

## O DESIGN CONCEITUAL (R)ESISTE: PRODUÇÃO EDITORIAL SOBRE A SOCIEDADE DO DESEMPENHO

Gean Lucca Milioli<sup>1</sup>

Diego Piovesan Medeiros<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo desenvolver um livro conceitual, tendo como base a sociedade do desempenho e seguindo o método de tradução intersemiótica. Para isso, a fundamentação teórica foi embasada nos conceitos que englobam o design conceitual e sua origem histórica. Buscando assim compreender os motivos que levaram a sua criação e qual a sua importância para o meio do design, trazendo autores como Schneider (2010), Meggs e Purvis (2009) e Franzato (2012). Também foram levantadas considerações sobre as funções do design e sua relação com os objetos artísticos e emocionais, tendo como principais autores Löbach (2001) e Norman (2008). Foram estudados, também, conceitos e técnicas de design editorial, trazendo autores como Lupton (2006), Williams (2013) e White (2006). Por fim, foi analisada as características presentes na sociedade do desempenho, tendo como principais autores Han (2015), Lipovetsky (2010) e Kwiecinski (2019). Com base nisso, criou-se um livro editorial experimental que prioriza as funções estéticas e simbólicas do design, a fim de explorar as emoções do usuário, gerando uma reflexão sobre assuntos ligados ao cotidiano, vida na sociedade moderna e a exaustão do indivíduo. Por meio da criação desse livro conceitual obteve-se resultados positivos e satisfatórios diante dos objetivos da pesquisa, evidenciando a importância do design conceitual no desenvolvimento de um projeto.

**Palavras-chave:** Design, Design Conceitual, Funções do Design, Design Editorial.

### 1 INTRODUÇÃO

As doenças neurais como a depressão, transtorno de déficit de atenção com síndrome de hiperatividade (TDAH), transtorno de personalidade limítrofe (TPL) ou a síndrome de *burnout* (SB), segundo Han (2015), definem o começo do século XXI. Em sua matéria para o site G1<sup>3</sup>, Cavallini (2022) aponta que em 1º de janeiro de 2022, a síndrome de *burnout* passou a ser considerada como uma doença ocupacional, após sua inclusão na Classificação Internacional de Doenças (CID) da OMS (Organização Mundial da Saúde).

Essas doenças neurais estão diretamente relacionadas com a nova forma de vivência hiperconectada da sociedade, onde todo o contexto de vida está voltado

---

<sup>1</sup> Graduando em Design. E-mail: geanluccam@gmail.com

<sup>2</sup> Prof. Diego Piovesan Medeiros. E-mail: diego.medeiros@satc.edu.br

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://glo.bo/3Pddgzj>>. Acesso em: 16 mar. 2022

para a imersão digital. Notificações, mensagens instantâneas, *e-mails*, *newsletters* e notícias provenientes dos mais diversos locais, segundo Kwiecinski (2019), são enviados aos usuários mesmo enquanto dormem. Han (2015) argumenta que o exagero de estímulos, informações e impulsos gerados pela hiperconectividade, fazem com que o indivíduo tenha uma intoxicação intelectual, fragmentando e destruindo sua atenção, devido a um “excesso de positividade”. Para Nieto (2016), essa fragmentação da atenção diminui a capacidade de concentração e retenção de informações, gerando uma queda de produtividade e prejudicando a leitura e interpretação textual.

Além dessa hiperconectividade, a necessidade de uma “superprodução” ou “superdesempenho” também são causados pelo excesso de positividade que, segundo Han (2015), geram um cansaço, esgotamento e sufocamento excessivos para os sujeitos dessa sociedade do desempenho.

Como forma de representar e discutir essas características da sociedade do desempenho, o design conceitual pode ser uma opção, visto que ele busca gerar estímulos, despertar emoções e instigar reflexões sobre o tema, por meio de um processo experimental. Isso se dá pela razão de que, segundo Franzato (2012), os projetos de design conceitual estão normalmente ligados às experiências cotidianas, sendo elas vivenciadas pelo próprio designer ou de contextos debatidos publicamente na sociedade. Esses projetos conceituais podem ser representados por meio de objetos, roupas, móveis, cartazes, revistas, livros, entre outros. Assim, baseado nesse contexto, se define a seguinte questão: como desenvolver um livro conceitual tendo como base a sociedade do desempenho?

Dessa forma, o objetivo geral desse artigo é desenvolver um livro conceitual, tendo como base a sociedade do desempenho e seguindo o método de tradução intersemiótica. Para isso, expõe-se como objetivos específicos: (a) analisar a relação do design com o design conceitual; (b) identificar as funções do design; (c) identificar as características do design conceitual e sua importância para a produção de um projeto editorial; (d) entender as características da sociedade do desempenho.

Entre as motivações desta pesquisa está a relação profissional e mercadológica, que se dá devido a necessidade do designer de gerar ideias inovadoras que mexem com as emoções do usuário, seja por meio de um objeto, uma

superfície, uma interface ou um projeto editorial, por exemplo. Com base nisso, busca-se utilizar nesse projeto o design conceitual como método de experimentação, visando gerar um produto editorial experimental com o foco nas funções estéticas e simbólicas do design.

Do ponto de vista acadêmico, a pesquisa será feita acerca do design conceitual, relatando a sua importância no desenvolvimento de um projeto que busca a inovação e originalidade. Além disso, essa pesquisa também pode auxiliar as disciplinas de Design Editorial, Editoração Eletrônica, Fundamentos da Linguagem Visual e Semiótica nos cursos de graduação em Design.

Por fim, de modo pessoal, o que motiva a criação desse projeto, é o fato do acadêmico ter desenvolvido um projeto dessa natureza anteriormente, em conjunto com a acadêmica Larissa da Rocha Barbosa, para a disciplina de projeto de produto. Com base no mesmo, o acadêmico gostaria de aprofundar os assuntos sobre design conceitual e sua relação com o lado emocional do design.

Em conformidade com Freitas e Prodanov (2013), a metodologia abordada nesta pesquisa tem sua natureza aplicada, isso se dá pois ela utiliza os conhecimentos da pesquisa para aplicação prática, dirigidos assim à solução de um problema, que nesse caso será o desenvolvimento de um livro conceitual. A sua forma de abordagem classifica-se como qualitativa, pois visa analisar os dados indutivamente, já que ela trabalha com características e qualidades que não podem ser traduzidas em números.

Em relação aos objetivos, a pesquisa caracteriza-se como exploratória, uma vez que se propõe, por meio da união do procedimento bibliográfico com o experimental, esclarecer as questões abordadas no problema e formar hipóteses (FREITAS; PRODANOV, 2013). Por fim, ainda em conformidade com os autores (2013), quanto aos procedimentos técnicos, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e experimental pois é elaborada a partir dados obtidos de materiais já publicados sobre o tema e segue uma metodologia projetual com etapas e experimentações, priorizando a prática como forma de adquirir conhecimentos, a fim de desenvolver um livro conceitual.

## **2 DESIGN: ENTRE A ARTE E A INDÚSTRIA**

Até meados do século XIX, os objetos de uso eram produzidos principalmente de forma artesanal. Com a industrialização, que se iniciou em fins do século XVIII e envolveu todo o século XIX, grande parte da produção que até então era feita de forma manual, passou a ser mecanizada. Com isso, Schneider (2010) argumenta que, no lugar dos artesãos, agora eram os chamados “projetistas” que desenvolviam os produtos que depois seriam produzidos em larga escala pelas máquinas.

Devido à produção em série por meio de máquinas e da utilização de materiais mais baratos, a qualidade dos produtos diminuiu se comparado com os antigos produtos do artesanato. Porém, segundo Lobach (2001, p. 39): “Quanto mais os designers e fabricantes visam uma produção racional e econômica, mais os aspectos sociais da configuração dos produtos serão negligenciados”. Para Schneider (2010), a lógica dos produtos industriais consiste em que, quando fabricados, devam proporcionar um lucro através de sua venda. Entretanto, para convencer os consumidores a comprarem cada vez mais objetos, esses produtos não podem estar atrelados a uma única função.

### **2.1 FUNÇÕES DO DESIGN**

Segundo Schneider (2010), qualquer objeto pode ser significativo para um ser humano. Os objetos artesanais, por exemplo, podiam ser entendidos de duas formas: como produtos funcionais, marcados principalmente por sua função prática, ou seja, que não possuem um significado especial além de sua função de uso; e como produtos artesanais cuja importância é meramente simbólica, que apesar de também possuírem uma função prática, eram utilizados principalmente para representar um status social (LÖBACH, 2001). Por isso, o design de produtos sempre cumpriu diferentes funções. Para Löbach (2001), as funções responsáveis por criar uma relação entre usuário e objeto são estabelecidas desde o seu planejamento até seu desenvolvimento. Essas funções podem ser práticas (também chamadas de “prático-técnicas”), estéticas e/ou simbólicas.

Löbach (2001) descreve que as funções práticas de um produto, envolvem todos os aspectos fisiológicos de uso, podendo estar ligadas à durabilidade, segurança, qualidade técnica e a sensação de facilidade de uso.

As funções estéticas são emocionais e subjetivas, elas estão relacionadas à percepção sensorial de um objeto durante o seu uso. Essas funções estão ligadas à forma, cor, material e superfície que constituem esse produto. “Elas são os “signos”, que tornam um objeto de uso “legível” e dão indicações visuais para o uso. Se algum desses signos não agrada o usuário, por mais prático que seja, o objeto dificilmente terá uma chance” (SCHNEIDER, 2010, p. 198).

Já, nas funções simbólicas, segundo Löbach (2001), buscam estabelecer ligações com a espiritualidade, experiências e sensações anteriores de um usuário, através de sua percepção do uso de determinado produto. Elas envolvem questões políticas, sociais, culturais e econômicas, além dos valores pessoais e sentimentais desse usuário.

Tendo em conta o que foi dito acima, Löbach (2001) define que um bom produto não deve atender apenas a uma, mas sim a três funções. Ele deve ser (a) prático em seu uso, (b) gerar uma boa experiência estética e (c) simbolizar algo para o usuário, para que assim ele crie uma conexão com esse objeto. Assim, se o produto possui em algum nível as três funções, ele está em seu formato ideal.

Até meados do século XX, quando se falava da “função” de um objeto de uso, pensava-se apenas na sua praticidade, viabilidade econômica, segurança e funcionalidade técnica. Segundo Schneider (2010), os movimentos que seguiam essas ideias buscavam no design uma ferramenta para a transformação social que, através de uma estética racional e funcional, procuravam gerar novos valores para os produtos industriais, era o chamado “funcionalismo”.

## 2.2 FUNCIONALISMO E O ANTIDESIGN

Segundo Andrade (2020), o funcionalismo buscava desenvolver objetos funcionais e esteticamente simples, ou seja, com pouca ou nenhuma ornamentação, simplificando assim sua produção e os tornando mais acessíveis para os usuários. Schneider (2010) afirma que, com a criação da escola alemã Bauhaus em 1919, as

ideias do funcionalismo se consolidaram e criaram uma renovação no ensino de arquitetura e design em todo o mundo. Andrade (2020) argumenta que a síntese desse fenômeno se dá na companhia Braun. Vinculada à Escola de Ulm, considerada herdeira das ideias da Bauhaus e do Estilo Industrial, a Braun tornou-se um modelo de design funcional. Segundo Schneider (2010), a principal característica de sua produção estava ligada ao conceito da “Boa Forma”, caracterizado pelo emprego de formas simplificadas, de fácil compreensão, uso materiais de qualidade, produtos funcionais, alto valor de uso, duráveis, ergonômicos e de fácil produção.

Nas décadas de 1960 e de 1970, os objetos de uso estavam submetidos a um mesmo esquema estrutural que, apesar de prático, era bastante enfraquecido na forma. Segundo Schneider (2010), isso ocorria por causa do funcionalismo que, entendido apenas nas funções prática e técnica, havia limitado demais a imaginação e a liberdade criativa de grande parte dos designers na época, comprometendo assim suas relações emocionais com o ambiente. Isso motivou o surgimento de movimentos radicais na Europa, contra essa limitação racionalista dos objetos, colocando assim as funções emocionais e simbólicas no centro do desenvolvimento e trazendo a arte novamente para o processo de criação.

Assim, formaram-se grupos de designers e arquitetos que não queriam mais criar apenas peças elegantes, Schneider (2010) argumenta que esses grupos desejavam pensar de forma ampla, vendo o processo criativo de uma nova forma.

Em Milão, Florença e Turim, formaram-se grupos com o objetivo de elaborar uma abordagem radical nova para a criação de “fundamentos para um novo ser”. Esse antidesign, que também foi chamado de design radical, era anticomercial. O mais importante eram desenhos, fotomontagens e esboços de projetos utópicos, com os quais se enfatizava o protesto contra o design estabelecido e o “consumismo”. (SCHNEIDER, 2010, p. 142)

Meggs e Purvis (2009) discorrem que, uma das principais fontes de inspiração para esses designers, eram os movimentos artísticos do século XX. Suas inspirações vinham do cubismo e suas configurações espaciais; do surrealismo com suas justaposições, deslocamentos e mudanças de escala; do expressionismo do fauvismo, com o uso da cor pura; e da arte pop, com a reciclagem das imagens dos meios de comunicação de massa. Assim, segundo Meggs e Purvis (2009), os designers tinham uma maior liberdade de expressão, criando projetos mais pessoais

e explorando novos estilos e técnicas. Isso fez com que as tradicionais fronteiras, entre arte e o design, já não fossem mais possíveis de se identificar.

Schneider (2010) afirma que o fundador do chamado antidesign foi o grupo Archizoom, criado em Florença em 1966. Além dele, surgiram outros grupos de design radical, como o Superstudio, o Grupo 9999 e o Grupo Strum, que utilizava o design como meio de propaganda política. Assim, com os trabalhos desses grupos, foi constituída uma nova categoria no design: o design conceitual.

### **3 DESIGN CONCEITUAL**

Os contextos sociais e políticos das primeiras décadas do século XX criaram as bases para a aproximação entre a arte e o design. Schneider (2010) afirma que no final da década de 1960, criou-se nas artes plásticas a arte conceitual, onde seu objetivo era ter a ideia do artista como concepção unicamente intelectual. Essas obras conceituais, desvinculadas das condições materiais, existiam apenas na imaginação dos receptores, através de processos mentais associativos. Para Schneider (2010), esses movimentos vanguardistas das artes plásticas modernas, influenciaram os movimentos radicais do antidesign e a construção do design conceitual, que teve grande repercussão nos meios de comunicação.

O desenvolvimento de projeto de design conceitual, é feito por meio de um processo experimental, tendo como base a reflexão sobre um determinado assunto. Franzato (2011, p. 10 e 11), resume as características dos processos de criação de um projeto conceitual como sendo:

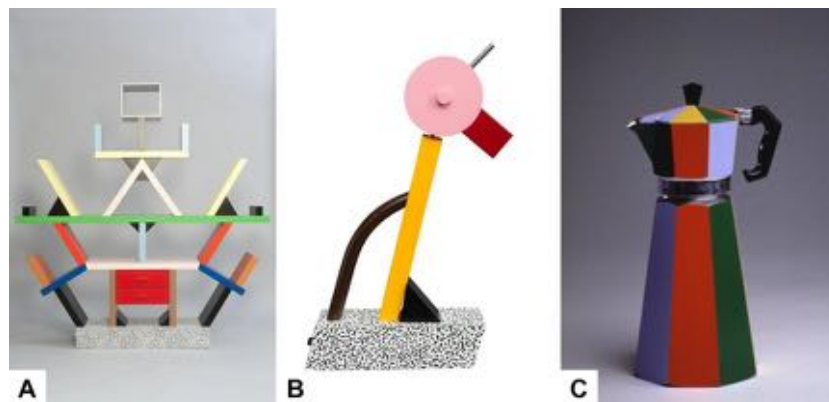
1. Interpretação do projeto como um processo experimental de reflexão sobre os assuntos mais diversos, próprio e exclusivo do designer, com preferência por assuntos ligados ao cotidiano ou a outras questões de interesse público;
2. Interpretação do conceito projetual como uma proposição dialética que sintetiza a reflexão desenvolvida através do projeto, e não como um *output* meramente intermediário no desenvolvimento de novas mercadorias;
3. Presença de uma ideia forte que motiva e configura formalmente o conceito, com submissão à ideia das tradicionais restrições projetuais (tecnológicas, produtivas, funcionais, simbólicas e comerciais);
4. Relevância da autoria do designer;
5. Diálogo com os diversos atores que constituem a rede de trabalho do designer (por exemplo, outros designers, empresas, organizações de concursos e exposições, jornalistas, etc.);
6. Exploração do potencial midiático do conceito.



Em um projeto de design conceitual, o designer procura explorar as potencialidades reflexivas e dialéticas do processo de criação, buscando assim, segundo Norman (2008), gerar estímulos, despertar emoções e instigar reflexões. Franzato (2012) argumenta que esses projetos normalmente estão ligados às experiências cotidianas, tanto as que o próprio designer vivencia, quanto as questões que são debatidas publicamente. “Os designers que escolhem tal abordagem se expressam por meio de maquetes, artefatos únicos, pequenas produções ou autoproduções, ou seja, formas que ficam longe da produção em série e não cabem em lógicas comerciais” (FRANZATO, 2011, p. 2).

Com base nos movimentos do antidesign dos anos 1960, houve uma nova aproximação entre a arte e o design nas décadas seguintes, chamada de “Novo Design”. Schneider (2010, p. 166), afirma que algumas das características desse movimento eram: (a) a rejeição ao funcionalismo; (b) as influências de subculturas e do cotidiano; (c) o uso da ironia, do humor e de provocações; (d) o trabalho experimental; (e) a utilização de materiais não usuais; (f) a produção de peças únicas ou pequenas séries; (g) o uso dos meios de comunicação como pódio; e (h) a transposição dos limites com a arte.

Figura 1 – Objetos do Studio Alchimia e Memphis.



A) Estante *Carlton* criada por Ettore Sottsass, 1981<sup>4</sup>. B) Luminária de mesa *Tahiti* criada por Ettore Sottsass, 1981<sup>5</sup>. C) Cafeteira criada por Alessandro Mendini, 1980<sup>6</sup>.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://followthecolours.com.br/art-attack/estilo-memphis/>> Acesso em: 17/06/2022

<sup>5</sup> Disponível em: <<https://followthecolours.com.br/art-attack/estilo-memphis/>> Acesso em: 17/06/2022

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.pamono.com/stories/the-magic-of-alchimia>> Acesso em: 17/06/2022



Segundo Schneider (2010), nesse período, surgiram grupos como o Studio Alchimia e Memphis, com objetivo de criar uma funcionalidade emocional para os produtos modernos produzidos em massa. Schneider (2010) descreve que esses grupos pretendiam gerar uma relação sensorial entre objetos e usuários, criando assim um valor emocional para os produtos. Esses objetos eram produzidos como peças únicas, que traziam relações cômicas, poéticas e irônicas (Fig. 1). Com isso, Schneider (2010) afirma que o design virou um mediador de sentimentos, ideias, conceitos e até mesmo de utopias.

Segundo Franzato (2012), mesmo que esses produtos conceituais não sejam produzidos em massa pela indústria, eles podem ser apresentados em contextos específicos ou divulgados pela mídia. Como por exemplo, os carros conceito, que são apresentados em salões automotivos e divulgados em revistas do setor, atingindo tanto especialistas setoriais quanto os consumidores. Franzato (2011) afirma que além do setor automotivo, onde a valorização do produto conceitual já é um fenômeno relevante, os projetos conceituais estão fortemente presentes em outros setores como: na moda, no mobiliário, nos produtos domésticos, na eletrônica e no setor alimentar.

Apesar de requerer um raciocínio projetual rigoroso, Franzato (2012) argumenta que esse esforço é voltado totalmente em favor da ideia, ultrapassando assim as habituais restrições de sua execução, sendo elas produtivas, comerciais ou funcionais, permitindo que o designer tenha uma maior liberdade para se expressar. Dessa forma, Schneider (2010) argumenta que o design projetado é capaz de traduzir em signos as funções de caráter pragmático, semântico e afetivo de um objeto, de forma que eles sejam entendidos em sua totalidade pelo usuário.

Franzato (2012) afirma que assim, novas possibilidades comunicativas são criadas para o design através do design conceitual, possibilitando com que se crie produtos inusitados, colocando em “curto-circuito” as expectativas do usuário. Dessa forma, Franzato (2012) argumenta também que, da mesma forma que as obras de arte conceitual, os objetos de design conceitual possibilitam que designers se expressem sobre assuntos de interesse geral, de forma que se criem objetos altamente expressivos. Fazendo assim com que o design conceitual se aproxime não somente da arte, mas também da literatura e particularmente da poesia.

Esses objetos altamente expressivos, segundo Löbach (2001), podem ser entendidos também como uma classe especial de portadores de informações e criadores de conexão com os usuários, os chamados “objetos artísticos”. Ligados essencialmente à função estética do design, sua principal característica está no fato de conseguirem transmitir relações e informações complexas, de uma forma concentrada, mas que são percebidas de forma rápida em sua totalidade.

Löbach (2001) afirma que, mediante a utilização de elementos estéticos, como forma, cor, material e superfície, o objeto artístico, entrega ao observador um “conteúdo representativo”, ou seja, de forma total e imediata. Diferenciando-se assim da expressão oral e escrita, que é feita de forma progressiva, onde as informações são entendidas em partes, para posteriormente ser montada uma visão totalizada da informação. Além disso, Löbach (2001, p. 35) comenta que “tais objetos artísticos têm a missão de satisfazer as necessidades estéticas humanas pela otimização da informação estética correspondente à percepção sensorial do homem, o que possibilita a vivência estética”.

Por esses motivos, Franzato (2012) argumenta que, o design conceitual está para o design, assim como a arte conceitual está para a arte. Dessa forma, o design conceitual não deve ser entendido como uma área separada do design, como por exemplo, o design de produto, de serviço, gráfico ou editorial, mas sim como uma abordagem transversal às diversas especializações do design.

#### **4 DESIGN EDITORIAL CONCEITUAL**

O desenvolvimento de um projeto gráfico editorial é constituído de uma série de elementos gráficos que dão forma, organizam os conteúdos e geram emoções, tais como: (a) o *grid*, que tem como objetivo dividir as áreas do *layout* e serve como molde para a organização dos elementos gráficos; (b) o espelho, que determina o ritmo e o fluxo de leitura de uma publicação, guiando o leitor pelas páginas; (c) as margens, que geram uniformidade e orientam o foco de leitura, além de servirem como área de repouso para os olhos, tornando a leitura mais agradável; (d) a tipografia, que pode dar ênfase para determinadas informações, além de expressar emoções a fim de aumentar o impacto da mensagem, tornando a informação mais interessante e de fácil compreensão para o leitor; (e) a cor, que ajuda

a destacar e organizar os elementos no *layout*, gerando contraste e atraindo a atenção do leitor; entre outros (ALI, 2009; SAMARA, 2007; WHITE, 2006).

Segundo Schneider (2010), com a forte influência dos movimentos vanguardistas das artes plásticas modernas no design gráfico e, conseqüentemente, no design editorial, fez com que os designers usassem esses elementos não para transmitir meras informações narrativas, mas também ideias e conceitos.

Schneider (2010) argumenta que a linguagem do design gráfico foi influenciada de forma imediata por movimentos como o cubismo, o futurismo, o surrealismo, *De Stijl*, o construtivismo, expressionismo e o dadaísmo, e estava interessada no choque, no protesto e no absurdo. Unindo assim os designers reformistas com muitos outros artistas de vanguarda, o que levou ao desenvolvimento da imagem conceitual no design gráfico. Essas imagens transmitiam não a mera informação narrativa, mas ideias e conceitos. “O ilustrador que simplesmente interpreta o texto de um escritor deu lugar a um profissional preocupado com o projeto total do espaço, que trata palavra e imagem de forma integrada e, sobretudo, cria suas próprias afirmações” (MEGGS E PURVIS, 2009, p. 547).

Com isso, os designers pós-modernos começaram a atribuir formas a um espaço mais porque “sentiam” que deveria ser assim, do que para atender a uma necessidade racional de comunicação. Meggs e Purvis (2009), descrevem que a partir dos anos 1960, surgiu na Europa uma abordagem poética do design, baseada na colagem, na montagem e nas técnicas fotográficas, a fim de criar uma experiência nova ou evocar uma reação emocional inesperada. Público e clientes receptivos a essa postura aderiram a suas capas de livros e discos, projetos de revistas e cartazes.

Seguindo esses movimentos de contracultura, Hollis (2005) argumenta que, durante o início dos anos 1970, a cultura *punk* na Grã Bretanha utilizava as técnicas manuais de criação para o desenvolvimento de zines. Esses grupos faziam composições usando impressos efêmeros, imagens e letras recortadas de jornais e revistas e textos escritos em máquinas de escrever e à mão, resultando em colagens que seriam reproduzidos por meio de litografias ou fotocópias. Segundo Lupton (2011, p. 73), os zines “vão desde livretos grampeados de produção barata feita numa copiadora local até publicações elegantes, em quatro cores”. Sendo uma forma de publicação independente, o zine tem o objetivo falar sobre assuntos peculiares,

buscando transmitir emoções específicas a partir da visão do autor, podendo ser direcionados para subculturas específicas ou públicos mais abrangentes (Fig. 2).

Figura 2 – Zines.



A) Capa do primeiro *fanzine* “The Comet” de 1930<sup>7</sup>. B) *Tickled Pink*, um zine de arte produzido por Todd Bratrud. Fonte: Lupton (2011). C) *The East Village Inky*, zine produzida por Ayun Halliday desde 1993<sup>8</sup>.

Figura 3 – Livros conceituais.



A) Livro *Ontologia: Fumante*. Fonte: Consolo (2009). B) Livro *Entre Atos e Laços*. Fonte: Consolo (2009).

Além dos zines, outras formas de produções experimentais são os livros conceituais que, segundo Consolo (2009), são objetos que buscam, por meio do uso de materiais e formas inusuais, despertar no observador a curiosidade e vontade de tocar no objeto para entendê-lo melhor. Além disso, conforme a autora (2009), esses objetos constroem seus significados a partir de si próprios, porém contam com a vivência e o repertório do observador para as possíveis compreensões. Essas características podem ser vistas em produtos como: o livro “Ontologia: Fumante” (Fig.

<sup>7</sup> Disponível em: < [bit.ly/3N9yU5n](http://bit.ly/3N9yU5n) > Acesso em: 17/06/2022

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://ayunhalliday.com/the-east-village-inky/>> Acesso em: 17/06/2022

3:A), que busca conectar o conteúdo sobre prazer e morte com forma do objeto, onde cada “cigarro” é uma página do livro, que é consumido conforme a leitura; e o “Entre Atos e Laços” (Fig. 3:B), um livro poético que utiliza ilustrações e estéticas urbanas, como o grafite, para se relacionar com a falta de padrões e regras presentes na vida emocional de um adolescente (CONSOLO, 2009).

Sendo assim, é possível entender que a conexão entre o design editorial e o design conceitual se dá por meio do aporte do designer para transformar o livro em um objeto gerador de experiências. Uma vez que o leitor olha para a capa do livro, por exemplo, o nível visceral é estimulado. Para Norman (2008), esse nível visceral é pré-consciente, anterior ao pensamento, sendo o primeiro impacto na relação entre objeto e usuário, podendo estar relacionado à sua aparência, toque e sensação. Além do visceral, o livro como objeto também pode ativar outros níveis de entendimento do usuário, como o comportamental, que segundo Norman (2008), está relacionado ao prazer e a efetividade do uso; e o reflexivo, que está conectado diretamente a mensagem que é passada, tendo uma relação mais profunda com o usuário, pois está relacionado a cultura, suas lembranças pessoais e a autoimagem. Desta forma, levando em consideração o que foi descrito anteriormente, entende-se que o design conceitual é um importante exercício projetual para o designer. Com ele, é possível testar novos recursos e formas de criação, extrapolando assim os processos normalmente desenvolvidos durante a atividade profissional, e que são essenciais para complementá-la (FRANZATO, 2011). Além disso, o processo de criação de um projeto conceitual não está limitado a uma única categoria do design, ele pode ser utilizado tanto para um design de produto, quanto para um projeto gráfico ou editorial, a fim de criar produtos geradores de experiências.

Levando em consideração a função simbólica do design e a conexão do design conceitual com assuntos relacionados às experiências cotidianas, o presente artigo terá como base a “sociedade do desempenho”, já que, segundo Han (2015), ela é uma das principais características que definem a sociedade do século XXI.

## **5 A SOCIEDADE DO DESEMPENHO**

A partir das duas últimas décadas do século XX, Castells (1999) argumenta que houve uma grande quantidade de avanços tecnológicos em todo o mundo, a fim

de facilitar a comunicação entre as pessoas e o compartilhamento de informações. Após o surgimento da internet, todos os tipos de mensagens, documentos, imagens e sons poderiam ser compactados e acessados pelo usuário em sua própria casa ou ambiente de trabalho por meio de um computador (CASTELLS, 1999). Hoje, todas essas informações podem ser acessadas de forma móvel através de *notebooks*, celulares ou *smartphones*, permitindo com que o usuário possa estar conectado à internet a qualquer hora e em qualquer local. Notificações, mensagens instantâneas, *e-mails*, *newsletters* e notícias provenientes dos mais diversos locais, segundo Kwiecinski (2019), são enviados aos usuários mesmo enquanto dormem.

Para Han (2015), esse acesso constante à informação faz com que a sociedade viva em um mundo pobre em interrupções. O exagero de estímulos, informações e impulsos gerados pela hiperconectividade, segundo Han (2015), fragmentam e destroem a atenção do indivíduo, fazendo com que ele tenha uma intoxicação intelectual devido a um “excesso de positividade”. Para Nieto (2016), essa fragmentação da atenção diminui a capacidade de concentração e retenção de informações, gerando uma queda de produtividade e prejudicando a leitura e interpretação textual. Essa dificuldade do usuário de digerir o excesso de informação recebida e de distinguir a qualidade e veracidade dessas informações, podem ser classificados como um processo de “infoxicação” (KWIECINSKI; BERTAGNOLLI; VILLARROEL, 2020). Oliveira et al. (2021) argumenta que esse processo favorece a manipulação de notícias e o compartilhamento de informações falsas, já que há uma escassez de tempo para abstração e reflexão sobre os conteúdos recebidos, o que gera uma intensificação de dados falsos.

Outras consequências da hiperconectividade, segundo Maziero e Oliveira (2016), são a nomofobia e a ansiedade informacional, que representam a necessidade constante do indivíduo de estar enviando e recebendo informações. Essas e outras doenças neurais relacionadas a hiperconectividade, como a depressão, transtorno de déficit de atenção com síndrome de hiperatividade (TDAH), transtorno de personalidade limítrofe (TPL) ou a síndrome de *burnout* (SB), segundo Han (2015), estão diretamente conectadas a uma sociedade marcada pelo excesso de positividade, a sociedade do desempenho do século XXI.

Han (2015) argumenta que, para além da sociedade disciplinar de Foucault, a sociedade do desempenho produz, através de uma positividade violenta, sujeitos que buscam sempre se superar em relação aos seus próprios ganhos, fazendo com que exista sempre uma superprodução, superdesempenho ou supercomunicação.

No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto, iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo não. Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados. (HAN, 2015, p. 24)

Segundo Lipovetsky (2010), essa sociedade está definida dentro do paradigma de prazer *versus* desempenho, onde o indivíduo se veria diante da pressão por superar a si mesmo e sentir-se feliz ao mesmo tempo. Essa sociedade é moldada nos ideais de competição e de superação de si, na qual o sujeito contemporâneo viveria em um estado de desamparo, suscetível a medos, frustrações, ansiedades e à produção de novas e efêmeras necessidades de consumo, sendo elas materiais ou subjetivas (LIPOVETSKY, 2010).

Desse modo, é possível entender que a sociedade do desempenho gera um cansaço e esgotamento excessivos para o indivíduo, gerando uma sociedade que se desgasta, mas que não se desenvolve. Lafargue (2005) argumenta que para que exista um desenvolvimento humano e social de fato, se faz necessário a diminuição do trabalho em prol do ócio. Para Han (2015), são nos momentos de profunda atenção e contemplação, longe da hiperconectividade e do superdesempenho, que a humanidade se desenvolve como cultura.

Levando em consideração características da sociedade do desempenho e os elementos para a criação de um projeto experimental, será utilizado nas etapas metodológicas o modelo de tradução intersemiótica voltado para o design gráfico. Assim sendo, durante o processo serão transmitidos os fundamentos apresentados no referencial teórico, com o objetivo de desenvolver um livro conceitual com base nessa sociedade do desempenho.



## 6 O REAL RESISTE: UM PERCURSO GRÁFICO EXPERIMENTAL

Como apresentado na introdução deste artigo, a pesquisa que se segue se dá por uma aplicação prática, sendo de natureza aplicada no desenvolvimento de um livro conceitual. Com isso, seu procedimento técnico que deriva esse capítulo é experimental, priorizando a prática como forma de adquirir conhecimentos, seguindo as diretrizes de um método projetual de design.

Visando projetar um livro conceitual baseado na sociedade do desempenho, será utilizada a metodologia projetual de Tradução Intersemiótica aplicada ao design, elaborada por Medeiros *et al.* (2016). Essa metodologia tem como objetivo facilitar a transição de signos linguísticos para representações e códigos visuais de uma mídia a outra, como por exemplo, as relações presentes na sociedade do desempenho para um livro.

Figura 4 – Etapas da metodologia de tradução intersemiótica.



Fonte: Medeiros, Teixeira e Gonçalves (2016)

Esta metodologia consiste em seis etapas distintas e definidas (Fig. 4) que serão especificadas ao longo do desenvolvimento do projeto, são elas: necessidade do projeto, conceitos-chave, definição da mídia, painéis semânticos, geração de alternativas, solução e validação.

### 6.1 NECESSIDADE DO PROJETO

Segundo Medeiros *et al.* (2016), a metodologia inicia-se com a necessidade do projeto, essa etapa visa conhecer e analisar os conteúdos acerca do objeto a ser traduzido. Para isso, serão feitas pesquisas e buscas de informações complementares, a fim de tornar os dados mais concretos para a construção do *briefing* e indicar por onde o projeto deverá seguir.

Desse modo, tendo como objetivo geral do projeto a elaboração de um livro conceitual baseado na sociedade do desempenho, buscou-se coletar e analisar as informações acerca do tema. Conforme relatado no capítulo anterior, a sociedade do desempenho é marcada pelo excesso de positividade que, segundo Han (2015), se manifesta principalmente através da superprodução, superdesempenho ou supercomunicação, gerando um excesso de estímulos, informações e impulsos que fragmentam e destroem a atenção do indivíduo.

Para Lipovetsky (2010) essa sociedade é moldada nos ideais de competição e de superação de si, onde a pressão por sempre superar a si mesmo faz com que o indivíduo viva em um estado de desamparo, suscetível a medos, frustrações, ansiedades. Além disso, Lipovetsky (2010) argumenta que nessa sociedade existe uma mercantilização dos modos de vida, onde a felicidade desejada vem através de sensações imediatas, gerando uma produção de novas e efêmeras necessidades de consumo. A produção dos bens, os lazeres, os serviços, as mídias, a educação, tudo seria pensado e organizado, em princípio, visando a maior felicidade do indivíduo (LIPOVETSKY, 2010).

Segundo Franzato (2012), uma das características fundamentais no desenvolvimento de projeto conceitual é trazer reflexões sobre assuntos ligados ao cotidiano de uma comunidade, a fim de criar objetos altamente expressivos que se aproximam da arte, literatura e particularmente da poesia. Para Porto (2016), a arte se configura como uma forma de conhecimento, assim como a ciência e a religião, já que através dela pode ser entendida a história da humanidade, desde a pré-história aos tempos atuais. Além disso, a arte busca questionar, instigar, emocionar e sensibilizar o indivíduo, o fazendo refletir, planejar e criar. Dentre os diferentes tipos de arte como a dança, o teatro, a poesia e as artes visuais, por exemplo, a música se destaca como um instrumento de interação e de comunicação social, transmitindo ideias e sentimentos, a fim de moldar e construir conhecimento nas pessoas e comunidades (PORTO, 2016). Dessa forma, buscou-se na música brasileira elementos que estejam conectados com a sociedade do desempenho, a fim de reforçar as características presentes nessa sociedade.

Dentre as músicas analisadas para o projeto está a canção “Construção” de Chico Buarque (1971)<sup>9</sup>, sua letra fala sobre a rotina de um trabalhador de construção civil, que trabalha exaustivamente e em condições precárias, se vendo obrigado a consumir bebidas alcoólicas a fim de conseguir um pouco de felicidade. Sua morte no fim da história, caindo na contramão, é vista como algo inconveniente, que atrapalha a vida das demais pessoas, desumanizando assim o sujeito. Outra música analisada foi “Comportamento Geral” de Gonzaguinha (1972)<sup>10</sup>, sua letra com versos irônicos fala sobre desemprego, fome, desigualdade social e conformismo, onde o sujeito deve sempre estar feliz, buscando ignorar os problemas e enxergar apenas o lado positivo das coisas.

Na música “O Que Se Cala” de Elza Soares (2018)<sup>11</sup>, ao contrário da canção de Gonzaguinha (1972), o sujeito que busca questionar e discutir os problemas sociais existentes, lutando pelo seu local de fala e livre expressão, a fim de abrir espaço para grupos sociais historicamente reprimidos falarem sobre suas dores, angústias e incertezas. Já na música “O drama da Humana Manada” da banda El Efecto (2018)<sup>12</sup>, sua letra fala sobre o trabalho alienado e precarização da mão de obra trabalhadora, onde o sujeito se esgota de corpo e mente para ser cada vez mais produtivo. Além disso, a letra também fala sobre a circulação desigual de dinheiro, meritocracia e concentração de riqueza. Por fim, a música “O Real Resiste” de Arnaldo Antunes (2019)<sup>13</sup> fala sobre o atual momento político brasileiro, fazendo uma relação de fatos reais com irreais, onde relata um sujeito em negação às coisas ao seu redor, mas que ao mesmo tempo tenta resistir a tudo que está acontecendo. Por fazer essa alusão ao momento político atual e retratar fatos que dialogam com a cultura e a sociedade brasileira, a música “O Real Resiste” foi selecionada para compor o projeto conceitual. A letra completa da música encontra-se no anexo A.

Arnaldo Augusto Nora Antunes Filho, nascido em 1960 em São Paulo, é poeta, músico, compositor e artista visual brasileiro. Segundo o *site* Enciclopédia Itaú Cultural (2018)<sup>14</sup>, em sua carreira musical foi um dos criadores e membros da banda

---

<sup>9</sup> Disponível em: <[https://youtu.be/suia\\_i5dEZc](https://youtu.be/suia_i5dEZc)>. Acesso em: 22 abr. 2022

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/RLxQ1UyHDD4>>. Acesso em: 22 abr. 2022

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/PFBzfCf2Uic>>. Acesso em: 22 abr. 2022

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/EU2vNzdmFPM>>. Acesso em: 22 abr. 2022

<sup>13</sup> Disponível em: <[https://youtu.be/wx\\_Pd-rpEhc](https://youtu.be/wx_Pd-rpEhc)>. Acesso em: 22 abr. 2022

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/3N2exaq>>. Acesso em: 27 abr. 2022

Titãs, formou o trio musical Tribalistas em parceria com Carlinhos Brown e Marisa Monte e atualmente segue carreira solo. Seu último disco “O Real Resiste” foi lançado em 2020 contendo 10 faixas que, segundo o músico conta em entrevista para Costa (2020)<sup>15</sup>, trata-se de um disco que busca representar o “real” como coletivo, trazendo temas como política, natureza, indígenas, morte e o amor.

Segundo Antunes Filho (2020a), em entrevista para o Canal Arte1<sup>16</sup>, a música “O Real Resiste”, que dá nome ao álbum, foi composta logo após o resultado das eleições brasileiras de 2018, buscando retratar um sentimento de revolta por meio de uma letra ácida e irônica.

O Real Resiste é uma canção de resistência de certa forma, mas que também afirma uma utopia. Eu compus ela logo depois das eleições de 2018, assistindo com certa perplexidade essa ascensão da extrema direita e das pessoas fazendo manifestações pedindo a volta da ditadura, desrespeitando direitos humanos, arte, educação, cultura, dignidade, cidadania, preservação do meio ambiente, negando a ciência e as mentiras. Então essa inversão toda fez com que eu tentasse agarrar uma ideia de real [...] as pessoas reais, de carne e osso, que querem seus direitos, que acreditam numa convivência com a diversidade [...] essa reivindicação do real para uma visão mais progressista da realidade do mundo, de certa forma é um exercício de potência artística que a gente pode ter [...] ali na canção eu posso dizer o real resiste afirmando como se fosse uma verdade estabelecida. (ANTUNES FILHO, 2020a. Informação verbal).

Logo na primeira estrofe da música pode-se perceber que ela relata um sujeito com medo e em estado de negação. Nas frases “autoritarismo não existe” ou “xenofobia não existe”, por exemplo, percebe-se que são afirmações falsas, visto que ambas as coisas existem, apesar de suas existências serem negadas. Além disso, pode-se entender que o sujeito busca rejeitar tais fatos pois tem medo dessa realidade, comparando-a com monstros do folclore como bruxa, fantasma e bicho papão. Essa relação de medo é reforçada na estrofe seguinte, onde o sujeito afirma que isso tudo “é só um pesadelo, depois passa”, desejando assim que tudo seja apenas uma ilusão. Essas relações de negação e medo sobre os problemas sociais se repetem ao longo de toda a música.

A música também relata questões sobre o atual momento político no Brasil, em frases como “trabalho escravo não existe”, “torturador não existe”, “homofobia não

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/39gZ1bU>>. Acesso em: 27 abr. 2022

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/Tp6pJDGq6-g>>. Acesso em: 27 abr. 2022

existe” ou “desmatamento não existe”, por exemplo, percebe-se que a letra se iguala a declarações feitas por governantes brasileiros, negando acontecimentos reais, como o desmatamento na Amazônia. Em matéria para o *site* Correio Braziliense, Soares (2020)<sup>17</sup> relata que o presidente Jair Messias Bolsonaro, durante a 2ª Cúpula Presidencial do Pacto de Letícia em 11/08/2020, declarou que “a história de que a Amazônia arde em fogo é uma mentira”. Nesse mesmo período, dados do Inpe (Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais) relataram que no ano de 2020, entre janeiro e setembro, foram registrados 76.030 pontos de fogo na Amazônia, o maior número de focos de incêndio desde 2010, conforme aponta Mazui (2020)<sup>18</sup> para o *site* G1. Nessa mesma matéria, Mazui (2020) destaca que Bolsonaro também declarou que “não há nada queimando ou sequer um hectare de selva devastada”.

Isso posto, pode-se analisar também que tais declarações negacionistas presentes na música não representam apenas os políticos, mas também as pessoas que os elegeram e concordam com tais afirmações, conforme é dito na frase “tirania eleita pela multidão”, presente na última estrofe da música.

O sentido de negação na música também pode ser entendido como um ato de censura, onde fatos como a tortura, autoritarismo e extermínio, por exemplo, são negados como forma de esquecimento. Em novembro de 2019, o clipe da música O Real Resiste, que seria exibido no programa Alto-Falante, da estatal TV Brasil, não foi ao ar. Segundo Farah (2019)<sup>19</sup> em matéria para o *site* BuzzFeed News, funcionários da TV Brasil afirmaram que o clipe foi alvo de censura, justamente por retratar temas considerados sensíveis pelo governo federal. Além disso, os funcionários da TV Brasil também relataram que menções à Marielle Franco e a temas LGBTQIA+ estão proibidas na emissora. Segundo Antunes Filho (2020b)<sup>20</sup>, em entrevista para o canal Nexa, “são maneiras sutis de ir censurando e de certa forma cerceando o espaço da liberdade de expressão [...] a gente de certa forma não pode normalizar, a gente tem que ficar reagindo” (Informação verbal).

Por fim, a música além de relatar mentiras e negações, também busca representar um sentimento de esperança e resistência através da frase “o real resiste”.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://bit.ly/3wIRuuT>>. Acesso em: 27 abr. 2022

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://glo.bo/3Na9Z1Q>>. Acesso em: 27 abr. 2022

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/br/tatianafarah/arnaldo-antunes-censura-tv-brasil>>. Acesso em: 27 abr. 2022

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/gR30NI9vzG0>>. Acesso em: 27 abr. 2022

Nesse sentido, apesar de tantas negações, mentiras e proibições, vistas através de várias repetições da palavra “não” ao longo da letra, o sujeito invoca o real como modo de resgatar o otimismo, a fé e a esperança nas pessoas, que apesar de tudo a realidade sempre irá prevalecer. Além disso, o sentido de resistência presente na canção pode ser entendido como um ato coletivo, como uma luta que deve ser feita por pessoas reais, que buscam se posicionar em favor da verdade, da democracia, da convivência com as diferenças, do meio ambiente e da educação, ou seja, lutando contra todas as realidades que estão sendo negadas ao longo da música.

Isto posto, pode-se concluir que as informações coletadas nessa etapa serão importantes para definir os conceitos-chave na etapa seguinte, a fim de definir os principais direcionamentos do projeto.

## 6.2 CONCEITOS-CHAVE

De acordo com Medeiros *et al.* (2016), na etapa dos conceitos-chave, busca-se gerar uma síntese das informações contidas na necessidade do projeto por meio de ferramentas de geração de ideias e alternativas, como por exemplo um mapa mental ou brainstorm, a fim de definir as palavras-chave que irão nortear o desenvolvimento do projeto. Dessa forma, foi elaborado um mapa mental (Fig. 5) relacionado a sociedade do desempenho e a música O Real Resiste.

Figura 5 – Mapa mental com as palavras-chave.



Para representar a sociedade do desempenho foram selecionadas as palavras: “superdesempenho”, que está relacionado ao fato dessa sociedade, através de uma positividade violenta, viver com a pressão de superar a si mesmo e sentir-se feliz ao mesmo tempo (LIPOVETSKY, 2010); e “hiperinformação” que representa a hiperconectividade dessa sociedade, onde o sujeito está em constante necessidade de estar enviando e recebendo informações, podendo levar ao surgimento de doenças neurais como a depressão ou a síndrome de *burnout* (SB), por exemplo (HAN, 2015).

Já para a música O Real Resiste, foram selecionadas as palavras: “negação”, que está conectada com o fato do sujeito da música estar sempre em posição negacionista, ignorando a realidade ao seu redor; e a palavra “resistência” que vem justamente para confrontar essa negação presente na música, procurando assim representar uma esperança nas coisas reais.

Desse modo, os conceitos gerados nessa etapa, através do mapa mental, serão retomados na etapa de criação de painéis como base para os mesmos.

### 6.3 DEFINIÇÃO DA MÍDIA

Na terceira etapa da metodologia, define-se a mídia que será trabalhada. Tamanhos, definições, dinâmicas, cores, materiais, estruturas e todos os aspectos que delimitam as características de produção devem ser descritas de forma clara e detalhada (MEDEIROS *et al.* 2016). Para o projeto em questão, a mídia abordada será um livro conceitual.

Segundo Lupton (2011) existem três formas básicas de se produzir um livro: feito manualmente pelo próprio designer, feito sob demanda ou feito por meio de impressão tradicional. Por se tratar de um livro conceitual de tiragem única, sua produção será feita prioritariamente de forma manual.

Desse modo, para o desenvolvimento de um livro deverão ser analisadas as características que compõem sua produção, definindo desde o tamanho e o formato das páginas até a sua impressão e acabamento final (LUPTON, 2011). Todas essas decisões afetam diretamente o resultado final do projeto, com isso foram listadas na Tabela 1 algumas características presentes na produção de um livro, a fim de definir os elementos que irão estruturar o projeto.



Tabela 1: Exemplos de características presentes na produção de um livro.

<b>Característica</b>	<b>Possibilidades</b>
Formato	Horizontal, vertical, quadrado, etc.
<i>Grid</i>	Retangular, colunas, modular, hierárquico ou sem <i>grid</i> .
Papel	Grande variedade de papéis, com formatos, estilos e gramaturas diferentes, como: <i>offset</i> , <i>couché</i> , jornal, reciclado, colorido, bíblia, etc.
Impressão	<i>Offset</i> , serigrafia, digital, fotocópia, xilografia, tipografia, etc.
Acabamento	Alto e baixo relevo, verniz localizado, ou hot stamping.
Encadernação	Capa dura, com cola, fita, grampo lateral, grampo canoa, costura manual, costura japonesa, com parafuso, espiral, etc.

Fonte: LUPTON (2011). Adaptado pelo autor.

A partir disso, foi estabelecido que o formato do livro será no tamanho A5 orientado na vertical, ficando assim próximo do tamanho das zines tradicionais, além de facilitar o desenvolvimento manual e a elaboração de testes durante a produção, já que é o tamanho de uma folha A4 tradicional dobrada ao meio. Além disso, para que seja possível fazer essas experimentações sem que as folhas se desgastam facilmente, será utilizado um papel de gramatura alta, para obter assim uma maior resistência e durabilidade da folha.

Para o *layout*, foi estabelecido que o projeto não terá um *grid* definido, a fim de proporcionar uma maior liberdade de criação e experimentação.

Os versos da música serão impressos através de impressão digital em gráfica expressa, por ser um processo rápido de produção e de custo reduzido para baixas tiragens. Já para o acabamento, por se tratar de um livro experimental, será simulado de forma manual uma aplicação em *hot stamping* na capa.

Para a finalização do projeto será feita uma encadernação japonesa, pois ela permite juntar folhas soltas com agulha e linha. Dessa forma, será possível produzir as páginas do livro individualmente, facilitando assim os testes e experimentações ao longo do desenvolvimento.

## 6.4 PAINÉIS SEMÂNTICOS

A etapa de construção de painéis semânticos, representa a primeira tradução icônica dos elementos no processo de criação. Segundo Medeiros et al. (2016), é nessa etapa que as informações visuais referentes aos conceitos-chave serão organizadas, trazendo suas primeiras representações visuais para o projeto. Dessa forma, buscou-se imagens conceituais que representem as palavras presentes no mapa mental, visto na etapa de conceitos-chave, são elas: negação, resistência, superdesempenho e hiperinformação (Fig 6).

Figura 6 – Painel semântico sobre as palavras-chave.



Fonte: Do autor (2022).

O primeiro painel tem como temática “negação”, onde é possível notar imagens que representam: corrupção, através da imagem de um político com a cara escondida e do dinheiro pegando fogo; falsa liberdade, com a ilustração de um peixe preso dentro de uma gaiola aberta; negação, com a imagem da pessoa cobrindo os olhos; mentira e ilusão, representadas através das imagens do filme “*They Live*” de John Carpenter (1989), que retrata um mundo onde as pessoas são controladas através de mensagens ocultas; entre outros.

O segundo painel foi desenvolvido a partir da palavra “resistência”, utilizando assim imagens brasileiras de protestos e atos de resistência. As imagens retratam manifestações atuais e do período da ditadura, fazendo assim uma relação de que a luta pelo “real” sempre estará presente no meio da sociedade.

O terceiro painel representa os conceitos de “superdesempenho” e “hiperinformação” que, por terem uma relação muito próxima de significados e características, foram unidos em um único painel. Nele é possível notar que as imagens presentes representam ansiedade, angústia, depressão e sobrecarga, consequências ligadas diretamente à hiperinformação e ao superdesempenho. Uma imagem que retrata essas consequências é o quadro “*overwhelmed*” de Valeria Duca (2020)<sup>21</sup>, que retrata uma jovem deitada no chão cercada de flores, representando assim uma pessoa que está no seu limite, onde até os objetos mais inofensivos, como as flores, se tornam um fardo e sufocam a pessoa.

Além dos painéis conceituais, foi desenvolvido um painel com referências visuais de zines (Fig. 7), a fim de buscar inspirações e técnicas para o desenvolvimento experimental do projeto.

Figura 7 – Painel semântico com referências de zines.



Fonte: Do autor (2022).

Por último, foram separadas algumas páginas do projeto conceitual desenvolvido anteriormente (Fig. 8) em conjunto com a acadêmica Larissa da Rocha Barbosa, para a disciplina de Projeto de Produto lecionada pelo professor Rodrigo Casteller Vicentin na Unisatc. Esse projeto servirá como base para algumas características do presente projeto, como por exemplo: o processo de desgaste gradual do livro, a paleta de cores e o estilo de tipografia, que se assemelha a de uma máquina de escrever antiga.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://www.valeriaduca.com/new-gallery-2/7uinhsqgdccr18s2vkf4p1wqo19pz1>>. Acesso em: 06 mai. 2022

Figura 8 – Versão anterior do livro conceitual sobre “O Real Resiste”.



Fonte: Do autor (2022).

A partir dos painéis desenvolvidos, foi possível destacar conceitos, características e elementos que poderão ser aplicados para o desenvolvimento do livro conceitual.

## 6.5 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

De acordo com Medeiros *et al.* (2016), a penúltima etapa da metodologia é responsável pela geração de alternativas onde, com base nos dados coletados, é definida uma tríade do conceitual, visual e material. No conceitual é defendido o projeto, suas diretrizes, e predefinições. Já no visual são desenvolvidos os desenhos e esboços, definindo as cores e elementos que serão traduzidos. Por fim, o material faz relação com o objeto tangível e seu acabamento.

Isto posto, ficou predefinida a divisão da letra da música “O Real Resiste”, disponível no anexo A, em 20 páginas. Com isso, obtém-se um maior número de páginas a serem desenvolvidas, podendo assim trazer conceitos e ideias que se conectem com trechos específicos da música, mas sem que ela perca muito do seu ritmo e sentido original.

Com base no projeto conceitual desenvolvido posteriormente (Fig. 8) e nos painéis semânticos (Fig. 6; Fig. 7), foi estabelecido que a sequência das páginas do livro formaria uma espécie de “gradiente”, no qual as primeiras páginas seriam claras e com pouca informação e as últimas seriam mais escuras e com muitas informações. Para representar isso, foi elaborado um boneco de forma manual, simulando a ordem das páginas e as intervenções presentes (Fig. 9).

Figura 9 – Boneco com esquema de páginas a serem desenvolvidas.



Fonte: Do autor (2022).

Esse processo de modificação gradual das páginas estaria relacionado com a infociação presente na sociedade do desempenho. Como visto na fundamentação teórica, devido ao exagero de estímulos e informações, gera-se uma sobrecarga no usuário, fragmentando sua atenção e capacidade de concentração, o que prejudica a leitura e a interpretação textual, além de causar doenças neurais como a síndrome de *burnout* (HAN, 2015; NIETO, 2016).

Dessa forma, buscando representar esse processo de infociação e sobrecarga do sujeito, foram feitos testes com o intuito de entender as possibilidades de criação ao longo do livro, explorando diferentes estilos e técnicas de desenvolvimento. Optou-se pela utilização de folhas de papel com gramatura 200g/m<sup>2</sup>, possibilitando testes com manchas de café, amassaduras, rasgos e queimaduras (Fig. 10), a fim de verificar os níveis de desgaste que poderiam ser feitos nas páginas.

Figura 10 – Testes iniciais e QR Code<sup>22</sup> com imagens do desenvolvimento.



Fonte: Do autor (2022).

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/1s7sZgFzrBs4IovdgeWQxSEAmEwHgNDM?usp=sharing>>. Acesso em: 06 jun. 2022



Além disso, definiu-se o uso de canetas, marcadores, corretivos e tintas nas cores preta, vermelha e branca a fim de realizar riscos, manchas, escritas e analisar quais seriam as melhores formas de fazer intervenções nas páginas. As imagens de todo o processo de produção podem ser vistas através do *QR Code* também presente na figura 10.

Em relação a diagramação das páginas, definiu-se que os textos seriam datilografados, buscando utilizar para o corpo de texto a tipografia real de uma máquina de escrever, além de aproveitar a estética de falhas e desgastes naturais da escrita através da máquina.

Feito isso, os textos foram digitalizados e editados digitalmente utilizando o software de edição Adobe Photoshop, a fim de melhor diagramá-los e fazer algumas intervenções, como a inversão de palavras presente na página referente a “ilusão” (Apêndice A). Após isso, as páginas foram impressas em tamanho A4 e cortadas ao meio posteriormente. As páginas escuras tiveram as bordas pintadas de preto já que, devido ao processo de impressão, ficaram com as laterais brancas.

Para a capa do livro (Apêndice B) foram utilizados pedaços de papelão revestidos de couro sintético na cor branca. Após a confecção das bases para a capa, foi feita a escrita do título do livro com caneta marcadora. Além disso, foi utilizada uma pintura em cor dourada na capa, a fim de simular uma aplicação em hot stamping (Apêndice C), porém posteriormente ela foi removida por não ter tido um resultado satisfatório, além de se distanciar da estética do restante do livro.

Por fim, devido às folhas do livro terem sido produzidas individualmente, foi utilizada a técnica de encadernação japonesa, com base no livro “A Produção de Um Livro Independente” escrito por Lupton (2011).

## 6.6 SOLUÇÃO E VALIDAÇÃO

A sexta e última etapa da metodologia é a solução e validação, onde será realizada a validação definitiva do resultado final pelo seu público. A importância desse *feedback* se dá para determinar se a tradução foi efetiva, atingindo os objetivos iniciais, além de contribuir como referência para criações posteriores na mesma área (MEDEIROS *et al.*, 2016). As imagens do projeto finalizado podem ser vistas nos apêndices D ao M, ou através do *QR Code* presente na figura 11.

Figura 11 – Páginas do livro e QR Code<sup>23</sup> com imagens do projeto finalizado.



Fonte: Do autor (2022).

Nas primeiras páginas não foram feitas intervenções, a fim de representar um início calmo, gerando um grande contraste com as últimas páginas. As primeiras intervenções presentes são algumas marcas de digitais e borrões de grafite (Apêndice D), buscando representar que o livro já foi utilizado posteriormente por alguém.

A partir da primeira citação “o real resiste” é feita a primeira intervenção escrita (Apêndice E), a fim de gerar uma dúvida inicial no leitor, além de representar um princípio de loucura e alucinação, que estará cada vez mais presente ao longo das páginas. Além disso, na mesma página existe uma dobra no canto superior, fazendo alusão a algo que o “eu lírico” do livro marcou para não esquecer.

Nas páginas referentes à “miliciano” e “torturador” foram feitas três intervenções (Apêndice F): a primeira é a presença de textos vermelhos e uma maior intensidade de palavras, mostrando que o “eu lírico<sup>24</sup>” está ficando cada vez mais exaltado em seus sentimentos; a segunda busca simbolizar a censura, tema presente no mapa mental (Fig. 5), para isso utilizou-se um papel manteiga como base, que foi marcado a fim de cobrir os versos da música; já a terceira busca retratar a violência presente nesses grupos, para tal foi feita a representação de um tiro que atravessa a folha, junto com manchas vermelhas espalhadas fazendo alusão ao sangue.

Na página seguinte existe a representação da imagem de um “monstro” (Apêndice G), que tapa o tiro e as palavras escritas na folha, tentando assim esconder e negar essa violência presente. Para a criação dessa imagem foi feita uma montagem

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://drive.google.com/drive/folders/1-lc4EUz6WaycmwjHH6My-8SJuwM9UyIW?usp=sharing>>. Acesso em: 06 jun. 2022

<sup>24</sup> Faz uma alegoria ao personagem da sociedade do desempenho presente no livro, sugerindo que ele teria feito as anotações e intervenções presentes ao longo de todo o material, como uma forma de se comunicar com o leitor.



através de imagens recortadas e coladas. Essa montagem então foi escaneada e impressa uma cópia, que posteriormente foi amassada, manchada de café e pintada com tinta vermelha, também fazendo alusão ao sangue e a violência.

Nas páginas que se seguem, as mensagens escritas vão se intensificando cada vez mais, até que nas páginas referentes ao “não não não” exista uma dificuldade maior de compreensão das informações presentes (Apêndice H), fazendo alusão a “fragmentação da atenção” que, como visto na fundamentação teórica, é causada pelo exagero de estímulos e informações (HAN, 2015). Essa fragmentação é representada pelas páginas rasgadas, onde existe uma perda de parte das informações. Além disso, essas páginas rasgadas também remetem ao processo de negação do “eu lírico” que, como visto na etapa de necessidades do projeto, retrata um sujeito que rejeita os fatos pois tem medo dessa realidade.

Na página referente ao “trabalho escravo”, “desmatamento”, “homofobia” e “extermínio” (Apêndice I), foi carimbada uma mão em vermelho, representando tanto a violência e a morte presente nesses temas, quanto a alusão de alguém tentando esconder isso com a mão, utilizando como referência as imagens presentes no painel semântico (Fig 6), onde pessoas cobrem seus olhos.

A transição entre as folhas claras e as escuras foi feita a partir da página referente a “mula sem cabeça”, “demônio” e “dragão” (Apêndice J). Por serem monstros que estão ligados ao elemento fogo, foram queimadas e chamuscadas as bordas da página. Já nas páginas seguintes, foram pintadas de preto e queimadas as bordas, como se tivessem sido incendiadas por completo, deixando um espaço apenas para leitura da frase “o real resiste”, fazendo assim uma alusão a resistência, já que apesar de tudo ter sido queimado o real ainda resiste.

Para a página referente a “tirania eleita pela multidão” (Apêndice K), foram feitas cópias de comprovantes de votação, onde os nomes das pessoas foram editados digitalmente, substituindo-os pelas frases de negação presentes na música. Buscando assim representar que esse discurso de ódio e negação não está presente apenas no campo político, mas também no social, onde essa “multidão” concorda com a “tirania” que elegeu.

Nas últimas páginas do livro percebe-se que a quantidade de intervenções escritas pelo “eu lírico” consome toda a página (Apêndice L), gerando uma grande dificuldade para entender tudo o que está sendo falado.

Para a última página do livro foi acrescentada uma frase a mais, após a letra da música (Apêndice M). Por não ser a frase que encerra a música originalmente, ela está inicialmente escondida por baixo de uma rosa que, ao ser removida, revela a frase “o real resiste”. A frase encontra-se em uma pequena área clara no centro da página, buscando representar a esperança, onde o real está de fato resistindo à escuridão ao seu redor. A rosa foi utilizada em referência ao quadro “*overwhelmed*” de Valéria Duca (2020)<sup>25</sup>, presente no painel semântico (Fig 6).

Por fim, em relação à validação do resultado final, ela se dará por meio da apresentação do projeto em banca e da análise dos avaliadores. Desse modo será possível verificar se a tradução foi realizada de forma efetiva.

## **7 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

No presente artigo, a pergunta problema foi respondida por meio dos resultados apresentados ao longo de toda pesquisa, desde a fundamentação teórica - com as pesquisas relacionadas ao design conceitual e editorial, as funções do design e a sociedade do desempenho - até o desenvolvimento e conclusão do projeto ao longo da metodologia projetual, tendo como resultado o livro conceitual.

O objetivo geral proposto também foi cumprido, uma vez que apresentou, ao longo do capítulo 6, o desenvolvimento de um livro conceitual baseado na sociedade do desempenho. Para isso, utilizou-se a metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design, que mostrou-se essencial para o sucesso do desenvolvimento do livro conceitual. Assim, a metodologia foi utilizada para fazer a transição de signos linguísticos para representações e códigos visuais de uma mídia a outra, como por exemplo, utilizando as características presentes na sociedade do desempenho e na música “O Real Resiste” para gerar elementos visuais aplicados em um livro conceitual.

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<http://www.valeriaduca.com/new-gallery-2/7uinhsgqdccl8s2vkf4p1wqo19pz1>>. Acesso em: 06 mai. 2022

Em relação aos objetivos específicos, constata-se que foram atingidos ao longo da fundamentação teórica. Dessa forma, foi analisada a relação do design com o design conceitual, que surgiu por meio dos movimentos antidesign, nas décadas de 1960 e de 1970, como crítica ao “funcionalismo” que havia limitado demais a imaginação e a liberdade criativa de grande parte dos designers na época (SCHNEIDER, 2010). Além disso, foram identificadas as características do design conceitual e sua importância para a produção de um projeto editorial, uma vez que o design conceitual busca utilizar os elementos presentes nos projetos editoriais não para transmitir ideias e conceitos, transformando assim o produto editorial em um objeto gerador de experiências.

Também na fundamentação teórica foram identificadas as funções do design, sendo elas: (a) práticas, que envolvem todos os aspectos fisiológicos de uso; (b) estéticas, relacionadas à percepção sensorial de um objeto; e (c) simbólicas, que estão relacionadas às experiências e sensações anteriores de um usuário (LÖBACH, 2001). Por fim, foram entendidas as características presentes na sociedade do desempenho que, devido a um excesso de positividade, estão gerando um cansaço, esgotamento e sufocamento excessivos para os sujeitos, através de uma “hiperconectividade”, “superprodução” ou “superdesempenho” (HAN, 2015).

Em caráter pessoal, o desenvolvimento desse projeto foi considerado desafiador. Por ter como base um projeto desenvolvido anteriormente - em conjunto com a acadêmica Larissa da Rocha Barbosa - existiu o desafio de trazer uma evolução em relação ao projeto anterior, buscando trazer novas ideias e conceitos, além de desenvolver o produto físico. O desafio de desenvolver o livro de forma manual se tornou essencial para o projeto conceitual, pois dessa forma foi possível trabalhar com técnicas e materiais que seriam inacessíveis no meio digital e que, além de ampliar as possibilidades de geração de experiências, tornou o projeto único. Além disso, esse estudo contribuiu para a compreensão mais detalhada dos conceitos abordados.

Enquanto pesquisador, registra-se que o projeto, por ser da área de interesse e por atingir os objetivos propostos, apresentou-se como satisfatório. Assim sendo, sugere-se como continuidade do estudo a aplicação do design conceitual para outras áreas do design, além do design editorial, a fim de gerar um aprofundamento ainda maior sobre o tema e suas formas de aplicação no desenvolvimento de projetos.

## REFERÊNCIAS

ALI, Fátima. **A arte de editar revistas**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009.

ANDRADE, Thainan N. **A permanência do estilo funcionalista: entre apropriações e ressignificações**. *Transverso*, Ano 8, 2020. Disponível em: <<https://revista.uemg.br/index.php/transverso/article/view/5198/2878>>. Acesso em: 12 set. 2021.

Antunes Filho, Arnaldo A. N.. 1 Vídeo (4 min). **"O REAL RESISTE" | ARTE1 EM MOVIMENTO**. Publicado pelo canal CanalArte1, 2020a. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Tp6pJDGq6-g&ab\\_channel=CanalArte1](https://www.youtube.com/watch?v=Tp6pJDGq6-g&ab_channel=CanalArte1)>. Acesso em: 27 abr. 2022.

Antunes Filho, Arnaldo A. N.. **"Acho obrigatório o artista se posicionar", entrevista com Arnaldo Antunes**. [Entrevista concedida a] Camilo Rocha. *NexoJornal*, 2020b. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=gR30NI9vzG0&ab\\_channel=NexoJornal](https://www.youtube.com/watch?v=gR30NI9vzG0&ab_channel=NexoJornal)>. Acesso em: 27 abr. 2022.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. A era da informação: economia, sociedade e cultura. 6ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999

CAVALLINI, Marta. Síndrome de burnout é reconhecida como doença ocupacional; veja o que muda para o trabalhador. **G1**, 2022. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2022/01/11/sindrome-de-burnout-e-reconhecida-como-doenca-ocupacional-veja-o-que-muda-para-o-trabalhador.ghtml>>. Acesso em: 16 mar. 2022

CONSOLO, Cecilia. **Anatomia do Design: uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: Blücher, 2009.

COSTA, Tássia. **Entrevista | A resistência de Arnaldo Antunes**. Noize, 2020. Disponível em: <<https://noize.com.br/entrevista-a-resistencia-de-arnaldo-antunes/#1>>. Acesso em: 27 abr. 2022.

FARAH, Tatiana. Música de Arnaldo Antunes que fala de "miliciano" e "terraplanista" cai da programação da TV Brasil. **BuzzFeed News**, 2019. Disponível em: <<https://www.buzzfeed.com/br/tatianafarah/arnaldo-antunes-censura-tv-brasil>>. Acesso em: 27 abr. 2022

FRANZATO, Carlo. **A forma das ideias. Concept design e design conceitual**. Congresso Internacional da Associação de Pesquisadores em Crítica Genética, X Edição, 2012. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/apcg/edicao10/Carlo.Franzato.pdf>>. Acesso em: 12 set. 2021.

FRANZATO, Carlo. **O Processo de Criação no Design Conceitual**. Explorando o potencial reflexivo e dialético do projeto. Tessituras & Criação n1, 2011. Disponível em: <[https://www.corais.org/sites/default/files/o\\_processo\\_de\\_criacao\\_no\\_design\\_conceitual.pdf](https://www.corais.org/sites/default/files/o_processo_de_criacao_no_design_conceitual.pdf)>. Acesso em: 12 set. 2021.

FREITAS, Ernani Cesar de; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277 p.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Vozes, 2015. 136 p.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2005. 248 p.

KWIECINSKI, Anelise M. **Epinin**: escala psicométrica para identificar níveis de infociação e nomofobia em estudante do sistema superior de ensino. Dissertação (Mestrado em Informática) - Instituto Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019. 216 p. Disponível em: <<https://brazilianjournals.com/index.php/BJHR/article/view/39660>>. Acesso em: 16 mar. 2022

KWIECINSKI, Anelise M.; BERTAGNOLLI, Silvia de C.; VILLARROEL, Márcia A. C. U. **Infociação, políticas públicas e educação**. ScientiaTec: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFRS, v. 7 n. 1, Edição Especial 4º Seminário de Pós-Graduação do IFRS, p: 5-17, jun. 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ifrs.edu.br/index.php/ScientiaTec/article/view/4137>>. Acesso em: 16 mar. 2022

LAFARGUE, Paul. **O direito à preguiça**. eBooksBrasil.com, 2005. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/direitopreguica.pdf>>. Acesso em: 16 mar. 2022

LIPOVETSKY, Gilles. **A felicidade paradoxal: ensaios sobre a sociedade de hiperconsumo**. Lisboa: Edições 70, 2010.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Rio de Janeiro: Edgard Blücher, 2001. 206 p.

LUPTON, Ellen. **A Produção de um livro independente: indie publishing: um guia para autores, artistas e designers**. São Paulo: Rosari, 2011. 176 p.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: CosacNaify, 2006. 181 p.

MAZIERO, Mari. B.; OLIVEIRA, Lisandra A. **Nomofobia: uma revisão bibliográfica**. Unoesc & Ciência. Santa Catarina, v. 8, n. 1, p. 73-80, jun. 2017. Disponível em: <<http://editora.unoesc.edu.br/index.php/acbs/article/view/11980>>. Acesso em: 16 mar. 2022

MAZUI, Guilherme. Bolsonaro diz que não há 'sequer um hectare de selva devastada' na Amazônia. **G1**, 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/noticia/2020/10/22/bolsonaro-diz-que-nao-ha-sequer-um-hectare-de-selva-devastada-na-amazonia.ghtml>>. Acesso em: 27 abr. 2022

MEDEIROS, Diego Piovesan; TEIXEIRA, Felipe; GONÇALVES, Marília Matos. **Metodologia de tradução intersemiótica aplicada ao design gráfico**. Revista Vincci - Periódico Científico da Faculdade SATC, v. 1, n. 1, p. 23-38, jan/jul., 2016.

MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009. 717 p.

NIETO, Begoña G. **El consumidor ante la infoxicación en el discurso periodístico**. v. 22, n. 1, 2016. Disponível em: <<http://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/view/52598>>. Acesso em: 16 mar. 2022

NORMAN, Donald A. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. 278 p.

OLIVEIRA, Stênio H. et al. **Infociação em tempos de infodemia**: revisão integrativa. Brazilian Journal of Health Review. Curitiba, v.4, n.6, p. 25199-25211, nov./dez. 2021. Disponível em: <<https://brazilianjournals.com/index.php/BJHR/article/view/39660>>. Acesso em: 16 mar. 2022

PORTO, Humberta Gomes Machado. **Estética e história da arte**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2016.

SAMARA, Timothy. **Grid**: construção e desconstrução. São Paulo: CosacNaify, 2007.

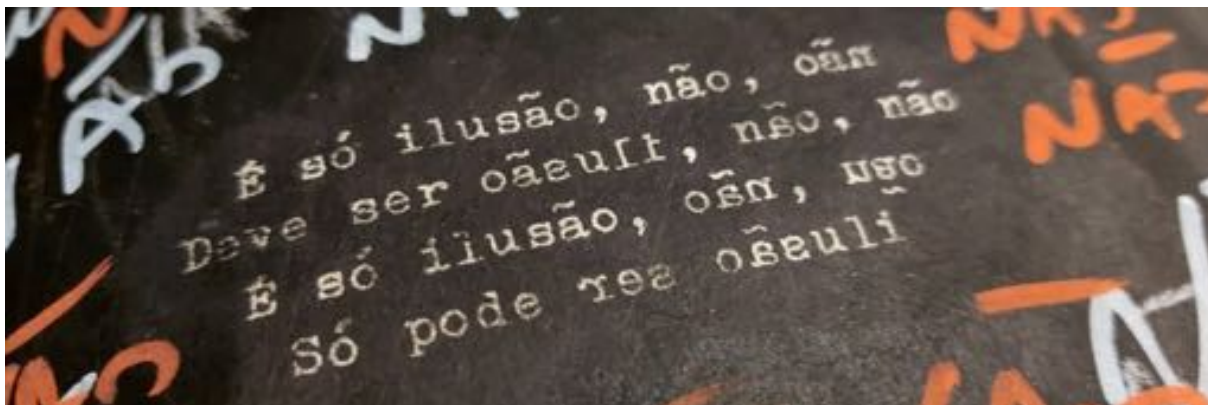
SOARES, Ingrid. 'Essa história de que a Amazônia arde em fogo é uma mentira', diz Bolsonaro. **Correi Braziliense**, 2020. Disponível em: <<https://www.correio braziliense.com.br/politica/2020/08/4867749--essa-historia-de-que-a-amazonia-arde-em-fogo-e-uma-mentira---diz-bolsonaro.html>>. Acesso em: 27 abr. 2022

WHITE, Jan V. **Edição e design**: para designers, diretores de arte e editores: o guia clássico para ganhar leitores. 2. ed. São Paulo: JSN, 2006.



## APÊNDICE

**APÊNDICE A** – Página referente a ilusão.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE B** – Desenvolvimento da capa.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE C** – Simulação de hot stamping.



Fonte: Do autor (2022).



**APÊNDICE D** – Páginas iniciais.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE E** – Primeira citação a frase “O Real Resiste”.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE F** – Páginas referentes a "miliciano" e “torturador.”



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE G** – Representação da imagem de um “monstro”.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE H** – Páginas referentes ao “não não não”.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE I** – Página referente ao “trabalho escravo”, “desmatamento”, “homofobia” e “extermínio”.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE J** – Páginas queimadas.



Fonte: Do autor (2022).



**APÊNDICE K** – Página referente a “tirania eleita pela multidão”.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE L** – Últimas páginas.



Fonte: Do autor (2022).

**APÊNDICE M** – Página adicional no final do livro.



Fonte: Do autor (2022).

## ANEXO

### ANEXO A – Letra da música “O Real Resiste” de Arnaldo Antunes.

*Autoritarismo não existe  
Sectarismo não existe  
Xenofobia não existe  
Fanatismo não existe  
Bruxa fantasma bicho papão*

*O real resiste  
É só pesadelo, depois passa  
Na fumaça de um rojão  
É só ilusão, não, não  
Deve ser ilusão, não não  
É só ilusão, não, não  
Só pode ser ilusão*

*Miliciano não existe  
Torturador não existe  
Fundamentalista não existe  
Terraplanista não existe  
Monstro vampiro assombração  
O real resiste  
É só pesadelo, depois passa  
Múmia zumbi medo depressão  
Não, não, não, não  
Não, não, não, não  
Não, não, não, não*

*Trabalho escravo não existe  
Desmatamento não existe  
Homofobia não existe  
Extermínio não existe  
Mula sem cabeça demônio dragão  
O real resiste  
É só pesadelo, depois passa  
Como o estrondo de um trovão  
É só ilusão, não, não  
Deve ser ilusão, não não  
É só ilusão, não, não  
Só pode ser ilusão*

*Esquadrão da morte não existe  
Ku Klux Klan não existe  
Neonazismo não existe  
O inferno não existe  
Tirania eleita pela multidão  
O real resiste  
É só pesadelo, depois passa  
Lobisomem horror opressão  
Não, não, não, não  
Não, não, não, não  
Não, não, não, não*