

Design, Cultura e Memória: Criação de um Livro com Ilustrações Autorais de Artefatos Populares de Santa Catarina

Design, Culture and Memory: Creation of a Book with Original Illustrations of Popular Artifacts from Santa Catarina

FRONZA, Gabriel Leonardo; Graduando em Design; Universidade Regional de Blumenau – FURB
gabriel_lfronza@hotmail.com

VALDERRAMAS, Renato; Professor Mestre em Design; Universidade Regional de Blumenau – FURB
rvalderramas@furb.br

Resumo

Este artigo explora o processo de criação de um livro de ilustrações autorais que retrata artefatos memoráveis do estado de Santa Catarina, e que estão presentes no cotidiano das camadas populares da sociedade, a fim de expressar e preservar a identidade cultural da região. O projeto parte de um estudo sobre o design popular e sua representatividade simbólica na vida das pessoas inseridas nesse sistema cultural, além de fazer um resgate da memória afetiva do autor. A metodologia adotada foi a de Fuentes (2006), que possui três etapas principais: concepção (que inclui identificação, análise e pesquisa); concretização; e controle, avaliação e crítica. O resultado é um livro ilustrado com 61 artefatos representados em giz pastel oleoso, organizados em 8 capítulos, e que visa promover a identidade cultural catarinense, servindo como meio para reafirmação das raízes dos indivíduos que compõem essa cultura.

Palavras-chave: Livro Ilustrado. Artefatos. Identidade Cultural. Santa Catarina. Design Gráfico.

Abstract

This article explores the process of creating a book of original illustrations that portrays memorable artifacts from the state of Santa Catarina, which are present in the daily lives of the lower classes of society, to express and preserve the cultural identity of the region. The project is based on a study of popular design and its symbolic representation in the lives of people inserted in this cultural system, in addition to rescuing the author's affective memory. The methodology adopted was that of Fuentes (2006), which has three main stages: conception (which includes identification, analysis and research); implementation; and control, evaluation and criticism. The result is an illustrated book with 61 artifacts represented in oil pastel chalk, organized into 8 chapters, and which aims to promote the cultural identity of Santa Catarina, serving as a means of reaffirming the roots of the individuals who make up this culture.

Keywords: Illustrated Book. Artifacts. Cultural Identity. Santa Catarina. Graphic Design.

1 Introdução

A riqueza cultural de uma região é muito refletida em seus artefatos populares, que carregam consigo histórias e tradições de suas comunidades. Cardoso (2012) define artefatos como objetos criados através da ação humana sobre uma matéria prima, se distanciando dos objetos que surgem de forma natural. Ardinghi (2015) ainda acrescenta que esses artefatos representam símbolos culturais e carregam significados atribuídos a eles por um grupo específico de pessoas, em um determinado contexto histórico e sociocultural. Analisar suas características e significados permite uma compreensão mais profunda dos valores, costumes e tradições desse grupo. Nesse sentido, entende-se que observando os artefatos de uma sociedade, podemos entender os elementos que contribuíram para a construção da sua identidade cultural de acordo com seus contextos.

Dessa forma, quando falamos em criadores de cultura, também falamos de Design. Segundo Denis (2000), a origem da palavra Design está no latim *designare*, verbo que abrange os sentidos ambíguos de designar, projetar e conceber e o de desenhar e formar. Sendo assim, Ferreira, Marçal e Evangelista afirmam que:

“O Design como um profissional responsável por desenvolver atividades relacionadas à criação de artefatos, é também um criador de culturas, ou, no mínimo, responsável por transmiti-la. Os artefatos exercem funções em nosso dia a dia que são muito além das quais foram projetadas, ou seja, as mecânicas. Eles mediam relações sociais, realizam experiências, evocam sentimentos e afetam nosso comportamento e condutas”. (Ferreira, Marçal e Evangelista, 2020, p. 278)

Assim, o design, de acordo com a definição por Denis, não se aplica somente a projetos desenvolvidos no meio formal e acadêmico, mas também pode ser utilizado para designar uma produção artesanal ou semi-industrial de artefatos que foram configurados, arranjados e estruturados para atender às necessidades de um indivíduo ou comunidade (Valese, 2007). Portanto, esse “design criador de culturas”, refere-se além do design acadêmico e formal, expandindo-se para o design popular. Para Fukushima (2009, p. 66), esse design “tem origem na necessidade de resolver necessidades em ambientes com recursos escassos ou, alternativamente, do desejo de exercício da criatividade naquelas situações onde não necessariamente há escassez de recursos.”

Seja de uma produção industrial ou não, nesse trabalho o foco recai na relevância dos artefatos populares de uso cotidiano e sua relação simbólica com os habitantes de Santa Catarina. Esses objetos, aparentemente simples, são populares e possuem as tradições do povo catarinense, fazendo parte da memória coletiva da população, além de possuírem essa relação com o design e a identidade cultural.

Essa pesquisa, portanto, permeia-se sobre a reafirmação de uma identidade cultural que pode se perder com as transformações geracionais. Além disso, destaca a importância de olhar para o design popular, a fim de relacionar esses artefatos com a identidade cultural. Para isso, como ferramenta de registro e divulgação da cultura material do estado, esse projeto busca construir um livro de ilustrações através da metodologia de Rodolfo Fuentes (2006). Utilizar as ilustrações, por sua vez, constituem uma narrativa visual e expressiva, enfatizando e chamando atenção para esses artefatos culturais e seu valor simbólico na cultura local.

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Desenvolver um livro de ilustrações autorais que retrate artefatos memoráveis típicos do estado de Santa Catarina e presentes no cotidiano das camadas populares da sociedade, visando a expressão e preservação da identidade cultural da região.

1.1.2 Objetivos específicos

- Realizar pesquisas e observações, tanto *in loco* quanto online, sobre os artefatos populares urbanos presentes no cotidiano das camadas mais populares do estado de Santa Catarina;
- Selecionar os artefatos a serem ilustrados no livro, levando em consideração sua relevância e representatividade simbólica na cultura catarinense e na memória afetiva do autor;
- Produzir ilustrações autorais dos artefatos selecionados, utilizando técnicas de pintura com tinta a óleo e giz pastel oleoso;
- Realizar a diagramação do livro com todas as ilustrações e informações, considerando layout, design e narrativa visual para criar uma experiência de leitura envolvente.

1.2 Justificativa

A motivação desse trabalho se dá inicialmente pela investigação das memórias afetivas do autor com os artefatos populares que fizeram e fazem parte da sua vida e a relação com as suas origens. Essas memórias individuais não só nos reafirmam como indivíduos, como nos conectam a um grupo e lugar, resgatando nossas raízes e pertencimento. Com o intuito de reforçar essa identidade por meio da análise dos artefatos populares presentes nas residências de Santa Catarina e de seu papel na formação da cultura local, este projeto foi desenvolvido, impulsionado pela admiração e interesse do autor em promover a identidade regional.

No campo do design, este projeto também representa uma oportunidade de explorar a narrativa visual, a estética e a representação cultural, posicionando o design como uma ferramenta essencial no fortalecimento cultural e na valorização do popular. O trabalho ainda examina como o design se entrelaça a diferentes contextos e realidades, trazendo à tona seu papel significativo no cotidiano popular.

Ao preservar e valorizar a cultura catarinense, o projeto não só mantém viva essa identidade cultural, como também enriquece o patrimônio histórico da região, criando uma fonte valiosa para pesquisadores e estudiosos interessados na cultura local.

2 Metodologia

Para alcançar os objetivos do projeto, foi utilizada a metodologia de Rodolfo Fuentes, com base em sua obra “A prática do design gráfico: uma metodologia criativa” de 2006. Essa metodologia

é aplicada através de três etapas principais: concepção (que inclui identificação, análise e pesquisa); concretização; e controle, avaliação e crítica.

Para o desenvolvimento do projeto, foi necessária uma adaptação com a definição de subetapas para cada fase da metodologia (Quadro 1). Essas adições foram importantes para direcionar o desenvolvimento do trabalho de forma mais específica e pontual, auxiliando na execução dos objetivos propostos.

Quadro 1: Definição das subetapas para o projeto

| Metodologia Fuentes (2006) | Subetapas definidas para o projeto |
|--|---|
| 1 – Concepção (Identificação, análise e pesquisa); | <ul style="list-style-type: none">- Identificação do problema;- Pesquisa;- Análise de similares;- Público-alvo;- Lista de requisitos. |
| 2 – Concretização; | <ul style="list-style-type: none">- Pannel de referências;- Geração de alternativas;- Definição do projeto;- Execução;- Preparação dos arquivos finais. |
| 3 – Controle, Avaliação e Crítica. | <ul style="list-style-type: none">- Impressão;- Avaliação. |

Fonte: do autor (2024)

2.1 Concepção

2.1.1 Identificação do problema

De acordo com Fuentes, “o ponto de partida de todo o processo de design é a expressão de uma necessidade” (2006, p. 25). Trazendo para o contexto atual, a necessidade de afirmar uma identidade cultural surge como ponto de partida para a pesquisa. Segundo Hall (2006, p.13), o sujeito pós-moderno “assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente”. Dessa forma, o sujeito encontra dificuldade em se identificar quando está inserido nessa estrutura que altera os cenários a todo momento.

Nesse sentido, surge a vontade de criar uma manifestação da identidade cultural de Santa Catarina para fortalecer o entendimento do sujeito sobre o local em que se está inserido. Quando falamos de identidade, falamos do que é popular e também de memória. Ardinghi (2015, p. 67) afirma que memória e identidade “operam como mecanismos de continuidade e coerência ainda que em constante mutação; trazem em seu interior a ideia de pertencimento e referência diante de uma situação de marginalidade”.

Ainda falando sobre identidade e memória, inclui-se os artefatos populares como parte importante dessa discussão. Bosi (1994, p. 55) comenta que “a lembrança é uma imagem construída pelos materiais que estão, agora, à nossa disposição, no conjunto de representações que povoam nossa consciência atual”. Portanto, conseguimos entender a relevância dos artefatos populares nas memórias afetivas e na construção da identidade cultural de uma sociedade. Dessa forma, surge o ponto de partida do projeto, fortalecer a identidade cultural de Santa Catarina através da memória e dos objetos populares do estado.

2.1.2 Pesquisa

O design popular, também conhecido como design vernacular e design espontâneo, tem relação com o não oficial e representa a criação de um povo de acordo com as suas necessidades e condições socioculturais. De acordo com Ferreira, Marçal e Evangelista (2020, p. 277), esse tipo de design “se manifesta em termos de recursos e processos utilizados, composições de artefatos, na estética e na linguagem cultural. Esta prática se desenvolve nos conhecimentos e técnicas tradicionais”. Valesse (2007) ainda acrescenta que esse design vernacular, que surge como recurso às necessidades específicas do meio, é despido do conhecimento formal e encontra-se presente nos letreiros, placas e artefatos de uso popular, produzidos por habitantes locais, que não possuem educação formal na área do design, mas que ainda existe uma intenção, um propósito, um problema a ser resolvido.

Sobre essas criações informais, é importante darmos atenção e os observarmos pois sofrem influência direta do contexto e do repertório cultural em que foram desenvolvidas. O que produzimos é influenciado, direta ou indiretamente, pelo que vivenciamos e aprendemos, não só no ambiente acadêmico, mas também pelo repertório cultural acumulado nas demais esferas de produção (Lucca, C. de; Alencar, M. M. de, 2021, p. 45).

Sob este aspecto, tem-se percebido que nos últimos anos os designers estão se aproximando dessa produção não oficial. Wanderley (2013) afirma que as maneiras e as práticas através das quais as pessoas, movidas por impulsos, fatores e necessidades, se apropriam, repensam e transformam os objetos no seu uso cotidiano, constituem uma fonte privilegiada de aprendizagem dentro do processo de design, mesmo que sendo geralmente menosprezada. Assim, essa união entre o design popular e o acadêmico possibilitam novas criações e descobertas que reforçam uma nova relação entre os designers e seus arredores.

“Entendemos que as apropriações acontecem como forma de estabelecer um possível equilíbrio entre a visualidade popular e a erudita, entre as construções espontâneas e as tecnológicas, em um processo pluralístico que privilegia abordagens inclusivistas, onde ambas as posições são vistas como partes da mesma cultura” (Dones, 2004, p. 75)

Portanto, o design, visto dessa forma, deve ser descentralizado, funcionando como meio para a negociação e criação de soluções colaborativas. A abertura dos processos de design prioriza o que os futuros usuários esperam e sonham e a construção de futuros de forma conjunta, fazendo desta maneira uma prática do design mais democrática e participativa (Ibarra; Anastassakis, 2017).

No sentido dessa perspectiva, torna-se pertinente o olhar científico sobre essas manifestações do design popular para, também, poder estabelecer uma visão acerca do design de artefatos e seu lugar na identificação cultural dos indivíduos de uma sociedade. Como vimos anteriormente, Hall (2006) sugere que o sujeito pós-moderno assume identidades diferentes em diferentes momentos. Sendo assim, trazer um olhar para as produções de artefatos locais cria uma ideia de entendimento sobre a identidade cultural daquele lugar.

Esses artefatos apresentam uma relação simbólica com o sujeito e a sociedade. Eles atendem para além das necessidades funcionais quando fazem parte de um sistema cultural. Para o autor Baudrillard, não lhe interessa, por exemplo, o estudo dos objetos por meio de suas funções, mas sim por meio dos “processos pelos quais as pessoas entram em relação com eles e da sistemática das condutas e das relações humanas que disso resulta” (Baudrillard, 1973, p. 11).

Dessa forma, estudar os artefatos populares de uma sociedade, tanto por seus aspectos

funcionais, quanto pelos seus simbolismos, nos traz a construção e identificação de uma cultura. De acordo com Ardinghi (2015, p. 68), “é possível afirmar que os artefatos são símbolos de uma cultura e carregam significados inerentes a ela, uma vez que participam ativamente de nossas experiências e habitam nossas memórias ao lado dos fatos que tomaram parte um dia”. A autora ainda acrescenta que “o primeiro sistema cultural do qual faz parte o indivíduo é composto pela família e o espaço habitado por ela, o que configura os códigos que vão perdurar em sua memória.”

Portanto, é nesse sentido que as memórias constroem a identidade cultural e fortalecem a relação com o artefato, o popular e a afetividade. Observar esse design popular permite criar produtos e processos que possuem bases culturais e fazem sentido para a população regional. Sobre isso, Bardi diz que:

Procurar com atenção as bases culturais de um país (sejam quais forem: pobres, míseras, populares) quando reais, não significa conservar as formas e os materiais, significa avaliar as possibilidades criativas originais. Os materiais modernos e os modernos sistemas de produção tomarão depois o lugar dos meios primitivos, conservando, não só as formas, mas a estrutura profunda daquelas possibilidades (Bardi, 1994, p. 21).

Ou seja, observar essas bases culturais não implica em preservar os aspectos originais, mas sim reconhecer o potencial criativo e o que elas podem inspirar. Nesse sentido, o desenvolvimento desse projeto busca enaltecer e valorizar esses artefatos populares, tanto artesanais quanto industriais, que possuem uma relação simbólica com o sujeito e que fazem parte desse sistema cultural.

Para a criação do livro, essa pesquisa foi fundamental para compreender mais a fundo os artefatos e sua simbologia, ressaltando sua importância na cultura popular. Durante a fase de pesquisa, foi realizada uma observação detalhada dos artefatos, tanto *in loco* quanto em fontes online, identificando aqueles que poderiam integrar o livro. Esse processo ocorreu de forma natural, em paralelo à pesquisa teórica, enquanto o autor resgatava memórias e observava os espaços e culturas das diversas regiões do estado, construindo uma visão mais abrangente.

A escolha de ilustrar esses artefatos visa destacar, de forma expressiva, sua presença e importância, valorizando o seu significado simbólico e cultural. Essa abordagem não só reforça o propósito do livro, mas também garante que a informação seja comunicada de maneira mais eficaz. Sobre o papel das imagens na comunicação, Haslam (2007) observa que a função do designer ao criar um livro vai além da elaboração do layout, é também a de assegurar que a informação seja apresentada da maneira mais clara e apropriada para o leitor.

2.1.3 Análise de Similares

No mercado editorial existem diversos tipos de livros que trazem em sua narrativa arte, cultura e identidade. Para realizar a análise de produtos similares para o desenvolvimento desse projeto, foram selecionados 5 livros variados que fazem parte desse universo artístico e cultural (Quadro 2).

Quadro 2: Análise de livros similares

| |  Baaraz Ka'aupan |  Cafundó |  Marcelo Zocchio e a imagem materializada |  Luiz Zerbini: Sábados, domingos e feriados |  Letras que flutuam |
|-------------------------------------|---|--|---|---|--|
| Relação texto e imagem | 1 | 5 | 4 | 1 | 5 |
| Composição e layout | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| Qualidade de impressão e acabamento | 3 | 5 | 3 | 5 | 5 |
| Foco em ilustrações | 5 | 5 | 3 | 5 | 2 |
| Impacto cultural | 5 | 5 | 3 | 3 | 5 |

Fonte: do autor (2024)

No quadro acima, foi realizada a análise de similares dos livros, atribuindo critérios para serem avaliados e que são importantes para o produto que deseja ser elaborado neste projeto. Para cada livro, foi considerado uma nota de 1 a 5, onde 1 representa pouco alcance do livro para aquele critério e 5 um alcance total sobre o aspecto analisado.

No critério “relação texto e imagem”, ganharam nota 5 os livros que possuem uma relação bem equilibrada entre os elementos textuais e visuais. Já os que receberam nota 1 essa relação é quase inexistente, já que os livros são praticamente todos ilustrados. “Marcelo Zocchio e a imagem materializada” é o único que recebeu nota 4, pois existe uma relação entre texto e imagem, mas o foco maior nas obras nas primeiras páginas minimiza um pouco os textos.

Em “composição e layout”, foi considerado nota 5 para aqueles que possuem uma harmonia na diagramação, onde os elementos principais conversam com o tema, trazendo destaque para eles de forma simples e organizada, com espaços de respiro nas páginas. Os outros dois que receberam nota 4 também possuem composição e layout interessantes, porém se afasta um pouco do conceito desejado, com foco maior em expressividade artística.

Já no aspecto “qualidade de impressão e acabamento”, os livros que ganharam nota 5 possuem capas duras e resistentes, demonstrando durabilidade e a percepção de valor, além da impressão demonstrar qualidade. Os que receberam nota 3 apresentam capa mole, com menor durabilidade do material, apesar das páginas ainda possuírem qualidade na impressão.

No critério “foco em ilustrações”, ganharam nota 5 aqueles livros que são compostos quase ou inteiramente de ilustrações, com foco maior na arte. Já o livro “Letras que flutuam”, que recebeu 2, possui muitas imagens, mas são todas fotografias. O livro “Marcelo Zocchio e a imagem materializada”, recebeu nota 4 pois, apesar de ter algumas ilustrações, possui várias fotografias também.

E por último, em “impacto cultural”, receberam nota 5 os livros que abordam temas significativos da cultura de algum lugar. Já os livros de nota 3, apesar de ainda possuir laços culturais, tem um foco mais pessoal relacionado ao trabalho do artista.

2.1.4 Público-alvo

Assim como sugere Fuentes (2006, p. 42), “conhecer o público-alvo é a regra de ouro da comunicação”. Portanto, para a realização desse trabalho, foi realizada a definição desse possível público consumidor. Nesse lugar, fazem parte: residentes do estado de Santa Catarina que desejam explorar e se reconectar com suas raízes culturais; turistas e entusiastas culturais que possuem interesse em aprender mais sobre as tradições e a história do estado; amantes da arte e do design e colecionadores de livros de arte que apreciam ilustrações autorais e livros bem-produzidos; e educadores e estudantes em busca de recursos visuais para estudar a cultura brasileira.

2.1.5 Lista de Requisitos

Com base na análise de obras similares e do público-alvo, foram definidos alguns requisitos fundamentais para a execução deste projeto:

- Desenvolvimento de um livro com diversas ilustrações, destacando produções autorais;
- Reforço da identidade cultural de Santa Catarina, com ênfase nas ilustrações para representar elementos culturais do estado;
- Comunicação dos simbolismos que remetem ao popular e ao familiar, promovendo identificação para os moradores do estado;
- Diagramação com layout minimalista, inspirada na estética de museus contemporâneos, para valorizar cada arte visualmente;
- Livro com acabamento em capa dura, conferindo durabilidade e um aspecto mais sofisticado ao projeto.

2.2 Concretização

Na fase da concretização, de acordo com Fuentes (2006, p. 61), “temos nas mãos todos os elementos teóricos, os intangíveis, os contratuais e os de sensibilidade para dar forma ao projeto”. É o momento de dar início ao uso das ferramentas de criação, colocar em prática todo o conhecimento adquirido na etapa de pesquisa e análise.

2.2.1 Painel de referências

Para a criação do projeto, foi essencial realizar uma pesquisa de referências visuais, a fim de trazer inspiração e embasamento cultural. Essa pesquisa foi feita digitalmente, com foco em artefatos regionais que representassem a identidade cultural do estado e evocassem a memória afetiva do autor. As imagens coletadas foram impressas e organizadas em um painel físico, apresentado a seguir, na figura 1, separando-as de acordo com as regiões do estado onde esses

artefatos são mais predominantes.

Esse painel permitiu uma análise maior das formas, cores e texturas dos artefatos, orientando o desenvolvimento das ilustrações e servindo como inspiração para o livro em sua totalidade.

Figura 1: Painel visual de inspiração



Fonte: elaborado pelo autor (2024)

2.2.2 Geração de alternativas

Na etapa de geração de alternativas, foram criadas algumas opções de ilustrações, paletas de cores, tipografias, estilo da diagramação e capa.

2.2.2.1 Ilustrações

Para as ilustrações, que constituem o elemento central do livro, foram desenvolvidas três alternativas de estilos distintos, todas utilizando técnicas manuais (Figura 2). A opção por ilustrações manuais foi motivada pelo domínio técnico do autor nesse método, além de reforçar a relação com o caráter artesanal e feito à mão, características presentes em muitos artefatos retratados no livro.

A primeira alternativa de ilustração, feita com giz pastel oleoso, apresenta traços mais simples e marcados, com ênfase na forma dos objetos. Na segunda alternativa, também com giz pastel oleoso, a ilustração possui maior preenchimento e detalhes, embora não alcance o realismo. Essa opção busca um traço mais expressivo, evidenciando as características marcantes dos artefatos. A terceira alternativa, por sua vez, utiliza tinta a óleo e é caracterizada por traços mais detalhistas, evidenciados pelas pinceladas da tinta.

Figura 2: Alternativas de ilustrações

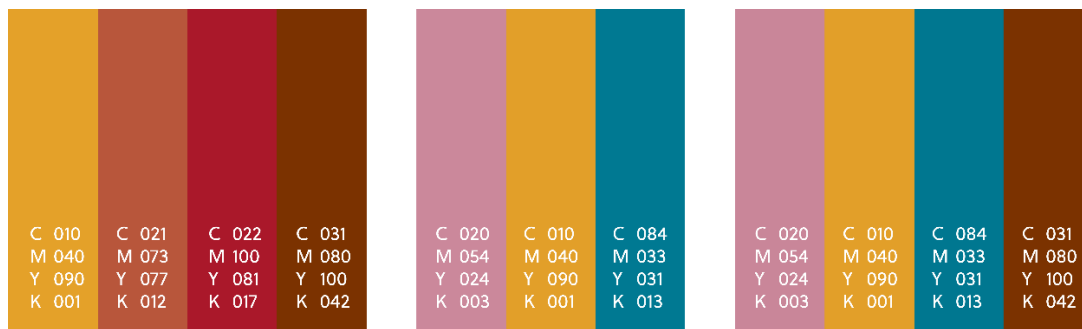


Fonte: do autor (2024)

2.2.2.2 Paleta de cores

As paletas de cores, apresentadas a seguir, na figura 3, foram desenvolvidas para complementar a composição e diagramação do livro, juntamente com as ilustrações. A primeira paleta apresenta tons quentes e terrosos, pensados para representar a materialidade e a conexão com a terra. A segunda paleta é composta por cores suaves e opacas, com o objetivo de evocar nostalgia e afetividade. A terceira paleta combina elementos das duas anteriores, unindo tons opacos ao marrom para transmitir uma sensação de nostalgia e afetividade, juntamente com a conexão com a terra e os materiais representados pelo marrom.

Figura 3: Alternativas de paletas de cores



Fonte: do autor (2024)

2.2.2.3 Tipografias

A tipografia desempenha um papel essencial no livro, pois os textos precisam harmonizar com sua estética visual. Foram exploradas três alternativas de pares de famílias tipográficas (Figura 4). O primeiro par combina a *Tablet Gothic* (sem serifa, para títulos) e a *Adobe Garamond Pro* (com serifa, para textos), uma fonte clássica frequentemente utilizada em livros devido à sua legibilidade e elegância. O segundo par utiliza a *JohnDoe* (com serifa, para títulos), que traz uma estética vintage que se assemelha a máquinas de escrever, e a *Soleil* (sem serifa, para textos), fonte simples e com ótima legibilidade. O terceiro par é composto pela *Tablet Gothic Condensed* e a *Soleil*, ambas sem serifa, com a primeira em versão condensada. Essa última combinação busca uma estética mais simples e minimalista, destacando as ilustrações como foco principal do livro.

Figura 4: Alternativas de famílias tipográficas

| | |
|--|---|
| <p>Tablet Gothic</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> | <p>Adobe Garamond Pro</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> |
| <p>JohnDoe</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> | <p>Soleil</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> |
| <p>TABLET GOTHIC CONDENSED</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> | <p>Soleil</p> <p>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</p> |

Fonte: do autor (2024)

2.2.2.4 Composição e layout

Foram desenvolvidas algumas alternativas de diagramação para as páginas que apresentam as ilustrações dos artefatos, apresentadas a seguir, na figura 5. O conceito da diagramação segue uma estética minimalista, que visa destacar os artefatos em um ambiente visualmente limpo, inspirado na apresentação típica de museus, onde cada elemento recebe destaque em um espaço livre de distrações, acompanhado de uma breve descrição.

Na primeira alternativa, a ilustração é isolada na página direita, enquanto o nome e a descrição aparecem na página esquerda, criando amplos espaços de respiro. Na segunda opção, a ilustração, o nome e a descrição são agrupados na mesma página, com o texto solto próximo ao artefato. A terceira alternativa é semelhante à segunda, mas posiciona a descrição na parte inferior e interna da página, para um visual mais organizado.

Figura 5: Alternativas de diagramação para as páginas



Fonte: do autor (2024)

Para as páginas de abertura de cada capítulo, foram desenvolvidas duas alternativas de layout (Figura 6). Na primeira opção, o layout é distribuído em duas páginas: à direita, uma ilustração em tinta a óleo representando o tema do capítulo, e à esquerda, o título em destaque, acompanhado de um breve texto sobre o capítulo, com um fundo em cor sólida.

A segunda alternativa se estende por mais páginas. Na primeira página, à esquerda, um fundo sólido exibe o número do capítulo. Foram testadas duas variações para esse número: uma

com cor branca e outra com a mesma cor do fundo em um tom de 80%. Na página direita, a ilustração ocupa o espaço isoladamente. Em uma página seguinte, separada, encontram-se o título do capítulo e um texto introdutório sobre o tema, também sobre um fundo sólido.

Figura 6: Alternativas de páginas de abertura de capítulo



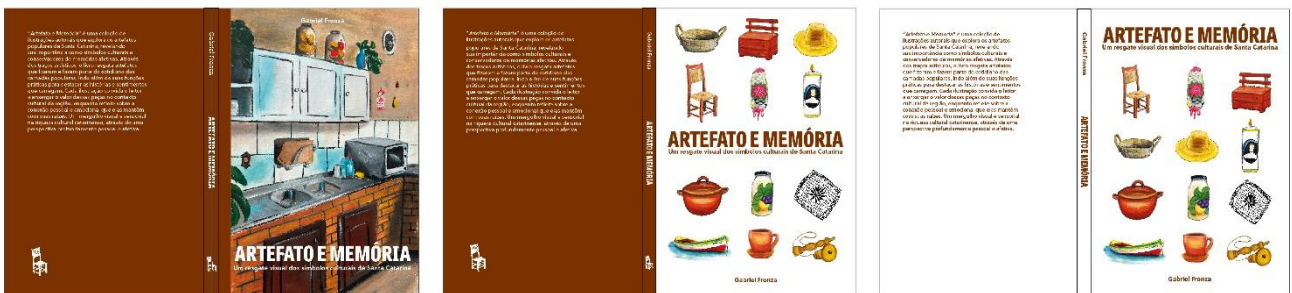
Fonte: do autor (2024)

Para a capa e contracapa do livro, foram desenvolvidas três propostas distintas, visualizadas na figura 7. A primeira opção traz uma ilustração em tinta a óleo de uma cena que evoca a memória afetiva do autor, com o título posicionado na parte inferior e o nome do autor na parte superior. A contracapa apresenta um fundo marrom com o texto de resumo sobre o livro na parte superior e um ícone de cadeira na parte inferior, reforçando o conteúdo visual do projeto.

Na segunda proposta, a contracapa mantém o mesmo layout da primeira, enquanto a capa adota um fundo branco. Ilustrações dos artefatos foram adicionadas de forma organizada, com o título centralizado e o nome do autor posicionado na parte inferior, criando uma estética mais simples.

A terceira opção é semelhante à segunda, com algumas variações de layout: o título foi reposicionado para o topo da capa, e a contracapa utiliza fundo branco em vez do marrom, destacando o texto e reforçando a estética minimalista do livro.

Figura 7: Alternativas de capas e contracapas



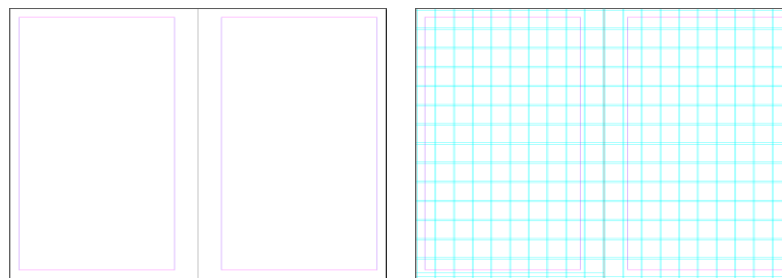
Fonte: do autor (2024)

2.2.3 Definição do projeto

Na fase de definição do projeto, foi preciso estabelecer a estrutura e selecionar as alternativas geradas anteriormente. O formato do livro foi definido em orientação retrato com dimensões de 16x23 cm, permitindo um manuseio prático e confortável que facilita tanto a leitura

quanto a visualização das ilustrações. Para a diagramação, optou-se pelo uso de grades, visando à consistência visual do projeto. Como explica Haslam (2007, p. 42), “o uso da grade proporciona consistência ao livro, tornando coerente toda a sua forma”, dessa forma, foi empregada uma mancha gráfica com margens de 7,5 mm nas partes superior, inferior e externa, e 20 mm na margem interna, garantindo que as ilustrações e outros elementos não fiquem próximos à linha de corte ou à dobra da página na lombada. Além disso, grades de guia foram utilizadas para posicionar os elementos de forma regular, mantendo uma organização visual consistente em todas as páginas do livro (Figura 8).

Figura 8: Mancha gráfica e grades de guia



Fonte: do autor (2024)

Em relação às ilustrações do livro, foi escolhida a alternativa que utiliza giz pastel oleoso, apresentando um maior preenchimento e detalhes sem alcançar o realismo total, como pode ser visto na figura 9. Inicialmente, a ideia era realizar todas as ilustrações com tinta a óleo por conta da textura e acabamento que se cria com esse material, no entanto, devido ao tempo exigido por essa técnica, optou-se pelo giz pastel oleoso, que, além de proporcionar uma execução mais ágil, é um material com o qual o autor também possui domínio. Além disso, esse estilo foi desenvolvido para reforçar o conceito de memória afetiva e a simbologia dos artefatos. As ilustrações, mesmo sem um realismo fotográfico, permitem que o observador identifique facilmente os artefatos ao reconhecê-los, dado o valor simbólico e afetivo que carregam, promovendo uma identificação quase imediata na mente de quem visualiza.

Figura 9: Estilo de ilustração escolhida



Fonte: do autor (2024)

Para a paleta de cores, escolheu-se a alternativa que combina tons opacos de rosa, azul e amarelo, transmitindo sensações de nostalgia e afetividade, com o marrom, que remete à conexão

com a terra e à materialidade (figura 10). Esses elementos refletem o universo conceitual do livro, reforçando o vínculo com memórias e o valor simbólico dos artefatos representados.

Figura 10: Paleta de cores escolhida



Fonte: do autor (2024)

Para as fontes tipográficas, optou-se pela *Tablet Gothic Condensed* para os títulos e pela *Soleil* para os textos corridos (figura 11). A escolha baseou-se nos critérios de legibilidade, simplicidade e alinhamento estética com o conceito visual do projeto. A *Tablet Gothic Condensed*, uma fonte sem serifa, foi selecionada para os títulos dos capítulos por sua aparência moderna e condensada, que proporciona um impacto visual elegante e destacado, sem ocupar muito espaço. A fonte *Soleil*, também sem serifa, foi escolhida para o corpo de texto devido à sua excelente legibilidade em diferentes tamanhos e pela leveza visual que traz à composição gráfica. Essas fontes alinham-se ao conceito de estética minimalista e inspirada em museus, com simplicidade e modernidade, favorecendo o destaque das ilustrações como o elemento central do livro.

Figura 11: Família tipográfica escolhida

TABLET GOTHIC CONDENSED

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
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

Soleil

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
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

Fonte: do autor (2024)

Sobre a composição, Fuentes (2006, p. 56) afirma que “o layout é a concretização do projeto, sua apresentação em público. Ele é a representação mais fiel possível de uma ou mais ideias com respeito ao projeto em andamento.” Com base nessa perspectiva, optou-se por um layout que organiza as ilustrações no centro de cada página, com a descrição localizada na parte inferior interna, garantindo um visual limpo e equilibrado.

Nas páginas de abertura de cada capítulo, escolheu-se a estrutura que apresenta à esquerda um fundo sólido com o número do capítulo na mesma cor do fundo, em uma tonalidade de 80%, para não tirar o foco da página seguinte. À direita, a ilustração do capítulo ocupa a página inteira, isolada, valorizando o impacto visual. Em seguida, uma página separada exibe o título do capítulo e um texto introdutório sobre o tema, também sobre fundo sólido, como pode ser vista na figura 12. Essas escolhas conferem ao livro uma estrutura visual organizada e coesa, garantindo que as

ilustrações e textos se destaquem com clareza.

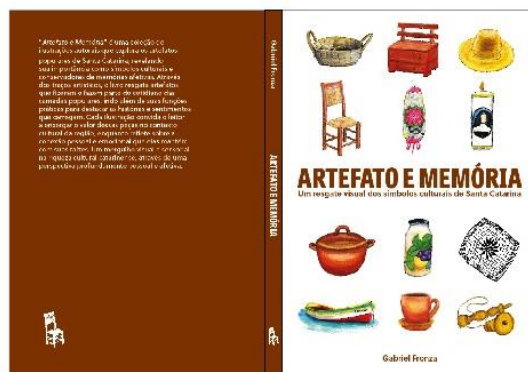
Figura 12: Layouts escolhidos



Fonte: do autor (2024)

Para a capa, optou-se pela proposta com fundo branco, com os objetos distribuídos pela área e o título centralizado, enquanto a contracapa apresenta um fundo marrom (figura 13). Essa escolha mostrou-se mais alinhada com o tema e o conceito do livro, destacando a representação dos artefatos populares de Santa Catarina. A alternativa com a ilustração em tinta a óleo trazia uma abordagem visual interessante, mas não refletia tão bem a conexão com os artefatos regionais. Para a contracapa, o marrom foi escolhido por harmonizar melhor com a estética geral e por ser uma opção prática, ao contrário do branco, que tende a se desgastar visualmente com o tempo.

Figura 13: Capa e contracapa escolhida



Fonte: do autor (2024)

Quanto à estrutura material do livro, definiu-se que ele seria impresso em papel couchê fosco 115g/m², com capa dura com laminação fosca no couchê 150g/m². A escolha desses materiais baseou-se em sua qualidade e durabilidade, além de proporcionarem um acabamento refinado que complementa a estética do projeto e preserva a integridade visual das ilustrações.

2.2.4 Execução

A etapa de execução iniciou-se com a criação das ilustrações. Foram desenvolvidas diversas ilustrações de artefatos que integram a cultura catarinense e as memórias afetivas do autor. Cada arte foi desenvolvida a partir de esboços feitos em lápis grafite, com ou sem referência fotográfica,

e ilustrada com giz pastel oleoso, complementada com lápis de cor preto para detalhes (figura 14). As ilustrações foram realizadas em papel 140g/m² e 120g/m² nos tamanhos A4 e A5.

Com as ilustrações dos artefatos finalizadas, seguiram-se as pinturas que abrem cada capítulo. Pensadas para cobrir uma página inteira, essas artes ilustram cenários que se relacionam com o tema de cada seção. Para criar essas artes, foram feitos esboços em grafite, seguidos pela pintura com tinta a óleo sobre papel 300g/m² em tamanho A4 (figura 14). Ao todo, foram realizadas nove pinturas: oito para as aberturas dos capítulos e uma para a página de dedicatória. Esta última reutilizou a ilustração inicialmente criada como opção de capa.

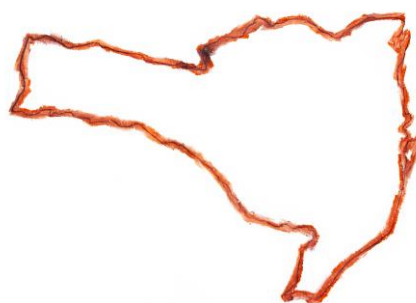
Figura 14: Processo de criação das ilustrações com giz pastel oleoso e tinta a óleo



Fonte: do autor (2024)

Por fim, foi criada uma ilustração adicional para a abertura do livro: um contorno do mapa de Santa Catarina, desenhado com giz pastel oleoso (figura 15). Essa arte, feita em papel 140g/m² em tamanho A4, combina com a estética do livro, apresentando traços marcantes e texturizados.

Figura 15: Ilustração do mapa de Santa Catarina



Fonte: do autor (2024)

Após a finalização das ilustrações, todas foram digitalizadas para a diagramação do livro. As ilustrações dos artefatos foram digitalizadas com o uso de um *scanner*, já as artes de abertura dos capítulos foram fotografadas com a câmera do celular em alta resolução. Após a digitalização, foi utilizado o *software Adobe Photoshop* para tratamento dessas imagens (figura 16). Nesse processo, o fundo das imagens foi limpo, tirando elementos que não fazem parte da ilustração com um pincel branco. Também foram feitos ajustes de Brilho/Contraste e Matiz/Saturação, quando necessário. Esse processo foi realizado junto com testes de impressão, para avaliar a qualidade das imagens no tamanho da página do livro e a cor das ilustrações. Através desse teste, observou-se a necessidade

A organização das ilustrações para distribuição entre as páginas também foi uma etapa essencial do processo. Cada capítulo reuniu os artefatos relacionados ao seu tema, organizados em ordem alfabética para facilitar a navegação e a consulta. Durante essa fase de diagramação, também foram realizados testes de impressão, apresentados na figura 18, para avaliar a legibilidade dos textos, o tamanho e o posicionamento dos elementos visuais, bem como as cores e a qualidade geral dos elementos. Esses testes permitiram ajustes e refinamentos durante o processo, garantindo que todos os aspectos visuais e textuais estivessem dentro do conceito do projeto.

Figura 18: Testes realizados



Fonte: do autor (2024)

Em relação a capa, contracapa e lombada, foram produzidas em um único arquivo para a impressão. O cálculo da largura da lombada, que levou em conta o tipo de material e o número total de páginas, foi realizado pela gráfica responsável pela impressão do livro, resultando em uma espessura de 10,16 mm. Esse cálculo foi essencial para assegurar o encaixe do miolo e um acabamento de qualidade.

2.2.5 Preparação dos arquivos finais

Com a diagramação finalizada, iniciou-se a etapa de exportação dos arquivos para a impressão, atendendo às especificações técnicas da gráfica. O arquivo do miolo foi exportado com uma margem de sangria de 0,25 cm nas bordas superior, inferior e externa, garantindo segurança na área de corte. Para as folhas de guarda, a sangria foi configurada em 0,25 cm nas margens superior e inferior, e 0,75 cm na externa, considerando o alinhamento durante a encadernação. A capa exigiu uma sangria maior, de 2 cm, especialmente ajustada para acomodar a área de dobra e o acabamento necessário no processo de encadernação, garantindo um resultado preciso.

2.3 Controle, Avaliação e Crítica

2.3.1 Impressão

Segundo Fuentes (2006, p. 101), “no momento de avaliar os prazos para a realização de um determinado projeto não se deve esquecer de considerar muito atentamente as etapas de acompanhamento e controle”. Dessa forma, no cronograma do projeto, incluiu-se algumas semanas dedicadas às fases que consistem na impressão desse material. Como abordado anteriormente na fase de execução (2.2.4 *Execução*), foram realizados testes de impressão durante a fase de criação para garantir que a diagramação seguisse o caminho desejado.

Ainda segundo Fuentes, “a prova ideal é a realizada com a mesma máquina e o mesmo papel com que será produzida a tiragem final” (2006, p. 102). No entanto, neste projeto, os testes de impressão foram realizados em uma gráfica diferente da que realizou a impressão final. Embora o mesmo papel tenha sido utilizado, as cores e a qualidade podem variar conforme a máquina. A impressão do livro foi enviada a uma gráfica em outro estado, pois apresentava melhor custo-benefício e disponibilidade para impressão em capa dura em pequena escala, algo que poucas gráficas oferecem. Por esse motivo, os testes foram feitos em uma gráfica local com o mesmo papel, aproximando ao máximo o resultado final esperado.

2.3.2 Avaliação

Na etapa final da metodologia, referente à avaliação, Fuentes (2006) afirma que os designers produzem para que o cliente colha os resultados mais visíveis, sendo esse uma das formas de avaliar o sucesso de um trabalho. No entanto, como este projeto não tem um cliente real, a avaliação seguiu outra abordagem. “O processo pelo qual se dá essa análise a respeito do trabalho depende de um treinamento baseado em um *checklist* que cada um terá, de acordo com seus próprios critérios” (Fuentes, 2006, p. 106). Assim, foi retomada a lista de requisitos do projeto para verificar se as metas foram atendidas com êxito.

Concluiu-se que o projeto foi executado com sucesso sob esse aspecto: o livro contém ilustrações autorais que reforçam a identidade cultural de Santa Catarina, comunicando os simbolismos dos artefatos populares através de uma diagramação minimalista, valorizando a arte em cada página. Além disso, a produção finalizada em capa dura conferiu um toque sofisticado ao projeto, atendendo ao objetivo de criar uma obra visualmente envolvente e culturalmente relevante.

Fuentes (2006) ainda acrescenta que, no design gráfico, não há parâmetros estabelecidos para avaliar qualidade, uma vez que atributos como beleza, equilíbrio e harmonia podem ou não ser desejáveis em diferentes projetos. Assim, o autor sugere a criação de um sistema de qualidade próprio, que atenda ao que consideramos fundamental que é ter o maior rendimento comunicacional. Por exemplo, é importante verificarmos a legibilidade dos textos, avaliar se as cores favorecem a comunicação visual do projeto e garantir que os materiais escolhidos para impressão sejam apropriados.

Ao observar o livro impresso, foi possível constatar um bom rendimento comunicacional, uma vez que a legibilidade dos textos, e a interação entre as cores e os elementos visuais se mostraram eficazes para transmitir a mensagem. No entanto, o processo de impressão apresentou

limitações: a gráfica escolhida foi insuficiente na qualidade e cuidado, resultando em pequenas manchas nas folhas e pequenas falhas. Além desses pontos, outros aspectos podem ser observados futuramente após o contato do livro com o público, em uma possível implementação no mercado.

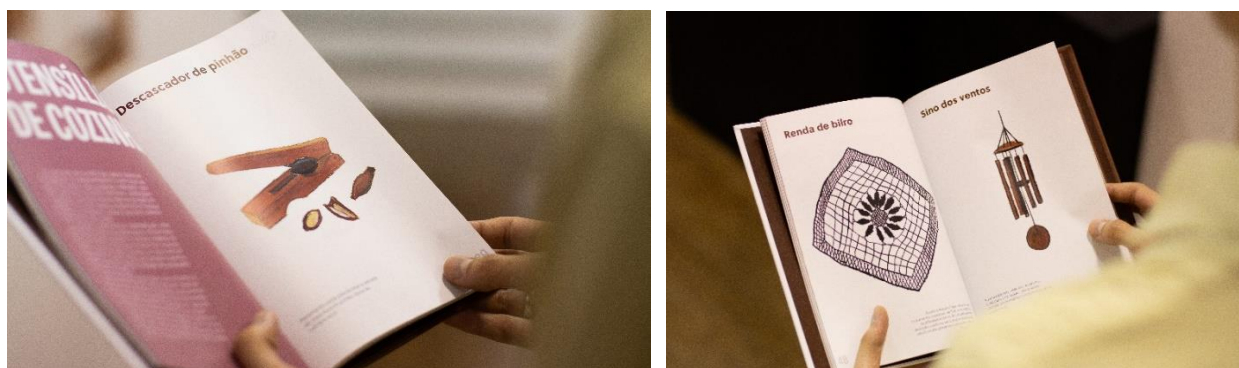
O designer exerce um papel essencial na comunicação de um produto, pois, como destaca Fuentes, “[...] lê-se ou vê-se um livro por seu conteúdo, mas dificilmente nota-se que ele é visível e inteligível pela clareza e acerto de seu layout, pela correta escolha da tipografia ou pelo adequado dimensionamento de suas ilustrações” (2006, p. 109). Por isso, é fundamental que o designer avalie criticamente seu trabalho e reconheça sua relevância no mercado.

3 Resultados

Como resultado do projeto, obteve-se uma pesquisa profunda sobre os artefatos populares de Santa Catarina, buscando compreender e destacar a identidade cultural do estado. O estudo iniciou-se com uma abordagem voltada ao design popular, mas evoluiu para investigar a simbologia e o papel desses artefatos na memória coletiva e afetiva do autor. Essa análise possibilitou a seleção dos artefatos que compõem o livro, priorizando sua representatividade simbólica na cultura catarinense, sua relevância na memória afetiva e seu lugar no design popular.

Foram produzidas 71 ilustrações autorais, incluindo 61 representações de artefatos, 8 ilustrações para a abertura dos capítulos e 2 composições adicionais. Os artefatos foram ilustrados com giz pastel oleoso, enquanto as pinturas maiores, que retratam cenários, foram realizadas com tinta a óleo. A diagramação seguiu um layout minimalista que buscasse valorizar as ilustrações, resultando em um livro com 110 páginas, apresentado na figura 19, dividido em oito capítulos e uma introdução que aborda, de forma sucinta, a relevância cultural desses artefatos.

Figura 19: Fotos do livro físico



Fonte: do autor (2024)

Ao longo de todas as etapas, o projeto alcançou seu principal objetivo: desenvolver um livro de ilustrações autorais que retratasse artefatos típicos de Santa Catarina, presentes no cotidiano popular. O trabalho reforça a identidade cultural do estado, promovendo sua expressão e preservação, baseando-se nos artefatos que possuem representatividades simbólicas para a sociedade catarinense.

Além disso, o livro inclui elementos da cultura dos povos originários de Santa Catarina (figura 20). Com uma significativa presença de comunidades indígenas, o estado possui um histórico de

tentativas para silenciar essas culturas. Diante disso, incorporar elementos da cultura indígena neste livro, que celebra a cultura catarinense, é uma forma de reconhecer e valorizar a influência indígena na vida e na identidade dos moradores locais.

Figura 20: Fotos internas do livro físico



Fonte: do autor (2024)

4 Considerações Finais

Através desse projeto, foi possível explorar a diversidade de artefatos populares em Santa Catarina. Percebe-se que esses artefatos refletem uma cultura miscigenada, pois sofreram influências de várias etnias, resultado de uma herança da colonização europeia e a dos povos nativos, criando identidades e culturas. Observa-se, assim, que a identidade no design está intimamente conectada às suas origens sociais e culturais. Ao olhar para o design popular, é possível construir um design regional e original, que valoriza as raízes e tradições locais. Entre esses artefatos, destacam-se a criatividade e a adaptabilidade dos povos catarinenses, que frequentemente desenvolvem produtos a partir de necessidades e os transformam em ícones populares por meio dos processos e sistemas culturais em que estão inseridos.

Por meio do livro de ilustrações criado neste projeto, foi possível reforçar a identidade cultural catarinense e promover a preservação dessa cultura. No entanto, diversos artefatos, que também são importantes na construção da cultura do estado, ficaram de fora. Devido ao cronograma limitado, a seleção foi voltada para aqueles que mais dialogavam com as memórias afetivas do autor. A continuidade desse projeto visa incluir outras ilustrações, para que o livro possa, futuramente, ser publicado com o apoio de leis de incentivo cultural, caso aprovado em editais.

Concluindo, vale lembrar que o sujeito pós-moderno, como mencionado por Hall (2006), que vive em uma crise identitária provocada pela globalização e pela interação com diversas culturas, foi a principal problemática identificada no início desse projeto. Neste contexto, o trabalho buscou, por meio das ilustrações, fomentar uma identificação com esses artefatos que, além de suas funções práticas, carregam simbolismos para aqueles imersos nesse sistema cultural. Assim, o projeto atuou no resgate e reafirmação das origens, promovendo uma reconexão entre os indivíduos e sua identidade cultural.

5 Referências

ARDINGHI, Maria Beatriz. **Glossário visual popular paulista: artefatos memoráveis presentes em**

residências de famílias de origem rural no estado de São Paulo. 2015. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo, [S. l.], 2015. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-07032016-190553/pt-br.php>. Acesso em: 5 mar. 2024.

BARDI, Lina Bo. **Tempos de grossura: o design do impasse**. São Paulo, 1994.

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1973.

BOSI, Ecléa. **Memória e sociedade: lembranças de velhos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

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

DE LUCCA, Cecília; MORAES DE ALENCAR, Marlyvan. A persistência da comunicação visual vernacular no ambiente urbano. **Revista Transverso**, [s. l.], ed. 3, p. 44-60, 2012. Disponível em: <https://revista.uemg.br/index.php/transverso/issue/view/344>. Acesso em: 1 maio 2024.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DONES, Vera Lúcia. As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. **Revista Gestão E Desenvolvimento**, [s. l.], p. 75-81, 2004. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/cid2020-352/list#articles>. Acesso em: 1 maio 2024.

FERREIRA, Aline Cristina Moraes; MARÇAL, Viviane Gomes; EVANGELISTA, Wemerton Luis. Artefatos populares: um olhar do Design para as produções alternativas. **Colóquio Internacional de Design**, [s. l.], p. 276-286, 2020. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/cid2020-352/list#articles>. Acesso em: 1 maio 2024.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. São Paulo: Rosari, 2006.

FUKUSHIMA, Naotake. **Dimensão Social do Design Sustentável: Contribuições do Design Vernacular da População de Baixa Renda**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Paraná, [S. l.], 2009. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/xmlui/handle/1884/20931>. Acesso em: 1 maio 2024.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. [S. l.]: DP&A, 2006.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. São Paulo: Rosari, 2007.

IBARRA, Maria Cristina; ANASTASSAKIS, Zoy. O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers. **Arcos Design**, [s. l.], p. 165–176, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/arcosdesign/article/view/26262>. Acesso em: 1 maio 2024.

VALESE, Adriana. **Design Vernacular Urbano: A produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social**. 2007. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, [S. l.], 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4907>. Acesso em: 15 abr. 2024.

WANDERLEY, Ingrid Moura. **O design dos "outros". Interações criativas na produção contemporânea de artefatos**. 2013. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo, [S. l.], 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-05022014-110055/pt-br.php>. Acesso em: 1 maio 2024.