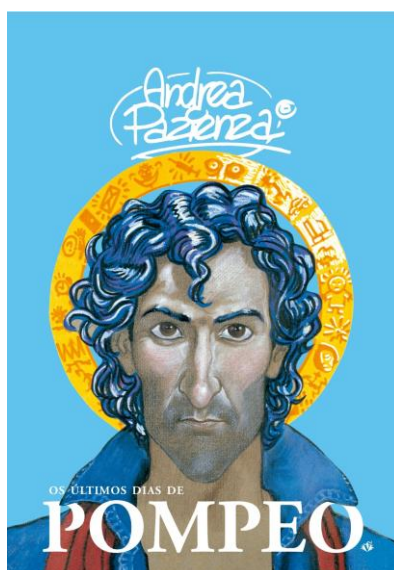


Retirada do site <https://medium.com/>

Depois que sua mãe morreu em 1968, Art Spiegelman saiu do colégio sem ter seu diploma e começou a fazer quadrinhos, um deles sendo o Prisoner on the Hell Planet que foi uma tentativa de entender e lidar com o suicídio da mãe dele através de quadros que tinham a intensidade ousada das xilogravuras expressionistas alemãs.

A terceira obra é Pompeo, publicada em como volume em 1987 pela revista Alterlinus, da editora Edição de livros de Milão.

Figura 3 - Capa Pompeo por Andrea Pazienza(1 novembro 2016).



Retirada do site <https://universohq.com/>

Em Pompeo, o quadrinista e pintor Andrea Pazienza retrata sua própria história e experiência como artista e todos os problemas que vieram com tornar sua arte e seu trabalho. No quadrinho ele retrata as dificuldades de sua vida e como elas o levaram a vícios que tanto na história do quadrinho quanto em sua vida real, o mataram. O artista retratado em Pompeo se vicia em heroína para lidar com seus problemas, a mesma droga que tirou a vida de Andrea Pazienza, que morreu de overdose em 16 de junho de 1988.

Escolhemos esses quadrinhos por serem expressões externas de seus autores por meio da ilustração e tipografia. Nestes, é possível ver certos padrões, como a arte sendo usada como forma de escape da sua própria realidade, de sua rotina, de sua vida social, de seu trabalho, podendo servir como um refúgio, um meio de expressar sua insatisfação e de mostrar ao mundo como se sente de um modo que não será ignorado.

Toda essa estética e forma de linguagem está totalmente ligada com o design editorial, que ajuda o artista a conseguir construir o seu produto final, passando por diversos processos.

3 DESIGN EDITORIAL, A BASE PARA AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O processo de impressão e estruturação dos livros foi se desenvolvendo ao passar do tempo, passando por vários processos, o designer é um dos mais importantes para conseguir formar um livro com consistência. Nesta etapa vamos citar estes processos e suas complexidades, desde a ideia do livro até a forma de imprimi-lo focando por final no universo do quadrinhos.

De início o designer identifica a essência da obra, pensando em passar de forma visual, trazendo e influenciando emoções no leitor utilizando da mensagem que o autor deseja passar com o livro.

Seu formato, ou seja, as dimensões que o livro terá, normalmente é separado em três, sendo eles, formato retrato, formato paisagem e formato quadrado, então considerando a estética, sua função e seu custo benefício o designer pode escolher o que mais se encaixa no projeto.

Com isso também se define qual tipo de papel será utilizado, podendo separar essa escolha em várias etapas para escolha do miolo do livro, algumas delas são a

escolha do papel(papel offset, papel couchê, papel reciclado , papel pólen...), cada um contendo sua particularidade, assim como confirma Haslam (2006, p. 191) “O papel compõe a forma física do bloco do livro, a superfície impressa e as páginas, portanto, é importante que o designer conheça suas propriedades físicas e os diferentes tipos disponíveis no mercado onde atua.”

Sua gramatura corresponde a densidade do papel em gramas por metro quadrado (g/m^2) que deve levar em conta o método de impressão e o número de páginas do livro para não dificultar seu manuseio. Para a capa é importante ser um material mais resistente, tanto para livros de capa dura quanto mole, o ideal é ter uma gramatura e um ppi(número de páginas por polegada) maior para manter a estrutura fixa.

Com o formato estabelecido pode ser definido o grid, uma parte muito importante do projeto para determinar a hierarquia visual de cada página junto a tipografia, com o espaçamento das letras e a disposição dos elementos visuais no grid pré estabelecido. Trazendo um layout que estabelece a posição de seus elementos, com isso utilizando do grid para criar um projeto mais consistente, assim o designer utiliza de uma relação visual permitindo que o leitor foque em determinada parte do conteúdo (Haslam, 2006). Para criação podem ser utilizadas várias escalas e sistema modulares diferentes para determinar sua área, alguns mais famosos são, a proporção áurea, o diagrama de Villard de Honnecourt, sequência de Fibonacci entre outras. Além de grids orgânicos ou sem grid que podem passar para o leitor uma sensação visual diferente, sendo muito construído em uma experiência visual que o leitor terá ao ler o livro, podendo ter várias ilustrações e letterings, dando a possibilidade do designer “brincar” com a tipografia e trazer expressões diferente para a obra.



Retirada do site <https://universohq.com/>

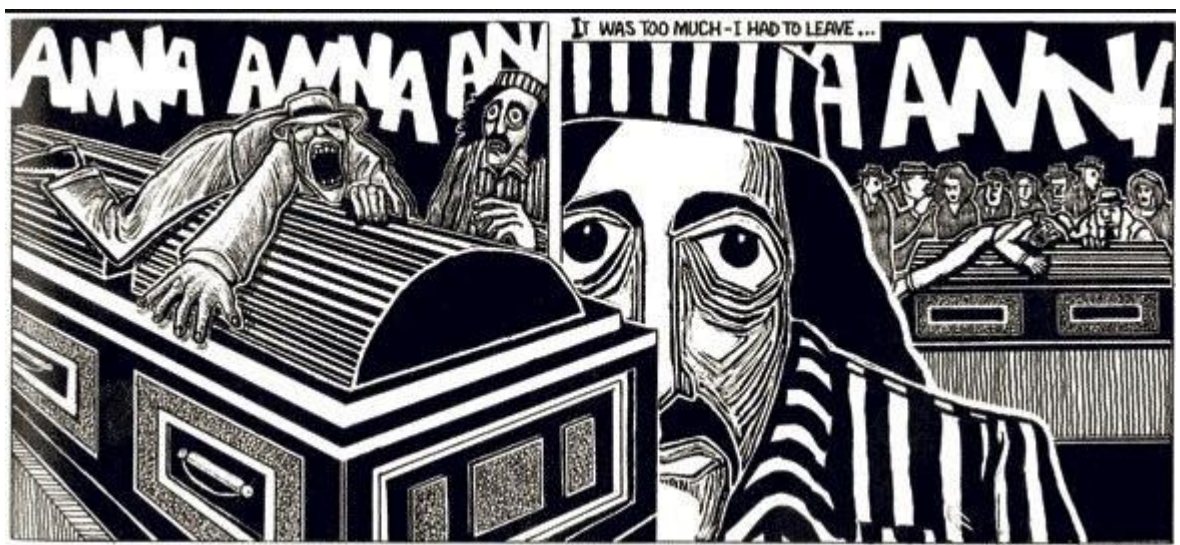
A tipografia está muito ligada ao grid e como ela será disposta, os espaços em branco entre as letras tanto vertical como horizontal serão utilizados para poder passar uma visão e uma leitura diferente, uma tipografia estilizada pode sugerir um título ou algo que precisa de mais atenção ou será visto primeiro, assim utilizando da proporção das letras, o tamanho da tipografia, e sua forma interna e externa, o designer pode guiar o olhar do leitor. Haslam (2006, p. 71) comenta: “É importante que o leitor se sinta seguro em qualquer que seja o sistema de disposição usado, uma vez que esse arranjo é o que permite que ele avance suavemente na leitura do texto”.

Escolher uma tipografia muitas vezes pode ser uma parte bem difícil do projeto, uma família tipográfica grande vai do thin até o black trazendo também as variações em itálico, cada uma tendo um peso diferente no corpo do texto, pode trazer muitas possibilidades combinadas com os estilos de parágrafo, criando “manchas” diferentes conforme a tipografia escolhida. Com isso vem a quebra das linhas, marcas de parágrafo, elementos simbólicos no texto, linhas recuadas e o alinhamento em relação a páginas ou elementos visuais contidos nela. Assim, para trazer contraste para toda essa parte já elaborada, o designer deve ter elementos que tenham um bom contraste para facilitar a leitura e trazer um design mais interessante.

Um desses elementos também é a cor, Gomez (2011, p. 23) diz que “A tarefa mais sensata e benéfica para os designers é entender como a cor é composta e categorizada, e testar como as cores se comportam [...]”. Nossa vida é repleta de cor, sendo monocromática ou não, isso traz um impacto em nossas mentes de um modo

que pode nos fazer ter inesquecíveis momentos. Lupton (2015, p. 68) fala que a cor pode expressar e descrever diversas coisas, pode tanto se destacar, quanto se esconder na obra. Mas dependendo da cultura, a cor também muda de sentido. Porém, ao longo do tempo, ficou estabelecido um tipo de vocabulário de cores entre todos para que pudessem se comunicar com facilidade.

Outro elemento é a ilustração, podendo ser implementada de diversas formas e expressar sem palavras uma mensagem que o autor gostaria de transmitir. É implementada por dentro da diagramação, muitas vezes quebrando a própria diagramação dos quadros para trazer ao leitor certo sentimento ou movimento que não seria possível de outra forma.



Retirada do site <https://x.com/ArtSpiegelmaus/status/716031153858285568>

E por fim a capa onde as pessoas mais irão olhar o seu livro, a capa tem trazer aspectos presentes no livro, assim trazendo curiosidade para o possível leitor que está observando, tem que ter uma boa hierarquia visual trazendo o título com uma foto ou ilustração, mas isso também não é uma regra, depende muito do decorrer do projeto e sua intencionalidade, muitos livros não trazem seu títulos na capa, um grande exemplo disso são as edições da Darkside, que focam mais na ilustração ou um elemento visual presente na capa para destacar ainda mais essa curiosidade, Haslam (2006, p. 71) afirma “A capa funciona como um elemento de sedução para que o livro seja aberto e/ou comprado”.

O design editorial no mundo dos quadrinhos possui algumas características diferenciais do design editorial como um todo. Certos formatos foram criados com os

quadrinhos em mente.

3.1 DESIGN EDITORIAL EM QUADRINHOS, O UNIVERSO DO AUTOR

A diagramação das páginas é completamente diferente em sua construção, muitas vezes existe o uso de ferramentas utilizadas especificamente para a criação de quadrinhos como retículas e balões de fala e etc. Com isso, cada quadro é pensado tanto de maneira separada quanto em um conjunto que se torna uma página, podendo também se combinar para criar páginas duplas, trazendo uma maior sensação de imersão, espaço e tempo.

Na diagramação de cada página de um quadrinho há além da questão da margem, o cuidado com os tamanhos e localização dos painéis, ou quadrinhos, para que guiem o olhar do leitor não só na direção de leitura correta mas também para a experiência desejada.

No mundo da criação de mangás como um nicho dos quadrinhos, capítulos são lançados semanalmente ou mensalmente em conjuntos de diferentes histórias em uma revista, se fazem sucesso e tem capítulos suficientes, depois são relançados como volumes conhecidos como tankobon, volumes para colecionadores que contam com múltiplos capítulos em ordem dentro de um único volume.

E isso pode também se tornar um problema para o quadrinista, às janelas de prazo vão se tornando cada vez mais curtas, muitos mangakas tem uma péssima rotina diária em que nem se alimentam da forma correta para cumprir determinados prazos da indústria com uma qualidade boa. Então a arte que era uma forma de escape acaba se tornando algo ruim para o próprio artista que buscava nela um refúgio. Mas não é por conta do mercado que a arte não possa ajudar o quadrinista a revidar essa própria realidade.

Como comentado anteriormente, a arte pode servir como uma forma de expressão, ligada de uma forma lúdica e mágica, mas podendo ser comparada com a linguagem, sendo utilizada de várias formas e utilizando dos sentidos para criação de signos. Assim como na história em quadrinho *Promethea* (1999) publicada pela editora America's Best Comics, escrita por Alan Moore, apresenta uma heroína que tem as raízes de seu poder mágico vindos da criatividade, em que no quadrinho é descrito como um universo da mente e do criativo, repleto de signos que interferem na realidade mas também ao inverso em que a realidade interfere nesse mundo

criativo, formando uma própria linguagem. Assim como Moore, Alan(s.d.) comenta: "Eu acredito que um artista ou escritor é o mais perto que você poderia chamar de um mago do mundo contemporâneo."

A criação de uma HQ não é nada fácil e muitas vezes ela acaba se relacionando com sua vida pessoal, toda obra acaba tendo uma parte do próprio autor, tendo sua essência, então o universo criado pelo autor pode servir como um refúgio e auxiliar ele a lidar com as próprias emoções, vendo como elas são importantes para passar por esses momentos difíceis na vida e dentro de um mercado de trabalho que pode se tornar tóxico, dentro desse contexto percebe-se como a arte pode sim ajudar e ser benéfico para o artista com uma boa inteligência emocional.

4 MEMORIAL DESCRITIVO : MINHO, O CAMINHO DO ARTISTA

O projeto Minho, O caminho do artista teve como objetivo trazer uma representação da vida do artista, focada nos quadrinistas, mostrando suas trajetórias pessoais, uma perspectiva que normalmente não é discutida. Destinamos esse projeto a todos aqueles que são ilustradores ou que um dia já tentaram mas acabaram desanimando no meio do caminho, trazendo tanto o lado positivo quanto o negativo, mas com objetivo de encorajar aqueles que um dia tentaram e não continuaram.

O projeto compreende uma peça gráfica principal que toma a forma de um livro de história em quadrinhos no formato sanfona.

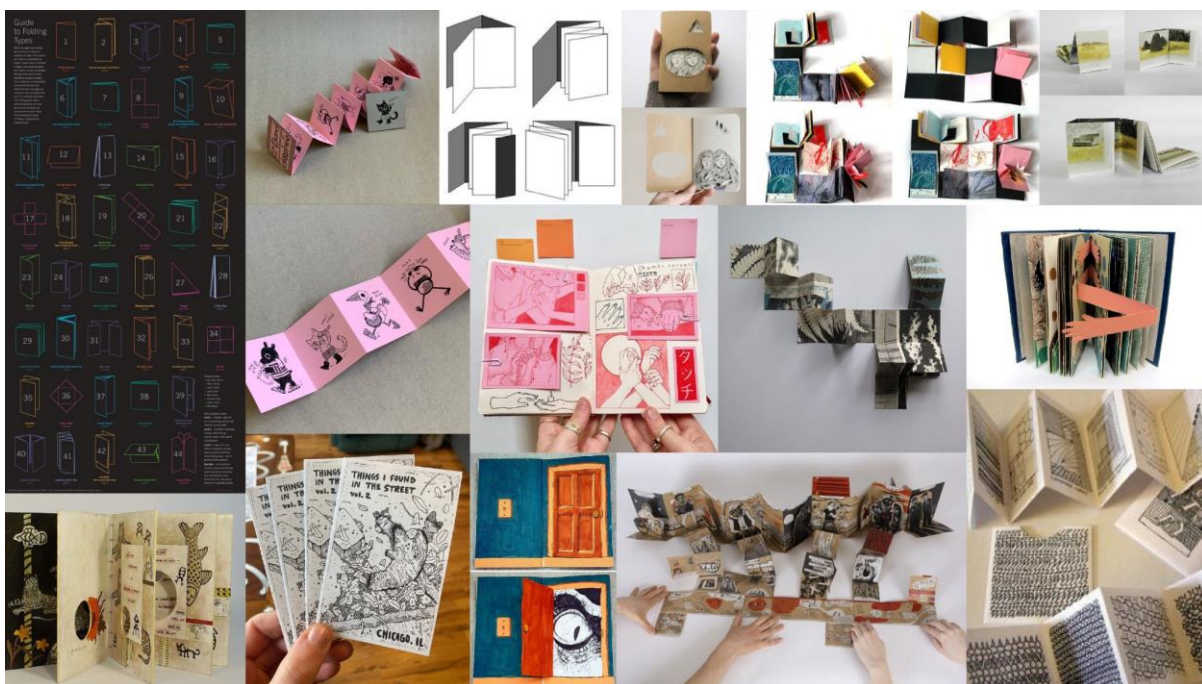
É uma peça de artista para artistas e possíveis artistas, que traz em suas páginas uma narrativa importante que busca incentivar o leitor a buscar suas paixões e sonhos sem se esquecer do que é importante e faz isso por meio dos quadrinhos, uma linguagem que faz uso não só do textual para trazer sua mensagem como também a ilustração, que carrega seu próprio peso semântico.

4.1 DESENVOLVIMENTO E EXPERIMENTAÇÕES

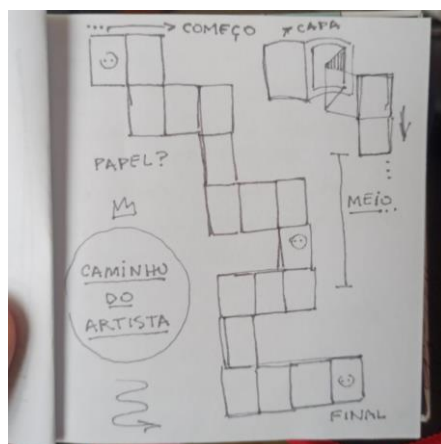
Seguimos aqui as etapas de acordo com o nosso processo criativo, desde a ideia inicial do formato até a finalização de impressão, corte, dobra e colagem da nossa história em quadrinhos, um processo com várias experimentações e testes.

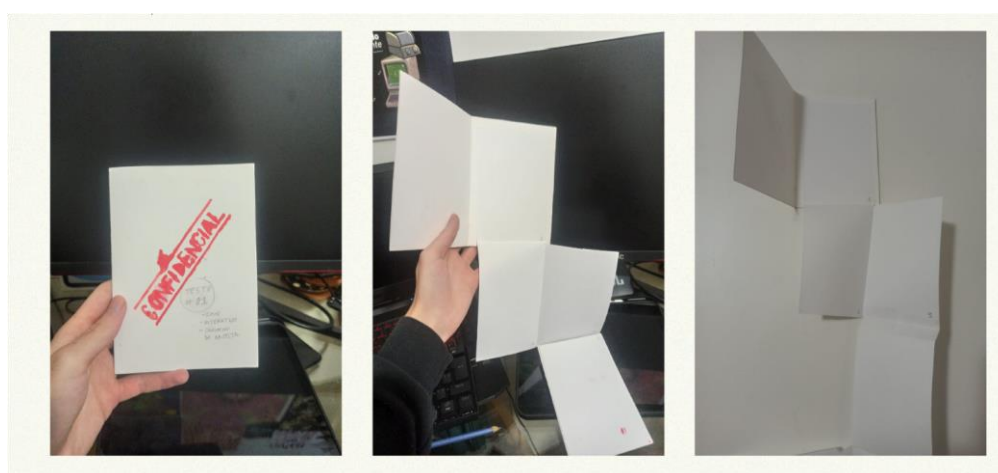
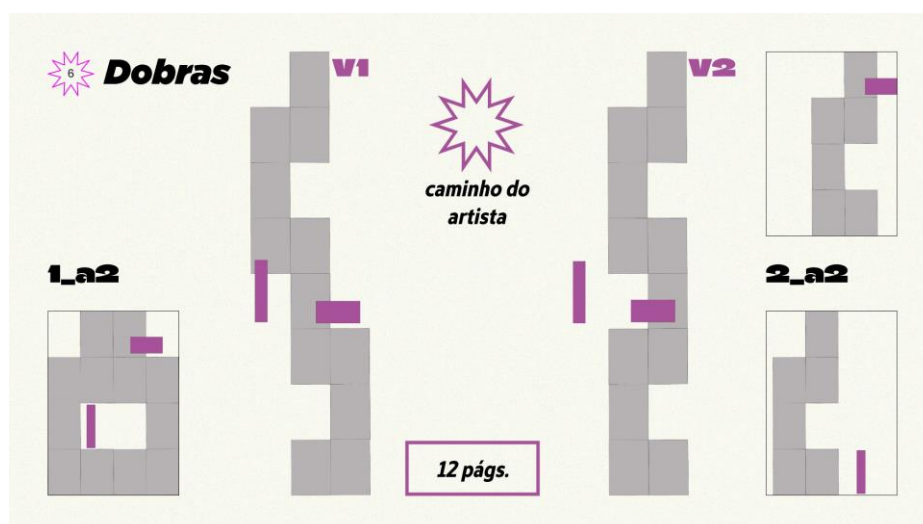
1. Formato

A escolha desse formato vem da ideia de representar o caminho do artista de forma metalinguística e física.



Então com alguns estudos de formato e dobra começamos a desenvolver nossa própria baseada em como ele criaria esse caminho tortuoso. Tendo em vista a interatividade do leitor com o objeto em que ele se desdobra e vai descobrindo está história, com algumas páginas tendo painéis interativos que também contém dobras adicionais.

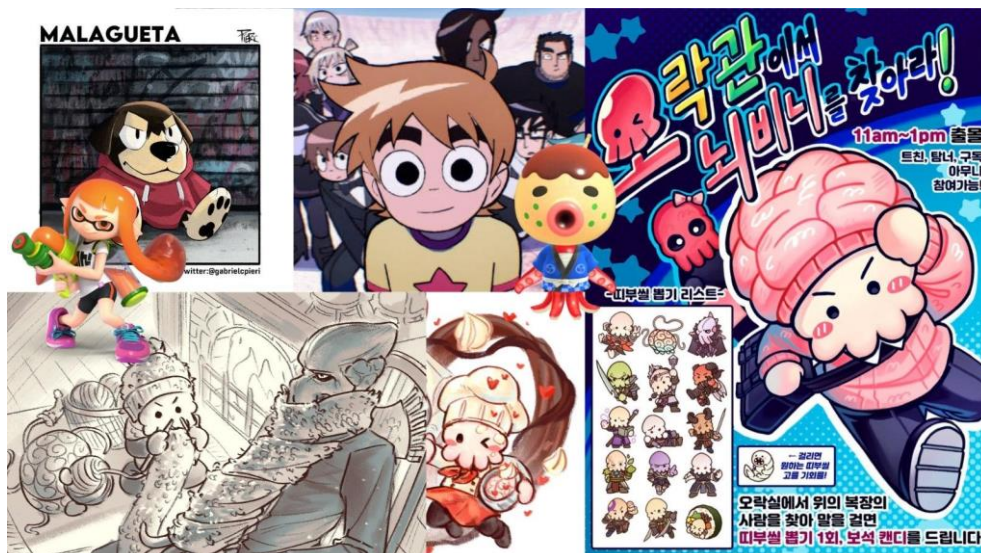




Com esse estudo conseguimos definir o número de páginas e a quantidade de dobras, nessa etapa começamos a pensar como poderia ser feita a impressão e qual papel ele seria impresso, sendo um offset 180g para conseguir trazer uma boa sustentação para as dobras e não precisar de tanto espaço para compensação da dobra, sendo diagramado em cima de um papel a3 que traz a possibilidade de impressão frente e verso. Criando a capa com papel paraná encapado.

2. Personagens

Com o formato definido partimos para criação do personagem principal, o Minho, a primeira decisão feita foi de utilizar de um personagem antropomórfico para que o leitor se identifique com ele mais facilmente. O animal escolhido para o design foi o polvo, um animal associado com tinta e inteligência e também com o ato de fazer muitas coisas ao mesmo tempo, buscamos algumas referências para desenvolver o Minho.

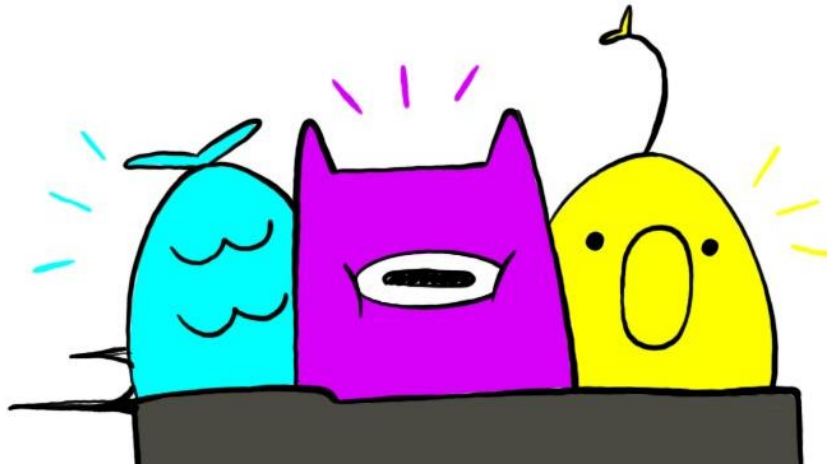


A personagem passou por muitos esboços até chegarmos ao seu design final, que acabou por ser um design que juntou elementos de esboços de todos envolvidos no projeto, tendo o tipo corporal de um esboço, o gorro de outro esboço e os sapatos de um terceiro esboço.



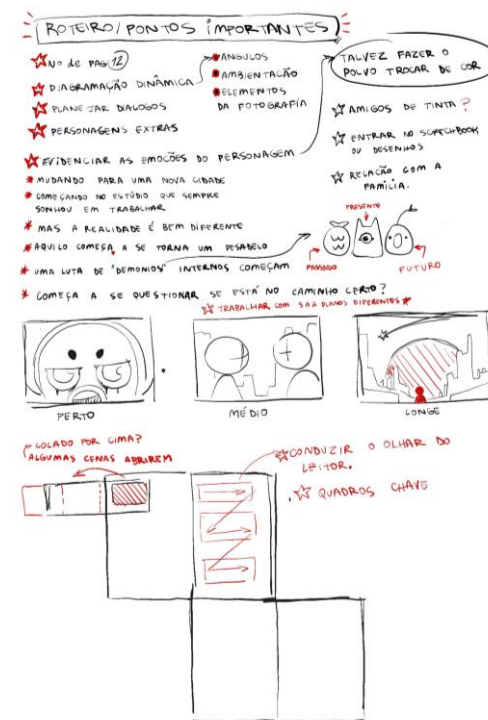
Criamos também mais alguns personagens que interagem com ele durante a história, o Tobias Top, um personagem que representa um artista já estabelecido no ramo das histórias em quadrinho que toma a forma de um gato antropomórfico, por fato de gatos serem animais associados desde a antiguidade a sabedoria e serem muitas vezes utilizados como protagonistas de quadrinhos e animações, de óculos escuros, que ajuda a o tornar um personagem que é tão descolado quanto intimidador,

e seu amigos de tinta, amigos imaginários que ajudam ele a entender suas emoções, como elas são importante durante seu caminho como ilustrador, eles são divididos em 3 para trazer a representação do passado, do presente e do futuro cada um com sua cor ,vindas do CMYK, e estética própria.



3. Roteiro

Com os personagens prontos seguimos para o roteiro, pensando em representar a vida do quadrinista por completo como discutido anteriormente dividimos a história para que se passasse em 3 fases da vida dele diferentes, ele criança, ele na fase adulta, e uma na meia idade se aposentando, assim com 3 etapas poderíamos ter uma divisão melhor de desenvolvimento e criação da história, utilizando de técnicas e estilos únicos de cada um.



Na infância ele criaria o amor pela arte, ficando orgulhoso de seus desenhos e sonhando em ser um quadrinista incrível igual Tobias top se ídolo e referência, criando seus próprios personagens, porém sem o apoio de sua mãe que pode indicar o começo de um trauma que se intensifica durante sua vida adulta em que após entrar em uma grande empresa de ilustrações que sempre sonhou se depara com a dura realidade do mercado e começa a se questionar sobre seu caminho e importância, desejando esquecer esse sentimento de invalidez, se tornando então vazio, porém é ajudado por seus amigos imaginários de infância que o ajudam a entender o real significado de tudo que ele está passando, então conseguindo superar essa situação, finalizando com ele se tornando um quadrinista de sucesso fazendo autógrafos de seu último quadrinho e reencontrando Tobias top que pede um autógrafo.

4. Diagramação

Para a diagramação pensamos em criar vários quadros com diferentes formatos e posicionamentos diferentes, sendo que os quadros maiores passam por mais tempo e os menores menos tempo, sempre pensando na ilustração em conjunto com os balões que ficariam o texto criando hierarquia visual e cada quadro separadamente.

Trazendo a parte do meio da história com uma diagramação mais fluida conforme ele vai entrando em seu subconsciente, criando quadros que se complementam e se mesclam. Tendo também quadros que se desdobram para fora da página criando interatividade com a HQ. Para essa parte foi pensado cada quadro desenvolvendo um equilíbrio entre quadros grandes, pequenos, largos e estreitos, conduzindo o olhar do leitor, com diferentes planos focando para criar uma história dinâmica para o leitor.



5. Cores

A escolha das cores usadas seguiu o mesmo critério, CMYK(ciano, magenta, amarelo e preto) é um sistema de cores que é muito usado por ilustradores além de ter alto contraste entre as cores, atribuindo um significado dentro da história para cada cor, sendo o ciano para representar o passado, o magenta para representa o presente e amarelo para representar o futuro, além da presença do meio tom de cinza presente em todas as fases da vida do Minho.

Utilizando as cores como complementação da ilustração, trazendo foco para algumas partes criando uma hierarquia visual com as cores, presentes tanto no cenário quanto em objetos e nos personagens. Contendo em cada fase da vida sua respectiva cor em destaque.



6. Tipografia

A escolha da fonte textual do projeto foi feita para remeter aos quadrinhos antigos, a fonte escolhida, SF Cartoonist hand é muito utilizada para esses propósitos por ser muito legível mesmo quando pequena e ter um caráter lúdico, lembrando a escrita a mão, mas também trazendo um padrão tipográfico.



Um ponto positivo é sua quantidade de variações, tendo ela caixa baixa e alta, classic e bold, ambas em itálico, que possibilitou diferentes “manchas” textuais ao decorrer da hq, representando até mesmo a intensidade da fala da personagem por meio da tipografia.

4.2 MINHO: O CAMINHO DO ARTISTA, PROJETO FINAL

Com todo esse processo finalizado chegamos na parte final de unir todas as etapas, colocando as falas, imprimir, fazer a dobra e a colagem das partes que foram divididas em 4 folhas tamanho a3.



CAPITULO 1



CAPITULO 2



CAPITULO 3

A capa foi criada com o foco no personagem principal, evidenciando os olhos que são vazados e mostra a capa do capítulo 1 que fica por baixo, já a contracapa traz os amigos imaginários andando com a motoneta amarela do Minho com o poder da ilustração, além de uma breve sinopse da história.

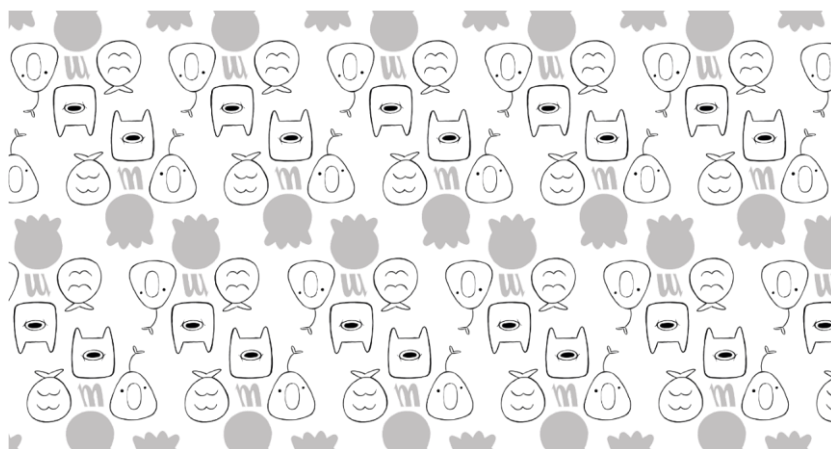


O caminho do artista é um projeto gráfico com uma narrativa muito pessoal que ao mesmo tempo é algo com que muitos artistas vão se identificar: a jornada íngreme, bela e tortuosa, de seguir a carreira na arte. Porém o projeto vai além disso, e se trata de como um artista pode superar todos esses obstáculos e atingir seus sonhos sem se perder no processo. Uma história de superação e determinação mas acima de tudo, uma história sobre o amor pela ilustração, algo que os três autores e o Minho têm em comum.

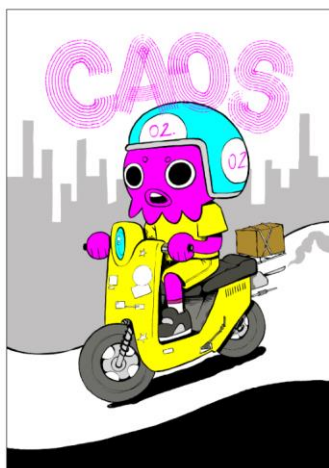
MINHO, O CAMINHO DO ARTISTA: Arte e saúde mental no universo do design dos quadrinhos. Projeto integrador desenvolvido por: Beatrice Ferraro Takemura, Camila Ayumi Ito, Guilherme De Barros Brunozi.



Para a parte de trás foi desenvolvido um pattern e algumas capas de capítulo conforme a dobra, cada uma trazendo elemento que complementa em seu capítulo.



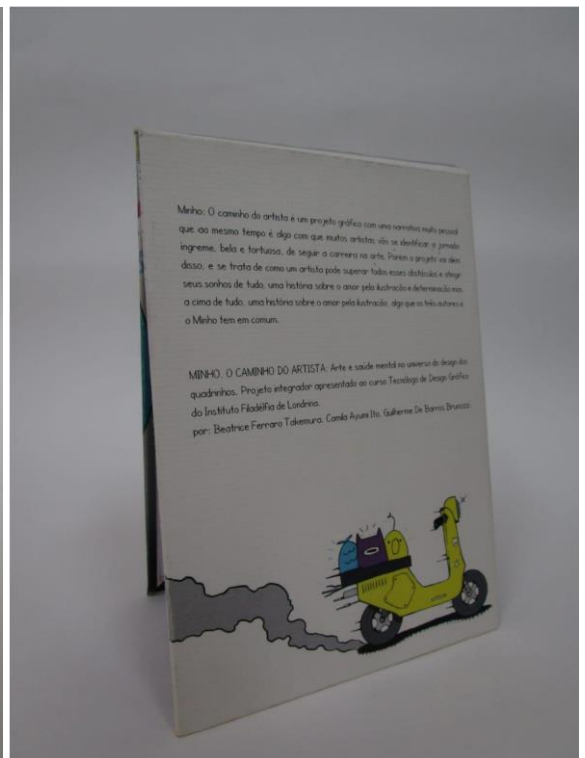
CAPITULO 1



CAPITULO 2



CAPITULO 3



Englobando no final um livro de história em quadrinhos no formato sanfona, o projeto integrador está então concluído, tratando-se de três capítulos divididos por ilustrações que recontam a vida da personagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste projeto podemos concluir que as vidas de todos são diferentes, porém em sua maioria têm em comum: altos e baixos, sonhos que parecem inalcançáveis e um mundo que parece sempre querer sempre nos colocar para baixo. Nesse sentido, este projeto que é tão pessoal para seus realizadores se torna também algo com que muitos, mesmo fora da área da ilustração e quadrinhos, conseguem se identificar com.

O objeto do projeto também traz o contexto dos problemas que o quadrinista pode enfrentar para aqueles que não conhecem esse mundo, e com isso também incentiva quem está nessa carreira a persistir e continuar tentando, e até a escapar de situações que podem lhe estar prejudicando.

A vida de um artista pode ser um caminho tortuoso, algo que está muito visível por toda nossa peça, mas nela também permeia esperança e determinação.

Tudo isso só foi possível graças à combinação das ilustrações, da diagramação e da narrativa, entrelaçadas por meio design editorial. Usar este meio não só tornou transmitir a mensagem desejada possível como foi essencial para que o projeto estivesse realmente conectado ao conceito em todos os níveis.

Foi por conta do design gráfico que foi possível que todos os elementos do quadrinho estivessem em harmonia e que o objetivo do projeto, de conseguir alcançar e tocar muitos leitores com a história de um artista, fosse alcançado.

Trabalhar neste projeto como uma equipe foi uma experiência muito divertida, apesar de ter tido seus altos e baixos, foi algo que nos ajudou a expressar uma experiência muito pessoal e compartilhá-la por meio da arte.

Não só isso como sentimos que com esse projeto concluído, conseguimos muito mais experiência e conhecimento.

REFERÊNCIAS

CHING-TENG, Yao; YA-PING, Yang; YU-CHIA, Chen. Positive effects of art therapy on depression and self-esteem of older adults in nursing homes. **Social Work in Health Care**, v. 58, n. 3, p. 324-338, 2019. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00981389.2018.1564108>. Data de Acesso em: 17 jun. 2025.

CIASCA, Eliana Cecília. **Arteterapia e depressão: efeitos da arteterapia como terapia complementar no tratamento da depressão em idosos**. 2017. Tese de

Doutorado. Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/5/5160/tde-06062017-082522/en.php>. Acesso em: 17 jun. 2025.

DE LUCA, Karina Salgueiro; GOMES, Karina Freire; Y GOYA, Claudio Roberto. O design aplicado à saúde mental—a experiência do laboratório de design solidário com a associação arte e convívio. **Blucher Design Proceedings**, v. 2, n. 9, p. 3286-3294, 2016. Disponível em: <https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/ped2016/0282.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

GOMEZ, Bryony. **A referência no design gráfico: um guia visual para a linguagem, aplicações e histórias do design**. São Paulo: Blucher, 2011.

GUSSAK, David. Comparing the effectiveness of art therapy on depression and locus of control of male and female inmates. **The arts in psychotherapy**, v. 36, n. 4, p. 202-207, 2009. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0197455609000343>. Acesso em: 17 jun. 2025.

HOBBS, James. **Caneta e tinta** :artistas contemporâneos, técnicas atemporais. [S.l.]: Editora Gustavo Gili, 2016.

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

MACHADO, Beatriz. **A Neuropsicologia e a Arte-Terapia com reabilitação nos transtornos de ansiedade**. Disponível em: https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_52_1513854801.pdf. Acesso em: 17 jun. 2025.

MARTINS, Paula. Desenho como expurgo, o sketchbook em tempos de pandemia. **Actas de Diseño**, n. 37, 2021. Disponível em: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/5646>. Acesso em: 17 jun. 2025.

MCCAFFREY, Ruth et al. Garden walking and art therapy for depression in older adults: a pilot study. **Research in gerontological nursing**, v. 4, n. 4, p. 237-242, 2011. Disponível em: <https://journals.healio.com/doi/abs/10.3928/19404921-20110201-01>. Acesso em: 17 jun. 2025.

MONTEIRO, Ilda. Arte e saúde mental: A criatividade artística como intervenção terapêutica: Arte e saúde mental. **Convergences-Journal of Research and Arts Education**, v. 16, n. 32, p. 164-180, 2023. Disponível em: <https://convergencias.ipcb.pt/index.php/convergences/article/view/197>. Acesso em: 17 jun. 2025.

NAGASHIMA, Shinji. **Mangaka Zankoku no Monogatari**. 2010. Acesso em: 17 jun. 2025.

PAZIENZA, Andrea. **Pompeo**. 2016. Disponível em:

<https://veneta.com.br/produto/os-ultimos-dias-de-pompeo/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

THOMAZONI, Andresa Ribeiro; FONSECA, Tania Mara Galli. Encontros possíveis entre arte, loucura e criação. **Mental**, v. 9, n. 17, p. 605-620, 2011. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/420/42023679007.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2025.

PROJETO GRÁFICO PEGA A VISÃO SKATE COMO FERRAMENTA DE CUIDADO, SOCIALIZAÇÃO E EMPODERAMENTO

Arthur Araujo Kloster
Pedro Henrique Moraes Sitta
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto
Prof^o. Esp. Maikon Nery
Prof^o. Esp. Mário Clóvis Seki Dias

RESUMO

Este artigo estuda resultados relativos à implementação de conteúdos com base no design social e a análise comportamental de tribos urbanas para com o cuidado mútuo, diretamente atrelado à liberdade de expressão e aos direitos humanos. Considerando as produções de entrevistas, estudos de documentos escritos e audiovisuais, registros fotográficos e cinematográficos por parte dos alunos e a produção de peças no formato de revista. Destacam-se também, considerações sobre a história do skate e como este é/foi visto como uma prática conflituosa, partindo de uma análise concisa de alguns autores e obras de artistas que fazem uso dessa forma de expressão.

Palavras-chave: direitos humanos; design social; skate.

ABSTRACT

This article studies results related to the implementation of content based on social design and behavioral analysis of urban tribes towards mutual care, directly linked to freedom of expression and human rights. Considering the production of interviews, studies of written and audiovisual documents, photographic and cinematographic records by students and the production of pieces in magazine format. Also noteworthy are considerations about the history of skateboarding and how it is/was seen as a conflicting practice, based on a concise analysis of some authors and works by artists who make use of this form of expression.

Keywords: human rights; social design; skateboard.

1 INTRODUÇÃO

A cultura do skate vem ganhando cada vez mais força com a inclusão do esporte no quadro olímpico. Porém, na cidade de Londrina o que se vivencia é uma falta de valorização com a cultura local, com relatos de vários skatistas reclamando da falta de patrocínio e visibilidade das grandes marcas. Com isso, analisamos o surgimento de alguns coletivos que agem cuidando da cultura e fazendo o papel de

auxílio e cuidado.

Em nossas entrevistas identificamos uma opinião em comum entre todos: a falta de incentivo com a cultura do skate. E isso vem de vários “lados”, desde a Secretaria de Esportes da cidade de Londrina que não promove a modalidade, até a população em geral que observa a prática e, em sua maioria taxam skatistas como sendo marginais. Desta forma, o skate sendo uma cultura de rua, também sofre preconceitos, assim como o grafite e o movimento Hip Hop.

Analizando esses comportamentos tendo como base a teoria das Linhas Invisíveis de Santos (2007), chamadas por ele de linhas abissais, essas linhas são herança da era colonial, mantendo a sociedade dividida em dois universos distintos. Para o autor, as relações de dominação estabelecidas na era colonial não se extinguíram com a descolonização das nações, mas se reconfiguraram de tal maneira que a manutenção da realidade do que se encontra “deste lado” implica na inexistência de tudo aquilo que se encontra no “outro lado da linha”. A marginalização destas culturas urbanas se dá através das distinções sociais, econômicas e políticas, sendo o principal fator a sua ascensão das ruas com movimentos de contracultura.

Sendo assim, com esta pesquisa, o nosso objetivo é expor através do skate como o cuidado mútuo pode ser manifestado através de coletivos, unindo pessoas e fomentando toda uma cultura. E apresentar também, o “outro lado”, o cuidado social e o apoio que essa cultura exerce.

Durante os últimos meses aprendemos, registramos e dividimos nossa experiência, que resulta nestas páginas. Este artigo pretende revelar a potência de uma cultura, com o Design Social e Design Editorial sendo a fonte auxiliadora na luta pela valorização dessa subcultura urbana.

Para o desenvolvimento deste projeto foram utilizadas as metodologias de pesquisa bibliográfica baseadas nos temas de design social, design editorial e direitos humanos, entrevistas em profundidade qualitativa semiestruturada que foram realizada no período de 24 de março à 14 de abril de 2024, com pessoas que são referência na área de atuação do skate na cidade de Londrina e região. As mesmas, pertencem a alguns grupos que incentivam a prática do skate.

Essas pessoas são: Alana Monteiro, Thaís Werner, Laura Vergara, Lucas Bigetti e Matheus Fellipe.

Para o projeto gráfico foi selecionada a metodologia de revista, realizando alguns ensaios fotográficos, pesquisas, divulgação e distribuição deste material,

também produzido pelos alunos.

2 O CUIDADO NA VIDA COTIDIANA E A CULTURA DO SKATE

A noção de cuidado é entendida como um modo de operação na esfera da vida cotidiana, caracterizado por elementos como atenção, responsabilidade, zelo e dedicação às pessoas e objetos em diferentes contextos temporais e espaciais.

A importância do cotidiano na articulação do cuidado reside na gama diversificada de questões específicas que permeiam o tecido da vida social, assim como nos substratos históricos que essas questões carregam. O cotidiano é concebido como uma construção social e histórica sob dois prismas distintos: em primeiro lugar, enquanto uma noção geral e uma dimensão do conhecimento que remete ao vivido, ao repetitivo e singular, ao conjuntural e estrutural; em segundo lugar, como uma construção que se associa ao dia após dia, onde tudo permanece igual e tudo se modifica - uma dinâmica que caracteriza algumas sociedades, embora não todas. (Pinheiro; Mattos, 2005)

De acordo com os autores, esta concepção do dia após dia constitui uma dimensão singular e específica da vida social, delineando tempos, espaços e interações que configuram um modo de vida particular, cuja manifestação do cuidado se dá de maneira contextualizada, exercendo efeitos e repercussões na existência dos sujeitos e se tornando uma experiência humana. O cuidado é assim compreendido como um modo de ação que emerge como a expressão de uma experiência de vida específica e delimitada por aspectos políticos, sociais, culturais e históricos, manifestando-se em práticas espaciais e ações cidadãs, sobre os outros em uma determinada sociedade.

Desta forma, o cuidado, enquanto ação se traduz na prática de cuidar, a qual, ao ser executada por um cidadão, assume novos significados, conferindo uma identidade ou domínio próprio sobre um conjunto de conhecimentos direcionados ao outro. O outro, nesse contexto, é o locus do cuidado, sendo que o sujeito responsável por sua prática tem o encargo de assegurar sua autonomia em relação à condução de sua própria vida, encontrando no olhar do outro o rumo para a construção desse cuidado. (Pinheiro; Mattos, 2005)

Deste modo, a cultura do skate tem emergido como um objeto de estudo intrigante no contexto da análise do cuidado na vida cotidiana. No universo do skate,

encontramos uma rede complexa de práticas, valores e interações que refletem não apenas a relação dos skatistas com seu ambiente físico, mas também com outros participantes dessa cultura e com a sociedade em geral.

O cuidado no skate transcende a mera preocupação com a integridade física e se estende para uma atenção cuidadosa aos espaços urbanos onde ocorrem as práticas de skate. Skatistas frequentemente demonstram um profundo respeito pelos locais que utilizam, sendo sensíveis às suas características únicas e procurando preservar sua integridade. Além disso, a cultura do skate valoriza a inclusão e o apoio mútuo entre os praticantes, promovendo um senso de comunidade que se estende além das pistas e ruas onde o skate é praticado.

2.1 CUIDADO DOS ESPAÇOS PÚBLICOS DE LONDRINA

A cidade de Londrina apresenta hoje várias pistas de skate distribuídas por seu território, sendo as principais localizadas em espaços públicos. Nessas pistas, observa-se um fenômeno de apropriação e adaptação do ambiente para a prática do esporte. Um exemplo claro disso pode ser encontrado nas pistas do Zerão e da Castelo Branco que antes de serem ocupadas por skatistas eram antigas quadras em desuso e negligenciadas pela prefeitura municipal.

Diante da falta de manutenção desses locais, os próprios skatistas se apropriaram deles, assumindo a responsabilidade pela conservação e revitalização, conferindo-lhes um novo significado. O que antes era considerado um espaço "perdido" tornou-se um ponto de referência na região, destacando-se como um ambiente dinâmico e vibrante para a prática do skate.

A transformação dessas antigas quadras em pistas de skate atesta não apenas a iniciativa e o engajamento da comunidade de skatistas, mas também revela a capacidade de adaptação e ressignificação dos espaços urbanos.

Ao se apropriarem desses locais abandonados, os skatistas não apenas satisfizeram uma demanda por espaços adequados para a prática do esporte, mas também promoveram uma revitalização urbana, conferindo nova vida e uso a áreas antes negligenciadas pela administração pública.

É interessante observar que a ausência de políticas públicas específicas para o skate e a negligência em relação à manutenção de espaços públicos podem gerar oportunidades para a ação coletiva e a autogestão por parte da comunidade. Nesse

sentido, a apropriação das antigas quadras pelos skatistas não apenas evidencia a falta de investimento em infraestrutura urbana voltada para o esporte, mas também destaca a importância do engajamento cívico e da participação ativa dos cidadãos na construção e na gestão dos espaços urbanos.

A experiência de Londrina no que diz respeito à transformação de antigas quadras em pistas de skate pode fornecer insights valiosos para outras cidades que enfrentam desafios semelhantes.

Através do estudo desse caso, é possível identificar estratégias eficazes, de revitalização urbana baseadas na colaboração entre o poder público, e a comunidade, bem como na valorização do potencial criativo e adaptativo dos espaços urbanos.

Em última análise, a adaptação das antigas quadras em pistas de skate na cidade de Londrina representa um exemplo inspirador de como a iniciativa local e a participação comunitária podem transformar espaços urbanos abandonados em lugares dinâmicos e inclusivos, que atendem às necessidades e aspirações da população.

3 BREVE HISTÓRICO DO SKATE LONDRINENSE

O Brasil foi o primeiro país a criar a sua Confederação de Skate; no dia 6 de março de 1999, data da fundação da Confederação Brasileira de Skate, na cidade de Curitiba, capital do Paraná. Nessa ocasião, estavam presentes representantes da Federação de Skate do Paraná (FSP); Associação Porto-alegrense de Skate (APAS); Associação de Skate Londrinense (ASKL); Associação de Skate da Zona Sul de São Paulo (ASZS-SP); Associação Brasileira de Skate (ABS); e Associação Baiana de Skate (ABASK), além de skatistas profissionais. Adalto Elias Pereira (da FSP) foi eleito o primeiro presidente e Alexandre Vianna como vice-presidente. Nascia, assim, a primeira confederação de skate do mundo. (Prieto, 2021)

Um fato que chama muita atenção é que nesta data já havia uma organização de skate para a cidade de Londrina. Em 1987, com o objetivo de organizar o skate na cidade e desmarginalizá-lo perante a imprensa, o poder público, e a sociedade em geral, um grupo de skatistas fundou a Associação de Skate Londrinense (ASKL). Nessa época, por se tratar de um novo esporte, o skate era muito discriminado pela sociedade. O primeiro presidente da ASKL foi Edson Balbino, o Ed Bala, que realizou um campeonato de half-pipe, angariando fundos para reforma da rampa logo em seu

primeiro ato. Com o sucesso e repercussão do evento, muitas portas se abriram em jornais e emissoras de TV, bem como na AMETUR e na Fundação de Esportes da Prefeitura de Londrina. A partir disso, a ASKL se fortaleceu cada vez mais. Organizou novos eventos e articulou locais para usar a rampa, como no Colégio Universitário (atual Londrinense), late Clube de Londrina, ACM, 90 Graus Skate Bar e Zerão. O ápice da entidade aconteceu em 1991, com a Taça Londrina de Skate, quando um público de oito mil pessoas lotou o Ginásio de Esportes Moringão para assistir aos melhores skatistas amadores e profissionais do Brasil. Esse evento, válido pelo Circuito Brasileiro, foi considerado a melhor etapa do ano, fazendo o prestígio da ASKL aumentar ainda mais. Na época, o presidente era Marcelo Santos, hoje presidente da CBSK (Confederação Brasileira de Skate). Na sequência, aconteceram os circuitos ASKL, etapas do Circuito Paranaense e a II Taça Londrina, que novamente foi considerado o melhor campeonato nacional do ano. A ASKL continuou seu excelente trabalho em prol do skate durante anos, tendo continuidade com o expresidente Edson Scander, o Ed. Hoje ele é diretor de eventos da Confederação Brasileira de Skate (CBSK), uma das entidades responsáveis pela realização de eventos como X GAMES BRASIL, CIRCUITO PROFISSIONAL DE SKATE (VERTICAL e STREET), MEGA RAMPA, entre outros. (Alma Londrina Rádio Web. 2020)

Esta associação tem se mantido firme até os dias atuais, passando por algumas reestruturações, mas o que mais chama a atenção é que em Londrina sempre houve mobilizações entre os skatistas para adquirir um espaço próprio para a prática do skate, e de certa forma se tornou ‘comum’ a luta pela reivindicação de quadras abandonadas e praças públicas, ocupando os espaços e os transformando com as próprias mãos em pistas de skate em exemplos como a pista de skate do “zerão”, da “castelo branco” e mantendo vivo o “Vale do Rubi”. Como relatado pela Alana Monteiro (2024), skatista londrinense, em entrevista aos pesquisadores.: “NÃO!, A gente não destroi as coisas, a gente cria e cuida das nossas coisas”.

O que mais impreciona nos relatos dos entrevistados é a sensação de pertencimento e cuidado em relação aos locais ocupados e, junto a isso, o sentimento de companherismo e parceria. Todos entendem que tratando as pistas como uma “segunda casa” ou, até mesmo, chamando os colegas skatistas de família constroem entre si, relações muito mais fortes do que somente um local da prática do esporte ou uma relação de, apenas colegas do skate. As relações existentes entre os grupos,

se manifestam com empatia e cuidado de um para com o outro, sendo um aperto de mão combinado ou até mesmo cedendo peças para que o outro continue andando de skate. Esse cuidado compartilhado de uma para com o outro, é o que faz com que a cultura londrinense de skate se mantenha viva.

4 O SKATE COMO ESPAÇO DE CUIDADO MÚTUO

No contexto do skate, o cuidado emerge como uma prática dinâmica e multifacetada, englobando não apenas a preservação e manutenção dos espaços, mas também o suporte emocional e a solidariedade entre os praticantes. Através de uma análise minuciosa da cultura do skate, é viável aprofundar a compreensão não apenas das nuances do cuidado na rotina diária, mas também das maneiras pelas quais os valores e as práticas desse meio exercem influência e são influenciados por outras esferas da sociedade.

Tal investigação revela a intrincada rede de relações sociais, emocionais e simbólicas que permeiam o universo do skate, destacando-o como um espaço onde os indivíduos não apenas desenvolvem suas habilidades esportivas, mas também constroem laços de solidariedade e compartilham valores comuns. Nesse sentido, o cuidado no skate transcende a mera manutenção física dos locais de prática, abarcando aspectos emocionais e relacionais, que contribuem para a coesão e o bemestar da comunidade de skatistas.

Esta abordagem ampliada do cuidado no contexto do skate oferece insights valiosos sobre as dinâmicas sociais e culturais subjacentes a essa prática, destacando sua relevância não apenas como um esporte urbano, mas também como um espaço de cuidado múltiplo enraizado em valores compartilhados e interações sociais significativas. Além disso, a cultura do skate muitas vezes transcende fronteiras geográficas e culturais, criando uma comunidade global, unida pela paixão pelo esporte e pelo estilo de vida que o acompanha.

É importante ressaltar que, além do cuidado com os espaços físicos, os skatistas frequentemente se preocupam com o bem-estar emocional e o apoio mútuo dentro da comunidade. A solidariedade entre os praticantes pode se manifestar de diversas formas, desde o incentivo e apoio durante as sessões de skate até a organização de eventos e competições para promover a cultura e a inclusão. Essa dimensão emocional do cuidado no skate fortalece os laços sociais e contribui para

um ambiente acolhedor e inclusivo para todos os participantes.

A análise cuidadosa da cultura do skate também permite compreender melhor a interseção entre essa prática e questões mais amplas da sociedade, como a juventude, a identidade urbana e a subcultura. O skate muitas vezes serve como uma forma de expressão para os jovens, permitindo-lhes reivindicar espaços urbanos e desenvolver uma identidade individual e coletiva. Ao mesmo tempo, a cultura do skate desafia normas e estereótipos sociais, promovendo a diversidade e a aceitação dentro da comunidade skatista.

Portanto, ao considerar o cuidado no contexto do skate, é essencial reconhecer sua natureza holística, que vai além da manutenção física dos espaços de prática. O cuidado no skate abrange tanto as dimensões materiais quanto as emocionais e sociais, refletindo a complexidade e a riqueza dessa cultura urbana vibrante.

5 DESIGN EDITORIAL DE REVISTA

Segundo os autores que citaremos a seguir, o design editorial de revista, tanto no impresso quanto no digital, continua a evoluir, adaptando-se às mudanças tecnológicas e às preferências dos leitores.

O design editorial de revista desempenha um papel crucial na comunicação visual, organizando textos e imagens de maneira que atraiam e mantenham a atenção dos leitores.

Os autores Marcio Huertas, Don Norman e José Afonso Furtado, oferecem perspectivas valiosas sobre a importância de equilibrar aspectos visuais, funcionais e emocionais no design.

Márcio Huertas, em seu estudo sobre o design editorial, destaca a evolução do design impresso e seu impacto ao longo dos séculos. Segundo Huertas, desde a invenção da prensa de Gutenberg, o design editorial passou por várias transformações, adaptando-se às mudanças tecnológicas e culturais. Ele enfatiza que, apesar da ascensão das mídias digitais, o design impresso ainda mantém uma relevância significativa devido à sua capacidade de criar uma conexão tátil e emocional com o leitor.

Huertas argumenta que a transição do impresso para o digital não implica a extinção do formato físico, mas sim uma expansão das possibilidades de leitura. Ele observa que muitos leitores ainda preferem o formato impresso devido ao conforto e

à experiência tangível que ele proporciona. Em suas pesquisas, Huertas encontrou que 68,1% dos entrevistados preferem livros impressos, ressaltando a importância de considerar as preferências dos leitores ao desenvolver estratégias de design editorial. Outro autor, Don Norman, um dos principais teóricos do design emocional, oferece uma abordagem abrangente sobre como os objetos do dia a dia, incluindo revistas e livros, interagem com as emoções dos usuários. Em seu livro "Design Emocional", Norman descreve três níveis emocionais: visceral, comportamental e reflexivo. Ele destaca que o design editorial deve focar na aparência visual e na usabilidade para causar uma impressão imediata e duradoura nos leitores.

No nível visceral, a aparência do design é crucial para atrair a atenção inicial. No nível comportamental, o foco está na usabilidade e na funcionalidade, garantindo que o design seja intuitivo e agradável de usar. Finalmente, no nível reflexivo, a conexão emocional e os significados pessoais atribuídos ao design desempenham um papel importante na satisfação do usuário. Norman sugere que um bom design editorial deve equilibrar esses três níveis para criar uma experiência de leitura completa e envolvente.

José Afonso Furtado explora as implicações da digitalização no design editorial em seu livro "O Papel e o Pixel". Furtado argumenta que a digitalização não apenas altera os métodos de produção e distribuição, mas também transforma as práticas de leitura e as expectativas dos leitores. Ele observa que as tecnologias digitais proporcionam novas formas de interação e acesso à informação, mas também apresentam desafios para manter a qualidade e a experiência de leitura que o formato impresso oferece.

Furtado destaca a importância de compreender as necessidades e comportamentos dos leitores na era digital para desenvolver designs editoriais eficazes. Ele defende uma abordagem que combine o melhor dos dois mundos: a tangibilidade e o apelo estético do impresso com a interatividade e a acessibilidade do digital. Segundo ele, essa combinação pode criar experiências de leitura mais ricas e satisfatórias, atendendo às diversas preferências dos consumidores modernos.

Os autores citados acima oferecem perspectivas valiosas sobre como abordar essas transformações, destacando a importância de equilibrar aspectos visuais, funcionais e emocionais no design. Ao considerar as contribuições desses autores, profissionais de design editorial podem criar experiências de leitura que não só informam, mas também engajam e emocionam os leitores.

6 PROJETO GRÁFICO: “Pega a Visão”

O projeto “Pega a Visão” foi desenvolvido a partir do tema “Saber Cuidar” proposto pelos orientadores do curso. O projeto da pesquisa teve como objeto de estudo a cultura do skate dentro da cidade de Londrina e as formas de cuidado dentro desta cultura.

O processo de pesquisa começou logo após a revelação do tema proposto. De início foi priorizado o entendimento acerca das diferentes formas de cuidado que se encontram dentro de grupos de convivência.

Como os participantes do grupo já tem contato com a subcultura do skate, tínhamos o conhecimento de como o skate “abraça” quem o pratica e como a cultura local do skate faz para continuar se fortalecendo através do esforço e cuidado dos participantes.

Diante deste conhecimento, foram compreendidos que esses movimentos se articulam para o cuidado e manutenção de pessoas que buscam a prática do skate.

Foi pensando em dar visibilidade a estas pessoas que exercem este papel que definimos um título para esse projeto gráfico: Pega a Visão.

6.1 ENTREVISTAS COM SKATISTAS

A partir da definição do recorte, passamos por uma fase de pesquisa bibliográfica acerca do tema pesquisando artigos de diferentes áreas relacionados ao comportamento deste grupo social, dentre elas, Sociologia, Filosofia, Geografia, Arquitetura e Educação Física, com o objetivo de servir para a sustentação deste artigo.

Diante do tema proposto, foi desenvolvida uma pesquisa-entrevista com quem vive, consome e faz a diferença na cultura do skate local. Começamos a listar e entrar em contato com alguns skatistas londrinenses que teriam disponibilidade para cooperar com o projeto.

Utilizamos o método pesquisa qualitativa semi-estruturada, com ordem preestabelecida. Além de conter perguntas diretas, o roteiro da entrevista inclui também algumas perguntas dando liberdade ao entrevistado.

O roteiro das perguntas foi estruturado em três partes: perguntas personalizadas para cada entrevistado, perguntas de cunho feminino e masculino e

perguntas iguais para todos, tendo como objetivo mostrar a importância do papel que cada um exerce dentro de seus subgrupos do skate londrinense.

No desenvolvimento da primeira fase da entrevista pedimos para que os participantes se apresentassem e falassem sobre quais grupos pertenciam, e, a partir daí, realizamos as seguintes perguntas: “Como você conheceu sua equipe e o que te fez entrar nela?”, “Você acha que o skate como comunidade fez você criar um olhar diferente para situações do cotidiano?”, “Como professor de skate, quais foram os melhores ensinamentos que hoje você consegue visualizar, tanto de você com as crianças, quanto as crianças com o skate?”, “Que ensinamentos você pode passar pra quem não anda de skate, não entende o que significa ou o que o skate representa?”, entre outras.

Durante o desenvolvimento da segunda fase das perguntas, realizamos perguntas parecidas, mas trazendo o contraste de respostas referentes a cada gênero, como por exemplo: “Você acha que existe preconceito com as mulheres no skate hoje?”, “Você sente esse preconceito?”, “Você adotou alguma estratégia pra lidar com esses preconceitos em algum momento?”, “Qual foi o apoio mais significativo que você já recebeu da comunidade?”, “Quais os maiores desafios que você enfrentou no skate e como você aprendeu a superar?”, “Como a comunidade do skate te acolheu e ajudou?”, entre outras.

Após estas etapas, optamos por realizar a mesma pergunta para todos os entrevistados e as respostas foram as mesmas, perguntamos a eles se acreditavam que os projetos que realizam, e, se este projeto que está sendo realizado, teria o poder de transformar uma cultura local.

Separamos os entrevistados e os dividimos em dois grupos, tendo assim, dois cenários: masculino e feminino. As entrevistas ocorreram no dia 24 de março de 2024, na pista de skate da Castelo Branco, pista esta “abraçada”, ocupada e reinterpretada pela cultura de skate londrinense. Nesse dia foram entrevistados: Alana Paula dos Santos Monteiro, Favius Takumi Bennert Mizuta, Laura Tejada Vergara, Lucas Bigetti Patrício, Matheus Fellipe de Oliveira e Thaís Werner Gomes de Mello.



Fonte: Elaborada pelo autor, 2024.

6.2 DESENVOLVIMENTO GRÁFICO

O objetivo da execução da peça foi ir muito além da criação de produtos e serviços seguindo a sociedade de consumo, acreditamos que quando o design entra em contato com os cenários sociais diferentes dos que nos encontramos, ele provoca uma reflexão sobre desigualdade e direitos.

6.3 ANÁLISE DE SIMILARES

As referências visuais contavam com muito conteúdo editorial de revistas de skate dos anos 2000 onde havia muito conteúdo fotográfico e era perceptível a influência da cultura urbana.

Sendo assim, isso serviu para definirmos alguns caminhos: definimos que iríamos mesclar linguagens do design, o trabalho editorial, o trabalho digital e o trabalho fotográfico, visando obter como resultando uma revista de skate voltada para a cultura de Londrina, onde abordariamos muito além de manobras e marcas, mas sim, como a cultura realmente se manifesta dentro do recorte local.



6.4 NARRATIVA

O design deve ser visto além de uma ferramenta de criação de produtos, pensar em design deveria estar diretamente ligado com pensar em inovação e contemporaneidade.

Na geração de alternativas para o desenvolvimento da peça gráfica final, optamos pela pesquisa de referências visuais, a fim de, gerar alternativas para a execução da peça gráfica.

Avaliamos que a revista deveria conter os seguintes conteúdos: quem são as pessoas entrevistadas, qual a importância delas na cultura do skate local, de que forma essas pessoas influenciam nas mudanças geradas no espaço local, onde encontrá-los, qual o impacto que os seus grupos trazem e como ajudar a fortalecer estes grupos.

6.5 LOGO

Para a identidade da revista decidimos trazer uma abordagem bem orgânica e fluida, fazendo referência as tintas que habitam o meio urbano. Para a cor foi escolhido o verde neon, a fim de, contrastar com os locais onde será aplicada a logo.

A junção desses elementos foi aplicado em uma esfera vindo a fazer referência a uma imagem distorcida, que era característica dos vídeos de skate dos anos 90, onde essa distorção era causada pelas lentes em que estes vídeos eram gravados.



Fonte: Logo concebida para o projeto editorial “Pega a Visão”.

6.6 FORMATO DA REVISTA

A revista foi produzida no formato 14cm x 20 cm, tamanho referente ao formato A5. A mesma possui 52 páginas sendo 48 de miolo e 4x4 de capa. O miolo foi produzido em papel offset com 90g de gramatura e a capa produzida em papel couchê com 120g de gramatura. Para a realização do acabamento da revista foi feita a encadernação com a lombada grampeada.

6.7 TIPOGRAFIA



Basic *sans* Basicsan

6.8 PALETA DE CORES

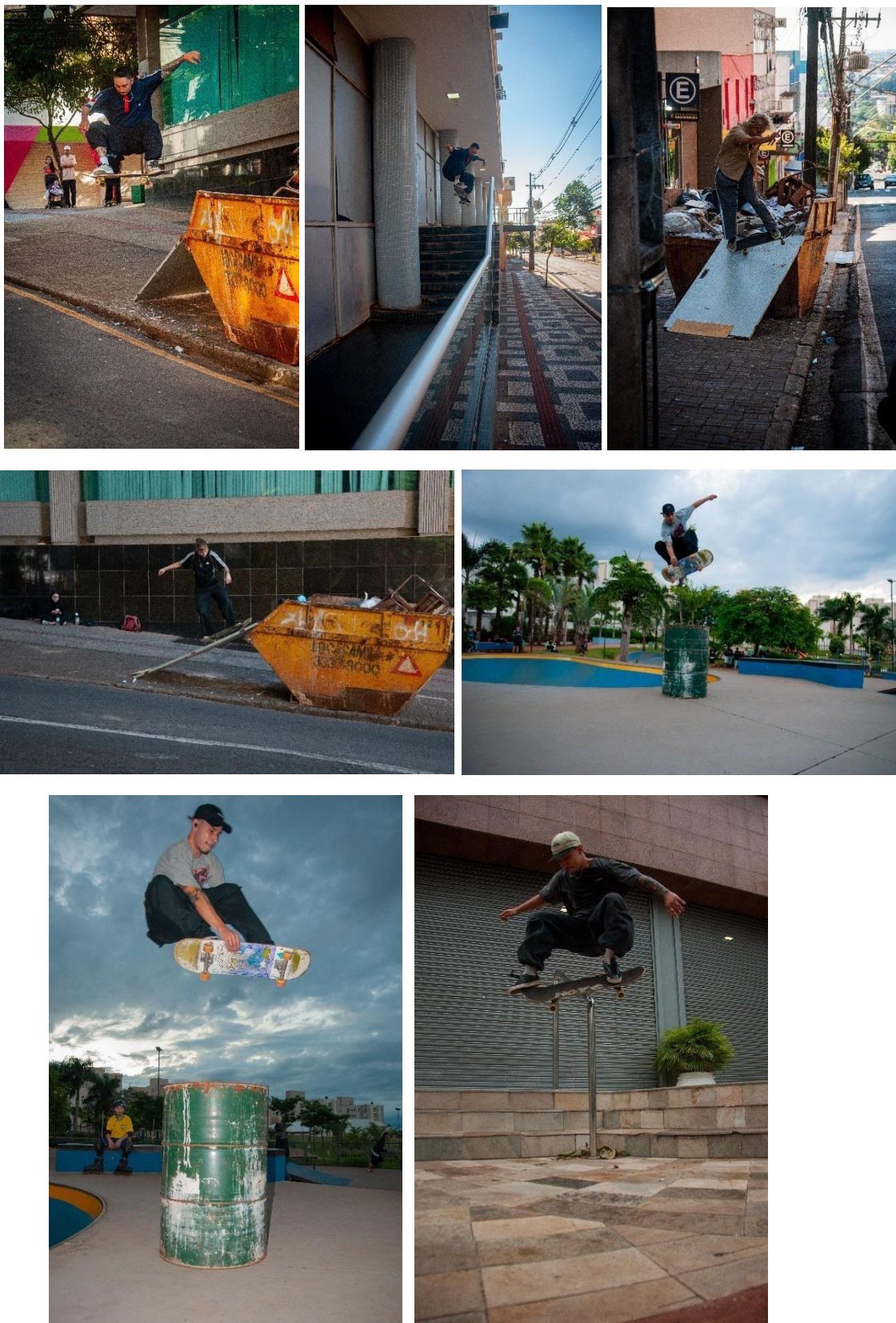


6.9 GRID



6.10 FOTOGRAFIAS

Após a definição do que iríamos produzir e as entrevistas já realizadas, iniciamos, no dia 14 de maio de 2024 a produção fotográfica. Juntamente com os skatistas, optamos por escolher e explorar locais urbanos da região central da cidade de Londrina. Locais estes, que não foram idealizados para a prática do skate, mas foram apropriados pelos skatistas locais. O outro local onde foram realizadas as fotos, foi na MRV Skate Plaza, localizada na região leste de Londrina.



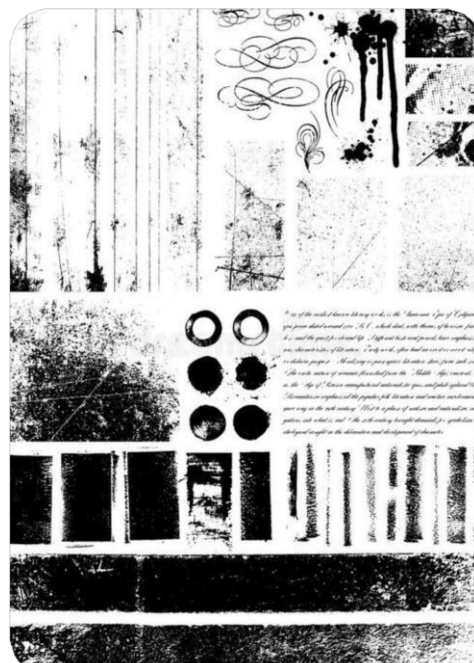
Fonte: Elaborada pelo autor (2024)

6.11 REFERÊNCIAS VISUAIS

Após realizada todas as etapas acima mencionadas, iniciamos a parte de diagramação e a estrutura gráfica da revista, depois de pesquisar por várias referências, optamos por seguir um caminho da estética das revistas punks e streets dos anos 80, com referências da Ray Gun de David Carson.



6.12 INTERFERÊNCIAS PROPOSITAIS



6.13 CAPTAÇÃO DE RECURSOS

Após iniciarmos o processo de pesquisa nos sentimos acolhidos pela comunidade de skate local e avaliamos a possibilidade de realizarmos uma tiragem da revista produzida, que inicialmente seria somente para o Trabalho de Finalização do Curso.

Em contato com os skatistas, os mesmos demonstraram interesse em adquirir a revista que seria produzida, com isso decidimos por uma tiragem de 130 unidades para que venham a ser veiculadas entre a comunidade local de skate.

Porém, nos deparamos com a dificuldade dos custos de produção e como alternativa decidimos criar uma página do projeto em uma rede social, afim de, compartilhar a ideia da produção da revista, e, para nossa surpresa em menos de 24 horas a página “Pega Visão” na rede social do Instagram já contava com aproximadamente 150 seguidores.

Com o veículo de contato de divulgação e o projeto definido buscamos patrocinadores, e, como alguns dos entrevistados já tinham suas marcas próprias de roupas, como a *SipCompany* e a *UNE*, eles ofertaram produtos para produzirmos uma rifa. Após, entramos em contato com uma loja de artigos de skate e apresentamos o projeto, o qual foi elogiado pela iniciativa de visibilidade ao skate local, e, por conta disso, foi nos oferecido um shape, ou valor em consumação na loja.

Outras duas pessoas “abraçaram” a causa: o tatuador Gustavo Yudi que ofereceu uma tatuagem no valor de R\$500,00 e a designer gráfica Sofia Kruguer que ofereceu uma ecobag produzida pela Vans, a qual se trata de uma edição limitada ilustrada pela mesma. Com isso, definimos os cinco prêmios para a rifa, avaliamos o valor de R\$15 por número e disponibilizamos um total de 75 números para venda.

No dia 10 de maio postamos a divulgação da rifa na página oficial do Instagram “Pega Visão” e em redes sociais particulares, para nossa surpresa os 75 números foram vendidos num curto espaço de tempo. Assim, viabilizamos a produção dos 130 exemplares.

6.14 REVISTA PEGA VISÃO

Em nossas experimentações, a maior dificuldade encontrada foi a quebra do

grid moderno, justamente o contraponto de nossas referências. Em uma de nossas assessorias relativas a revista, foi nos repassado que faltou justamente o “caos e a bagunça” presentes em nossas referências. Sendo assim, avaliamos que poderíamos optar por trazer mais “Interferências Gráficas e experimentações”, fugindo do “padrão” do Design Moderno.



Definimos também, dedicar uma página dupla sobre as “Pops Girls Skate”, coletivo femino voltado a prática e a visibilidade do skate entre as mulheres, pois acreditamos que este coletivo tem um grande poder de empoderamento e impacto local. O trabalho realizado por elas tem um significado muito importante e acreditamos que necessitaria de mais visualização, visando assim, a possibilidade de patrocínios para que continuem crescendo e multiplicando o número de skatistas femininas na cidade de Londrina.



Como forma de agradecimento, optamos em fazer as divulgações de algumas marcas e lojas que nos forneceram produtos e serviços para a realização da rifa.

Com a intenção de causar um “desconforto” e proporcionar uma interação do leitor com o material produzido, utilizamos a página dupla de maneira pouco usual, na vertical. Com isso, criamos “*posters*”, que, para melhor ser visualizado é necessário fazer a rotação da revista.



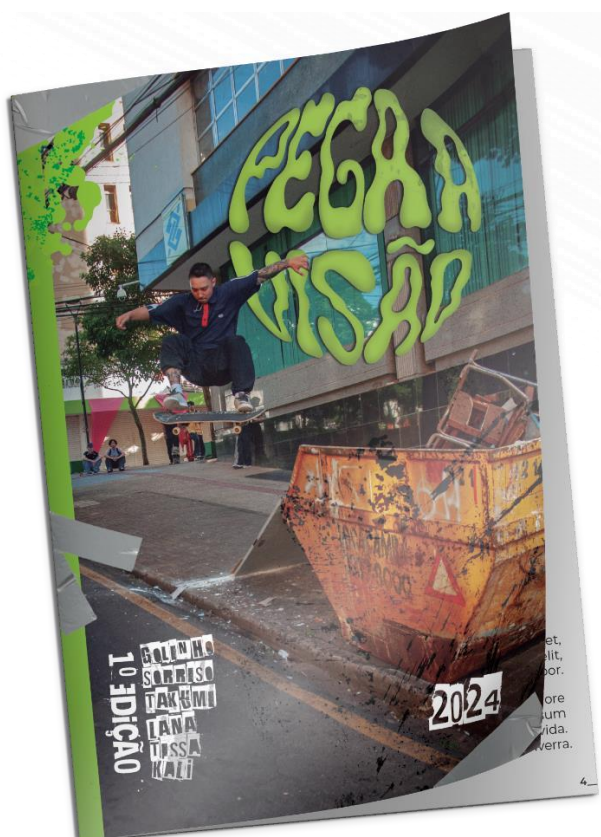
Para diferenciar e destacar a parte feminina da masculina, decidimos explorar o uso de diferentes paletas de cores. A parte masculina segue as cores da identidade visual da revista. E, após a página dupla das “*Pops*”, inserimos o conceito da transformação e ocupação do espaço através da mudança de cor, e para isso utilizamos as cores da identidade visual já utilizada pelo coletivo.

Para sinalizar os “grupos” de cada skatista optamos por utilizar a estética de adesivos que é muito comum no meio do skate. A logo de cada grupo foi cedida pelos próprios grupos e produzimos a página de apresentação individual de cada skatista com uma foto da melhor manobra realizada nos dias de captação de fotos, além de, um retrato que mostra o rosto de cada skatista e o adesivo identificando a logo de cada grupo à qual ele pertence.



6.15 FOTOS DA REVISTA FINALIZADA





7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos processos construímos uma relação de pertencimento com a cultura local do skate. Onde foram construídos vínculos e amizades que vão além deste projeto.

O objetivo central deste trabalho foi identificar o skate como uma ferramenta de cuidado e de mudança de vida causada através de seus ideais culturais, mesmo sendo uma cultura urbana é uma cultura que há o acolhimento e empoderamento de pessoas de diferentes classes sociais e diferentes realidades, é uma cultura que ainda tem seus preconceitos enraizados assim como todas as camadas da sociedade, mas é um local em que sempre existem pessoas dispostas a mudar a realidade não apenas de si, mas de quem vive e consome algo relacionado.

Esperamos que de alguma forma nosso projeto impacte na vida de pessoas e, se possível, transformar a visão sobre esta cultura, onde é uma cultura que trabalha muito além do esporte, mas sim de um estilo de vida geral.

REFERÊNCIAS

Alma Londrina Rádio Web. ALMA LIVRE: A NOVA ASKL (Assoc. de Skate de Londrina). YouTube, 18 de dez. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2RijUfF5eVY>. Acesso em: 26 mar. 2024.

ANDRADE, M. M. **A Vida Comum**: espaço, cotidiano e cidade na Atenas Clássica. Rio de Janeiro: EdUFF, 2002.

AYRES, J. R. Sujeito, intersubjetividade e práticas de saúde. **Ciência & Saúde Coletiva**, 6(1): 63-72, 2001.

BRANDÃO, Leonardo; HONORATO, Tony (Org). **Skate & skatistas – questões contemporâneas**. Londrina: UEL, 2012. 248 p

DAHER, D. V. et al. Cuidar e pesquisar: práticas complementares ou excludentes? **Revista Latino-americana de Enfermagem**, 10(2): 145-150, mar.-abr., 2002.

FURTADO, J. A. **O Papel e o Pixel**. Coimbra: Ciberescópio. 2003. Disponível em https://www.academia.edu/630121/O_papel_eo_pixel. Acesso em: 11 jan. 2022.

HUERTAS, M. **Ascensão do design editorial**: do impresso ao digital. Centro Universitário Barão de Mauá, 2022.

MOTTA, G. C. Do impresso ao digital: as novas práticas da leitura e o acesso às

bibliotecas. *In*: CONGRESSO DE LEITURA DO BRASIL – COLE, 17., 2009, Londrina. **Anais** [...]. Londrina-PR, 2009.

Norman, D. **Design Emocional – Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

Oliveira, T. L. **O consumo de livros impressos na era digital**. Trabalho de Conclusão de Curso, Departamento de Administração, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2015.

Pesquisa de campo com skatistas locais realizada no dia 26/03/2024: Alana Paula dos Santos Monteiro, Thaís Werner Gomes de Mello, Favius Takumi Bennert Mizuta, Lucas Bigetti Patrício, Laura Tejada Vergara, Matheus Fellipe de Oliveira e Kali Caldeira.

PINHEIRO, R.; MATTOS, R. A. **Cuidado**: as fronteiras da integralidade. 3.ed. Hucitec/IMS/Uerj-Abrasco. 2005.

Prado, Brenda; Oliveira, Ibraim; Perez, Sofia. **O Design Social como Catalisador na Reivindicação do Direito à Cidade**. 2022. TCC (Graduação em design gráfico) – Centro Universitário Filadélfia (UniFil), Londrina, 2022.

PRIETO, Douglas. **Somos todos CBSK**. A história da confederação brasileira de skate. [S. l.]: Editora ZY, 2021. Disponível em: https://filiados.cbsk.com.br/_uploads/uploads/repositorio/somostodoscbsk-a-historia-daconfederacao-brasileira-de-skate.pdf

SANTOS, B. S Para além do pensamento abissal: das linhas globais a uma ecologia dos saberes. **Revista Crítica de ciências sociais**, n. 78. Coimbra: CES, 3 -46, 2007.

O DESIGN GRÁFICO COMO UMA FERRAMENTA SOCIAL PARA A COMUNIDADE INDÍGENA - KAINGANG

Giovana Miranda De Almeida
Julia Yukie Morokawa
Mariana Zaia
Thamyres Batista Macêdo
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

O papel social do design evolui juntamente com a sociedade, acompanhando grandes mudanças e enfrentando obstáculos sociais. O design não se limita apenas à estética ou à funcionalidade dos produtos, mas também desempenha um papel importante na inclusão e na transformação social. Este estudo tem como objetivo entender as comunidades indígenas, com um foco particular nos Kaingang, localizados no estado do Paraná. Estas comunidades, ricas em cultura e tradições, enfrentam diversos desafios que ameaçam a preservação de sua identidade cultural.

O design social pode contribuir para a visibilidade e inclusão dos Kaingang, promovendo um impacto positivo nos âmbitos social e cultural. Também pode proporcionar soluções criativas que atendam às necessidades específicas dessas comunidades. Além disso, o design pode ser uma ferramenta poderosa na luta contra o apagamento cultural, oferecendo meios para a preservação, divulgação das tradições e valores do povo Kaingang.

A escolha de focar nas comunidades indígenas, especialmente nos Kaingang, é baseada na necessidade de preservar suas culturas diante das pressões da modernização e da globalização. As comunidades indígenas frequentemente enfrentam marginalização e exclusão social, o que pode levar ao apagamento de suas tradições e modos de vida únicos. Ao direcionar os esforços do design social para essas comunidades, podemos contribuir para a proteção e valorização de sua rica herança cultural. A preservação das culturas indígenas é fundamental não apenas para as próprias comunidades, mas também para a diversidade cultural global, que enriquece a sociedade como um todo.

A metodologia de pesquisa adotada neste estudo inclui uma revisão

bibliográfica abrangente, fundamentada em livros, artigos acadêmicos e outras fontes relevantes. O foco principal desta revisão é o design social e as comunidades Kaingang, com ênfase particular na sua identidade cultural.

2 COMUNIDADES INDÍGENAS KAINGANG

As comunidades indígenas Kaingang no Brasil representam uma parte importante e essencial da identidade cultural e histórica do país. Ao longo dos séculos, essas comunidades têm sido fundamentais na construção da diversidade étnica e cultural, contribuindo para a riqueza e a complexidade da sociedade brasileira.

A interação dos Kaingang com a sociedade não indígena teve início no final do século XVIII, consolidando-se no século XIX ao aceitarem alianças com os colonizadores brancos e se tornarem capitães. Esses líderes foram importantes na pacificação de vários grupos Kaingang entre 1840 e 1930. No entanto, isso também levou a conflitos internos e à expropriação de terras. Apesar das mudanças, sua estrutura social e visão de mundo permanecem presentes e adaptadas às circunstâncias atuais, mesmo enfrentando uma série de desafios, como a luta por demarcação de terras indígenas, preservação de sua cultura, desafios ao acesso de serviços básicos, discriminação e violência (Tommasino; Fernandes, 2001).

O termo Kaingang significa "gente do mato". As comunidades falam a língua Kaingang, que faz parte da família linguística Jê, integrante do tronco linguístico Macro-Jê. Essa língua é uma expressão importante da identidade cultural e histórica dessas comunidades, refletindo sua conexão com suas tradições e raízes ancestrais. No Brasil, atualmente, os povos Kaingang ocupam 46 terras indígenas localizadas nos estados de São Paulo, Santa Catarina, Paraná e Rio Grande do Sul. Sua população está estimada em 37.470 pessoas (IBGE, 2010).

As práticas culturais e espirituais dos Kaingang são pilares importantes que fazem parte de sua identidade e visão do mundo. Sendo assim, o povo Kaingang segue uma estrutura dualista. Claude Lévi-Strauss define uma organização dualista da seguinte maneira:

Um sistema no qual os membros da comunidade – tribo ou aldeia – são distribuídos em duas divisões, que mantêm relações complexas, as quais vão da hostilidade declarada à intimidade mais estreita, e a que se acham habitualmente associadas diversas formas de rivalidade e cooperação [...], as organizações dualistas apresentam numerosos traços comuns: a descendência na maioria das vezes é matrilinear;

dois heróis culturais, ora irmãos mais velho e mais moço, ora gêmeos, desempenham importante papel na mitologia. A divisão do grupo social continua frequentemente por uma bipartição dos seres e das coisas do universo, sendo as metades associadas a oposições características, a saber, o Vermelho e o Branco, o Vermelho e o Preto, o Claro e o Sombrio, o Dia e a Noite, o Inverno e o Verão, o Norte e o Sul ou o Leste e o Oeste, o Céu e a Terra, a Terra Firme e o Mar ou a Água, a Esquerda e a Direita, a Montante e a Jusante, o Superior e o Inferior, o Bom e o Mau, o Forte e o Fraco, o Primogênito e o Caçula (Lévi-Strauss, 2009, p. 108).

Esse mito é dividido em duas metades complementares que são chamadas de Kamé e Kairu. Cada uma dessas metades é simbolizada por uma marca: Kamé vem primeiro e é representado por meio de linhas que lembram os raios do sol, associado ao mais forte, masculino e xamanismo, enquanto Kairu vem em segundo, sendo representado por formas redondas que lembram a lua, associado ao mais fraco, feminino e organização de rito (Prestes; Laroque, 2018).

Cada metade possui uma seção ou sub metade. Por exemplo, votôro está associado a Kairu, enquanto veineky está associado a Kamé. Esta associação é transmitida pela linha paterna. Eles praticam a exogamia, onde é ideal que alguém se case com alguém de uma metade ou seção diferente, indicado pela diferença na pintura facial. Essa dualidade não está presente só nas pessoas, mas também nos animais, plantas, planetas e tudo que envolve a vida (Crépeau, 1997).

Atualmente, afirmam que a religião católica se tornou "parte" da tradição espiritual, pois o xamanismo, de alguma forma, conseguiu transferir aos santos o mesmo significado, estrutura e sabedoria atribuídos aos espíritos protetores da floresta. Ainda que suas práticas não tenham sido completamente alteradas, os seres espirituais foram incorporados ou relacionados com elementos do catolicismo (Severo, 2018).

Esse dualismo pode ser encontrado na arte Kaingang, pois a produção artística dos indígenas não é apenas uma expressão estética, mas sim um reflexo das suas cosmologias ancestrais e das lutas enfrentadas pelos povos originários. Através de uma entrevista feita para saber sobre a arte Kaingang, uma moradora e artista da aldeia Fag-Nhin, na Lomba do Pinheiro, em Porto Alegre, fala sobre como seu desejo de ser contadora de histórias a partir da arte vem também da parte paterna, que contava a história sobre as duas metades, que se dividem: Kamé e Kairu (Ortega, 2020).

A nossa realidade está baseada na interligação entre mundo social e humano, natural, ecológico, sobrenatural e espiritual. A possibilidade de representar essa ligação por meio do desenho foi o que me levou a me apaixonar mais pelo curso que escolhi. Gosto de trabalhar as representações a partir dos grafismos porque vejo a arte como o espaço visual onde a gente pode colocar o nosso próprio mundo, o nosso passado, as nossas histórias e convivências. (VERA, 2020)

Usar esse dualismo de Kamé e Kairu em suas artes faz com que o grafismo indígena e o mito da dualidade não sejam esquecidos, mantendo-os sempre presentes através de telas, desenhos, pinturas, xilogravuras, etc.

O Instituto Kaingang (2020), no vídeo “Grafismos Kaingang em Tecelagem”, argumenta que os grafismos Kaingang, representados em pinturas corporais, ornamentos e desenhos em artefatos, transcendem a mera estética e possuem profundos significados, principalmente relacionados à organização social e à história desse povo indígena. Esses registros servem como memória ancestral, preservando histórias, mitos e lendas que conectam as gerações presentes ao passado e aos ensinamentos dos ancestrais. Além disso, os grafismos Kaingang são marcas distintivas que diferenciam os Kaingang de outros grupos indígenas e reforçam sua identidade como povo. A pintura corporal, realizada com pigmentos naturais extraídos de plantas e minerais, é aplicada na pele com pincéis feitos de pelos de animais ou fibras vegetais, destacando a conexão íntima entre o povo Kaingang e seu ambiente natural.

Os cipós e a taquaras são os principais recursos para a obtenção de fibras vegetais para a confecção do artesanato, que é praticado através do extrativismo florestal que está associado a excursões familiares às áreas de mata, organizado em um complexo sistema de podas, com rotatividade das áreas de manejo, permitindo o rebrote das plantas. O manejo florestal kaingang vem se caracterizando como uma ação de etnoconservação, uma vez que a presença indígena na região metropolitana vem demonstrando esforços para garantir a conservação dos remanescentes de florestas em nível regional. (Fuhr, 2009, p. 1)

Os grafismos e pinturas corporais são elementos muito presentes na cultura Kaingang, refletindo a dualidade e a complementaridade das suas metades sociais. Essas metades se baseiam na interdependência, onde uma só adquire pleno significado quando considerada junto à outra, formando uma filosofia integral. Os mitos Kaingang se fundamentam nessa distinção e assimetria, particularmente no dualismo Kamé/Kairu, que simultaneamente reitera e enuncia uma aliança primordial. Nesse contexto, Kamé engloba seu oposto, Kairu, simbolizando um grau zero de

aliança.

“Por sua aliança com um animal-auxiliar da mesma metade, o xamã kaingang reitera esta situação fundadora na qual somente os Kamé constituíam as bases sociológicas da sociedade Kaingang”. (Kappaun, 2021 p.17).

Como afirmam Mallmann, Oliveira e Pereira (2019), os projetos Kaingang emergem como atividades colaborativas de significativa importância, empregadas para compreender problemas, atender necessidades, dar voz a questões grupais e expressar a rica cultura Kaingang. As comunidades Kaingang enfrentam as duras consequências do processo de colonização por um longo período, destacando a imperativa necessidade de documentos oficiais para garantir seus direitos e registrar suas propriedades.

Há um desejo de produzir um trabalho colaborativo em arte atrelado às questões de cunho social, que partem do propositor. Nessa abordagem, a arte seria usada como “meio para criar, incrementar, ou reativar relações sociais entre os participantes” (Paim, 2012, p. 85)

Sabendo da grande importância da arte kaingang para a comunidade, é importante observarmos as cestarias e os trançados, que para Velthem (2012, p.00), seguem no aspecto étnico-estético, os elementos da plástica visual expressa nos artefatos indígenas conforme as reconfigurações trazidas pela fricção.

Segundo Tadeu dos Santos, (2018) a cestaria comercializada em Maringá apresenta também modificações relacionadas à substituição da matéria-prima, a taquara, por material sintético, encontrado na cidade pelos Kaingang.

Esse material disponível nas cores verde, amarelo, vermelho, azul preto e branco é conhecido como fita de arquear, usado também para trançar. Esse material substitui a taquara pois é relatado dificuldade de o encontrar em terras indígenas atuais.

As reflexões sobre territorialização contribuem para o esclarecimento de que o fato de comercializar a cestaria fora da T.I., não significa abrir mão dos valores presentes na cultura Kaingang. Ao contrário, representa a reocupação de territórios antigos, apropriando-se dos recursos que ele oferece no momento. Neste caso, a vinda para a cidade de Maringá, significa a retomada de um costume ancestral, pois seus antepassados costumavam percorrer a região em busca de caça, pesca e coleta. (Santos, 2018, p. 39)

Observa-se no método de trançado da arte Kaingang da T.I. Ivaí, o incorporamento de materiais urbanos como anilina e o plástico, ampliando a paleta de

cores e permitindo maior durabilidade às produções, consequências do padrão estético urbano. Com essa descoberta, foi possível utilizar a fita plástica na produção de móveis de modo que os indígenas passaram a comprar fita de um fornecedor local.

Algumas vezes, é difícil encontrar este material na cidade. Por isso, outros materiais, como miçangas e tintas, são usados no trabalho indígena.

O artesanato mostra a cultura indígena através dos desenhos, dos trançados, da forma como é feito em grupo, promovendo a reunião da família e dos amigos. Também, através dele, são transmitidos aspectos da religiosidade e da história do povo. (Conselho de Missão entre Povos Indígenas [COMIN], 2008, p. 7)

Conforme a pesquisa desenvolvida por Menegusso (2016), percebemos diferentes padrões ornamentais do traçados e do tamanho das cestarias.

Categoria Paneiriforme, que são cestos recipiente ou de carga, em forma de panela, assemelhado ao Gameliforme, porém de maior altura;

Figura 1- Paneiriforme adquirido por compra em 1996 no Museu Histórico de Cambé.



Tigeliforme apresenta uma forma de tigela de conformação arredondada, com maior largura, fundo plano e paredes de pouca altura.

Figura 2 - Tigeliforme adquirido por compra em 1996 no Museu Histórico de Cambé.



Bolsiforme cesto recipiente de espessura mínima ou média e provido de alças para carregar e pendurar.

Figura 3 - Bolsiforme adquirido por compra em 1998 no Museu Histórico de Cambé.



Na maioria dos objetos foi possível observar a mistura de materiais naturais com os sintéticos, tais como o uso de corantes artificiais, tintas industriais e barbantes de material plástico, usado para o acabamento das peças ou para a corda dos arcos. Podemos ligar o uso de materiais artificiais para confecção do artesanato a uma sucessão de processos sociais, políticos e culturais, como, por exemplo, perda de território, uso de defensivos agrícolas nas fazendas do entorno das terras indígenas, conforme mencionado anteriormente por Tadeu dos Santos.

Optamos por utilizar um cesto impermeabilizado com resina e por isso foram utilizadas tintas industriais. Em um dos experimentos notamos que a tinta de tecido teve uma excelente absorção, como também uma ótima pigmentação, dando um acabamento fosco e sendo acessível, quanto ao valor. (Martins; Padilha; Jesus, 2022, p. 5.)

Com essa pesquisa, é possível perceber que estes vestígios não só evidenciam as interpenetrações ou entrecruzamentos culturais, acima de tudo, mostram que as populações indígenas atribuídas aos grupos Jê estão presentes na região há centenas ou mesmo há milhares de anos e que resistiram à diversas formas de contato, pacíficas ou não.

Conforme dissertado por Pohl e Milder (2010), às técnicas de confecção dos cestos constituem exemplo do grafismo da dualidade da lógica Kaingang. O início do cesto pode ser com tiras afastadas ou tiras próximas. Com tiras muito afastadas são criados elementos abertos, mostrando uma técnica téi. Cestos com Nigu ni (tiras iniciais) muito fechado, as ti kuká (tiras afastadas) representaram um cesto baixo e redondo (ror).

O que se pode inferir nesse trabalho sobre a classificação dos grafismos kaingang quanto a sua forma é que esta se fundamenta nos pares opostos comprido/redondo ou aberto/fechado que correspondem à bipolarização complementar da cosmologia KAMÊ/KAIRU.

“A taquara é utilizada amplamente na cultura kaingang da T. I. Carreiro, não só nos utensílios confeccionados a partir de trançados, como também na oralidade e memória dos mais antigos” (Pohl; Milder, 2003, p.11)

A partir desses estudos, percebemos que os grafismos Kaingang transcendem a estética, refletindo significados profundos relacionados à organização social e história desse povo indígena. Preservam memórias ancestrais e reforçam a identidade Kaingang, destacando a dualidade Kamé/Kairu. A adaptação de materiais modernos, como a fita de arquear em cestarias, demonstra a resiliência cultural dos Kaingang, mantendo suas tradições vivas enquanto se adaptam às mudanças contemporâneas. Deste modo, os grafismos e trançados Kaingang se tornam não apenas símbolos estéticos, mas também ferramentas de resistência cultural e reafirmação identitária, ressaltando a importância do design social como um campo dinâmico e essencial para a compreensão e valorização das culturas indígenas.

3 DESIGN SOCIAL

O design social passa a ser um debate importante em uma sociedade cada vez mais globalizada, diante de grandes problemáticas, como mudanças climáticas, conflitos políticos, marginalização de grupos sociais, inteligência artificial, entre outros.

Braga Marcos da Costa (2011, p.9) discorre:

Desde a década de 1990, tem se intensificado o questionamento sobre qual a função social do design (em todas as duas formas) em um mundo globalizado, em crise ecológica e com mudanças cada vez mais rápidas na comunicação, economia, política e cultura.

O design ainda é entendido por muitos como um meio para solucionar problemas voltados a comunicação visual e verbal de determinado produto/marca, dado esse contexto é importante criar conscientização sobre o papel da profissão na sociedade e em como se tornou uma pauta necessária, para refletirmos em como designer pode impactar positivamente e negativamente, onde o capitalismo se sobrepõe a adversidades sociais, algo que é pontuado por Victor Margolin e Sylvia Margolin (2004, p.43):

Desde a Revolução Industrial, o paradigma de design dominante tem sido o de desenhar para o mercado; alternativas têm recebido pouca atenção. Em 1972, Vitor Papanek, um desenhista industrial e, naquele tempo, diretor de design do California Institute of the Arts, publicou seu polêmico livro "Design for the Real World" (Design para o Mundo Real) no qual ele fez sua famosa declaração que "existem profissões mais prejudiciais que desenho industrial, mas bem poucas.

Para Pazmino (2007, p. 3), "O design social implica atuar em áreas onde não há atuação do designer, e nem interesse da indústria com soluções que resultem em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social." É evidente que o "design de mercado" domina o cenário de livros, bases acadêmicas e outros recursos voltados para a formação profissional. Em contraste, o design social requer um esforço adicional para a investigação de soluções viáveis para questões sociais. Esse campo é ainda pouco explorado e carece de literatura, apesar de sua importância crucial. O design social tem o potencial de trazer contribuições significativas para a melhoria das condições de vida dos cidadãos menos favorecidos e de causar impactos positivos nos âmbitos social, cultural e econômico.

Victor Margolin e Sylvia Margolin (2004, p.43) esclarecem:

Comparado ao "modelo de mercado", tem-se pouca teoria sobre um modelo de design de produto para necessidades sociais. A teoria sobre design para o mercado é extremamente bem desenvolvida. Ela transita entre muitas áreas do método de design, estudos de gerenciamento e a semiótica de marketing. A rica e vasta literatura sobre design de mercado tem contribuído para seu contínuo sucesso e sua habilidade de adaptar-se a novas tecnologias, circunstâncias

políticas e sociais, estruturas organizacionais e processos. De modo inverso, pouco se tem pensado sobre as estruturas, métodos e objetivos do design social.

Em muitos casos, o design contemporâneo carece de profundidade, limitando-se a seguir o fluxo predominante, sem considerar adequadamente o contexto social. É comum a priorização excessiva do aspecto visual e estético, negligenciando a comunicação eficaz que deveria ser acessível a todas as camadas da sociedade, não apenas a nichos específicos. A falta de uma análise interna das questões sociais é um obstáculo significativo, especialmente em um cenário onde a comunicação exerce considerável influência, tanto positiva quanto negativa. Reconhecer a importância de uma perspectiva social é fundamental para utilizar essas ferramentas de forma benéfica e impactante.

Neste sentido, Gui Bonsiepe (2011, p.8), discorre:

Muitos designers perderam a essência ao desprezar a funcionalidade a favor dos modismos, superficialidades e do supérfluo. Há necessidade de mudar as temáticas das pesquisas, direcionando-as para solucionar os problemas pungentes que afligem a maioria da população, principalmente na periferia, onde ainda registram-se enormes carências. Não é possível imitar, simplesmente, os países do Centro, onde a maioria dessas carências já foi suprida.

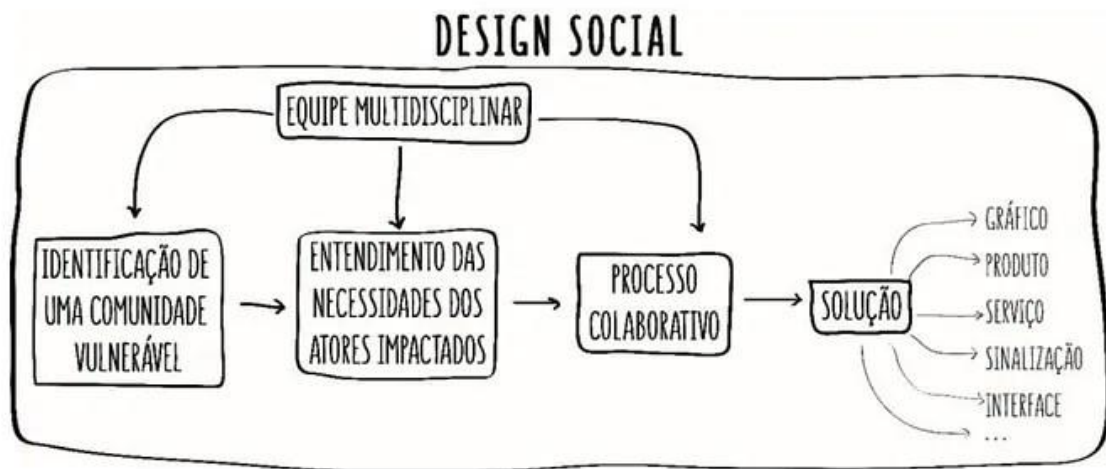
Para Oliveira e Curtis (2017, p. 27):

Um projeto de design social não tem necessariamente uma motivação ou finalidade econômica, parte de requisitos de caráter social e não técnicos e/ou mercadológicos, e deve envolver a comunidade e os atores impactados durante o processo criativo, trabalhando de maneira colaborativa.

É crucial salientar que a inclusão de debates interdisciplinares para abordar problemas específicos pode gerar impactos significativos no meio social. Essa abordagem amplia a perspectiva, promovendo um diálogo mais abrangente, preciso e democrático. Ao colocar as necessidades sociais no centro do processo, em vez de abordá-las de forma parcial, torna-se possível promover uma comunicação acessível a todos.

Segue a representação visual, por Oliveira e Curtis (2017, p.28):

Figura 4 - Diagrama Design Social, de Oliveira e Curtis.



Algo que pode ser exemplificado com o projeto "Pimp my Carroça", um programa que utiliza a arte como instrumento de conscientização, engajamento e transformação social.

Vivian Martins e Gisela de Campos (2016, p2):

O projeto consiste basicamente em pintar os veículos de carroceiros da cidade de São Paulo com dois intuitos principais mais imediatos: dar visibilidade a estes trabalhadores informais no trânsito caótico da cidade, por onde as carroças circulam em meio a veículos motorizados leves e pesados, e conscientizar a população da importância de respeitar esse tipo de trabalhador.

Neste projeto, o design social se manifesta através da adaptação da linguagem para facilitar o entendimento do público-alvo. Esse cuidado com a inclusão é fundamental para garantir que a comunicação seja efetivamente compreendida e absorvida pelo público pretendido.

Vivian Martins e Gisela de Campos (2016, p2):

Além da identificação dos participantes e suas carroças, a sinalização das tendas foi uma preocupação dos organizadores, que utilizaram uma linguagem das ruas, da arte urbana para demarcar todos os espaços e, assim, facilitar o trânsito para os participantes; trocadilhos verbais e visuais foram criados para nomear as barracas e dar ao evento a leveza necessária para receber os catadores [...]

A partir das definições e exemplos apresentados, compreende-se a importância do design gráfico nos debates sociais, e de como pode agregar valor e facilitar a

comunicação em diversos contextos sociais, proporcionando clareza e entendimento sobre problemáticas complexas. Com um estudo adequado e a colaboração de diferentes setores, é possível encontrar soluções eficazes para esses desafios.

3.1 A ATUAÇÃO DO DESIGN SOCIAL NOS ÂMBITOS CULTURAIS

A contribuição do Design Gráfico se estende para além da percepção visual, como um simples cartaz informativo, no Design Social a ação se torna o objeto da produção de design, de forma a trazer contribuição de maneira direta, de certo modo literal, através da produção inclinada para o objetivo, que está presente no decorrer da ação social; o Design gráfico social se torna a principal ferramenta de impacto. Para Novelli et al. (2023) observa-se que o social como objeto de estudo de design se torna cada vez mais tangente acerca das discussões sobre sua atuação, de forma a estar anexo às percepções culturais e de identidade, de quem o produz e de quem o recebe.

O Design Gráfico Social, sendo um agente ativo na promoção social e cultural de comunidades que sofrem com a marginalização na sociedade, pode ser auxílio em diversas esferas sociais que cercam esta problemática, e atua de forma direta na relação entre o mesmo e a cultura e práticas sociais. Para Razza e Lucio (2023) entende-se que o Design Social tem por objetivo principal o melhoramento da qualidade de vida das pessoas assistidas por sua atuação e a promoção tanto da valorização cultural quanto a devida conversão de recursos para as comunidades afetadas por seu desenvolvimento, o design para a sociedade deve atuar com esse objetivo através de ações, projetuais ou não, e serviços que devem ser promovidos a fim de catalisar mudanças.

É possível analisar que muitas comunidades brasileiras, em decorrência das opressões incorridas ao longo dos anos - desde a invasão em 1500, sofrem com a discriminação cultural, étnica e racial - como destacam Bergmann e Magalhães (2017, p.55) - de forma a ainda serem afetados pelas consequências desse processo histórico até o presente momento, como é o caso da comunidade Kaingang.

Existem estudos, pesquisas de campo e artigos que analisam o impacto do Design Social na economia e valorização das culturas marginalizadas, como o estudo desenvolvido por Novelli et al. (2023) sobre a *“Exposição Arte Kaingang:*

Kamé e Kanhru” que ocorreu entre setembro e outubro de 2020 na cidade de

Chapécó/SC, no artigo “*Contribuições do Design Social para a valorização da cultura artesanal indígena Kaingang do Oeste de Santa Catarina*”. Neste artigo foi analisado como a ação do design refletiu em uma nova percepção da cultura Kaingang a partir da exposição realizada em Santa Catarina, que teve como resultado a arrecadação de renda revertida totalmente para a comunidade e a apresentação da produção da cultura Kaingang para o público.

Assim, o “Social como objeto de Design” mostrou-se como um importante aliado para a valorização desta cultura por meio do valor agregado ao produto artesanal sem perder a identidade cultural da etnia em questão, a mobilização de entidades públicas e privadas e de pessoas não-indígenas para maior visibilidade da produção artesanal local, bem como a geração de renda para os artesãos e possíveis novos consumidores e apreciadores da arte Kaingang. Mesmo que sejam lentos, tais movimentos precisam ser constantes para que o firmamento indígena Kaingang seja permanente na sociedade brasileira. (Novelli *et al.*, 2023, p.19)

Como apontam Bergmann e Magalhães (2017), o âmbito “Social” do estudo do design surge a partir da necessidade -e busca- de uma relação entre os aspectos sociais e econômicos de sua atuação, sendo assim, fica explícito através deste exemplo prático -a análise de Novelli *et al.* (2023) sobre a “*Exposição Arte Kaingang: Kamé e Kanhrú*”-, a contribuição do design, a fim de reafirmar a identidade cultural da comunidade atendida, possibilitando a visibilidade, atenção e recursos.

Para Gonçalves (2021) a principal atuação se dá através da utilização do âmbito social como ferramenta da promoção cultural e do bem-estar social e econômico, não visando um bônus para quem o exerce, mas para quem a ação está voltada, fomentando a ampliação da coesão e da equidade social. Desta forma, a relação que se estabelece entre esses aspectos é necessária para a manutenção das culturas, principalmente as que se encontram às margens de nossa sociedade. Sendo assim, a inovação social está intrinsecamente ligada à atuação do design, uma vez que, o design é a tangibilização de princípios culturais, sendo assim, consequentemente, este não pode ser desconectado de sua função ativa na promoção do bem-estar social.

4 MEMORIAL DESCRITIVO

Este estudo tem como propósito principal ampliar a visibilidade e compreensão

da rica cultura da comunidade Kaingang, destacando o profundo significado por trás de seus grafismos, os quais transcendem meras formas estéticas. Para tanto, concebemos um Zine/livreto com o intuito de reconhecer e explorar a dualidade fundamental presente na criação de seus artesanatos, presente nos elementos culturais e religiosos da comunidade, elucidando de forma didática e demonstrativa a complexidade e profundidade dos mesmos.

4.1 PROCESSOS E EXPERIMENTOS

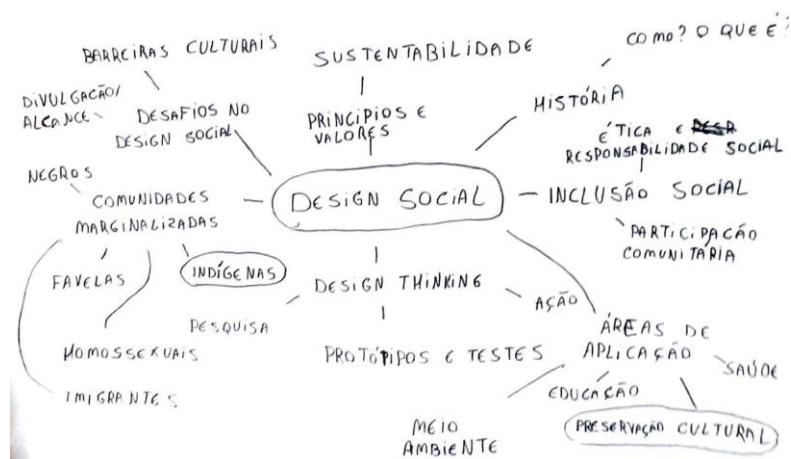
Inicialmente, planejamos visitar a aldeia dos Kaingang no Salto Apucarantina, no Paraná, para conhecer sua cultura de perto. O objetivo era criar uma peça gráfica com fotografias do seu cotidiano e aspectos culturais. No entanto, devido a fatores externos, não foi possível realizar esta visita, inviabilizando tanto o estudo de campo quanto a elaboração da peça gráfica inicialmente planejada. Diante dessa situação, decidimos criar um Zine que aborda a dualidade do povo Kaingang.

Para as etapas iniciais pesquisamos sobre a comunidade Kaingang e Design Social, estruturamos nossas ideias e organizamos criando dois mapas mentais, conforme a Figura 1 e Figura 2 que serviriam de apoio para explorar diferentes aspectos sobre os temas. Este mapa mental abrange temas como grafismos, arte, ameaças, desafios contemporâneos, organização social, resistência cultural, desafios do design social, inclusão social, etc. Ao usar essa ferramenta, conseguimos manter um foco em nossa narrativa, destacando a rica dualidade presente na cosmologia nas práticas culturais Kaingang e como o design social pode contribuir para a visibilidade desta tradição.

Figura 5 - Mapa mental sobre a cultura Kaingang



Figura 6 - Mapa mental sobre Design Social



Nossa narrativa foca na dualidade Kaingang, representada pelos conceitos Kamé e Kairu. Esta dualidade é uma tradição passada de geração em geração, elas simbolizam forças complementares que estão presentes em todos os aspectos da vida Kaingang, desde das expressões artísticas e até sobre rituais da comunidade. Infelizmente, com o passar do tempo, essa tradição tem sido cada vez mais esquecida. Nosso objetivo com essa peça gráfica é resgatar e valorizar esses conhecimentos, trazendo à tona a importância da dualidade Kamé/Kairu para a identidade cultural Kaingang, e destacar a necessidade de preservação e transmissão dessa tradição cultural às novas gerações.

Para o nosso zine, optamos pelo formato A5 na horizontal, utilizando papel reciclado e papel vegetal. As ilustrações são baseadas na dualidade Kamé e Kairu, com tintas exclusivamente nas cores vermelha e preta. A tinta vermelha é feita de urucum, e a tinta preta é guache. Escolhemos uma tipografia manual e de fácil leitura.

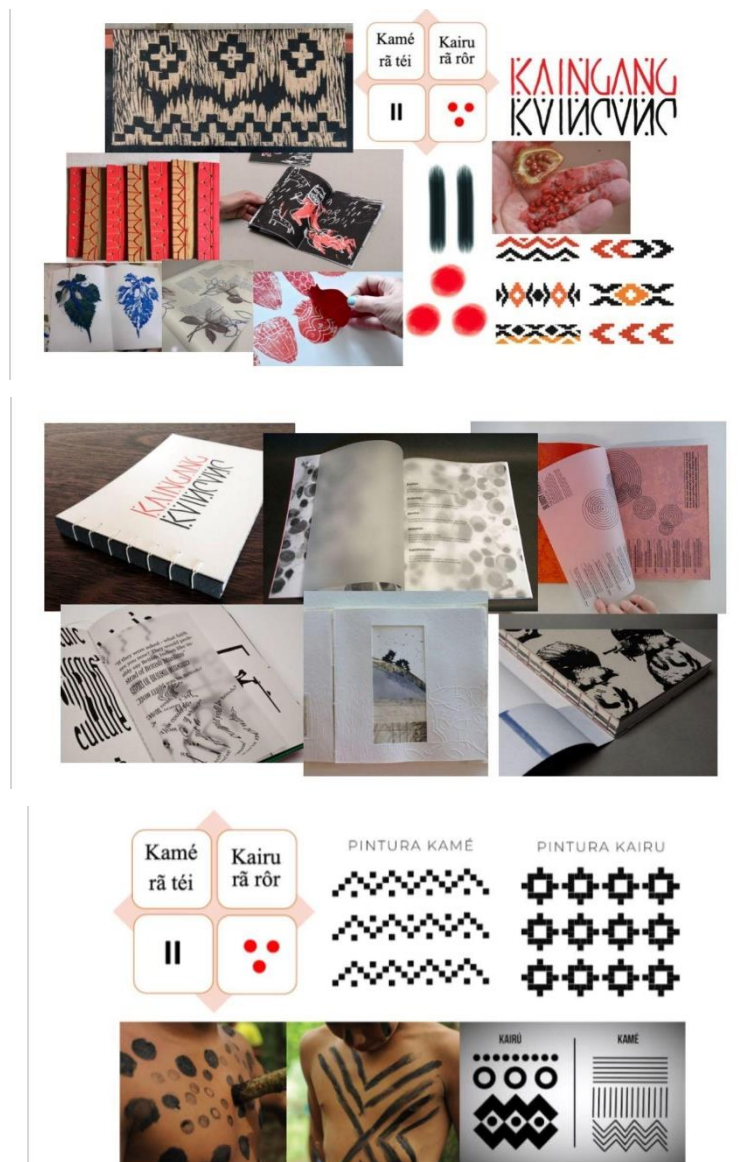
A capa do zine é feita com uma tela quadriculada, onde aplicamos técnicas de bordado para criar os símbolos Kamé e Kairu. Estes símbolos se complementam com as escritas presentes na capa, proporcionando uma integração visual.

O processo de criação do zine envolveu experimentações com diferentes diagramações de ilustrações e frases, com o objetivo de encontrar a melhor forma de apresentar as representações indígenas e os textos de maneira harmônica e esteticamente agradável. Diversos arranjos de página foram explorados, com foco na relação entre as ilustrações e os textos, buscando criar uma experiência visual que refletisse a dualidade de Kamé e Kairu.

Moodboard: Através dos quadros de moodboards, pudemos definir os

caminhos visuais a serem seguidos, bem como a escolha de cores, formatos, símbolos e narrativas.

Figuras 7 - Boards visuais para a peça gráfica



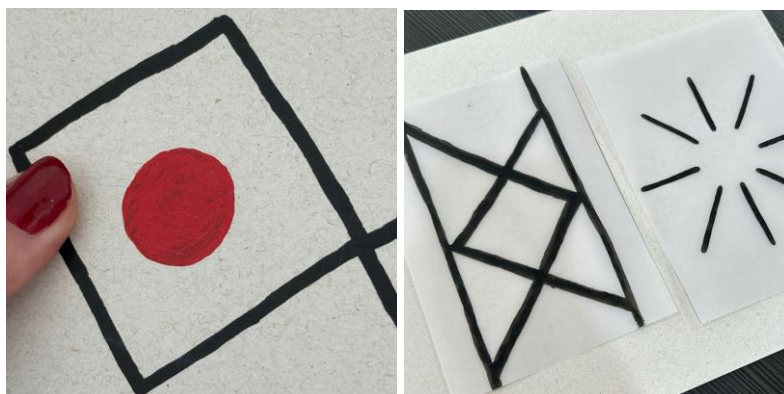
Processos e experimentos: Foram produzidos diversos testes, em diferentes papéis, até a versão final ser definida. O formato escolhido foi o A5, e o grid definido com o intuito de transmitir a dualidade presente na cultura Kaingang, através das sobreposições de símbolos, o que transmite a complementaridade Kamé e Kairu. O papel reciclato foi escolhido por sua textura e coloração, que foi a que melhor se encaixou e o papel vegetal, foi selecionado pela sua leve transparência, que representa visualmente o elemento da dualidade presente na cultura Kaingang, onde os símbolos se entrelaçam gerando significados ancestrais através de sua

complementaridade.

Figuras 8 - Primeiro boneco produzido como teste.



Figuras 9 - Primeiro teste de impressão - análise de texturas e acabamentos



Ilustrações: Feitas manualmente utilizando tinta de urucum produzida artesanalmente. A escolha da tinta se deu pela análise de materiais usados pelos Kaingang em suas pinturas corporais, onde a tinta de urucum é um dos elementos utilizados para esse processo. As ilustrações foram produzidas em folhas de papel e escaneadas para serem impressas, pois a tinta de urucum não seca. Foram produzidos dois tipos de ilustração, através de monotipia - utilizando folhas e a casca do urucum - e desenhos manuais.

Figuras 10 - Produção da tinta artesanal de urucum e ilustrações



Figuras 11 - Testes de produção e impressão das ilustrações



Paleta de cores: Vermelho e preto. As cores foram selecionadas pelo significado atrelado à dualidade Kaingang, preto sendo Kamé e vermelho Kairu.

Tipografia: Para a escolha das tipografias, utilizamos uma produzida manualmente para a capa, pois a intenção era manter a manualidade presente na cultura, sem precisar adicionar uma tipografia que trouxesse um significado diferente

das produções Kaingang; e para o miolo foi selecionada a tipografia *Creato Display Regular*, por sua disposição neutra, de forma a transmitir a mensagem dos textos sem causar interferências visuais, deixando o foco nas imagens.

Figuras 12 - Testes de confecção da tipografia manual



Tecido: Tela quadriculada e barbante vermelho, utilizados na capa que engloba o zine.

Figuras 13 - Tela quadriculada sendo costurada com o barbante vermelho



4.2 ALÉM DA DUALIDADE: UM OLHAR KAINGANG

Nosso zine se configura como uma ferramenta de divulgação da cultura Kaingang, apresentando de forma acessível e criativa a riqueza cultural desse povo

indígena brasileiro. As ilustrações manuais e os textos informativos convidam o público a conhecer e refletir sobre a cosmovisão Kaingang, contribuindo para o combate à invisibilidade e à discriminação contra os povos indígenas.

O zine não se limita a informar e educar, mas também serve como um poderoso chamado à ação para que as pessoas considerem interpretar e buscar conhecer as culturas e retratá-las no design e despertar a consciência sobre os desafios enfrentados pelos povos indígenas, o zine nos convida a agir em prol da justiça social e da construção de um mundo mais justo e inclusivo para todos.

Figuras 14 - Páginas do Zine



Peça final

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como relatado durante este estudo, existem comunidades que se encontram marginalizadas e vítimas do constante apagamento de suas raízes culturais, como é o caso dos Kaingang. A preservação e valorização dessa tradição não é apenas um ato de resistência cultural, mas também uma forma de manter viva a dualidade ancestral presente na cultura Kaingang.

Os estudos apresentados ao longo deste trabalho proporcionam uma visão abrangente de como o design pode servir como um catalisador de mudanças sociais, oferecendo soluções inteligentes fundamentadas em uma perspectiva social. Diversos autores citados nos tópicos acima defendem que o design social deve ser cada vez mais pautado, tanto em modelos acadêmicos quanto na prática cotidiana do design, devido a sua grande importância.

No entanto, é importante destacar a necessidade de uma exploração ampla do

design social, considerando sua significativa importância. Isso evidencia a necessidade crescente de incluir esse tema em estudos e em projetos acadêmicos. Dessa forma, o Design se aplica como fator contribuinte para as causas sociais, quando utilizado pautado nas necessidades culturais de uma comunidade, podendo trazer não só visibilidade e valorização, mas também contribuição monetária e de restauração e resgate dos signos culturais.

Por meio da confecção do Zine, nosso objetivo é trazer reconhecimento e valorização da cultura, destacando a importância dos signos da dualidade na identidade Kaingang através do design social, que se mostra relevante na conclusão de tal feito. Com este projeto, nós acadêmicos, esperamos que os tópicos abordados incentivem estudos de design que visam proporcionar soluções em diversas vertentes de problemáticas sociais.

REFERÊNCIAS

BERGMANN, Márcia; MAGALHÃES, Cláudio. **Do desenho industrial ao design social: políticas públicas para a diversidade cultural como objeto de design**, 2017. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/434>. Acesso em: 04 mai. 2024

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

BRAGA, Marcos da Costa. **Papel social do design gráfico: história, conceito e atuação profissional**. São Paulo: Senac, ano de 2011. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=WRS8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA4&dq=papel+social+design+gr%C3%A1fico+democratico&ots=aTbOu770oT&sig=HuSBsDNRFOtgjFtkLPeC8OtQ8c#v=onepage&q=papel%20social%20design%20gr%C3%A1fico%20democratico&f=false>. Acesso em: 18 mar. 2024

CONSELHO DE MISSÃO ENTRE POVOS INDÍGENAS [COMIN]. **Povos indígenas em espaços urbanos**. Rio Grande do Sul: Editora Oikos, 2008. Disponível em: <https://comin.org.br/wp-content/uploads/2019/08/semana-dos-povos-2008-povos-indigenas-em-espacos-urbanos-1207079241.pdf> Acesso em: 08 jun. 2024

CRÉPAU, Robert R. **"Os Kamé vão sempre primeiro" Dualismo Sociale Reciprocidade entre os Kaingang**. Traduzido do inglês por Rogério Reus Gonçalves da Rosa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2006. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/download/6929/7306/15070> Acesso em 20 mar. 2024

FUHR, Guilherme, 2009. **Kaingang - o povo do mato**: um "movimento" etno ambientalista na grande Porto Alegre. Disponível em:

https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/168542/Resumo_15175.pdf?sequence=1. Acesso em: 08 jun. 2024

GONÇALVES, Mariana Schmitz; SANTOS, Aguinaldo dos. Design de Serviço para a Inovação Social: reflexões no contexto da sustentabilidade. **Projética**, Londrina, v. 12, n. 2, p. 108-133, 2021. Acesso em: 01 mai. 2024

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Brasileiro de 2010: O Brasil Indígena**. Disponível em: https://indigenas.ibge.gov.br/images/pdf/indigenas/folder_indigenasweb.pdf. Acesso em: 17 mar. 2024.

KAPPAUN, Ivan; FRANTZ, Liliane. **Kamé e kairu: concepções cosmológicas na educação básica para o estudo do grafismo Kaingang**. 2021. Disponível em: <https://downloads.editoracientifica.org/articles/210504458.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2024

LÉVI-STRAUSS, Claude. **As estruturas elementares do parentesco**. Petrópolis, Vozes, 2009.

MARGOLIN, Sylvia; MARGOLIN, Victor. A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. Massachusetts Institute of Technology Design Issues, v.1, n.1, p. 24 – 30, 2004. Disponível em: <https://dl.designresearchsociety.org/cgi/viewcontent.cgi?article=2729&context=drs-conference-papers>. Acesso em: 28 mar. 2024

MARTINS, Isabella; PADILHA, Jussara; JESUS, Raquel. **Criação compartilhada na pintura sobre cestaria Kaingang**. 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/37157>. Acesso em: 08 jun. 2024

MARTINS, Vivian Suarez; DE CAMPOS, Gisela Belluzzo. **Design gráfico e arte urbana como ferramentas para o desenvolvimento social**. Scielo Brazil, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/inter/a/sgyvtvHXdf5GkhfznXb3TchK/#..> Acesso em: 05 maio. 2024

MENEGUSSO, Maquieli. **Da cerâmica arqueológica Itararé-Taquara à cestaria Kaingang: um estudo do acervo indígena do Museu Histórico de Cambé**. In: Anais do Museu Histórico de Cambé. São Paulo: Blucher, 2016. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/da-ceramica-arqueologica-itarar-taquara-cestaria-kaingang-um-estudo-do-acervo-indigena-do-museu-historico-de-camb-23649>. Acesso em: 20 mar. 2024

NEVES, Flávia de Barros. **Design gráfico e a mobilização social: cartazes contra a guerra no Iraque**. 2009. 150f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/9133>. Acesso em: 15 abr. 2024

NOVELLI, D. et al. Contribuições do Design Social para a valorização da cultura artesanal indígena Kaingang do Oeste de Santa Catarina. **Projética**, Londrina, v. 14, n. 1, 2023. Acesso em: 04 mai. 2024

OLIVEIRA, M. V. M.; CURTIS, M. C. G. Por um design mais social: conceitos introdutórios. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**, Porto Alegre, v.10, n.1, 20-36, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/172835/001058743.pdf?sequ=>. Acesso em: 05 maio 2024

ORTEGA, Anna. Entrevista com Vera Kaingang: A arte Kaingang como encontro de saberes ancestrais. **Jornal da Universidade**, Rio Grande do Sul, 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/jornal/a-arte-kaingang-como-encontro-de-saberes-ancestrais/>. Acesso em 20 mar. 2024

PAZMINO, Ana V. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável**. 1º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, Curitiba, 2007. Disponível em: <https://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>. Acesso em: 15 abr. 2024

POHL, Angelo; MILDRE Saul. **Kamé e Kairu: concepções cosmológicas na educação básica para o estudo do grafismo kaingang**. 2003. Disponível em: https://eeh2008.anpuh-rs.org.br/resources/content/anais/1212093583_ARQUIVO_textoanphuFINAL.pdf. Acesso em: 18 mar. 2024

PRESTES, Fabiane da Silva; LAROQUE, Luís Fernando da Silva. O direito à educação escolar indígena intercultural e bilíngue do povo Kaingang do Vale do Taquari/RS. **Emancipação**, Ponta Grossa, v. 18, n. 2, p. 313-324, 2018. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/emancipacao/article/view/8890/209209210382>. Acesso em: 19 mar. 2024

RAZZA, Bruno Montanari; LUCIO, Cristina. O design como agente de transformação social: a experiência de capacitação de jovens aprendizes. **Projética**, Londrina, v. 14, n. 2 2023. Acesso em: 04 maio 2024

SANTOS, Tadeu. **Arte, identidade e transformações na Cestaria kaingang da terra indígena Ivaí, no contexto de fricção inter étnica**. 2018. Disponível em: <http://repositorio.uem.br:8080/jspui/bitstream/1/5347/1/TADEU%20MESTRADO%20.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2024

SEVERO, D. F. D. Xamanismo e mitologia Kaingang: elementos sobre a crença evangélica no pensamento ameríndio. Equatorial. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social**, [S. l.], v. 5, n. 8, p. 141–164, 2018. DOI: 10.21680/2446-5674.2018v5n8ID14955. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/equatorial/article/view/14955>. Acesso em: 22 mar. 2024

TOMMASINO, Kimiye; FERNANDES, Ricardo Cid. **Autores deste verbete: Kaingang - Povos Indígenas no Brasil - PIB Socioambiental**. Disponível em: <https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Kaingang>. Acesso em: 19 mar. 2024

HÁBITO DE LEITURA COMO AUTOCUIDADO: UMA ABORDAGEM EM DESIGN EDITORIAL

Fernanda Areano Pacheco
Gabrielle Vitória Cavallari
Isabelle Alves Bertolaccini
Prof. Mestre Liberaci Pascueto Perin
Prof. Especialista Mário Clovis Seki Dias
Prof. Especialista Dalton S. Albertin

1 INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo abordar a importância da leitura na juventude, focando em como a criação deste hábito pode se tornar uma forma de autocuidado. Essa temática se justifica pela dificuldade entre jovens em acrescentar hábitos saudáveis na rotina, tendo foco no hábito da leitura. Oliveira, E. e Oliveira, D. (2023, p. 5-6) reforçam essa realidade:

O grande desafio do ensino contemporâneo é como motivar os discentes a irem além da leitura de conteúdos de sala de aula e se tornarem construtores ativos do hábito de leitura. Isso envolve superar a apatia em relação à leitura e despertar o interesse dos estudantes para que eles vejam a leitura como uma atividade significativa e enriquecedora em suas vidas.

A leitura não só contribui para o aprimoramento de habilidades cognitivas, como a memória, a criatividade, a linguagem, etc, mas também faz com que o leitor desenvolva um senso crítico e aumente a sua visão de mundo. Assim, o presente projeto visa incentivar a inclusão desse hábito na rotina por meio do design gráfico.

Este projeto teve como metodologia pesquisas científicas bibliográficas, desenvolvido baseando-se em livros e artigos focados em design editorial. Foram realizadas diversas leituras e pontuações sobre o tema abordado, buscando informações que contribuíssem com a formação de ideias para o desenvolvimento de peças gráficas relacionadas ao tema central “Saber Cuidar”.

Para o desenvolvimento projetual em design foram utilizadas metodologias diversas, como painel semântico, por exemplo. Este projeto é fruto de pesquisas qualitativas.

Como resultado, o presente estudo apresenta o projeto gráfico: *The Library Diary* — composto por três diários com o foco em aprofundamento com qualidade na

leitura que auxiliam no aumento de interesse e investimento na leitura contínua para aqueles que já possuem o gosto em praticar o ato de ler porém não conseguem manter o hábito.

As peças produzidas são a realização de uma coleção de diários de leitura, no qual o conteúdo pretende ser leve e de fácil compreensão para o público proposto. Cada diário contém uma estética relacionada a um gênero literário, dando autonomia na escolha daquele que mais agrada o gosto do leitor.

É importante ressaltar que o objetivo do projeto é atingir um público que já possui o gosto pela leitura, porém por falta de tempo ou de organização não consegue manter o hábito. Os diários têm como finalidade proporcionar uma organização pré definida para facilitar esses leitores.

2 HÁBITO DE LEITURA

A criação de um hábito é uma construção. Eles são moldados e adaptados dia a dia para serem encaixados na rotina da melhor forma possível. Em seu livro *O Poder do Hábito*, Duhigg (2012, p.22) aponta:

A maioria das escolhas que fazemos a cada dia pode parecer fruto de decisões tomadas com bastante consideração, porém não é. Elas são hábitos. E embora cada hábito signifique relativamente pouco por si só, ao longo do tempo, as refeições que pedimos, o que dizemos a nossos filhos toda noite, se poupamos ou gastamos dinheiro, com que frequência fazemos exercícios, e o modo como organizamos nossos pensamentos e rotinas de trabalho têm impactos enormes na nossa saúde, produtividade, segurança financeira e felicidade.

Assim como hábitos ruins podem se tornar um padrão de comportamento, como ficar no sofá ao invés de sair para uma corrida, Duhigg (2012) também cita que se um novo padrão for criado, ele se tornará instintivo como qualquer outro hábito. Por isso a importância do desenvolvimento de novos padrões, mesmo que pequenos, pois, segundo Fogg (2020, p. 7-8):

Criar hábitos positivos é o ponto de partida, e criar micro-hábitos positivos é o caminho para o desenvolvimento de outros, muito maiores [...]. A essência dos Micro-hábitos é a seguinte: adote o comportamento que você deseja, diminua-o, descubra de que maneira ele se encaixa naturalmente em sua vida e cuide dele para que se desenvolva. Se você deseja criar mudanças a longo prazo, é melhor começar pequeno.

Dessa forma, a criação do hábito da leitura é facilitado se feito desde a infância, para que ele seja cultivado, passando de um micro-hábito para um costume, visto como algo prazeroso.

A leitura é uma atividade tão essencial para o desenvolvimento do ser humano que pode ser introduzida à criança até mesmo antes do nascimento, fazendo com que o bebê crie um vínculo afetivo com a mãe, que lê as histórias, ao mesmo tempo que gera um interesse maior no bebê para quando for introduzida a hora da historinha.

À medida que a criança vai crescendo, o incentivo à leitura se torna cada vez mais importante, dado que tal atividade:

[...] auxilia a criança a desenvolver sentimentos, imaginação e emoções de maneira significativa. Além de proporcionar um melhor desenvolvimento emocional, social e cognitivo, sendo fundamental para a interação e a aquisição de conhecimentos e informação sobre o meio que vive (ORTIZ; SANCHES, 2011 apud OLIVEIRA; CABRAL; BARROS, 2022, p. 138). Um bom exemplo de como incentivar a criança na primeira infância a gerar um apreço pela leitura, segundo Lajolo e Zilbermann (apud OLIVEIRA; CABRAL; BARROS, 2022, p. 140), é incorporá-la na rotina diária — mesmo que o bebê ainda não consiga entender o que está sendo dito.

Esse costume não só cria um hábito saudável e um laço com os pais — tendo em vista que este será um momento entre eles — como também faz com que a leitura seja associada com esse sentimento de amor e cuidado.

Encorajar o manuseio de livros para o bebê é essencial, uma vez que “nessa fase, ele aprende pelos sentidos, leva tudo à boca, precisa tocar, sentir para aprender. Os livros são ideais para ajudá-lo a diferenciar texturas, formas e cores.” (MATSUOKA, 2007 apud OLIVEIRA; CABRAL; BARROS, 2022, p. 140), e também já influencia a criança a ter esse tipo de contato com o livro físico. Os livros da coleção Baby Montessori foram desenvolvidos para o começo da atividade de manuseio, projetados com cores e elementos que atraem a atenção — sendo considerados os primeiros livros do bebê. Dado que:

[...] o método Montessori, contribuiu efetivamente para a educação infantil, através dos materiais sugeridos que proporcionam o desenvolvimento cognitivo da criança sempre observando sua individualidade. Os materiais utilizados no método promovem a internalização dos conhecimentos adquiridos através da autonomia e assimilação individual de cada criança, favorecendo a acomodação dos conceitos aprendidos durante o processo de aprendizagem. (Moraes, 2022, p. 61)

Figura 01 - Coleção Baby Montessori - Chiara Piroddi



Além de ajudar na alfabetização, a leitura proporciona uma certa autonomia ao indivíduo. Pois,

a leitura de histórias é um momento em que a criança pode conhecer a forma de viver, pensar, agir e o universo de valores, costumes e comportamentos de outras culturas situadas em outros tempos e lugares que não o seu. A partir daí ela pode estabelecer relações com a sua forma de pensar e o modo de ser do grupo social ao qual pertence. (Brasil, 1998, p.143 apud Sato, 2019, p. 141)

Por mais que a jornada literária deva começar em casa, ela tem continuidade na escola com o professor, que possui a responsabilidade de não apenas continuar a incentivar os alunos a cultivarem o interesse pela leitura, mas também introduzi-los ao universo literário e seus vários gêneros, evitando que a atividade seja vista como uma obrigação — o que pode causar o abandono do hábito.

A leitura pode ser abordada de diferentes maneiras durante as aulas, contudo é imprescindível que o professor busque diversos gêneros textuais para ampliar as fontes e não restringir o aprendizado a atividades repetitivas. Muitos projetos podem ser desenvolvidos como iniciativa de introduzir a leitura na primeira infância, para que no futuro essas crianças sejam motivadas a ler. (Sato, 2019, p. 144)

Quando o indivíduo chega na adolescência, a leitura passa de um momento de relaxamento para uma tarefa de casa, assim fazendo com que este perca aos poucos o prazer de ler. À medida que vai crescendo, o jovem perde o hábito, mesmo gostando de ler, dado que a leitura tornou-se uma atividade forçada e tediosa — muitas vezes por culpa do ambiente de ensino com paradidáticos que não se encaixam no gosto literário do indivíduo ou pelos pais, como punição depois de confiscar o celular e outros dispositivos digitais que o jovem pode ter.

Como confirma Oliveira G. R. (2013, p. 263):

[...] Se nos últimos anos do ensino fundamental a escola parece ainda estar interessada na formação de um leitor ao qual o prazer deva ser garantido, no nível médio os alunos se veem obrigados a ler compulsoriamente obras que consideram, *a priori*, chatas, antigas e desinteressantes e para cujas leituras não conseguem atribuir um sentido que se sustente e vá além da obtenção de notas em provas e exames.

Outro fator que contribui para o afastamento dos jovens da leitura é a dependência que existe em relação ao uso de telas, principalmente os *smartphones*, tópico que será discutido mais a fundo a seguir.

2. 1 A LEITURA COMO AUTOCUIDADO

Os principais fatores que beneficiam o indivíduo ao ler são a potencialização da capacidade de pensar, produzir, criar, compreender, ouvir e ampliar o conhecimento. O hábito da leitura estimula várias áreas, dentre elas o raciocínio, aumento da imaginação, melhora de vocabulário, desenvolvimento de pensamento crítico, combate ao estresse, incita a capacidade de concentração e o leitor transforma a sua escrita. (Freire, 1981, p. 7)

A leitura pode ser um grande fator no aumento de conhecimento. Em primeira instância, essa conclusão pode ser óbvia, mas a longo prazo definitivamente passa a mostrar seus resultados. Um leitor de romance, por exemplo, é estimulado a criar imagens mentais, tal qual um leitor de fantasia, que lhe é exigido não propositalmente a criação de cenários fantásticos, estimulando fortemente a criatividade. (Freire, 1981, p. 9)

A melhora do vocabulário também é uma consequência do consumo da literatura, pois ao ler você está suscetível a aprender novas palavras. O enriquecimento de repertório atua na competência de comunicação e relacionamentos interpessoais. Como um efeito colateral da leitura, a habilidade de escrever é posteriormente desenvolvida, além de que o contato constante com diversos autores resulta na melhoria da capacidade redativa. (Freire, 1981, p. 10)

O artigo científico *A atividade de leitura previne o declínio a longo prazo da função cognitiva em idosos: evidências de um estudo longitudinal* publicado na revista *International Psychogeriatrics* (Chang; Wu; Hsiung, 2020) da Universidade de

Cambridge (Reino Unido) confirmou que indivíduos que possuem hábitos de realizar atividades mentalmente estimulantes possuem um declínio menor de memória comparado às pessoas que não leem. A taxa de declínio mental foi reduzida em 32% em leitores.

Os jovens estão cada vez mais ligados à internet e acostumados com informações rápidas que, como consequência, acabam perdendo a habilidade de se manterem focados em apenas uma coisa por um longo período de tempo, como afirmam Lira, Pereira e De Albuquerque Fell (2017, p. 125) ao referenciarem Carr (2011):

[...] o autor prova, ao contrapor o ato de ler profundamente e o de ler superficialmente, que o hábito de ler textos no ambiente da internet está promovendo a dissolução da mente linear – concentrada na leitura, ativa através das reflexões, geradora de conhecimento – para um modelo mental que a internet incentiva: dispersa, que percorre por tudo e não se aprofunda em nada.

As mídias também podem incentivar uma leitura seletiva, em que as pessoas escolhem apenas o que lhes interessa ou apoia suas próprias opiniões, em vez de se envolver em uma leitura crítica e exploratória. (Bezerra, 2013, p. 1-20)

Por fim, como pontuado acima, o afastamento dos jovens em relação à leitura está relacionado à dependência de mídias sociais assim como o uso exacerbado de telefones celulares, as mídias também podem afetar negativamente a leitura profunda e prolongada, que é essencial para a compreensão e análise de textos mais longos e complexos. (bezerra, 2013, p. 1-20)

Manter o foco na história fortalece a atenção. Perseverar com a leitura a longo prazo de modo contínuo acaba por desenvolver a perseverança diante de tarefas repetitivas e complexas. (Bezerra, 2013, p. 1-20)

O estudo *Um capítulo por dia: Associação da leitura de livros com a longevidade* realizado pela Universidade de Yale nos Estados Unidos (Bavishi; Slade; Levy, 2016) com mais de cinco mil participantes acima dos 50 anos constatou que a leitura ajuda no processo de longevidade, e aqueles que leem regularmente têm uma chance 20% menor de falecer nos próximos 12 anos. Esse é um benefício que realmente não pode ser ignorado.

A longo prazo, a leitura faz com que o indivíduo desenvolva boa capacidade de argumentação e diálogo, um vocabulário extenso, senso crítico e uma visão de mundo ampliada, (Bavishi; Slade; Levy, 2016) o que confirma como é fundamental que a leitura seja incluída na rotina. Porém, é preciso adaptá-la de forma realista:

Há pessoas que gostam de ler antes de dormir (para relaxar depois de um dia de trabalho ou para ficar com sono), que gostam de ler enquanto aguardam numa fila de espera, dentro do transporte público. O que importa é entender a sua rotina diária e perceber qual a melhor forma de organizar suas atividades e horários para incluir os livros na sua rotina (Oliveira, 2019, apud Batista; Andrade; Nascimento; Silva, 2023, p.56).

E, para isso, algumas atitudes e ferramentas podem auxiliar na organização, visando incentivar a manutenção deste hábito. Um passo importante para incluir a leitura na sua rotina é definir os gêneros que mais agradam (Pase; Da Cruz, 2012) e eles são diversos: romance, fantasia, suspense, terror, biografia, etc. Outro fator é o formato, que pode variar entre físico, digital ou audiobook. Por conta de sua praticidade, livros digitais (ou ebooks) são uma versão muito escolhida entre jovens, sendo uma opção bastante versátil, uma vez que você pode carregá-lo em seu próprio celular ou e-reader, otimizando o tempo.

A 5ª edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil (2020), realizada pelo Instituto Pró Livro entre outubro de 2019 e janeiro de 2020, contou com entrevistas de mais de 8 mil pessoas em 208 municípios, com idades a partir de 5 anos. Nela, os entrevistados considerados leitores (com pelo menos 1 livro lido nos últimos 3 meses) leram em média 5 livros no ano — sendo 2,5 inteiros e 2,4 em partes. Ao serem questionados sobre o porquê não leram mais, 47% apontaram como fator principal a falta de tempo.

Nesse mesmo contexto, Oliveira (2017) realizou uma pesquisa sobre o impacto das tecnologias com 481 adolescentes do Rio de Janeiro, na qual a afirmação “A internet ocupa muito o meu tempo” recebeu 67,56% de concordância dos respondentes ao questionário”, além de identificar que “O principal meio de conexão utilizado é o celular e a média de horas de conexão por dia é de nove horas. Perguntados sobre a maior utilização do tempo conectados à internet, as redes sociais foram referências majoritárias.” (Oliveira, 2017, p. 294)

Há ainda que se considerar a influência de aplicativos no processo de leitura na contemporaneidade, principalmente para os jovens que possuem acesso a plataformas como o *Tik Tok*. A partir da pandemia do Covid-19, em que “muitos descobriram novos hobbies, como a leitura, e passaram a consumir mais conteúdo sobre livros (Wiederhold 2022 apud Führ; Rauber; Barthum (2023, p.11), houve uma revolução no âmbito da internet, sendo criado o chamado *Booktok*:

Uma comunidade no TikTok, onde leitores e autores podem interagir sobre livros e leitura, com o conteúdo de vídeo disponível neste espaço concentrado nesses interesses compartilhados. Usuários da plataforma usam esse espaço para fazer recomendações, divulgar experiências de leitura, discutir sobre personagens e lugares ficcionais, promover a escrita e gerar identificação com outros leitores, o que leva à criação de uma sensação de comunidade, mesmo que o público dentro do BookTok não seja homogêneo e tenha diferentes interesses (Merga 2021 apud Führ; Rauber; Barthum, 2023, p.11)

Dessa forma, em contrapartida à grande parcela de tempo utilizado nesta rede social “cerca de 52 minutos de uso diários e usuários que acessam o aplicativo múltiplas vezes ao dia (Stanciu, 2022 apud Führ; Rauber; Barthum 2023, p. 7), o aplicativo tornou-se um incentivo para muitos leitores e pessoas que se interessam pela leitura.

Uma pesquisa realizada por Melgueiro (2022) — feita a partir da divulgação de um questionário nas plataformas digitais Twitter, Instagram, Telegram e Whatsapp — obteve 2046 respostas acerca do uso das redes sociais e das ferramentas de incentivo na criação e manutenção de hábitos de leitura. A maior parcela de participantes foi o público jovem, e foi-se questionado sobre a rotina de leitura:

48,5% dos respondentes leem sem tempo específico durante a semana (994 no total). A partir desse dado, podemos inferir que as atividades durante o dia podem limitar as pessoas a criarem um hábito diário, mas ainda sim a leitura persiste em dias quebrados no meio da semana, provavelmente quando há um tempo livre e a vontade de finalizar um livro surge. (Melgueiro, 2022, p. 54)

Além disso, a faixa etária dos 19 aos 24 anos, por consequência de serem mais maduros e responsáveis, têm mais facilidade em construir hábitos regrados — como ter um horário determinado no dia para a leitura — mesmo tendo menos tempo livre do que a faixa etária dos 12 aos 18 anos (Melgueiro, 2022). Nesse contexto, a criação de metas pode ser muito eficaz para uma melhor organização, estabelecendo um número de páginas a ser lido por dia/semana.

Clubes de leitura também são uma alternativa que busca incentivar a leitura. Antigamente, eram feitos somente de forma presencial, porém o formato digital vem se popularizando cada vez mais entre os jovens:

Os clubes de leitura digitais são variados, alguns são criados por influenciadores e focados no público deles, nos quais eles escolhem os livros a serem discutidos no mês, já outros podem ser criados de

leitores para leitores, sendo perfis de clubes de livros gerais. Esses grupos de leitura compartilhada costumam ser nichados por gêneros literários, como fantasia, romance, thriller, ficção científica e etc. (Melgueiro, 2022, p. 45)

Eles são realizados em plataformas como o Telegram ou Whatsapp, visando criar um canal de leitura compartilhada onde, segundo Melgueiro (2022, p. 46) “O amor pela literatura [...] mantém os hábitos de leitura em dia, além de favorecer, também, a criação para os que perderam ou não firmaram o hábito.”

Dessa forma, é possível afirmar que a inclusão do hábito da leitura na rotina pode-se dar de diversas maneiras, tendo em mente que o objetivo não é somente ler um livro, mas se tornar leitor (Melgueiro, 2022). E o design gráfico pode contribuir com esse processo a partir da área do design editorial, que será apresentada a seguir.

3 DESIGN EDITORIAL E SEU PAPEL NA LEITURA

O design editorial é uma vertente do design que relaciona a disposição dos elementos visuais com o conteúdo textual, visando comunicar ou solucionar algo através do padrão editorial (Santos, 2023). A partir disso, esta área do design se desdobra em diversos formatos, tanto físicos quanto digitais: livros, jornais, revistas, zines, entre outros. Especificamente neste estudo, o foco será no design editorial de livros físicos.

Um livro, segundo Andrew Haslam (2007, p. 6), consiste de “uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço”. Nesse contexto:

“O design de livro é diferente de todos os outros tipos de design gráfico. O trabalho real de um designer de livro não é fazer as coisas parecerem ‘legais’, diferentes ou bonitinhas. É descobrir como colocar uma letra ao lado da outra de modo que as palavras do autor pareçam saltar da página.

O designer de livro não se deleita com sua própria engenhosidade; é posto a serviço das palavras. Um bom design só pode ser feito por pessoas acostumadas a ler – por aquelas que perdem tempo em ver o que acontece quando as palavras são compostas num tipo determinado.” (Hendel, 2003 apud Haluch, 2013, p.16)

Assim, o designer atua neste processo de produção visual, sempre tendo em mente o conteúdo do livro e buscando expressá-lo, de forma a atrair o público

desejado.

Em um questionário feito por Silva (2022), 69 leitores entre 18 e 65 anos (sem nenhuma ligação com as áreas de design gráfico) responderam 9 perguntas com o objetivo de averiguar a ligação entre o design editorial e a experiência literária. Ao serem questionados se o design dos livros é importante para eles, 92% responderam que sim, e 85% responderam que o design influencia suas experiências de leitura, sendo a escolha tipográfica o fator mais importante. Uma das perguntas foi qual dos dois livros abaixo as pessoas comprariam/leriam:

Figura 02 - Gráfico relativo à pesquisa

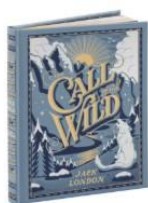


Fig. 9 - Capa trabalhada para o livro *The Call of the Wild* (Barnes & Noble, s.d.).

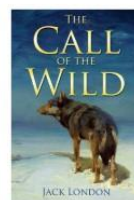
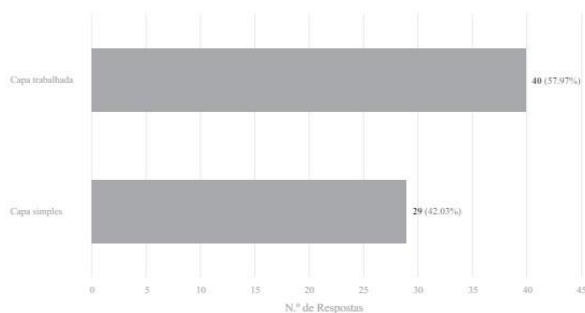


Fig. 10 - Capa simples para o livro *The Call of the Wild* (Parnassus Books Nashville, 2018).



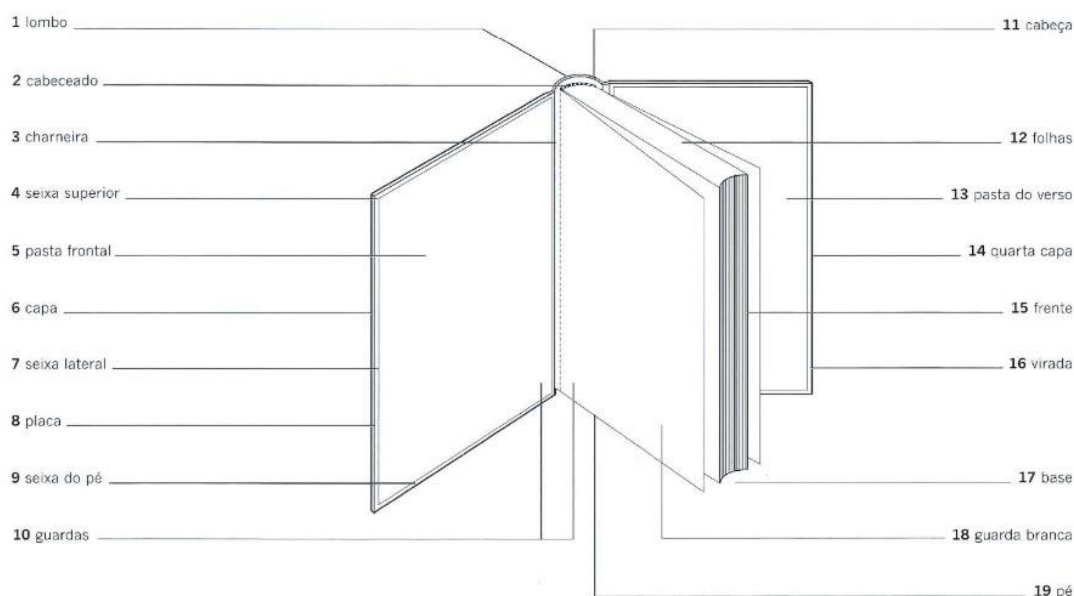
Fonte: Silva (2022)

A resposta foi que há uma preferência de quase 60% por capas mais elaboradas e únicas em oposição a um estilo mais comercial e básico (40%). Silva (2022) afirma que, em suma, os participantes demonstraram uma evidente valorização dos elementos gráficos presentes nos livros, em especial a capa e a tipografia. O que comprova que o papel do designer é crucial na experiência de leitura, uma vez que todas as suas escolhas — cores, fontes, tamanhos, tipo de papel e encadernação — influenciam na forma em que o leitor vai interpretar e se sentir ao ler o livro (Silva, 2022, p. 34), tópicos que serão abordados abaixo.

3.1 ELEMENTOS QUE COMPÕEM UM LIVRO

A estrutura de um livro contém algumas denominações, ilustradas a seguir:

Figura 03 - Componentes de um livro



Fonte: Haslam (2007)

A partir desta estrutura, o livro varia em diversos quesitos:

Quanto ao formato, de acordo com Haslam (2007), há o retrato — a altura é maior que a largura — o formato paisagem, em que a altura é menor que a largura, e o quadrado. Já a dimensão do livro depende do público alvo e da finalidade: para um livro infantil deve-se atentar ao tamanho, para um livro destinado ao público idoso deve-se atentar ao peso, da mesma forma que um livro de bolso deve ser pequeno e funcional (Tschichold 2011 apud Silva, 2022).

Outro fator importante é a grade do livro, ou seja, sua organização interna. Andrew Haslam (2007, p. 42) discorre sobre como “os sistemas básicos de grade determinam as larguras das margens; as proporções da mancha; o número, comprimento e profundidade das colunas”. Assim, a forma com que a grade é utilizada (ou sua ausência) pode expressar a experiência que o autor quer proporcionar com o livro.

Segundo Ambrose e Harris (2014 apud Santos, 2023, p.25):

[...] o grid deve facilitar a liberdade do design ao invés de limitá-lo. Deve tornar a disposição dos itens uma tarefa mais fácil e lógica. Que grid usar, ou mesmo se um grid deve ou não ser utilizado é uma

decisão tomada de acordo com a intenção do trabalho [...] Trabalhar com grid dá ao designer uma estrutura imediata a fim de guiar a disposição de elementos de projeto, o que contribui para um processo eficiente e rápido.

Dessa forma, a grade atua como um ponto de referência que fixa todo o conteúdo da página. Com ela, tudo é planejado previamente: a posição de títulos e do corpo de texto, o tamanho de imagens e também as áreas de espaço em branco, o que facilita o processo de desenvolvimento de um livro (Caldwell; Zappaterra, 2014).

A tipografia também é um ponto essencial, uma vez que é um elemento que ditará o estilo do material e também a sensação que ele trará ao leitor:

As letras têm caráter, espírito e personalidade [...] Ao serem inspecionados de perto, os tipos fornecem muitas pistas acerca das vidas e dos temperamentos de seus designers, e até mesmo a respeito de suas nacionalidades e credos. Fontes escolhidas com base nesses aspectos tendem a gerar resultados mais interessantes do que aquelas escolhidas por sua mera disponibilidade ou pela coincidência de seu nome. (Bringhurst, 2022, p. 111).

O que pode ser observado nas capas a seguir:

Figura 4 – The Da Vinci Code – Dan Brown

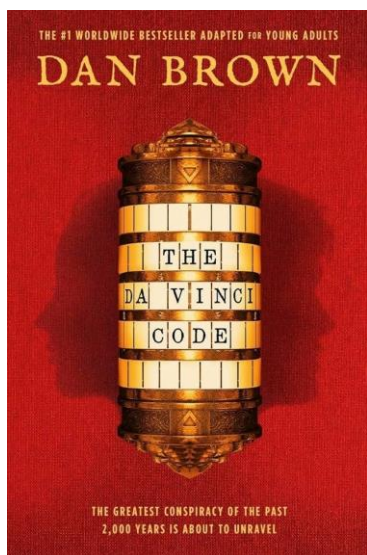


Figura 5 - Once Upon a Broken Heart – Stephanie Garber

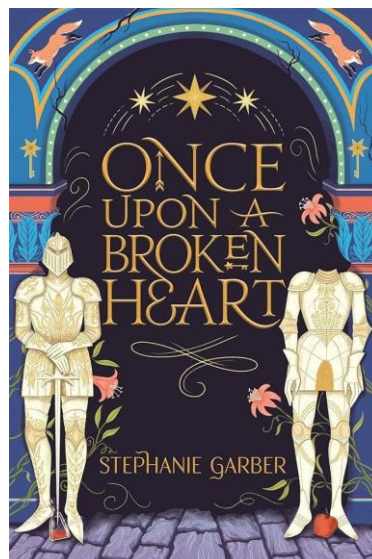


Figura 6 - Anna and the French Kiss
- Stephanie Perkins

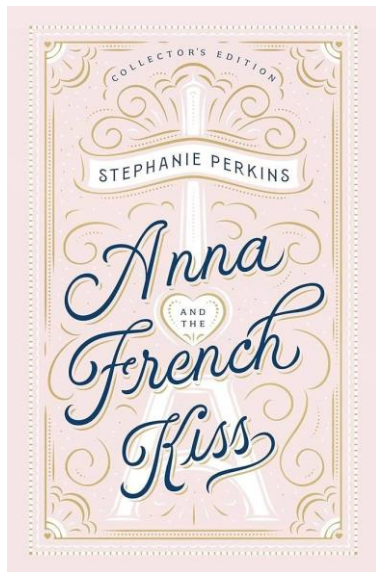
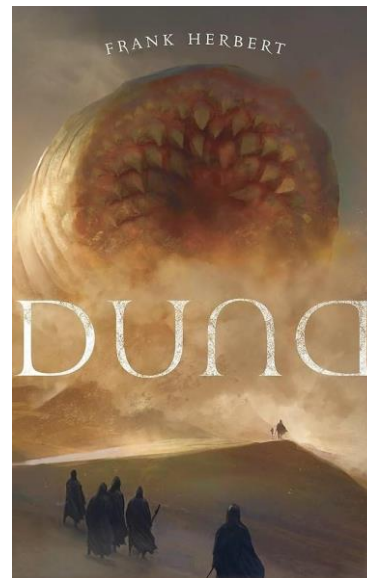


Figura 7 - Duna - Frank Herbert



Com base nas tipografias e elementos (como cores e ilustrações), presentes nas figuras acima, o leitor é direcionado a um gênero em específico: mistério, fantasia, romance e ficção científica, respectivamente. Também é possível observar a hierarquia de informações gerada pela variação no tamanho da fonte, a partir da qual, segundo Haslam (2007, p. 88): “o designer pode avaliar a relativa importância visual dos elementos”.

Em conclusão, o Design Gráfico — em especial a área do Design Editorial — é a peça fundamental para a construção de um livro. Com a junção de todos os elementos acima citados, o livro caminha em sintonia com a história nele contida.

4 MEMORIAL DESCRITIVO: THE LIBRARY DIARY

Os diários temáticos são personalizados com o propósito de envolver o leitor no desenvolvimento tranquilo e proveitoso da leitura. Fazendo com que ao ler, surja a vontade de utilizar o objeto cheio de personalidade e recursos para deixar a experiência ainda mais animadora.

A princípio o projeto foi pensado em ser realizado de forma artesanal, focando principalmente no aprendizado ao realizar a produção e nos custos. Desde o início sendo ponderado a possibilidade da realização de uma coleção, focando em diversos

gêneros e não apenas em uma estética generalizada, dessa forma alcançando tipos de leitores diferentes de maneira particular.

Ao decidir que seguiríamos a ideia da coleção, passamos a pensar em quais gêneros literários focaríamos primeiro. A decisão surgiu por conta de experiências pessoais de leitura, qual gênero literário cada uma de nós mais consome. Dessa forma alinhamos os passos que daríamos e por que caminho nós iríamos seguir.

Realizamos a produção de três diários físicos, sendo eles dos gêneros romance, fantasia e mistério. Além dos três, fizemos a prototipagem de outros três gêneros que seriam desenvolvidos futuramente para a coleção, sendo eles: horror, *dark romance* e ficção histórica. A coleção é, por hora, formada por seis diários com capas e estéticas baseadas na maneira como vemos cada uma das categorias literárias selecionadas.

Além da coleção, também desenvolvemos o nome de uma marca para nos representar como uma só entidade - a *Enchanted*, que segue a estética minimalista para que abrace todos os gêneros literários que nos propusemos a desenvolver nos diários.

A ideia de realizar a produção dos diários surgiu quando concluímos que, como leitoras, gostaríamos de desenvolver algo que utilizaríamos com frequência e constância, um objeto que nos faria ter a vontade de continuar leituras apenas para que pudéssemos utilizá-lo. Ao alinharmos nossas ideias, passamos a buscar a forma como iríamos desenvolvê-lo. Seria um diário mensal? Seria algo intuitivo ou com informações bem explicadas? Ou até mesmo, qual a quantidade de páginas, conteúdo que colocaríamos, cores, tipografias?

Decidimos que o diário seria focado em anotações diárias e por livro, transformando a experiência em algo leve para aquele que o possui. Desenvolvemos o miolo de forma que ao usá-lo não houvesse dificuldade de entendimento, todas as informações contidas nele são de fácil compreensão, tornando-o prático.

A quantidade de páginas foi pensada com base na quantidade de livros que iríamos introduzir na peça, realizamos pesquisas para considerarmos quantos livros por ano são recomendados para que o hábito seja saudável, dessa forma pudemos trazer uma quantidade significativa e que seja interessante para o usuário, assim como o conteúdo, pensamos em algo que, como leitoras, nos agradaria consumir.

As cores foram escolhidas por meio de seus significados, o rosa para o gênero romance foi designado por ser frequentemente associado ao amor, para o gênero de

fantasia a cor verde foi escolhida por representar a natureza, ambiente em que contos de fadas acontecem, e para o gênero de mistério a cor roxa possui o mesmo significado, é a cor que carrega peso em mistério.

Por fim a tipografia, que foi escolhida tanto por proporcionar uma leitura confortável e ser considerada uma tipografia que pode se encaixar em qualquer gênero literário, quanto por ser uma tipografia popular em livros já publicados, assim ligando nosso projeto ainda mais com a literatura.

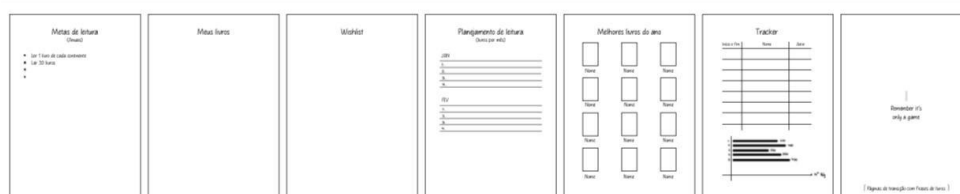
Além da peça principal, desenvolvemos uma peça extra chamada *Little Notes* para complementar o projeto. Esta peça vem como auxiliar da principal, transformando a experiência de leitura do consumidor em algo totalmente único.

4.1 PROCESSOS E EXPERIMENTOS

Começamos por fazer alguns estudos de similares e, a partir de nossas pesquisas, esboçamos algumas opções. Por meio de reuniões, decidimos quais os tópicos essenciais e também quais elevariam o projeto.

A respeito do *Little Notes*, decidimos que carregaria a estética de *dark academia*, estética de objetos clássicos que mantém seu charme e nunca sai de moda, acompanhada com a identidade que criamos para a marca *Enchanted*.

Esboço de diagramação:



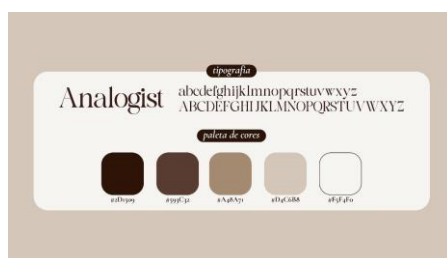
Fonte: produção própria

Estudo de tipografias:



Fonte: produção própria

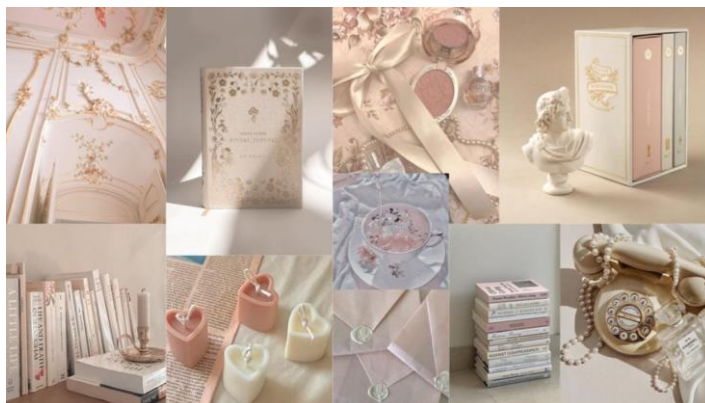
Identidade visual *Enchanted*:



Fonte: produção própria

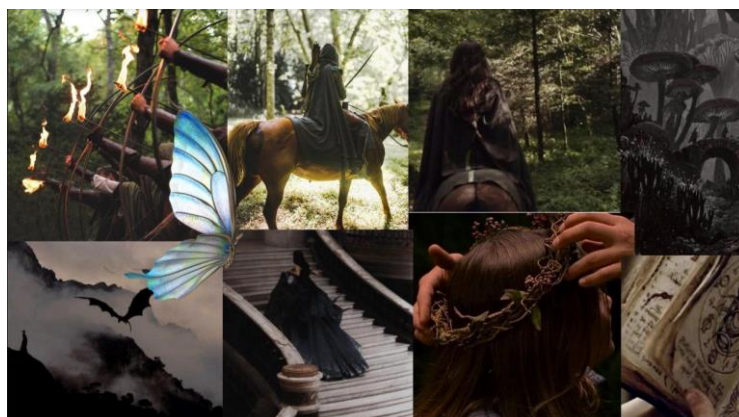
Realizamos a produção de *moodboards* para que pudéssemos enxergar a forma como imaginávamos a estética dos três principais gêneros literários que usamos para a produção das peças.

Moodboard Romance:



[Fonte: produção própria de moodboard - imagens foram recolhidas do Pinterest para referência]

Moodboard Fantasia:



[Fonte: produção própria de moodboard - imagens foram recolhidas do Pinterest para referência]

Moodboard Mistério:



[Fonte: produção própria de moodboard - imagens foram recolhidas do Pinterest para referência]

O papel escolhido para a produção foi o Pólen 90 gramas, papel este que é muito utilizado na impressão de livros por conta de sua cor levemente amarelada. A página amarelada torna a leitura mais confortável e cansa menos a visão, fazendo com que a qualidade da leitura aumente consideravelmente.

A paleta de cores dos diários varia de acordo com a estética que cada um segue. O romance, por exemplo, tem como paleta as cores rosa, branco e bege, no geral são cores claras que trazem leveza e representam o amor. O diário de fantasia possui variações da cor verde, representando a natureza, sendo o ambiente fantástico onde a maioria das histórias do gênero acontecem. O mistério carrega em sua paleta tons variados de roxo, que geram um ar de segredo e suspense.

Paleta Romance:



Fonte: produção própria

Paleta Fantasia:



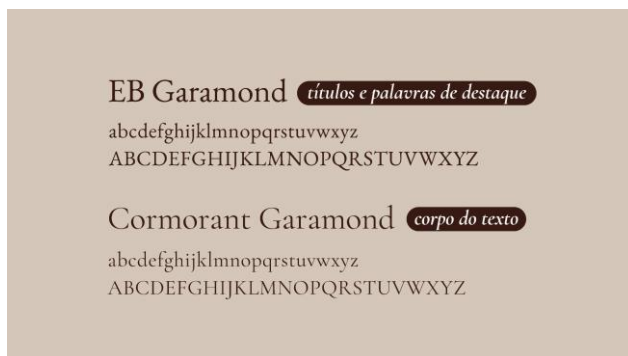
Fonte: produção própria

Paleta Mistério:



Fonte: produção própria

A tipografia *EB Garamond* foi a escolha perfeita para o projeto. Sendo uma fonte elegante e agradável, conseguiu “casar” com todos os gêneros literários propostos. Além de a *Cormorant* ser a melhor fonte de apoio que poderíamos ter escolhido. Ambas trabalham bem juntas e nos proporcionam uma leitura e uso dos diários com fácil compreensão, sem cansar os olhos e extremamente agradável.



Fonte: produção própria

O tamanho escolhido para os diários foi de 148 milímetros por 200 milímetros. A decisão pelo tamanho veio do pensamento de não ser um objeto grande e de difícil locomoção, seu tamanho é ideal para carregar por onde for. Assim como a diagramação, que possui 22mm de margem na parte superior e inferior, 17mm na lateral interna e 21mm na lateral externa, que atendem a necessidade de uma experiência confortável. Com todo o conteúdo estando bem diagramado, o consumidor não terá dificuldade de acesso ao produto.

4.2 PROCESSO DE PRODUÇÃO

Terminada a diagramação personalizada para cada diário, mandamos os arquivos para a gráfica para serem impressos no papel pólen 90 gramas e começamos a montagem dos diários, separando e dobrando os blocos.



Fonte: produção própria

Ao estarem todos dobrados e já posicionados corretamente, seguimos com os blocos para a fase da prensa - seria o momento em que as folhas (agora em blocos que chamaremos de fólhos) são alinhadas e marcadas para serem costuradas. A prensa exerce um papel de extrema importância, fazendo com que os fólhos não fiquem estufados e as marcações são importantes para que haja um padrão no momento em que forem feitos os furos antes da passagem da linha. Todos os blocos de folhas devem estar perfeitamente alinhados para que não haja erros.



Fonte: produção própria

O método de costura pelo qual optamos foi a *Kettle stitch*. Finalizado a costura, é hora dos detalhes internos - colar as páginas, os fitilhos e costurar o cabeceado foram etapas que necessitavam de determinada atenção para que tudo ficasse em perfeito estado.



Fonte: produção própria

Voltamos os diários para a prensa para a aplicação da cola:



Fonte: produção própria

Colamos o fitilho e realizamos a costura do cabeceado, utilizando as cores que cada um dos diários propunham:



Fonte: produção própria

Ao acabar a produção do miolo, iniciamos a produção das capas. Medimos,

cortamos e montamos as estruturas de capa, lombada e contracapa lembrando de incluir uma margem um pouco além do limite dos miolos. Enviamos os tecidos escolhidos para serem bordados industrialmente na Bordados Costurart. Quando prontos, medimos e cortamos os tecidos no tamanho correto e utilizamos uma entretela para impermeabilização do tecido a fim de evitar manchas de cola.

Utilizamos um tipo de papel resistente para a estrutura das capas, chamado de Papel Holler, após colar a estrutura no tecido, colamos as abas para dentro. Marcamos os tecidos para que o acabamento fosse realizado da melhor forma possível.



Fonte: produção própria

Colamos as páginas de guarda no miolo deixando um pequeno respiro junto da lombada para evitar que as páginas fiquem com excesso de tensão e depois colamos as páginas de guarda na capa, deixando o miolo solto.

A sobrecapa foi a última etapa do projeto, impressa em papel canson color com 210mm de altura e 467mm de comprimento. Cada sobrecapa mantém a estética do gênero do diário equivalente enquanto também seguem um padrão pré-definido



Fonte: produção própria

O processo de produção da peça extra, *Little Notes*, seguiu o mesmo caminho

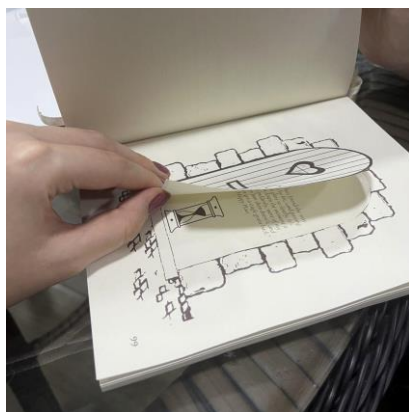
da produção das capas com o diferencial sendo que o acabamento foi feito com o próprio tecido e na parte interna foi feito um bolso discreto para a troca de blocos de post-it, o que torna o marca-páginas reutilizável.



Fonte: produção própria

4.3 PRODUTOS FINAIS

Passando por todas essas etapas, conseguimos finalizar as peças.





Fonte: produção própria

O processo de produção das peças nos providenciou um grande aprendizado sobre a produção e diagramação de um livro e, por fim, o resultado foi satisfatório.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto realiza o estudo da forma como a literatura contribui para o bem estar e o autocuidado. Demonstrando, através de fatos científicos, que a leitura é uma atividade tão essencial para o desenvolvimento do ser humano que pode ser introduzida ao ser humano até antes de seu nascimento.

São vários os benefícios que o ser humano pode ter ao desenvolver o hábito, alguns deles são a potencialização da capacidade de pensar, produzir, compreender, interpretar, ouvir e ampliar o conhecimento. Além da clara ampliação de vocabulário, desenvolvimento em pensamento crítico e melhora da capacidade de memorização.

O design editorial tem a capacidade de contribuir imensamente com a literatura. Pesquisas que trouxemos mostraram que através dele diversas pessoas passaram a ler histórias por conta de como o design editorial afeta na escolha de consumo por conta da capa dos livros. Ele desempenha um papel fundamental na vida de um leitor e no hábito de leitura, pois ele pode tornar o conteúdo acessível, envolvente e atrativo para aquele que o consome.

Um layout bem pensado, uma boa escolha tipográfica, uso de cores e imagens, hierarquia visual e até espaçamento podem cativar o leitor de forma discreta e tornar a experiência muito mais agradável. Um design bem executado pode até despertar o interesse de pessoas que não são leitoras habituais, fazendo com que elas sejam incentivadas a explorar o conteúdo e, conseqüentemente, desenvolver o hábito.

Atingimos o objetivo com êxito e por meio de pesquisas e observações

conseguimos realizar a produção de peças que contribuam para o autocuidado do leitor. A produção nos trouxe conhecimento e envolvimento com o design editorial, nos fazendo buscar meios para tornar as peças em algo real.

Nossos estudos contribuem para o design editorial de maneira que seja cada dia mais valorizado, incentivando a literatura e a criação de um hábito saudável e que traz apenas benefícios. É inegável que a literatura e o design editorial caminham juntos, e cada vez que investimos e valorizamos o design editorial estamos garantindo que mais pessoas tenham acesso aos benefícios que a literatura pode proporcionar, enriquecendo intelectual e emocionalmente nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

BATISTA, C.; DE ANDRADE, M.; NASCIMENTO, R.; DA SILVA, V.

Discussões, abordagens e concepções educacionais. Santa Catarina: Editora Schreiber, 2023.

BENEDITA DE MORAES, Neide. Método Montessori: A criança como protagonista do seu aprendizado. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 31, 2022.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico.** São Paulo. Ubu Editora, 2022.

CALDWELL, C.; ZAPPATERRA, Y. **Design editorial: Jornais e revistas Mídia impressa e digital.** São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

CHANG, Yu-Hung; WU, I-Chien; HSIUNG, Chao A. **Atividade de leitura previne declínio a longo prazo da função cognitiva em idosos: evidências de um estudo longitudinal de 14 anos.** Cambridge University Press, 2020.

DUHIGG, Charles. **O poder do hábito: por que fazemos o que fazemos na vida e nos negócios.** Objetiva, 2012.

FOGG, Brian Jeffrey. **Micro-hábitos.** [S.l.]: Harlequin, 2020.

FÜHR, N. G.; RAUBER, L. H.; BARTH, M. A influência do TikTok no mercado editorial: uma análise do BookTok. **Saber Humano: Revista Científica da Faculdade Antonio.**

HALUCH, A. **Guia prático de design editorial: criando livros completos.** [S.l.]: Editora Senac Rio, 2013.

HASLAM, Andrew. **O Livro e o Designer II: Como Criar e Produzir Livros.** 2. ed. São Paulo. Edições Rosari, 2007.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: Uma História Concisa**. São Paulo. WMF Martins Fontes, 2001.

INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil, 2020**. 5. ed.

LIRA, Josceline; PEREIRA, Mécia Katarina Sena; DE ALBUQUERQUE FELL, André Felipe. A geração superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros. **Navus-Revista de Gestão e Tecnologia**, v. 7, n. 2, p. 124-129, 2017.

MELGUEIRO, Mateus Alencar. **Só mais um capítulo! Comunidades literárias e ferramentas de incentivo: Criação e manutenção de hábitos de leitura**. 2022. 88 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022

OLIVEIRA, E. S. G.. **Adolescência, internet e tempo: desafios para a Educação**. Educar em Revista, n. 64, p. 283–298, abr. 2017.

OLIVEIRA, Érica Maria Carvalho de; DE OLIVEIRA PEREIRA, David Christian. **A importância da leitura na primeira infância**: Como incentivar o hábito de leitura desde cedo?.

OLIVEIRA, Gabriela Rodella de. **As práticas de leitura literária de adolescentes e a escola**: tensões e influências. 2013. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, University of São Paulo, São Paulo, 2013.

PASE, BERNADETE MENEGHETTI; DA CRUZ, MARIA CLARA AVENDANO VALENTE. **A Importância da Intertextualidade e dos Gêneros Literários para a Mediação da Leitura**. ESTABEL, LB; NEVES, ICB; MORO, ELS Mediadores de leitura na bibliodiversidade. Porto Alegre: Evangraf, p. 115-138, 2012.

RIVALDO DE OLIVEIRA, J. .; GOMES CABRAL FILHO, M. .; ALMERINDA DE OLIVEIRA BARROS, C.. **A importância de desenvolver o hábito da leitura**. Humanas em Perspectiva, [S. l.], v. 4, 2022.

SANTOS, Jéssica dos. **Projeto gráfico de livreto impresso sobre educação sexual para meninas pré-adolescentes**. 2023.

SATO, Cíntia de Toro. A leitura na primeira infância e a formação de leitores. **Contemporânea Revista UniToledo: Arquitetura, Comunicação, Design, Educação e História**, v. 4, n. 1, 2019.

SILVA, Claudia Magna Pessoa da; CAMPÊLO, Francisca Roseneide Gurgel; SAMPAIO, Maria Lúcia Pessoa; XYPAS, Constantin. **A relação dos jovens com a leitura: Análise da experiência do ponto bale com ciência, tecnologia e inovação na educação básica**. Editora Realize, 2014.

SILVA, Maria Carolina Dias da. **O designer entre o funcionalismo e experimentalismo: uma abordagem experimental do design do livro no processo de leitura**. 2022. Tese de Doutorado.

DESIGNARQUIA: CAPITALISMO CONSUMISTA E DESIGN PUNK

Rebeca Pereira Simões
Prof^a. Me. Liberaci Pascueto Perin
Prof. Esp. Maikon Nery Bernardino
Prof. Esp. Mario Clovis Seki Dias

1 INTRODUÇÃO

Através do tema “Saber Cuidar”, é possível criar diversos projetos sobre a importância do cuidado e, seguindo por esse caminho, a temática escolhida é a crítica ao sistema capitalista, sobre as suas problemáticas e como uma forma de arte alternativa pode servir como meio de inspiração e de mudança.

O capitalismo, como sistema econômico predominante, tem sido alvo de diversas críticas ao longo das décadas, especialmente no que diz respeito às suas implicações sociais, culturais e ambientais. Um dos movimentos que emergiu como voz crítica a essa estrutura é o punk, que não apenas questionava o sistema capitalista através da música e da moda, mas também por meio da produção de fanzines.

Esses fanzines, publicações independentes criadas por entusiastas do movimento, se tornaram veículos poderosos de contestação, promovendo ideais de autonomia, DIY (*Faça Você Mesmo*) e resistência cultural. Foram criadas exatamente para ir contra a tudo o que o capitalismo promove, eram manufaturadas de forma simples, barata e de fácil distribuição, para que a população pudesse ter acesso e os ideais da crítica fossem transmitidos de forma uniforme.

Este estudo busca explorar como a criação de um fanzine punk pode servir como uma forma eficaz de crítica ao capitalismo, analisando a história, os temas recorrentes e o impacto sociocultural dessas publicações alternativas. Ao fazer isso, pretende-se revelar a importância dos fanzines como ferramentas de expressão e subversão, desafiando as narrativas hegemônicas e inspirando novas formas de pensamento crítico.

2 CAPITALISMO X SUSTENTABILIDADE X CONSUMISMO

O capitalismo é um sistema econômico que vem sendo implementado no mundo desde o fim da idade média, tem como principal objetivo o lucro de capital, e consequentemente, seu acúmulo. Foi mais estudado e aprofundado no séc. XX por

diversos economistas e outros pensadores, porém, também foi duramente criticado durante as revoluções sociais e ideológicas do último século. A base do capitalismo permeia-se nas desigualdades sociais, é necessário para seu bom funcionamento a exploração das grandes massas (proletariado) por uma minoria (burguesia), no qual o acúmulo de capital fica concentrado em uma pequena parcela da população.

Para diversos filósofos, o sistema capitalista é falho e implementa ainda mais problemáticas na sociedade, pois, apesar de ser um sistema econômico, também possui relação e fundamentação em ideologias sociais, raciais, étnicas e de gênero, perpetuando, por exemplo, o patriarcado, o machismo e o racismo, o que divide ainda mais as classes, categorizando pessoas e dificultando o acesso aos meios necessários para melhor qualidade de vida, como o trabalho, já que para se ter qualidade de vida é necessário ter dinheiro e só se obtém dinheiro trabalhando. Porém, com o tempo o dinheiro tomou um novo patamar na sociedade, sendo o bem maior e exclusivo de poucos, o qual transforma e dita vidas se necessário, como Karl Marx (1991):

O dinheiro é o bem supremo, logo, é bom seu possuidor, o dinheiro poupa-me além disso do trabalho de ser desonesto, logo, presume-se que sou honesto; sou estúpido, mas o dinheiro é o espírito real de todas as coisas, como poderia seu possuidor ser um estúpido? Além disso, seu possuidor pode comprar as pessoas inteligentes e quem tem poder sobre os inteligentes não é mais inteligente que o inteligente?

Com isso, o capitalismo tardio permitiu um estilo de vida abundante ao consumo, o que afeta a saúde do planeta. As revoluções industriais foram um marco extremamente importante para a humanidade e permitiu que novas tecnologias surgissem, como a máquina industrial, criando a produção em massa, a propagação de informações em grande volume, através dos jornais e dos rádios, permitindo um alcance publicitário maior, e mais recentemente, a criação da internet e das redes sociais que são o principal meio de comunicação e de consumo global.

Com isso também surgiram os graves problemas ambientais, tais como a poluição da atmosfera, das águas (rios e oceanos), a extinção em massa de espécies importantes para o ecossistema e a destruição total e parcial de habitats e biomas, afetando o globo como um todo e, obviamente, os humanos. A poluição em si não é culpa do “capitalismo”, mas sim da irreverência humana pela Terra, entretanto, esse consumismo exacerbado vem sendo perpetuado e incentivado desde o último século

pela indústria, do qual fornece uma produção em massa de produtos, cujo o descarte dificilmente é feito da forma correta.

A sustentabilidade tem sido um tema muito discutido nos últimos anos, devido sua importância e a necessidade do surgimento de medidas de combate à poluição do planeta, no Relatório Brundtland - *Nosso Futuro Comum* (1991 apud. Libera, Calgaro, Rocha, 2020, p. 138) criado pela Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento da ONU, alerta sobre os riscos do aquecimento global e de grandes impactos ambientais, de como a exploração irresponsável da indústria está causando diversos fenômenos desastrosos e, possivelmente, irreversíveis ao meio ambiente e a necessidade da criação de um desenvolvimento sustentável, o que é bem difícil para a grande maioria dos países, já que a exploração de recursos e o grande consumismo é o que mantém a maior parte da economia mundial.

O capitalismo é averso à esses ideais, o que gera preocupação para as futuras gerações, que terão que viver em um planeta insustentável, é como a própria Brundtland (1983) diz:

Muitos dos atuais esforços para manter o progresso humano são simplesmente insustentáveis, tanto nas nações ricas quanto nas pobres. Elas retiram demais, e a um ritmo acelerado demais, de uma conta de recursos ambientais já a descoberto, e no futuro não poderão esperar outra coisa que não a insolvência desta conta. Podem apresentar lucros nos balancetes da geração atual, mas nossos filhos herdarão os prejuízos. Tomamos um capital ambiental emprestado às gerações futuras, sem qualquer intenção ou perspectiva de devolvê-lo. Elas podem até nos maldizer por nossos atos perdulários, mas jamais poderão cobrar a dívida que temos para com elas. Agimos desta forma porque podemos escapar impunes: as gerações futuras não votam, não possuem poder político ou financeiro, não têm como opor-se às nossas decisões.

Portanto, mudanças radicais no sistema político e econômico são fundamentais para amenizarmos as consequências de séculos de exploração, medidas legais mais severas precisam existir para que a punição esteja de acordo com os crimes ambientais cometidos. Se faz necessário que as pessoas compreendam a importância e a urgência dessa temática, visto que é a grande massa populacional que mantém o sistema de pé, se as pessoas não criarem consciência e contribuírem para a retardação do problema, o planeta passará por um momento muito conturbado.

O consumismo, é um problema decorrente do capitalismo e do acúmulo de capital. A indústria cria a necessidade de compras em quantidades absurdas, por exemplo, para as indústrias da moda, do plástico e alimentícia esses valores são

consideráveis.

A publicidade é a chave para que essas informações sejam perpetuadas, principalmente pelas redes sociais e internet, a obtenção de novos produtos e o acúmulo de riquezas são valorizados e buscados pelas pessoas, a mídia cria a imagem de que qualidade de vida é um consumo exagerado das coisas, que para se ter qualidade de vida é preciso poder de compra.

Nas palavras de Ciro Marcondes Filho (1993. p.78), a publicidade é o principal veículo de propagação dessa ideologia e que está ancorada na cultura que as consome, é um bem que a sociedade precisa e por isso é consumido, tudo rodeia em torno do capital, o que escancara outras problemáticas sociais. Mesmo vivenciando a pobreza, a falta de insumos e a precarização dos meios, cria-se a ideia de que os problemas podem ser resolvidos ou “esquecidos” se você consumir mais, se comprar tal produto a vida melhora ou fica mais fácil, o que não é necessariamente verdade, assim as pessoas se esquecem do que realmente é importante.

Outro pesquisador que também explica isso de forma bem sucinta é o Cristovam Buarque (2002, p. 77-78), que diz:

O maior entrave à erradicação da pobreza está no fato de o brasileiro deseja ser rico antes mesmo de deixar de ser pobre. Deseja mais um carro para cada um do que educação para todas as crianças e saúde para todas as famílias. Prefere viadutos a saneamento.

Criou-se na população um padrão de sonhos: alto consumo, em vez do atendimento das necessidades essenciais. Isto formou um imaginário que decide as eleições públicas, que orienta a economia e que na busca do aumento da riqueza, torna-se incapaz de reduzir a pobreza.

O dilema do consumismo é que escancara diversas problemáticas sociais, mas também, implica na grande produção e da exploração em massa de recursos, o capitalismo transmite a ideia da necessidade do consumo, a indústria produz cada vez mais, o consumidor é bombardeado com propagandas tendenciosas e manipuladoras, esquecem das reais adversidades do Estado e, no fim, a burguesia lucra com a exploração e o acúmulo de lucro gerado pelas compras.

Para a economia, não é nada mal, contudo, isso não é um desenvolvimento sustentável, a poluição não diminui, ao contrário, só aumenta, os recursos são finitos e extremamente necessários para o ecossistema, mas são destruídos e, aqueles que ainda são possíveis, não são recolocados da forma correta, para o sistema não

importa as consequências, desde o lucro esteja em alta.

Culturalmente isso se tornou algo normal, para as pessoas comuns comprar além do necessário não é um problema, é um desejo, a falta de pensamento crítico e conhecimento mais aprofundado, facilita a manobra de informações para a manipulação da população e, assim, não percebe a complexidade e a gravidade da questão, pois, para os grandes poluidores, as grandes indústrias, o melhor é que todos continuem ignorantes perante o problema.

Com isso, diversos movimentos sociais foram surgindo conforme os anos, os dois principais são o movimento hippie e o punk, duas respostas sociais pelos males do capitalismo, principalmente depois do fim da guerra fria, do qual promoveu o capitalismo como “vencedor”, impondo a ideia de que era o melhor sistema socioeconômico possível no mundo, do qual muitos discordavam e protestavam contra.

3 DESIGN PUNK E SOCIAL

O Movimento Punk surgiu durante a década de 1970 nos Estados Unidos e na Inglaterra, é um movimento social e cultural que defende ideais anticapitalistas e anti-autoritárias, promovendo o anarquismo e a derrubada de governos, é a adoção de um estilo de vida DIY (*Do It Yourself*) ou *Faça Você Mesmo*, retratado no artigo Punk: The Do-It-Yourself (Moran, 2010), para que se tenha uma maior autonomia e não dependa do Estado. Foi particularmente promovido nas áreas da música e da arte, o design foi uma ferramenta extremamente importante para a definição, a “aparência”, do movimento em si.

Diversas bandas que são parte da comunidade punk, como os *Sex Pistols*, levantavam essas temáticas, na maneira de se vestir, de como enxergavam a vida e a política, trazendo isso de uma forma agressiva e radical para que a mensagem fosse entendida, do descontentamento dos jovens com os governos e, principalmente, com o capitalismo. O empresário dos *Sex Pistols*, Malcolm McLaren, discursa sobre a motivação da criação da banda:

Lá pelo começo dos anos 70, a filosofia era de que você não podia fazer nada sem um monte de dinheiro. [...] No fundo, acho que foi isto que criou a raiva – a raiva era simplesmente por causa do dinheiro, porque a cultura tinha se tornado corporativa, porque a gente não a possuía mais, e todo mundo estava desesperado para tê-la de volta. Essa era uma geração tentando fazer isso. (McLaren, apud McNeil, e McCain, 1997, p. 263.)

Para o design, foi um momento extremamente rico e radical, um tanto avesso ao design modernista da Bauhaus, as capas de disco, por exemplo, eram carregadas de informações, utilizando recortes, fotografias, colagens, cores fortes e um grid geometrizado, foi significativo para a libertação artística e política do designer em seus trabalhos, não precisava ser mais contido, minimalista e regrado como costumava ser, isso permitiu também uma integração do design dentro da área culturalmente artística.

Um exemplo é o designer Jamie Reid, criador das capas de disco dos Sex Pistols e outras peças icônicas, tal como a montagem da foto da rainha Elizabeth II (*God Save the Queen*), ele tinha um forte senso político que se sobrepunha em seus trabalhos, com ideologias anarquistas e contra a bandeira britânica, baseando-se nele o projeto seria uma fanzine com toda essa temática punk desconstrutiva, pela parte ideológica e estética, trazendo informações e diretas e sucintas, partindo da ideia anticapitalista, anti consumista e valorizando a cultura suburbana, do qual tem tudo haver com o movimento.

Figura 1 - God Save the Queen



Jamie Reid, 1977

Figura 2 - Anarchy in the U.K.



Jamie Reid, 1976

Partindo dessa discussão, é possível perceber que dentro do design, principalmente no design editorial, o quanto a contracultura punk foi um diferencial marcante, as fanzines criadas eram um símbolo de todo o ideal punk e a libertação do design.

4 DESIGN EDITORIAL E FANZINE

O design editorial punk é uma abordagem única e provocativa dentro do mundo do design gráfico, que surge a partir da contracultura punk. Essa estética desafia as convenções tradicionais, incorporando elementos de rebeldia, irreverência e crítica social em seus projetos. O design editorial punk vai além da estética visual, buscando transmitir mensagens impactantes e subversivas por meio de layouts ousados, tipografias distintas e uso criativo de imagens e cores.

O editorial parte da construção e estruturação da fanzine, seus grids diferenciados e layout carregados de imagens, até a parte manual, das colagens e intervenções, casando com o ideal de ser algo simples e DIY (Faça Você Mesmo), utilizando-se papel sulfite comum e colagens, já é possível criar algo dentro desse universo.

Os fanzines punk representam uma forma de expressão artística e editorial profundamente enraizada na contracultura punk, surgindo como um meio de comunicação alternativo e independente para os adeptos desse movimento. Segundo Magalhães (2013), os fanzines são publicações independentes, de baixo custo, geralmente feitas em xerox e distribuídas em pequenas quantidades, que serviam como veículo de divulgação da cena punk, suas bandas, ideias e atitudes.

Essas publicações tinham como objetivo principal desafiar as normas estabelecidas da indústria editorial mainstream, proporcionando uma voz aos indivíduos marginalizados e uma plataforma para disseminar ideias subversivas e críticas à sociedade vigente. Os fanzines punk eram uma maneira dos punks falarem de si mesmos, sobre seus gostos, desejos e frustrações, em uma mídia que eles próprios produziam e distribuíam. (Magalhães, 2013)

A editora Monstro dos Mares é um exemplo para essa temática, possuindo diversas fanzines com um viés anarquista e anticapitalista, não tem necessariamente o tema punk, mas possui as raízes do movimento de uma forma mais atual e moderna, os materiais utilizados são sustentáveis e vendidos a um preço acessível, tornando

todo o ideal do projeto possível, pois, não é necessariamente caro utilizar de materiais bio sustentáveis e, mesmo assim, ter um aparência comercial aceitável e diferenciada. Um exemplo de fanzine é “a fúria das garotas punks”, mesmo com o acesso somente a capa, já é possível se ter uma idéia da temática claramente, a utilização de imagens que se contrapõem com o fundo, formando uma forma, no que parece ser um jogo de luz e sombra, é bem interessante, lembra também uma pintura feita com stencil, algo muito utilizado nas artes punks, o tamanho da fanzine é um A5, tamanho formalmente escolhido pela grande maioria de editoras, o papel é um sulfite amarelo, uma cor diferente e que traz destaque, já a história se resume em um grupo de garotas que lutam contra o machismo que permeia no meio punk e acabam criando o movimento riot grrrl.

Figura 3 - A fúria das garotas punks

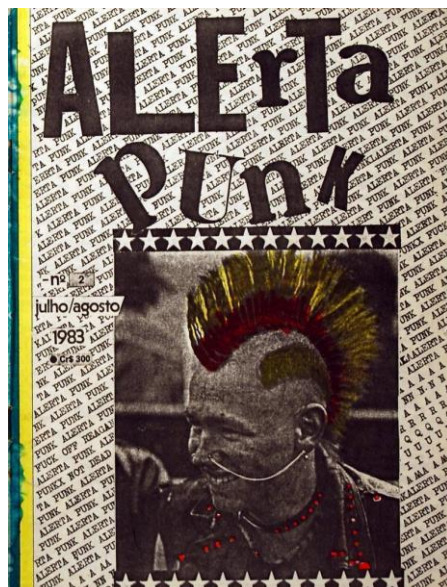


Flávia Lucchesi, 2024

Outro exemplo de fanzine é a Alerta Punk (1983-1984), teve somente 3 edições, mas marcou a história do punk no Brasil, eram feitas de forma grupal e lançadas em produções coletivas, abordaram assuntos como política, problemas sociais, música (rock) e a cultura punk, utilizavam diversas artes criadas pela comunidade e que eram formadas de imagens editadas das bandas, desenhos bem carregados de tinta, colagens e marcas que lembram o símbolo anarquista, os textos eram datilografados ou escritos à mão de forma bem rudimentar, para transmitir uma imagem violenta e grotesca, o papel era sulfite branco com predomínio do preto nas imagens e pinturas, o tamanho era de um A4 dobrado que se transformava em um A5, mas permitia que as folhas ficassem soltas como um jornal, o gasto era mínimo

por isso era quase tudo feito à mão, o preço era acessível para a população e assim circulavam com facilidade pela comunidade.

Figura 4 - Alerta Punk



Capa edição n. 2, 1983

Desse modo, é possível perceber que em sua maioria as fanzines punks seguem uma mesma metodologia e ideal, criticar algo e manter uma estética desalinhada ao o que a sociedade impõe como correto, tudo para ser inovador e criativo.

5 DESIGNARQUIA

A ideia do projeto partiu da minha necessidade de criticar o sistema político e socioeconômico. O mundo possui problemas demais e muitos deles são causados pelo capitalismo, e toda a ideia do movimento punk é em cima disso.

Assim, fazer a fanzine é como libertar todos esses sentimentos meus, mas que também podem ser os sentimentos da sociedade, no papel, ser algo forte e transmitir uma mensagem, a crítica vem com esse emaranhado de pensamentos em frases de efeito para ser curto e direto.

A fanzine em si é simples, pois, o propósito é ter o menor custo de fabricação possível, possui elementos visuais e textuais, tendo a aparência de algo que poderia simplesmente ser distribuído nas ruas. Os materiais utilizados são de extrema

relevância, visto que se for algo com materiais caros, difíceis de encontrar ou nem um pouco sustentáveis, iria completamente contra a ideia central do tema.

5.1 PROCESSOS E EXPERIMENTAÇÕES

Para o projeto, se fez necessário utilização de materiais simples e fáceis, biodegradáveis e com a consciência do mínimo desperdício, terá boa parte da fabricação manual com recortes, colagens e pinturas, e também terá a parte digital, utilizando de certas ferramentas como o Photoshop e o Illustrator, para edição de fotos e criação de vetores.

Primeiramente, o papel escolhido foi o reciclado no tamanho A4, dobrado ao meio para se tornar um A5, um pacote com 50 folhas teve um custo inferior de menos de 15 reais. Este é o papel exclusivo da matriz do projeto que será colorida e com os recortes também coloridos, depois será feito cópias da matriz em papel sulfite comum com impressão preto e branco, para remeter também à distribuição do material da forma mais barata possível e em comum com as fanzines lançados pelo movimento punk nas décadas de 1980.

A fanzine *Oh Cardiff... UP YOURS!* é uma referência, pois, é possível ver que as páginas foram feitas primeiramente a mão em uma matriz, as imagens são coladas no papel e algumas tipografias também, já outras feitas a mão, depois disso feito, são escaneadas e copiadas na impressora em outro papel com tinta preta, dando a impressão de algo com baixo orçamento e feito de “qualquer jeito”, que é a ideia da produção em si.

Figura 5 - Oh Cardiff... UP YOURS!



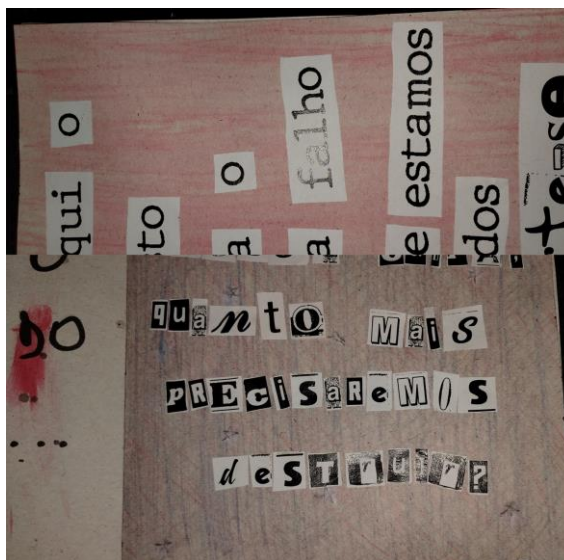
Capa edições n. 1 e 2, 1978

O conceito da **DESIGNARQUIA** é seguir pelo mesmo caminho, mas ainda assim, escolhi fazer a matriz com outras cores além do contraste de preto e branco, pelo motivo de que existem outras fanzines, algumas mais recentes, que utilizam cores fortes e vibrantes também, como o vermelho e o amarelo. Por isso a matriz seria diferente nesse quesito, é como uma edição limitada e única, e a produção em maior quantidade seriam cópias dessa matriz da forma mais simples e barata possível.

A escolha de paleta de cores é bem diversificada, mas tem o predomínio do preto e do branco, fazendo contraste um com o outro, ficando ainda mais evidente nas cópias, que são somente em preto e branco. Outras cores que também tem em certa abundância são o vermelho e o azul, são selecionadas para ter um destaque, normalmente, nas frases escritas, o verde e o marrom também aparecem, mas somente nas imagens, onde são parte delas ou são acrescentadas na edição.

A proposta foi fazer a maior parte do projeto manualmente, terá a parte feita digitalmente no Photoshop com montagens de imagens, mas que é impressa e colada no papel, possuindo contornos e desenhos de padrões em volta, para a folha não ficar tão vazia e sem muita emoção. Para isso, utilizo diferentes materiais como canetão permanente, lápis e giz aquarelado e tinta guache.

Figura 6 - Experimentação



O processo digital parte, primeiramente, da criação e edição das imagens, escolho diversas imagens, edito no Photoshop, pinto com o brush ou recorto com a caneta, monto em um arquivo separado em formato A4 e imprimo para colar nas folhas da matriz.

Neste primeiro arquivo, na primeira metade, faço a montagem de três animais juntos que fazem parte de uma imagem única na folha, esses animais são recortados e colados na folha e depois são rabiscados com caneta, tudo feito à mão. Na segunda metade, escolhi uma foto do Elon Musk, recortado para só seu rosto aparecer e, também, uma imagem de uma pessoa segurando uma arma que será montada apontando para a cabeça do Elon Musk, depois eu faço um desenho cartunesco de um corpo segurando bolsas de dinheiro junto da cabeça dele.

Figura 7 - Impressão 1



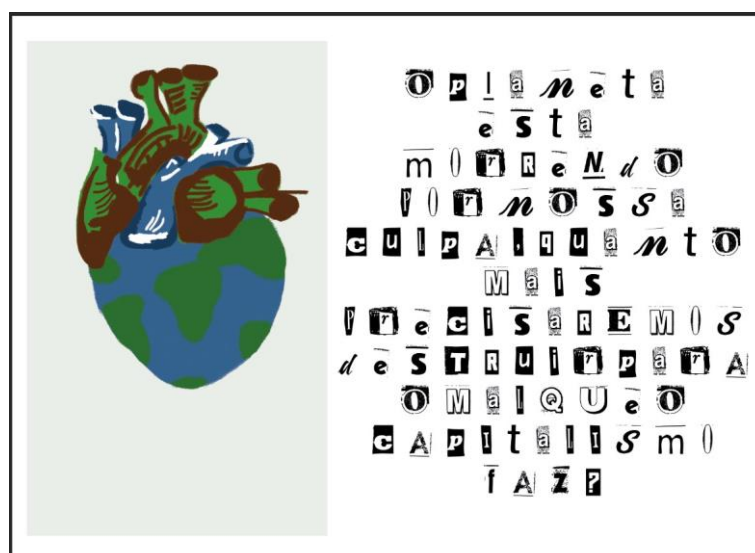
No segundo arquivo, na primeira metade, monto uma imagem de mãos segurando o planeta Terra, e com a tipografia APEX BRUSH, escrito para destruir o capitalismo e salvar o planeta, a escolha dessa tipografia se deve à sua aparência de letras escritas à mão com caneta, algo bem no estilo punk. Na segunda metade, selecionei uma imagem de uma explosão de bomba atômica e pinte por cima com o brush, nas cores verde e marrom, para deixar parecido com uma árvore, brincando com a imagem e a edição.

Figura 8 - Impressão 2



No terceiro arquivo, primeiramente, tem a ilustração da Terra em forma de um coração, junto das válvulas cardiovasculares e as artérias, pintadas da cor do planeta, verde e azul, fiz com um brush especial do Photoshop, que lembra bastante algo pintado com tinta spray, que remete bastante à pichações. Segundamente, separei uma parte da página para escrever um texto que diz: “O planeta está morrendo por nossa culpa, quanto mais precisaremos destruir para perceber o mal que o capitalismo faz?”, foram recortar todas as letras e montá-las na folha de acordo com a ordem e ficar com a aparência de uma colagem de letras aleatórias, a tipografia escolhida foi a Anonymous Clippings, que é uma tipografia criada para ter, especificamente, essa temática aleatória punk.

Figura 9 - Impressão 3



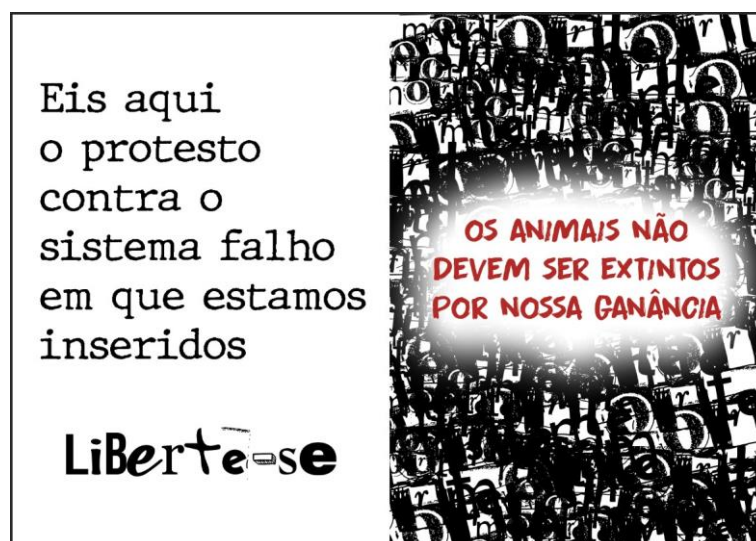
No quarto arquivo, a imagem é única, não possui uma divisão no meio, nessa imagem há a figura de um manifestante e um policial em estêncil preto e branco, o manifestantes está jogando uma garrafa no policial, ambos foram montados para parecerem estar interligados, e junto tem o seguinte texto: “O sistema está (contra) nós, seja à favor da liberdade”, o contra, em específico, não está na imagem, porque será escrito à mão na folha, não há uma única tipografia, foram selecionadas diversas para a construção de uma frase desconexa em aparência, as principais foram Gloria Hallelujah, Impact, Cardinal, Apex Brush e Americana, as três primeiras foram escolhidas de forma aleatória, sem muita razão, somente em serem bem legíveis, a Apex Brush por parecer ser escrita manualmente e ser meio robusta e, por último, a Americana para lembrar a bandeira dos Estados Unidos, com as estrelas e as listras, junto das cores azul e vermelho.

Figura 10 - Impressão 4



E por último, o quinto arquivo, na primeira metade, escrevo a introdução da fanzine, será a primeira página, utilizo a tipografia JMH Typewriter, que é semelhante a máquina de escrever, também no final utilizo várias outras tipografias aleatórias para escrever “Liberte-se”, na segunda metade, faço uma montagem com a palavra morte escrita repetidas vezes em tamanhos e posições diferentes, a tipografia usada é a Anonymous Clippings, e no centro a frase “os animais não devem ser extintos por nossa ganância” na tipografia Apex Brush em vermelho.

Figura 11 - Impressão 4



A capa foi feita por último, de forma bem simples, será em papel preto somente com o nome da fanzine em tinta guache vermelha e branca. Assim, todos os arquivos para a impressão são separados dessa forma, não exatamente na ordem em que a fanzine está, mas decidi fazer desse jeito por conta das imagens de uma metade e de outra não se interferirem, e assim, eu posso recortar e fazer as colagens de uma maneira melhor.

5.2 RESULTADO

Por fim, o resultado final é o conjunto de todas as artes feitas na ordem correta, da qual a narrativa faz mais sentido, não há exatamente uma história, mas baseia-se na utilização de frases de efeito contra a sociedade e contra o capitalismo e as imagens impactantes.

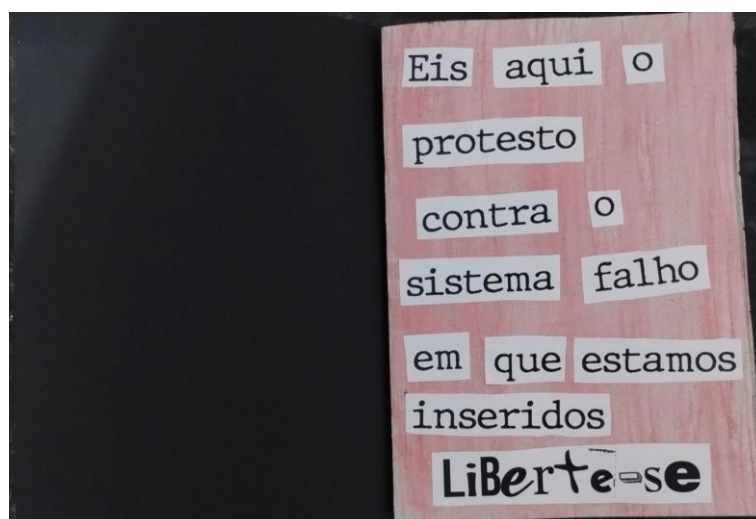
A capa é para ter um ar de mistério e dar destaque ao nome em vermelho, chamar a atenção do leitor para saber do que se trata o projeto, já a contracapa possui manchas de tinta vermelha que representa sangue e o sentimento de desdém ao fazer, pouco importantando se fica bonito ou agradável.

Figura 12 - Capa aberta



Ao abrir a fanzine tem essa frase que serve como um monólogo para o que está por vir e do que se trata, que no caso, são as críticas feitas, é meu manifesto para o leitor refletir antes de ler o resto do conteúdo. O “Liberte-se” é mais no sentido figurado de se libertar das ideias capitalistas implantadas na sociedade.

Figura 13 - Primeira página



A segunda página é a frase inicial de que o capitalismo mata, escolhi essa frase pelo fato de ser muito forte e já ter pensado e ouvido diversas vezes na internet, é para ser chocante e marcar a pessoa, a mancha de tinta lembra uma mancha de sangue e que se relaciona com a imagem da terceira página, do Elon Musk, que representa um bilionário extremamente capitalista, levando um tiro, pois, são pessoas como ele que causam um sistema econômico excessivamente competitivo e que

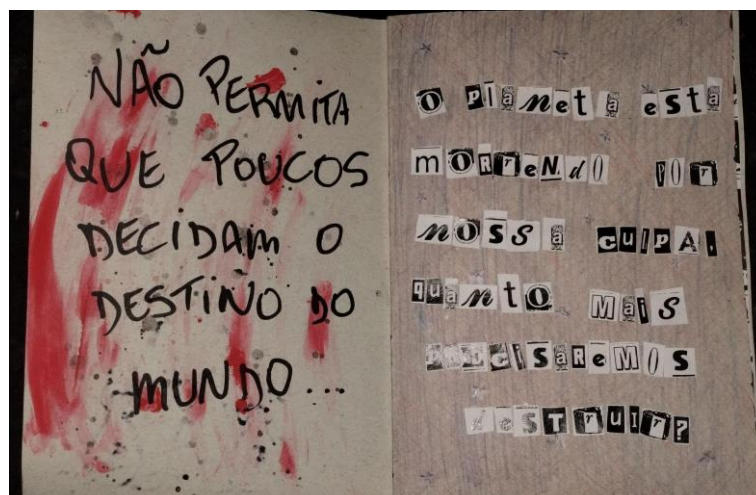
acaba afetando a vida das pessoas de forma negativa, que pessoas ricas mantêm esse sistema injusto e explorador da qual a maior parte da população faz parte, portanto, a mensagem que se passa é de que bilionários deveriam deixar de existir, para que assim o capitalismo comece a ruir.

Figura 14 - Segunda e terceira página



Na quarta página há a frase de que poucos não devem decidir o destino do mundo e o fundo com respingos e borrões em vermelho e preto em tinta guache para lembrar sangue e, de certa forma, um sentimento de raiva ao pintar. Já na quinta página, tem o texto de que o planeta está morrendo por conta do capitalismo, porque é por conta da exploração sem fim dos recursos naturais que o capitalismo propõe, que as florestas do mundo estão sendo desmatadas. No fundo utilizei as cores vermelho e azul para referenciar à bandeira dos Estados Unidos, pois, é um país que propôs o verdadeiro capitalismo americano e com isso se tornou a principal potência mundial, através da exploração de recursos e de outros países.

Figura 15 - Quarta e quinta página



A sexta e sétima páginas são uma arte única, pois, são as páginas centrais da fanzine, portanto o texto vai de uma página à outra, com outra frase de efeito de que o sistema está contra nós, também utilizando da tipografia diferenciada na palavra “liberdade”, para lembrar novamente a bandeira dos Estados Unidos, ligada às páginas anteriores, já que é um país que também promove a legítima liberdade entre a sua população. A arte de um homem lançando uma garrafa é para referenciar que a população deve se manifestar contra a polícia tirana, contra o Estado capitalista, porque é dessa forma que as coisas mudam, as imagens são em estêncil, pois, lembram artes de rua, pichações, que são mal visto pelo Estado e pela sociedade.

Figura 16 - Sexta e sétima imagem



Na oitava página tem-se a imagem da Terra em forma de coração, visto que o nosso planeta é muito importante para nós e todos os seres vivos, o formato de

coração se dá pelo fato de que esse órgão também é muito importante para o corpo humano, sem coração não é possível viver e sem planeta também não, os detalhes do fundo é mais para dar uma sensação de movimento e enfoque na ilustração no meio. Na página seguinte, a imagem da explosão em forma de árvore com a frase “proteja a Amazônia”, faço essa brincadeira com o fato da explosão lembrar uma árvore, e a frase pelo fato do desmatamento da floresta que está cada vez mais agressivo.

Figura 17 - Oitava e nona página



A décima página são de animais em risco de extinção por conta da ação humana, contornados de forma agressiva com caneta, para trazer a sensação de desespero e de raiva, de que seres vivos estão deixando de existir por puro egoísmo humano, complementado pela décima primeira página com o texto em destaque e a arte de fundo escrito com a palavra morte repetidas vezes, pois o número de animais mortos não para de crescer tal qual a ganância humana.

Figura 18 - Décima e décima primeira página



E por fim, na décima segunda página, possui uma imagem de várias mãos (humanidade) envoltas no planeta, representando a necessidade do nosso cuidado e apreço pelo mundo, com a frase propondo a destruição do capitalismo para salvar à todos, o A no meio seria a minha ideia de solução para esse problema, depois de acabar com o sistema capitalista, seria interessante impor ideais anarquistas do qual o próprio movimento punk propõe.

Figura 19 - Décima segunda página (última)



Dessa forma, a fanzine está completa, possuindo toda sua narrativa e podendo também ser lida de forma separada com as folhas soltas, pois, mesmo assim, não perde o sentido.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desse projeto foi abordar o quanto o capitalismo, falhou, falha e falhará no futuro, das suas respectivas problemáticas e um meio de criticar esse sistema através da arte e das fanzines. O punk além de um movimento social e ideológico, também é um método de vida, é enxergar o quanto o capitalismo pode prejudicar a vida das pessoas e, com isso, incentivar na procura de outros caminhos que resolvam essa situação que tende a ficar cada vez mais caótica.

A história e o impacto dos fanzines punk demonstram que, mesmo em um mundo cada vez mais dominado por mídias corporativas e digitais, há espaço para formas de expressão independentes e alternativas. Esses fanzines não apenas documentam a desproporção social, mas também fomentam uma cultura de resistência e transformação. Eles servem como lembrete de que a crítica ao capitalismo pode se manifestar de maneiras inovadoras e acessíveis, empoderando indivíduos e comunidades a imaginar e construir alternativas ao que o sistema impõe.

O projeto **DESIGNARQUIA** pode vir a ser uma ferramenta agregadora na luta contra as desigualdades sistêmicas, inspirando as pessoas a questionar, resistir e reimaginar o mundo ao seu redor. Em um momento histórico em que as crises sociais e ambientais exigem respostas urgentes, a voz criada pelas fanzines punk permanece mais relevante do que nunca, iluminando caminhos para uma sociedade mais justa e igualitária, onde o respeito pela vida e pelo planeta seja o principal ideal promovido pelas gerações.

Fazer o projeto foi libertador, a crítica contra o capitalismo existe a muito tempo, desde o século passado, e o punk é exatamente isso, se baseia em criticar o sistema de forma criativa e alternativa, uma fanzine é certamente a melhor forma de construir isso, mesmo que não tenha textos longos e elaborados, transmite-se a ideia pela artes, pelas colagens e pelo propósito que se cria o projeto, o que também o torna completamente de acordo com o tema geral “Saber Cuidar”, pois, promove o cuidado com o planeta e com a sociedade em si, é saber cuidar do futuro da humanidade e da vida na Terra.

REFERÊNCIAS

BUARQUE, Cristovam. **Os Instrangeiros**. Petrópolis: Garamonte, 2002 p.77-78.

BUDRICK, Callie. **Punk for a Day: Graphic Design History and the Punk Aesthetic**, **PRINT**, 4 jul. 2019. Cultured - Related Design. Disponível em: <https://www.printmag.com/culturally-related-design/punk-aesthetic-graphic-design/>. Acesso em: 8 abr. 2024.

CIRO Marcondes Filho. **A televisão: a vida pelo vídeo**. SP: Moderna, 1993.

LIBERA, G. D.; CALGARO, C.; ROCHA, L. S. A Insustentável Sustentabilidade do Capitalismo. **Revista Direito e Justiça: Reflexões Sociojurídicas**, v.20, n. 38, p. 137-155, jul. 2020.

MAGALHÃES, Henrique. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2011.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. São Paulo: Nova cultural, 1991.

McLAREN, Malcolm apud McNEIL, Legs e McCAIN, Gillian. **Mate-Me Por Favor**. Porto Alegre, L&PM. 1997, p. 263.

MORAN, Ian. **Punk: The do it yourself subculture**, 2021.

VITECK, Cristiano. Punk: anarquia, neotribalismo e consumismo no rock'n'roll. **Espaço Plural**, Marechal Cândido Rondon, v. VIII, n. 16, p. 53-58, 2007.



UniFil
