

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E  
DESIGN

# Designers pretos em foco

JANDESSON OLIVEIRA RODRIGUES

Uberlândia  
2022

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E  
DESIGN**

**JANDESSON OLIVEIRA RODRIGUES**

**O Design social aplicado ao editorial: o étnico racial e o Design no  
Brasil**

**Trabalho de Conclusão de Curso apresentado  
à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo  
e Design da Universidade Federal de  
Uberlândia como exigência para obtenção  
do grau de Bacharel em Design.**

**Orientadora: Dr<sup>a</sup>. Cristiane Pereira de  
Alcântara**

**Uberlândia  
2022**





# **Designers pretos em foco**

**O Design social aplicado ao editorial: o étnico racial  
e o Design no Brasil**



# Re sumo

O presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de apontar a falta de representantes dentro do campo do Design. A atual pesquisa surge do desejo pessoal do aluno pelos estudos relacionados às narrativas pessoais, interligado ao caráter discursivo do design gráfico e editorial, assim como esse pode ser utilizado para promover reflexões para outras pessoas. É válido salientar que o presente projeto não resolverá todos os problemas acerca da problemática, mas será um auxílio a fim de despertar possíveis olhares sensíveis ao assunto, reforçando o senso de urgência às necessidades sociais. Este catálogo visa dar luz a um problema social que durante muito tempo esteve invisível.

No âmbito acadêmico, a pesquisa se justifica como uma forma de contribuir positivamente para as discussões a respeito do design como discurso e agente social em temáticas contemporâneas, além de ampliar os estudos e projetos nessa área.

**Palavras Chaves:** Design Editorial, Design Social, Étnico Racial, Designers Pretos.



1

APRESENTAÇÃO DO  
PROBLEMA PROJETUAL

3

SIMILARES

2

TEMA

4

CLIENTE E PÚBLICO ALVO

5

MOODBOARDS DE  
REFERÊNCIAS

6

CRIATIVIDADE

7

EXPERIMENTAÇÃO E  
VERIFICAÇÃO (SOLUÇÃO  
FINAL)

8

BIBLIOGRAFIA

# Sumário

# 1. Problema Projetual

A história do Design é marcada por grandes momentos e nomes que mudaram a perspectiva sobre sua importância, contudo, quando se fala de representantes pretos (as) há uma invisibilidade dentro desse contexto histórico. Mesmo com a criação das cotas raciais que possibilitou a entrada de muitas pessoas pretas na universidade é perceptível a falta expressiva dos mesmos dentro do campo e principalmente das referências no ensino de Design. Em um mundo cada vez mais conectado diversos temas ganham cada vez mais importância fazendo com que as pessoas debatam sobre diversos assuntos, um desses temas é o papel do Design dentro do campo social.

Para Braga (2011, p. 9), este questionamento sobre a função social do design (e do designer), se intensificou após os anos 1990, sendo que as dimensões acerca da função da profissão, atuação profissional, papel social e ética estão cada vez mais presentes nos debates da sociedade brasileira e incitam o interesse dos profissionais da área. As discussões sobre o papel do Design como um potencializador de causas sociais é um tema recorrente escrito por diversos autores dentro do ambiente acadêmico, à medida que o conhecimento das pessoas sobre esse campo vai se ampliando questionamentos sobre seu papel social começam a surgir, o Design passa então a atender necessidades e problemas reais de seus usuários.

Para Pazmino (2007, p.3), o design social implica na atuação em áreas que usualmente não tem a presença de designers nem são do interesse da indústria. E, a partir da atuação do designer, resultam em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social. O Design no campo social tem o objetivo de trazer melhorias para grupos menos favorecidos através da sua ampla possibilidade de atuação, é responsável por dar enfoque em temas que não ganham destaque na indústria por não terem um valor econômico envolvido.

## 1.1 Sobre o projeto

O presente trabalho trata-se de um catálogo de cunho social, no qual, seu objetivo é divulgar o trabalho Designers pretos. O tema surgiu quando o autor percebeu a falta de referências desses profissionais dentro do campo, apesar de ser uma área com diversos campos ainda é restrito para certos grupos. O desenvolvimento deste trabalho se encaixa no campo social, pois visa suprir uma demanda existente na sociedade: a falta expressiva de profissionais pretos no campo Design, buscando dar oportunidades para essas pessoas no mercado de trabalho através da divulgação do seu trabalho por meio de um catálogo. O design editorial, nesse contexto, visa suprir uma necessidade de uma demanda social através de um catálogo que, hipoteticamente, será distribuído para estúdios de Design e agências de comunicação e publicidade, buscando ajudar na contratação de tais profissionais<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Esse catálogo poderá, hipoteticamente, ficar à disposição de estúdios de design e agências de comunicação e publicidade.

## 1.2 Área do projeto

O Design editorial é um campo dentro do Design no qual seu principal foco é a publicação de livros, revistas, catálogos e jornais, tanto impressos como no digital. Normalmente, sua composição é predominante por textos e imagens, sua maior função é transmitir uma mensagem de forma clara e objetiva atraindo a atenção do leitor para a mensagem que deve ser transmitida.

“O design editorial é a estrutura por meio da qual uma determinada história é lida e interpretada. Ele consiste tanto na arquitetura geral da publicação (e a estrutura lógica que isso implica como no tratamento específico da história (à medida que ela força ou mesmo desafia essa própria lógica)” (Venezky apud caldwell e Zappaterra, 2014, p. 10)”

Um projeto editorial influencia diretamente na maneira em que a pessoa lê determinada informação, é um processo importante dentro de uma publicação desde a fase inicial até a execução do material final. Uma das principais etapas do processo de criação dentro do design editorial é entender qual objetivo aquele trabalho deseja alcançar, bem como, buscar compreender para qual público se destina aquela publicação, essas informações contribuem para que um projeto atinja seus objetivos de forma eficaz, o projeto deve ser elaborado atendendo o gosto e as preferências do seu público. Cabe ao designer de editorial entender, organizar e hierarquizar as informações tanto textuais quanto visuais dentro de um projeto.

## 1.3 Design Editorial voltado para a criação de catálogos

Uma das maneiras de alcançar um público com seus trabalhos nos dias atuais é por meio de um portfólio, esse pode ser feito de várias maneiras como uma página na web, instagram, blog e catálogos com objetivo de expor seus trabalhos de forma completa e interessante, normalmente, essa ferramenta é utilizada por esses profissionais na procura de novos trabalhos. “Um portfólio deve abarcar o universo das habilidades do candidato e demonstrar as responsabilidades assumidas no processo”. (ADG BRASIL ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS, 2004, p. 126).

O catálogo é um modelo já utilizado por algumas empresas de comunicação como forma de divulgação de seus trabalhos, por ser um formato conhecido torna-se um meio capaz de estabelecer uma confiança com o público. O Design editorial nesse contexto tem como objetivo utilizar de suas técnicas para trazer uma linguagem mais profissional, fundamentado nas regras que precisam ser utilizadas para desenvolver um trabalho com êxito.

## 1.4 Design editorial para catálogos e meio digital (web e celulares)

Ao longo da história os meios de comunicação passaram por diversas mudanças, desde dos primeiros jornais feitos em pedras e tábuas até o surgimento dos tipos móveis, idealizado por Gutemberg. As publicações foram tomando forma e a produção ganhando aperfeiçoamentos fazendo com que os designers tivessem que se adaptar a todas essas mudanças. Dentro dessas transformações surge o meio digital, criando novas formas de distribuição de informações em diferentes formatos de tela, a informação que antes era focada principalmente em meios impressos, passa então a ganhar forças em páginas de web. Por conta disso, o Design editorial enfrenta diversos desafios para se adaptar a essa nova era em que as informações podem ser acessadas por qualquer meio eletrônico.

“Na atualidade, as tecnologias tomaram forma e espaço de tal maneira que se tornou indispensável para o uso diário. As novas tecnologias possibilitam diferentes tipos de leitura em diversas ferramentas digitais tais como computadores, celulares, tablets e outros. Os e-books, as redes sociais, as páginas virtuais e os blogs são suportes tecnológicos que ampliam o espaço da leitura, mudando a relação entre a leitura, o leitor e o autor (CORRÊA, 2008).”

Cada dispositivo possui inúmeras características e variações, como a resolução de tela, tamanho, entre outros. Essas e outras questões devem ser consideradas na hora da criação de um projeto editorial para que o mesmo se adeque às diversas opções de dispositivos presentes no mercado. O surgimento do meio digital contribuiu para a produção de layout editorial fazendo o processo se tornar mais ágil para a sua construção, por muitos anos na história esse processo era realizado manualmente em pranchas rígidas, dentro desse meio podemos destacar o uso de dois tipos de layout: o fixo e o fluido, o layout fluido se adapta a várias telas dando liberdade para que a pessoa possa aumentar a tipografia, esse tipo de adaptação conhecemos como design responsivo<sup>2</sup>, já o fixo tem seu layout definido pelo designer na hora da sua criação e sua publicação na web não sofre alterações imitando as características de um livro impresso.

Esse mesmo avanço tecnológico permitiu o acesso e o crescimento de diversos artistas por meio da internet, a facilidade que podemos encontrar informações sobre trabalhos de um Designer por meio de uma simples busca na internet mudou a forma como as pessoas divulgam sua arte, ter um portfólio em alguma plataforma online é a forma mais eficaz para a divulgação e consequentemente fazer com que as pessoas saibam quem você é, ter esse meio de divulgação traz uma credibilidade para aquilo que você desenvolve.

Catálogos são um importante modo de divulgação que persiste o uso até os dias atuais, muitas empresas utilizam essa ferramenta para que sua marca alcance diversas pessoas, seu principal objetivo é expor determinado produto para que ele chegue a diversos lugares, esse meio torna-se importante para divulgação de artistas para que as pessoas possam ter acesso ao seu trabalho.

<sup>2</sup> Design responsivo é a capacidade de adaptação de um site ou aplicativo a qualquer tipo e tamanho de tela, fazendo com que não haja diferença entre tamanho de tipografia ou inacessibilidade em dispositivos diferentes.

## **2. Tema**

### **2.1 Negro, preto ou afrodescendente?**

A época é um fator determinante para o uso de certos termos, o termo moreno era bastante utilizado para designar a uma pessoa preta e com o passar dos anos isso foi mudando. As gerações mais velhas tendem a ser mais leigas acerca dos temas raciais, diferente das novas gerações que estão buscando levantar debates sobre. Diferentes autores e lideranças trabalham com o tema, a força de debates sobre consciência racial ajudou a tornar a terminologia da palavra a não ser mais vista de forma negativa, cada vez mais pessoas criam consciência sobre sua negritude e começam a perceber problemáticas em termos utilizados no passado, mas que de alguma forma persiste o uso durante o passar do tempo. A escravidão foi responsável pelo uso negativo do termo que persiste nos dias atuais, as pessoas negras naquele cotidiano não eram vistas como seres humanos racionais, e tudo que era considerado ruim virou sinônimo de negro.

A terminologia era utilizada de forma pejorativa, uma série de movimentos artísticos foi responsável por ressignificar o termo, a literatura teve um papel importante nesse avanço com textos que o exaltavam. A diferença entre gerações é refletida no uso dos termos, a cada geração as pessoas tomam mais conhecimento acerca do tema, fazendo com ele seja cada vez mais discutido, isso se tornou possível devido ao crescimento de movimentos afrodescendentes durante a história. Assim, para Poyner (2006) à medida que avançamos para o século 21, fica cada vez mais claro que o território definitivo e mais íntimo para o design não é a eletrônica, ou interiores, ou móveis, ou a web. Somos nós - nossos próprios seres vivos, respiratórios e biológicos. Reforma pessoal tornou a nossa tarefa de design mais fundamental.

Um forma de quebrar estigmas relacionados a negritude é o crescente número de debates sobre consciência racial que acaba ajudando as pessoas a compreenderem que esses termos não devem ser utilizados de forma negativa, cada vez mais pessoas criam consciência sobre e começam a perceber os problemas em termos utilizados no passado e que persistem o uso até o dias atuais. O empoderamento da beleza também é forte avanço, pessoas negras passaram a buscar padrões que não fogem da sua realidade, criando uma consciência sobre suas raízes.

### **2.2 Um catálogo para a divulgação (a importância do Design social)**

O Design é um campo amplo que possui diversas possibilidades de atuação, por muito tempo foi visto como uma área que servia apenas para produção em massa de artefatos feitos pela indústria. Com o número crescente de publicações referentes ao campo, o conhecimento vem se ampliando, as transformações na sociedade intensificam cada vez mais a importância da atuação do designer no campo social usando suas habilidades para encontrar possíveis soluções para problemas reais do cotidiano.



Para Pazmino (2007, p. 3), o design social implica na atuação em áreas que usualmente não têm a presença de designers nem são do interesse da indústria. E, a partir da atuação do designer, resultam em melhoria da qualidade de vida, renda e inclusão social.

O Designer que atua no campo social busca trabalhar onde esses profissionais estão ausentes, autores como Papanek já destacavam a importância de os designers trabalharem necessidades que agregam valor para uma comunidade menos favorecida. O trabalho do designer dentro do campo social deve ser uma tarefa que envolva todas as pessoas que enfrentam determinado problema, é preciso compreender as necessidades dos usuários e trabalhar em conjunto com os mesmos para que se tenha resultados satisfatórios para todos os lados. Portanto, entende-se como uma abordagem social dentro do Design a identificação de uma demanda de um grupo específico, visando solucionar os problemas para essas pessoas, um trabalho social não tem motivação ou finalidade econômica e deve ser desenvolvido de maneira colaborativa.

Um exemplo de como o design pode atuar socialmente usando suas habilidades buscando a melhoria de vida de uma comunidade é o trabalho desenvolvido por designers no vale do Jequitinhonha, onde elas identificaram um problema em relação aos produtos que eles vendiam desenvolvido no local por meio de conversas com os moradores daquela região. Eles relataram que o transporte das bonecas de cerâmicas era um problema devido a fragilidade do material usado para fazer as peças e isso ocasionava várias perdas, para resolver esse problema as designers chegaram em uma proposta de fazer embalagens para esses produtos que não provocasse detrimento durante o transporte, toda a ideia foi desenvolvida em conjunto com a comunidade do vale

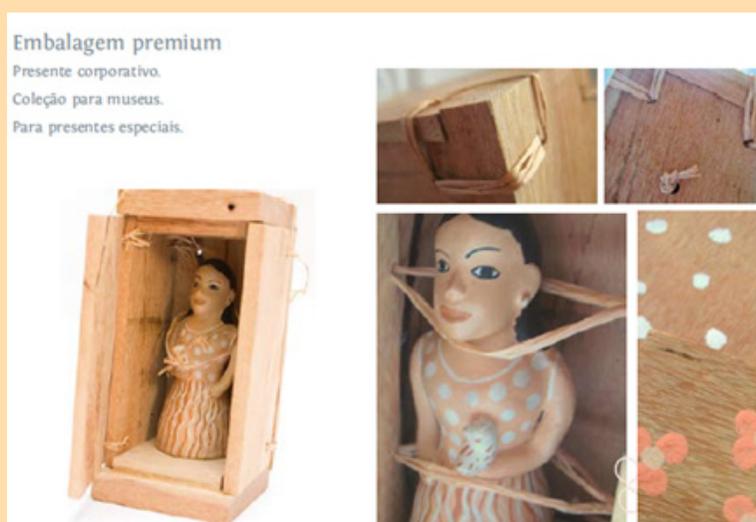


Figura 1: Embalagem premium  
Fonte: Design Participativo:  
Uma Experiência no Vale do  
Jequitinhonha

Iniciativas para a divulgação de designers pretos já existem no mundo, destacando a importância do tema. A “Where are the Black Designers” é uma organização sem fins lucrativos desenvolvida por meio de um site e uma página no instagram onde as pessoas podem procurar por empregos e encontrar outros designers negros por meio das postagens onde seus trabalhos são divulgados colocando os mesmos em evidência. A plataforma também é usada para debates sobre temas importantes por meio de lives no youtube.



Figura 2: Plataforma “Where are the Black Designers”  
Fonte: Where are the Black Designers

Esse trabalho pode ser encaixado no campo social pois visa dar oportunidade para que esses profissionais possam se encontrar no mercado de trabalho sem ter qualquer tipo de interesse econômico envolvido. Além de ser um trabalho que é idealizado por várias pessoas e todas colaboram para mantê-lo de alguma forma. No Brasil, temos uma plataforma com o mesmo intuito de criar oportunidades para esses designers, a DNBR surgiu da dificuldade do seu criador em encontrar referências de profissionais no qual ele se identificasse dentro do campo de Design.



Figura 3: Plataforma “Designers Negres no Brasil”  
Fonte: DNBR



Atualmente, o design gráfico é uma ferramenta bastante poderosa que continua sendo utilizada para denunciar a falta de representatividade dentro do campo, peças como cartazes são vistas com frequência por meio de divulgação nas redes sociais. Dessa forma, é possível perceber como o design tem papel importante na sociedade, uma vez que sua atuação pode ser direcionada para causas sociais importantes.

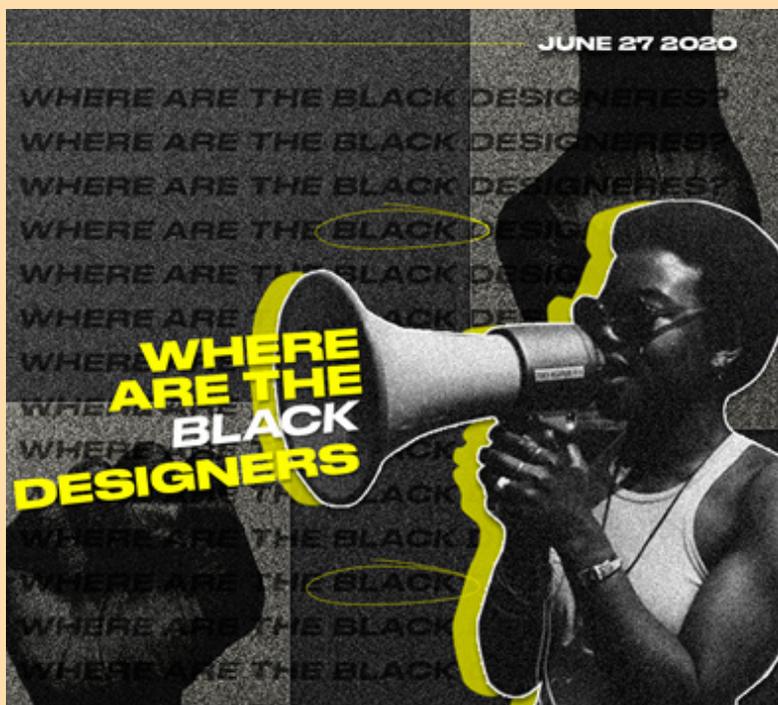


Figura 6: Cartaz do movimento "Where are the Black Designers"  
Fonte: We are the black designers

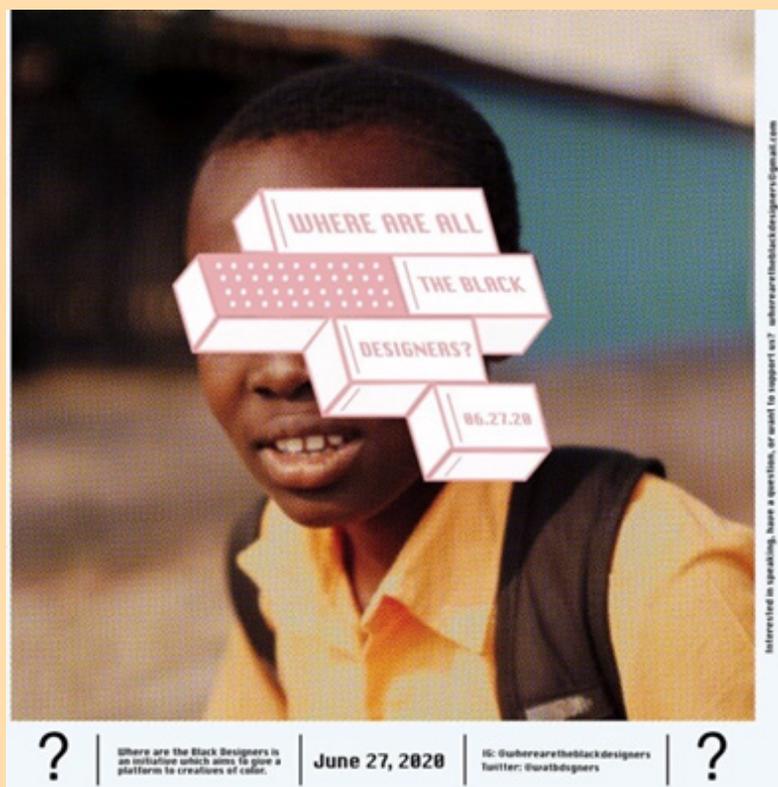


Figura 7: Cartaz do movimento "Where are the Black Designers"  
Fonte: We are the black designers



## 2.3 Cotas Raciais

A história negra no Brasil se inicia por meio da escravidão no período colonial quando os portugueses trouxeram várias pessoas para serem escravizadas no país. O Brasil foi um dos últimos países a abolir a escravidão por meio da Lei 3.353 em 13 de maio de 1888, conhecida como Lei Áurea, onde esses escravos conseguiram liberdade, porém, sua vida não foi mais fácil dali em diante. Essas pessoas foram destinadas a viverem em lugares que muitas das vezes elas não tinham acesso a coisas básicas, onde as moradias eram insalubres e as doenças se proliferavam. Embora estivessem livres, suas condições de integração na sociedade foram bastante difíceis, o fim da escravidão não indicou o fim da discriminação. De acordo com Carneiro (2003) as disparidades entre brancos e negros sempre estiveram presentes na sociedade desde a escravidão:

O negro e o mestiço dificilmente conseguiam igualar-se ao homem branco. O “mundo da senzala” sempre esteve muito distante do “mundo da casa grande”. Para alcançar pequenas regalias, fosse como escravo ou como homem livre, os descendentes de negros precisavam ocultar ou disfarçar seus traços de africanidade, já que o homem branco era apresentado como padrão de beleza e de moral. (CARNEIRO, 2003, p.15).

As leis de cotas raciais são conhecidas como ações afirmativas em diversos países com o intuito de diminuir as disparidades econômicas, sociais e educacionais entre diferentes grupos de etnias. Considerada por Santos e Rocha (2007) como uma medida governamental, a palavra cotas na educação brasileira é vista como uma ação afirmativa, com a finalidade de criar reservas de vagas em instituições de ensino superior, públicas ou privadas com o objetivo de ampliar a inclusão social das classes menos favorecidas.

Essas ações podem ser utilizadas em diversos meios, porém, seu uso é bastante notável no setor público, como o ingresso na universidade, concursos, entre outros. Seu principal objetivo é diminuir as desigualdades em um sistema opressor perante a sociedade. As cotas não se aplicam somente a pessoas negras, existem também cotas para indígenas e seus descendentes, estudantes de escolas públicas, que visam suprir a falta expressiva desses grupos em determinado campo.

As questões relacionadas às leis de cotas foram debatidas em 2012 pelo supremo tribunal federal, mas muito antes disso nos anos 2000 a Universidade Federal do Rio de Janeiro (UERJ) já buscava um meio de diminuir essas disparidades sociais por meio de ações afirmativas, essa iniciativa é considerada pioneira quando se trata do tema, na época, 50% das vagas para ingresso nos cursos de graduação foi destinada a esses grupos que se encaixavam no propósito da lei, essa seleção foi feita por meio de um processo seletivo para estudantes de escolas públicas. Mas a cotas destinadas a raças foi usada somente em 2014 pela Universidade Federal de Brasília no ano de 2014, a instituição é considerada a precursora na adoção de cotas raciais no Brasil, desde então, a universidades passaram a adotar essas ações afirmativas em seus vestibulares.

Sua consolidação aconteceu por meio da lei nº 12.711, de agosto de 2012, conhecida também como Lei de Cotas. Ela estabeleceu que todas as instituições de ensino superior devem destinar metade de suas vagas nos processos seletivos a alunos de escola públicas, assim como também, critérios como fatores raciais e sociais. O sistema de cotas é uma ação afirmativa em que há “estabelecimento de um número preciso de lugares ou da reserva de algum espaço em favor de membros do grupo beneficiado” (MENEZES, 2001, p. 30).

### 3. Similares (Catálogos)

#### 3.1- Arquitetipo- Catálogo tipográfico



Figura 8: Catálogo Arquitetipo  
Fonte: Behance



Figura 9: Catálogo Arquitetipo  
Fonte: Behance

### 3.1.1 Descrição

Catálogo editorial que faz conexão entre a tipografia e a arquitetura feito por João Soares, no ano de 2020, em Portugal.

### 3.1.2 Conceito

O catálogo tem como objetivo unir a história da arquitetura e da tipografia, seu principal objetivo é mostrar as transformações que aconteceram em ambos campos ao longo dos anos, as fontes foram separadas em categorias e dentro dessas categorias suas principais representantes foram descritas. A página conta com uma descrição da história da tipografia e o alfabeto inteiro com escrito com a própria fonte e trazendo o desenho de um monumento arquitetônico.

### 3.1.3 Composição

O grid usado utilizado no catálogo é o de duas colunas, onde as informações foram divididas em duas colunas seguindo uma ordem, o conteúdo textual está justificado para esquerda. A própria tipografia é utilizada em algumas escritas, para o texto sobre a descrição optou-se pelo uso de uma tipografia sem serifa.

### 3.1.4 Capa

O catálogo possui lombada quadrada com capa dura, foi utilizado somente uma família tipográfica para o título que está centralizado ao meio, esse mesmo título pode ser observado na lombada do catálogo.

## 3.2 Underground Scene



Figura 10: Catálogo Underground Scene  
Fonte: Behance



Figura 11: Catálogo Underground Scene  
Fonte: Behance

### 3.2.1- Descrição

Projeto editorial sobre a cena musical underground (Punk).

### 3.2.2- Conceito

Para o conceito do catálogo buscou-se seguir a ideia de quebrar padrões que esses estilos underground (mais precisamente o punk) faziam, esse trabalho foi composto por diferentes pontos que definem o movimento, esse estilo sempre foi conhecido por sempre quebrar regras então esse pensamento/ideologia foi transmitido durante o catálogo. O trabalho tem bastante sobreposição de textos, uso de formas quadradas sobrepondo uma por cima da outra, nota-se o uso do grid de coluna e suas principais cores foram amarelo, preto e branco. Família sem serifa para os textos e utilização de diversas texturas para representar a estética grunge.

### 3.2.3- Composição

As obras foram expostas no canto superior e o título sobrepondo as fotografias, os demais textos distribuídos apenas de um lado da páginas deixando alguns espaços vazios. O autor usou bastante da hierarquia de tamanho para diferenciar as escritas.

### 3.2.4- Capa

O catálogo possui lombada quadrada com capa dura.

## 3.3- Machines for living in



Figura 12: Catálogo Machines for living in  
Fonte: Behance



Figura 13: Catálogo Machines for living in  
Fonte: Behance

### 3.3.1- Descrição

Projeto desenvolvido para exposição de arquitetura

### 3.3.2- Conceito

O projeto usou bastante do recurso cheio e vazio justificando o texto para direita deixando espaços vazios em determinadas partes do catálogo. As fotos foram disposta em caixas que se completavam mas que estavam separadas

### **3.3.3- Composição**

O projeto foi desenvolvido para uma exposição sobre arquitetura, o principal grid utilizado foi o grid modular, suas principais cores foram pretas, vermelho e cinza. As obras foram expostas de uma forma diferente onde sua caixa não se completa perfeitamente aproveitando o espaço vazio na obra, os títulos dos capítulos foram dispostos na vertical. No projeto foi utilizado uma margem bastante afastada da lateral, aproveitando os espaços em branco. Seu formato é o canoa.

### **3.3.4- Capa**

Para capa foi usado formas geométricas para composição, essas mesmas formas foram usadas para a disposição das imagens dentro do catálogo.

## **4- Cliente e público alvo**

Para o presente trabalho optou-se pela criação de personas produzidas por meio do contato com colegas do curso de Design, esses são estudantes de Design e, neste sentido, pretendemos refletir de modo realista o cenário do mercado atual para tal grupo de profissionais que, em breve, serão alunos egressos.

Entende-se para este projeto que existam dois grupos definidos como alvo e um grupo de clientes:

1. grupo de clientes do edital (prefeituras ou secretária de cultura, por exemplo) que demandaria necessidades listadas em um briefing a ser cumprido pelo Designer criador do catálogo.
2. grupo alvo 1: grupo de Designers negros que participaram do edital a fim de serem selecionados e que aqui influenciaram a produção do portfólio de forma indireta.
3. Profissionais que atuam nas próprias agências/estúdios de Design e comunicação, agências de publicidade (Ao se pensar por exemplo a usabilidade do catálogo voltado a esse público).

É importante destacar que esta peça de design (catálogo de portfólios) é o meio de divulgação para o problema social tratado por este hipotético edital público, assim como, agências, estúdios e escritórios de publicidade, design e comunicação. Sabemos que, editais públicos de cunho social, fazem parte de projetos nesta área e que procuram sanar questões inerentes à comunidade.

Neste sentido, em relação ao cliente, trabalharemos dando enfoque ao que determinados grupos de clientes demandariam. Para tanto, imaginamos um briefing hipotético que trouxesse como principais premissas o tema da negritude no Brasil. Também é importante destacar o público indireto, que é aquele que irá ser selecionado para participar deste catálogo com seu portfólio e que possui demandas específicas relacionadas, por exemplo, a visualidade e linguagem.

Para o público 3, é importante destacar o que esse tipo de público busca nesse tipo de peça: legibilidade, clareza de informações, qualidade do design, interatividade e informações em plataforma em que esse público está acostumado a utilizar.





Para facilitar a navegação dentro do catálogo pensamos na criação de ícones a partir do próprio padrão que direcionasse para informações importantes, visto que, apesar de ser uma pequena demonstração de alguns Designers esse catálogo pode crescer com a adesão de novos profissionais o que deixaria o mesmo extenso, então, os ícones vieram para auxiliar a uma navegação mais fluida. Essa forma linkável dentro do catálogo surgiu para dar uma funcionalidade a mais ao sumário, os possíveis profissionais que irão adotar esse catálogo precisam ter essa facilidade de acesso.

## 6.2- Grid e Colunas

Antes de começar as experimentações com o layout dos portfólios foi definido um grid modular que seria utilizado em todo o projeto, o grid é utilizado principalmente para guiar posições de textos e imagens ao longo do trabalho.

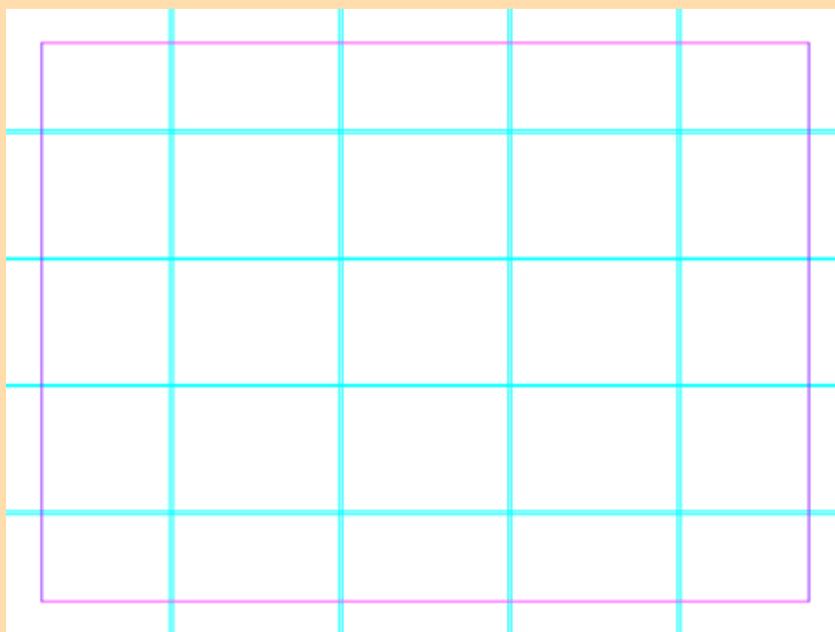


Figura 17: Construção do grid modular  
Fonte: Acervo pessoal

### 6.2.1- Tipografias

Antes das experimentações com a capa, foi definido a fonte Cooper Black como a principal que seria utilizada para compor títulos, essa fonte tem bastante peso e importância dentro da comunidade negra, várias vezes já teve sua utilização explorada em discos de hip/hop, séries voltadas a temáticas sobre racismo estrutural (Dear white people) entre outros. Suas principais características são sua forma mais bold, sua serifa arredondada e uma boa legibilidade

# Cooper Black

Lorem ipsum dolor sit amet, leo rutrum  
 nulla in velit mauris. Aliquam mauris  
 scelerisque, lorem quam, diam pharetra  
 id auctor urna phasellus, posuere ut,  
 maecenas platea hendrerit hendrerit  
 felis enim magna. Nemo pede donec.

g

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 !"/()=?@€,,“•—.,;:

Figura 18: Tipografia Cooper Black  
Fonte: Adobe Fonts

bcdefghiklm  
opqrstuvwxyz

BCDEFGHIKLM  
OPQRSTUVWXYZ

1234567890  
@#\$%&\*({})~

Figura 19: Alfabeto de letras e  
numeração Cooper Black  
Fonte: Acervo pessoal



Para a fonte auxiliar propusemos trabalhar o oposto da fonte anterior escolhida para os títulos: uma forma de brincar com a contra forma da fonte, essa tipografia foi escolhida por trazer mais oportunidades de usabilidade e sua legibilidade foram pontos importantes durante sua escolha. Foi feita uma seleção de fontes que se encaixavam dentro das questões que queremos seguir e dentre elas a Hedley New foi a escolhida.

# Hedley New

**Hedley NEW** # \$ & % \* 2 3 5  
@ ? G J M Q W Z a g k n r s z { ç £  
§ ¶ ß ® Æ ¥ ≥ æ f » " € fl † ‰ ä  
â ç ñ ö œ Œ Å Ď Ľ ň ō ő Œ Ÿ Ů ŵ Ž Ĥ  
Ʀ † ‡ × ð ó ŧ Ŋ Σ ϖ Ω ff fk α fj IJ ſ  
≈ √ + ≠ ° \ | ^ • © ¬ ¡ · M R 7 &

Figura 20: Alfabeto de letras e numeração Hedley New  
Fonte: Acervo pessoal

## 6.2.2- Paleta de cores

As cores foram definidas em uma etapa em conjunto analisando as referências que foram coletadas. Durante os atendimentos chegamos no consenso de que a paleta que mais representaria o catálogo e todo seu conteúdo deveria ser em tons terrosos.



Figura 21: Paleta de cores  
Fonte: Acervo pessoal

Para as cores foi decidido focar em tons terrosos, a presença dessas cores durante a busca de fotos para os painéis de referências foi bastante forte, por tanto, decidimos que queríamos seguir essa paleta, essa paleta traz um maior conforto visual. Seu uso principal foi na construção do padrão geométrico utilizado durante o catálogo.

## 7. Verificação e experimentação

### 7.1 Capa

A primeira experimentação de capa para o catálogo foi utilizado efeito de dissolver para trazer textura para as fotos, esse estilo de edição é bastante utilizado nas artes do movimento afrofuturista, para trazer mais característica para o catálogo foi criado um padrão no qual os tons utilizados foi definido por meio de um moodboard em conjunto entre orientadora, orientando e mais uma estudante do Design. Em sua primeira versão a imagem da mulher e do punho foi colocada de forma centralizada com a prancheta, mas durante o desenvolvimento do trabalho encontramos um problema de falta de espaço para posicionar o título do catálogo, então foi preciso fazer ajustes para que a capa tivesse um respiro de espaço.



Figura 22: Primeira experimentação capa  
Fonte: Acervo pessoal



Figura 23: Segunda  
experimentação capa com  
títuloFonte: Acervo pessoal

Normalmente, em projetos de design editorial como catálogos e livros, capas, folhas de rosto e sumários são itens trabalhados ao fim dos primeiros estudos da parte textual. Contudo, nesse projeto a capa funcionou como o estopim inicial para o trabalho. Isso ocorreu devido ao fato de não termos o conteúdo textual pronto, como normalmente ocorre na criação de trabalhos editoriais em que esse conteúdo é escrito por outro profissional e o designer fica responsável pela parte da criação visual. Nesse sentido, foi preciso iniciar-se pela capa para que todo o restante fosse definido a partir dela.



Figura 24: Fotos selecionadas para  
teste de capa  
Fonte: Unsplash

Para a construção da capa foram feitas seleções de imagens que poderiam ser utilizadas para a construção do efeito de granulado. Essa seleção foi feita a partir de bancos de imagens gratuito, optando-se pela escolha de imagens que marcassem bem a questão de luz e sombra a fim de que o efeito de granulação funcionasse como se pretendia.

Granulado sob claro e escuro, luz e sombra são alguns efeitos que podemos observar na composição da capa, esse mesmo conceito pode ser observado também na forma externa da família utilizada para o título, onde o título que está na atrás não possui sua forma preenchida. A segunda opção de capa foi feita agora já com o título do catálogo junto, em seu primeiro teste de cor o título foi utilizado a cor preta, mas durante as orientações foi constatado que a cor destoava das imagens e dava impressão que não estava em sintonia com o restante do conjunto, então chegamos a conclusão de trazer o cinza escuro que aparecia nas duas fotos da capa para o título do catálogo. Foi decidido posicionar o título nesse lugar para que conversasse com o contorno das imagens para que ambos elementos se completassem.

Os títulos foram trabalhados primeiramente de modo visual para que se chegasse ao um ponto métrico ideal, todos foram trabalhados com esse mesmo ponto para que o trabalho tivesse uma hegemonia, então, foi definido uma medida de 73 pontos para os títulos. Para os módulos de caixas de textos decidimos usar dois módulos de largura e sua altura livre.

Para o conteúdo textual (portfólios) foram feitas algumas revisões que decidimos que seriam necessárias a partir de conceitos existentes dentro do Design: um desses conceitos considerados importantes foi a hierarquia. Definiu-se, por exemplo, que os elementos gráficos poderiam colaborar nas funções hierárquicas. Entende-se como hierarquia a forma de organização de elementos para mostrar sua ordem de importância distribuídos no trabalho de forma lógica a influenciar nas percepções dos usuários orientando o olhar para informações que queremos chamar a atenção do leitor, atraindo diretamente para determinada informação. Dentro do presente trabalho a hierarquia pode ser vista na disposição da foto do Designer e o título com seu nome, essas informações precisam de um destaque visual maior. Logo depois delas outras informações aparecem em níveis de menor importância.



Figura 25: Hierarquia visual  
Fonte: Des1gnon

## 7.2 Padrão geométrico



Figura 26: Padrão geométrico  
Fonte: Acervo pessoal

As referências para a criação do padrão foram surgindo durante as pesquisas relacionadas ao tema, onde observamos o uso constante de pinturas africanas nas quais eram bastante forte a presença de formas geométricas e padrões. É importante ressaltar que aqui também foi utilizado a mesma paleta aplicada ao restante do catálogo. Os elementos distribuídos para esse padrão podem ser utilizados separadamente, como foram na criação por exemplo do símbolo ou ícone para o links de navegação dentro do catálogo.



## 7.3 Layout/Composição

Para dar início a diagramação do conteúdo do catálogo foram criados três layouts utilizando diferentes formas de posicionar texto/imagem, esses servem de base para a diagramação do conteúdo. Durante a orientação alguns pontos foram levantados sobre cada um dos layouts. Constatamos que a segunda opção não seria uma boa escolha para o trabalho, por se tratar de um projeto focado para ser visto principalmente em telas, este tipo de layout não é uma boa escolha pois esse tipo de composição acaba desviando o olhar e tirando foco das informações textuais, e isso acabaria indo contra a ideia proposta. Entre as opções geradas a primeira e a terceira foi escolhida para os próximos testes agora com conteúdo real de como seria a página do catálogo.

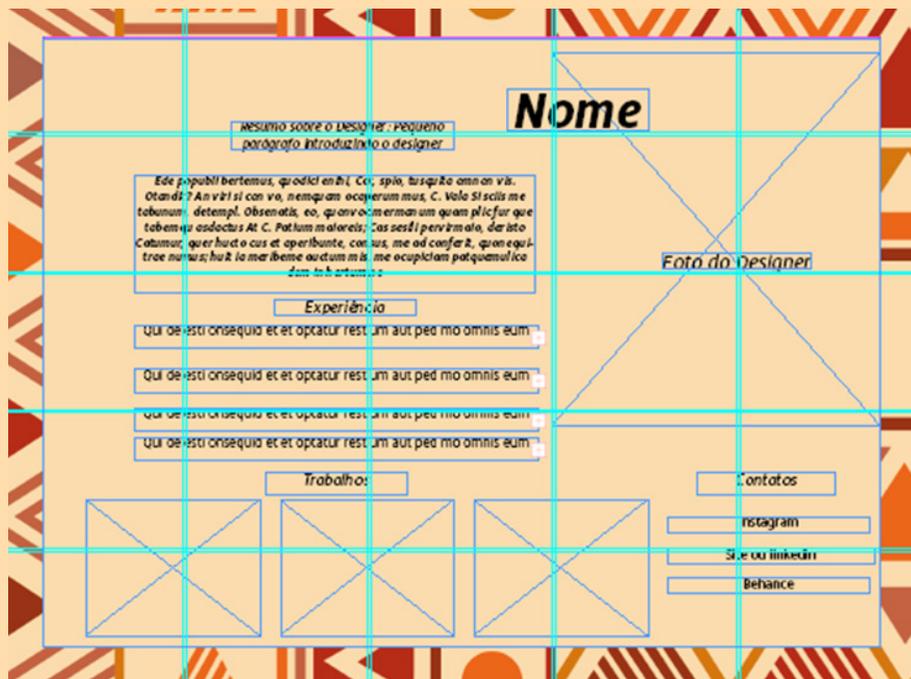


Figura 27: Estudo de layout  
Fonte: Acervo pessoal

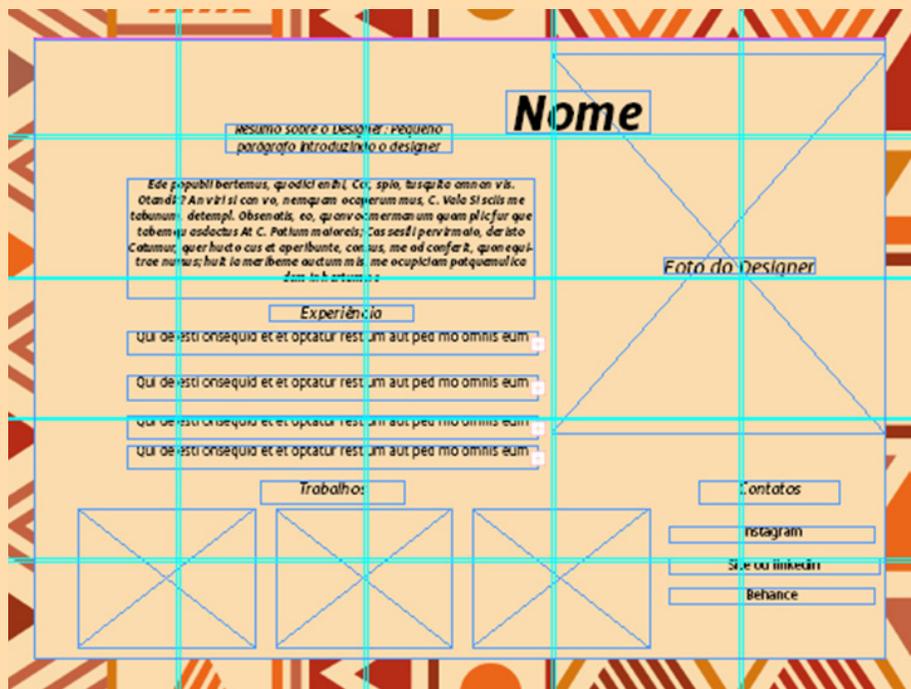


Figura 28: Estudo de layout  
Fonte: Acervo pessoal



Figura 29: Estudo de layout  
Fonte: Acervo pessoal

## 7.4 Sumário



Figura 30: Sumário linkável  
Fonte: Acervo pessoal

A importância de fazer esse catálogo linkável pois ele é uma peça de editorial que está inserido em um ambiente da internet, portanto, é preciso que esse trabalho está conectado com outras mídias e não fique restrito apenas ao pdf. Ao passar o mouse por cima dos ícones eles mudam de cor para chamar mais atenção e não fique apenas como um elemento de enfeite. Para deixar ainda mais claro sobre sua funcionalidade foi escrito uma mensagem falando sobre a funcionalidade das setas do lado dos nomes. Para o sumário foi pensando em fugir do padrão criado para capa.

## 7.4 Folha de rosto

Para folha de rosto decidimos utilizar apenas o nome do catálogo, ano, cidade e uma frase que exemplificasse a sua função hipotética. O título ganhou uma nova forma de composição para que se diferencia-se da capa.



Figura 31: Folha de rosto  
Fonte: Acervo pessoal

## 7.5 Conteúdo pós textuais

Na etapa de verificação do conteúdo pós textuais precisamos modificar algumas questões como a hierarquia dos títulos. Concluímos que o nome do Designer deveria ter um peso maior sobre os demais títulos.

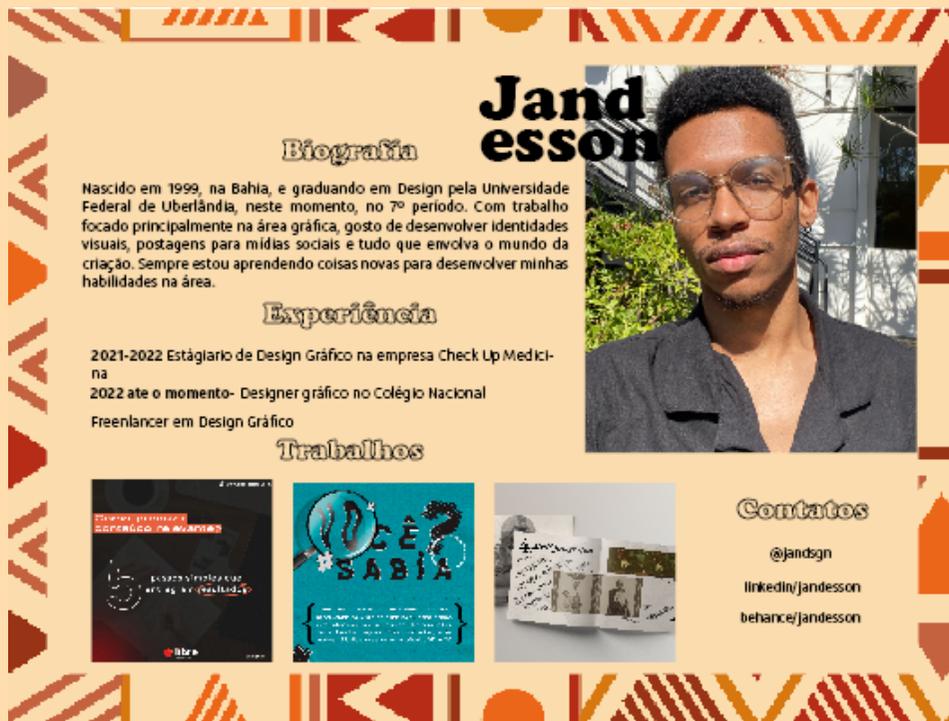


Figura 32: Primeira proposta de layout  
Fonte: Acervo pessoal



Figura 33: Segunda proposta de layout  
Fonte: Acervo pessoal

Para o catálogo foi verificado que a imagem do Designer e seu nome teria que possuir uma atenção maior hierarquicamente das outras informações, decidimos também que os trabalhos expostos deveriam ter uma legenda acompanhando, a fim de que aparecessem de modo mais claro. Na ideia inicial pretendíamos utilizar apenas uma página para exposição dos trabalhos, mas durante os atendimentos decidimos deixar os trabalhos expostos em duas páginas para que fosse possível adicionar uma legenda sobre os mesmos. Achamos importante que essa informação fizesse parte do catálogo para conhecer melhor cada trabalho e evidenciar onde aquele Designer pode ou poderia atuar.

## 7.6- Cartaz e divulgação

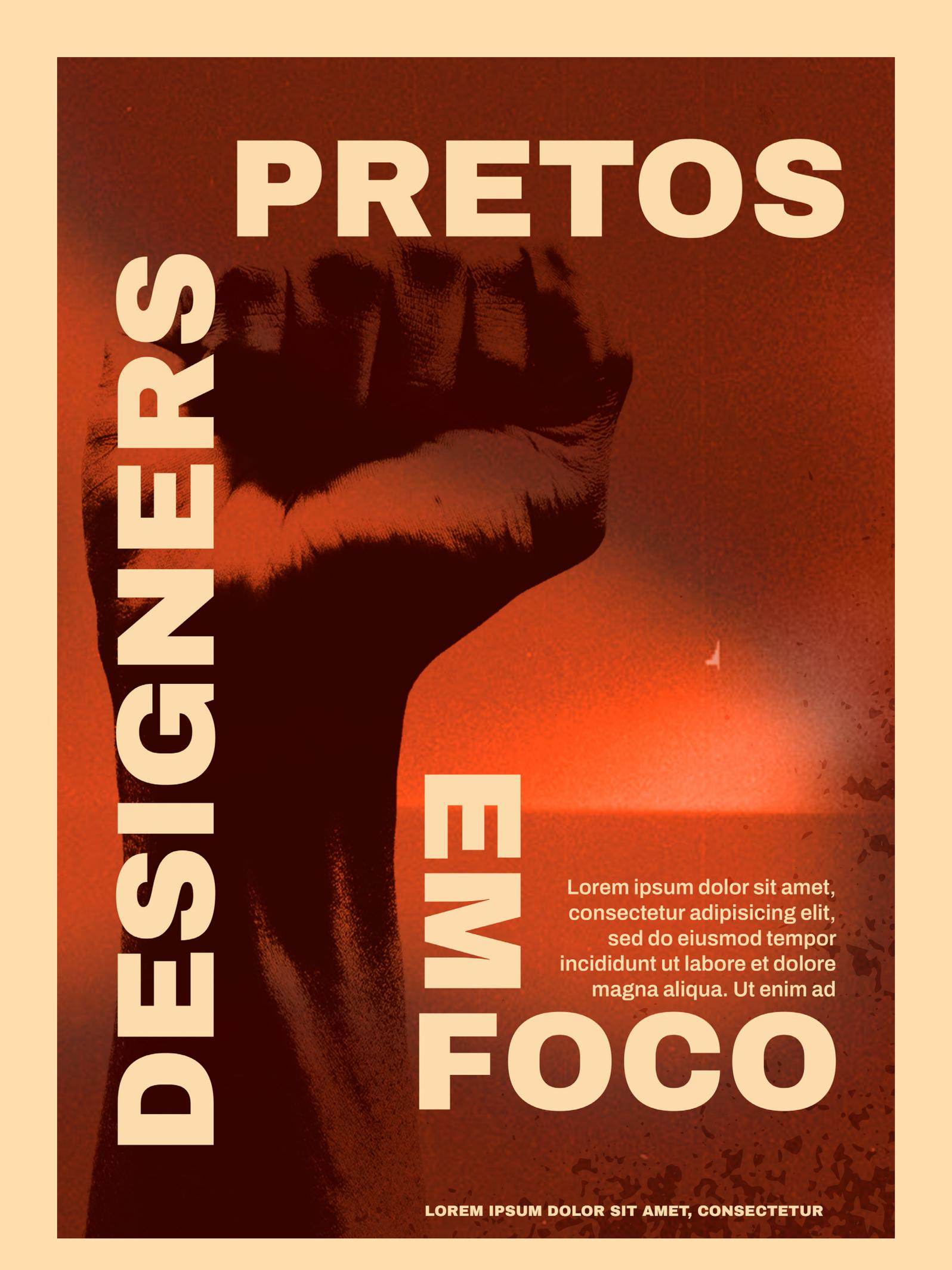
Para a divulgação do projeto social propôs-se um cartaz que pudesse divulgar o edital e que hipoteticamente estivesse distribuído em prefeituras, secretarias, universidades e outros espaços públicos.

Para o cartaz aplicou-se parte da comunicação trabalhada para o catálogo, foi feita uma breve pesquisa de similares sobretudo em cartazes de Design. O enfoque de observação foi a composição na relação de imagem e caixas de textos.

Para tal propôs-se a seguinte composição, as imagens estariam: à esquerda com as caixas de textos maiores em linhas horizontais e verticais, em um dos cartazes foi trabalhado um caixa de texto pequena e no outro duas caixas pequenas. O objetivo era fazer com que a informação principal chegasse ao leitor. As outras informações seriam específicas para o edital em relacionarmos a data, nome da secretaria, cidade, prefeitura, etc...



Figura 34: Catálogos produzidos para divulgação  
Fonte: Acervo pessoal



# PRETOS

# DESIGNERS

# EMWE

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipiscing elit,  
sed do eiusmod tempor  
incididunt ut labore et dolore  
magna aliqua. Ut enim ad

# FOCO

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET, CONSECTETUR

# PRETOS

# DESIGNERS

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipisicing elit,  
sed do eiusmod tempor  
incididunt ut labore et dolore  
magna aliqua. Ut enim ad

# EM

Lorem ipsum dolor sit amet,  
consectetur adipisicing elit,

# FOCO

## 8- Resultado Final

Observou-se durante a produção deste trabalho como é importante se não a vivência real relacionada a determinada demanda da sociedade, um olhar profundamente apurado do Design a fim de aplicar ao produto do design social as verdadeiras demandas de determinado grupo. O resultado é positivo porque ele procura trabalhar o tema de forma natural, democrática e objetiva. O catálogo busca resolver como uma ferramenta de design determinado problema social e observou-se ao fim do trabalho que o produto poderia ser realmente utilizado assim. Esse catálogo não visa sanar todos os problemas referentes a falta de Designers pretos no mercado, mas propor possibilidades de reflexão e ajudar na problemática e na divulgação do tema.

## 9. Bibliografia

ADG BRASIL ASSOCIAÇÃO DOS DESIGNERS GRÁFICOS, 2004, p. 126

ALMEIDA, M.V. Design Social: Definição constituída no complexo social. Blucher Design Proceedings (2019).

BRAGA, Marcos da Costa. Introdução. In: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2011. p. 9-24.

CARNEIRO, L.T. Maria. O racismo na História do Brasil. 8. Ed. São Paulo: Ática, 2003.

GRUSZNSKI, A. C. “Design Editorial E publicação Multiplataforma”. Intexto, nº 34, dezembro de 2015, p. 571-88

MENEZES, Paulo Lucena de. A ação afirmativa (affirmative action) no direito norte-americano. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2001.

MIRANDA, Marcos Paulo Gomes; ROCHA, Diego Lopes; “Projeto gráfico editorial: ensaio sobre as características do livro didático digital e interativo.”, p. 5686-5700 . Em: Anais do 13º Congresso Pesquisa e Desenvolvimento em Design (2018). São Paulo: Blucher, 2019.

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.

PAZMINO, Ana V. Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável. 1º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, Curitiba, 2007.

