

The cover features a vibrant green background with abstract, overlapping circular shapes. A large, dark blue circle is positioned in the lower half, containing the main title in white. In the top right corner, a stylized orange letter 'a' is visible. A vertical orange bar is on the left edge.

a

*design e  
democracia  
lembrar para  
não esquecer*

EDITORIAL

## Editorial, v.18 n.1 - janeiro 2025

Design e Democracia!

Na nova edição da Revista Arcos Design da ESDI/UERJ, volume 18, número 1, trilhamos como desafio refletir sobre os últimos 60 anos que marcam o golpe civil/empresarial/militar de 1964 que aterrorizou o Brasil por mais de 20 anos e ainda permanece, até os dias atuais, como um “fantasma” diante das sucessivas ameaças que sofre a manutenção da democracia no Brasil. Assim, nesse volume, a temática Design e Democracia posiciona o compromisso de que é preciso “lembrar para não esquecer”. Torna-se fundamental, além de refletir historicamente sobre as questões basilares, implicar as análises no presente da produção do campo do design. Com isso, permaneceremos atentos à luta pela proteção de um estado democrático de direito.

Sabemos que os 60 anos da imposição da ditadura militar no Brasil deixaram profundas marcas e mazelas em nossa sociedade que, até os dias de hoje, são tensionadas por movimentos fascistas de uma extrema direita. Insiste-se em esvaziar o sentido do que se coloca como democracia na produção de uma política de morte por parte do Estado, das milícias e das organizações criminosas. Mas, a resistência, o ativismo, a luta, o levante, nunca foram calados e, até hoje, nos apresentam caminhos para manutenção e permanência da democracia. Desta forma, nesta chamada, temos artigos com pesquisas e estudos que visitem essa história, ressignificando o passado, reparando o presente e perspectivando o futuro em uma revisão reparadora desses 60 anos. Na seção temática “Design e Democracia” os artigos publicados tratam da ideia ampliada de democracia em suas muitas e possíveis relações com o campo do design e campos correlatos. Além dessa seção, contamos, ainda, com a publicação de artigos em ampla temática.

Com alegria e responsabilidade social, fechamos mais uma edição, reafirmando o compromisso da revista Arcos Design de se manter atenta e forte às questões fundamentais nos debates sociais para posicionamento e reflexão do campo em suas implicações na vida e na luta por sociedades mais justas e democráticas:

Nenhum passo atrás!

Os Editores.

## EXPEDIENTE

### Volume 18, nº 1, Janeiro 2025

ARCOS DESIGN é uma publicação semestral do Programa de Pós-Graduação de Design da Escola Superior de Desenho Industrial da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

#### ENDEREÇO

Rua do Passeio nº 80, Centro, CEP 20021-290. Rio de Janeiro, RJ  
arcos-design@esdi.uerj.br

#### EDITORES CHEFES

André Carvalho, ESDI/UERJ  
Barbara Neczyk, ESDI/UERJ  
Carolina Noury, ESDI/UERJ  
Ricardo Artur P. Carvalho, ESDI/UERJ

#### CAPA

FOTOGRAFIA  
Maria Eduarda Araújo, ESDI/UERJ  
PROJETO GRÁFICO  
Maria Eduarda Araújo, ESDI/UERJ

#### CONSELHO EDITORIAL

Alexandre Farbiarz, UFF  
André Monat, ESDI/UERJ  
Carla Galvão Spinillo, UFPR  
Jackeline Lima Farbiarz, PUC-RIO  
Lucy Niemeyer, ESDI/UERJ  
Marcos da Costa Braga, USP  
Rafael Cardoso, UERJ/FU-BERLIN

#### DIAGRAMAÇÃO

Julia Mendes da Silva Souza, ESDI/UERJ  
Maria Eduarda Araújo, ESDI/UERJ  
Yan Araujo Ferreira, ESDI/UERJ

#### BOLSITAS

Julia Mendes da Silva Souza, ESDI/UERJ  
Maria Eduarda Araújo, ESDI/UERJ  
Salatiel Krug da Silva, ESDI/UERJ  
Yan Araujo Ferreira, ESDI/UERJ

**AVALIADORES**

Alice Tavares Figueiredo  
André Antônio de Souza  
Anelise De Carli  
Barbara Emanuel  
Caroline Muller  
Cassiane Patzlaff  
Clara de Souza Rocha Meliande  
Claudia Teixeira Marinho  
Claudia Teixeira Marinho  
Cristiane Menezes  
Cristina Portugal  
Débora Pinguello Morgado  
Ed Sarro  
Edécio Mostaço  
Fernanda Botter  
Filipe Ungaro Marino  
Flávio Glória Caminada Sabrá  
Gabriel Patrocinio  
Giuseppe Amado de Oliveira  
Grassine  
Gustavo Kira  
Helena de Barros  
Iana Uliana Perez  
Isabel Martins Moreira  
Isabela Mantovani Fontana  
Jeanine Geammal  
Joana Martins Contino  
João Carlos Lutz Barbosa  
Julieta Costa Sobral  
Leo Name  
Lindsay Cresto  
Luiz Carlos Agner Caldas  
Luiz Saboya  
Madson Oliveira  
Marcelo Ribeiro  
Márcio James Soares Guimarães  
Marina Siritto de Vives Carneiro  
Marisa Cobbe Mass  
Maurício Elias Klafke Dick  
Miguel Carvalho  
Moema David Oliveira  
Noara Modesto Pimentel  
Oriana Duarte  
Paula de Oliveira Camargo  
Priscila Andrade  
Rafael Silva da Costa  
Raphael Argento  
Raquel Noronha  
Rodrigo Freese Gonzatto  
Ronaldo de Oliveira Corrêa  
Rosana Ferreira Alexandre  
Sabrina Andrade Barbosa  
Samanta Coan  
Samia Batista Silva  
Sheila Walbe Ornstein  
Simone Landal  
Virgínia Tiradentes Souto

## Sumário

**2 Editorial**

**ARTIGOS COMPLETOS TEMÁTICOS**

**7 A hegemonia industrial na ditadura militar: as transformações socioeconômicas e culturais que impactam o design no Brasil**

Lauren Carus (Feevale, Brasil)  
Stèphannie Carús Weydt (PCRS, Brasil)  
Mario Fontanive (UFRGS, Brasil)

**27 Design e resistência: a produção multifacetada dos movimentos de oposição à ditadura militar no Brasil**

Felipe Castello Branco (USP, Brasil)  
Eduardo Augusto Costa (USP, Brasil)

**51 Lembrar para não esquecer, relembrar para não repetir: design e arte como resistência**

Mônica Moura (UNESP, Brasil)  
Márcio James Soares Guimarães (UFMA, Brasil)  
Louie Wilde (UNESP, Brasil)  
Luana Felipe (UNESP, Brasil)

**66 Virgínia Artigas, artista gráfica**

Kando Fukushima (UTFPR, Brasil)

**88 Invenção gráfica e subsistência marginal na geração mimeógrafo: modos de produção nos livros autopublicados de Nicolas Behr (1977-1979)**

Eliete de Souza Della Violla (USP, Brasil)  
Clíce de Toledo Sanjar Mazzilli (USP, Brasil)

**113 Imagens de luta. Imagens de resistência: uma discussão teórica sobre uma exposição de cartazes sobre a ditadura**

Ronaldo de Oliveira Corrêa (UFPR, Brasil)  
Ken Flávio Ono Fonseca (UFPR, Brasil)

- 133** **Tecnologias 3D a serviço de memórias silenciadas: Memorial Pessoas Imprescindíveis, Porto Alegre**  
Paulo Victor de Farias Dantas (UFRGS, Brasil)  
Caroline Brum Machado (UFRGS, Brasil)  
Pedro Arthur Bueno Silva (UFRGS, Brasil)  
Fabio Pinto da Silva (UFRGS, Brasil)

#### ARTIGOS COMPLETOS EM FLUXO CONTÍNUO

- 154** **Card sorting for remote research: identifying useful data and new learnings**  
Adriano Bernardo Renzi (MobileLIVE, Canada)
- 177** **Medição do conforto na mobilidade urbana: métricas objetivas e subjetivas**  
Eliza Kronenberger (PUC-Rio, Brasil)  
Manuela Quaresma (PUC-Rio, Brasil)
- 201** **Análise estética das indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite e sua representação política dos anos de 2019 e 2023**  
Tatalina Cristina Silva de Oliveira (CESAR, Brasil)  
Ana Luiza Lima e Silva (CESAR, Brasil)  
Ana Beatriz Rocha de Barros David (CESAR, Brasil)  
Jorge Fernando Herbster Pinto (CESAR, Brasil)
- 222** **Design no espaço digital: um ensaio sobre infinitudes e fricções**  
Guilherme Lopes Silva (UnB, Brasil)  
Tiago Barros Pontes e Silva (UnB, Brasil)

## **A hegemonia industrial na ditadura militar: as transformações socioeconômicas e culturais que impactam o design no Brasil**

**Lauren Carus (Feevale, Brasil)**

laucarus@gmail.com

**Stèphannie Carús Weydt (PCRS, Brasil)**

scweydt@gmail.com

**Mario Fontanive (UFRGS, Brasil)**

mariofff@gmail.com

## **A hegemonia industrial na ditadura militar: as transformações socioeconômicas e culturais que impactam o design no Brasil**

**Resumo:** O período da Ditadura Militar no Brasil é repleto de controvérsias, especialmente no campo do design. Embora o regime tenha impulsionado a industrialização, ele também restringiu direitos fundamentais e o acesso à informação. Este artigo busca explorar as mudanças estruturais e culturais que emergiram durante esse período, destacando suas consequências. O foco da análise recai sobre como a produção material relacionada ao design foi afetada pelas transformações políticas em um contexto caracterizado pelo aprofundamento do capitalismo e pela repressão à cultura brasileira.

**Palavras-chave:** Design, Ditadura Militar, Cultura brasileira

### ***The industrial hegemony in the military dictatorship: the socioeconomic and cultural transformations impacting design in Brazil***

**Abstract:** *The period of the Military Dictatorship in Brazil is full of controversies, particularly in the field of design. While the regime encouraged industrialization, it also restricted fundamental rights and access to information. This article seeks to explore the structural and cultural changes that emerged during this period, highlighting their consequences. The analysis focuses on how material production related to design was impacted by political transformations in a context characterized by the deepening of capitalism and the repression of Brazilian culture.*

**Keywords:** *Design, Military Dictatorship, Brazilian culture*

## 1. Introdução

É possível conectar o cerceamento das trocas democráticas com o desenvolvimento do design no Brasil? Durante a Ditadura Militar, enquanto o regime controlava e censurava a produção cultural, também promovia a industrialização de maneira estratégica, visando projetar uma imagem de progresso e modernidade. Este artigo pretende abordar as mudanças estruturais e culturais que sobrevieram à ditadura militar bem como as consequências de se incentivar a produção vinculada ao grande capital, em um contexto de repressão à cultura brasileira.

A Ditadura Militar, instaurada no Brasil em 1964, instaurou um regime autoritário que se estendeu por mais de duas décadas, marcado por censura, repressão política e supressão de direitos civis. Nesse contexto, a produção cultural foi amplamente controlada e moldada conforme os interesses do governo, criando um cenário de tensão entre modernização econômica e silenciamento criativo. A modernização, entretanto, foi promovida de forma acelerada, impactando profundamente o design, que passou a ser instrumentalizado como parte dessa narrativa de progresso.

Durante o período do golpe de estado no Brasil, as relações entre a burguesia agrária e a burguesia industrial resultaram na hegemonia política e econômica dos industriais, consolidando o capitalismo industrial no país. Nesse contexto, o capital estrangeiro desempenhou um papel crucial, financiando o Estado e facilitando a entrada de multinacionais no mercado nacional. Essa abertura permitiu a fusão de empresas e fortaleceu suas posições no ambiente mercadológico, com o governo atuando como mediador entre os interesses do capital estrangeiro e a burguesia nacional (Carvalho e Maciel, 2018). Esse cenário de industrialização acelerada teve impactos profundos, não apenas na economia, mas também nas transformações culturais que o país experimentou.

O processo de industrialização, de acordo com Moraes (2008), atua como um catalisador de profundas transformações, impactando o território, os hábitos e a vida social das populações. Novas formas de consumo, padrões de comportamento, estilos de vida e vestuário são introduzidos e se disseminam, impulsionando a modernização e conduzindo as sociedades em direção a um modelo único. No entanto, a estagnação industrial também pode ser compreendida como a ausência de mudanças, o que acarretaria um “vazio histórico” no desenvolvimento afetando diretamente a ciência, a tecnologia, a cultura e as artes. Dentro desse cenário, o ensino e a prática do design no Brasil começaram a se consolidar, mas de maneira que refletia mais as influências externas do que a realidade socioeconômica locais.

Esse distanciamento se manifestou no modelo pedagógico das primeiras escolas de design no Brasil, que adotaram uma abordagem inspirada nas tradições europeias, como a HfG/Ulm e a Bauhaus. Em vez de se adaptar à realidade sociocultural brasileira, o design seguiu um modelo estrangeiro, gerando um conflito entre a prática local e as referências externas (Anastassakis, 2014). Esse conflito evidencia como a industrialização não apenas impactou a economia, mas também moldou o design de maneira descompassada com as raízes culturais do país.

Além disso, a evolução tecnológica promovida pelo regime ditatorial consolidou uma mídia e um telespaço público que serviram para manter a hegemonia econômica, política e cultural. Longe de ser um movimento superficial, essa estratégia profundamente enraizada teve efeitos duradouros que permanecem visíveis mais de sessenta anos após o golpe de 1964. O legado autoritário ainda é perceptível na forma de nacionalismo e autoritarismo que se expressam em narrativas idealizadas sobre o Brasil, que muitas vezes estão distantes da realidade (Bucci, 2016).

Nesse cenário de controle cultural, a cultura brasileira, vista como um mosaico de sistemas simbólicos que inclui a linguagem, a arte e as relações econômicas, precisou se adaptar à repressão, mas também funcionou como forma de resistência. Segundo Lavinias (2012), o regime militar usou a cultura como ferramenta para promover coesão e legitimidade nacional.

Considerando essas dinâmicas, este estudo busca investigar as implicações da industrialização autoritária no desenraizamento cultural brasileiro. O foco da pesquisa é analisar como o design foi influenciado pelas mudanças políticas de uma época caracterizada pelo aprofundamento do capitalismo. A hipótese central é que a industrialização acelerada, liderada pelo regime militar, distanciou a produção material das culturas locais, reproduzindo modelos estrangeiros em detrimento da identidade nacional.

Este artigo está estruturado em três partes. Na primeira, aborda-se a colonização do design brasileiro pelo processo de industrialização, explorando como a adoção de modelos estrangeiros contribuiu para o afastamento das raízes culturais locais. Na segunda, discute-se o papel das mídias e da televisão durante o regime, destacando como a narrativa autoritária e o design estrangeiro moldaram a cultura visual brasileira. Por fim, na terceira parte, explora-se a resistência cultural e as estratégias criativas usadas por artistas, designers e intelectuais para enfrentar a repressão e preservar a identidade nacional.

## 2. A colonização do design brasileiro por meio da industrialização

No início da década de 1920, o Brasil vivenciou a influência do Modernismo europeu, inicialmente acolhido por uma elite que buscava integrar o país às novas tendências internacionais em arte, técnica e urbanismo. Concomitantemente, o movimento neocolonial, impulsionado por uma elite erudita e cafeicultores, buscava uma identidade nacional por meio de um “retorno às formas coloniais”, contrapondo-se ao ecletismo<sup>1</sup>. Esse movimento se caracterizava pelo resgate da arquitetura colonial portuguesa, utilizando seus materiais e detalhes característicos, enquanto também incorporava elementos da cultura indígena e africana (Braga, 2011).

Foi nesse cenário que se iniciou o desenvolvimento de um projeto de cultura brasileira e do processo de ‘nacionalização’ da arquitetura moderna, intensificado nas décadas seguintes, na Era Vargas. O design tornou-se um componente do projeto arquitetônico moderno. Conforme argumenta Braga (2011, p.27), o design foi uma ferramenta na “luta pela hegemonia do campo arquitetônico que estava ocupado pelos estilos eclético e neocolonial”.

As visitas de Le Corbusier em 1929 e de Max Bill em 1951, assim como a movimentação em torno do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro em 1959, demonstram como a implementação da modernização e do progresso no Brasil são agenciados por participantes estrangeiros (Cardoso, 2004 apud Anastassakis, 2014). O Brasil se tornou um campo propício para a formulação de uma nova concepção de modernidade, diferente daquela experimentada na Europa. Paradoxalmente, o modelo de modernidade desenvolvido acabou influenciando a própria Europa (Branzi In: Moraes, 2006).

É neste campo de reconhecimento que o Brasil de Guimarães Rosa, Ariano Suassuna, Deus e o Diabo na Terra do Sol, Niemeyer, da Poltrona Mole, de Maria Martins e de tantas outras manifestações culturais digeriu o legado da colonização enquanto buscava expressar uma identidade própria. No entanto, a oligarquia brasileira agrária e industrial, influenciada pelos conceitos dos países hegemônicos e desconectada das raízes culturais, apoiou o regime militar, adotando a industrialização submissa aos padrões do capitalismo monopolista como base para o desenvolvimento econômico. Segundo Leon (2006 apud Braga, 2011), a cultura empresarial brasileira, enraizada em uma economia periférica, adotava uma estratégia de adaptação e cópia de produtos estrangeiros.

1 O ecletismo, um estilo arquitetônico popular no século XIX, misturava elementos de diferentes estilos históricos, sem uma unidade estética clara (Braga, 2011)

Embora o governo militar no Brasil fosse marcado por uma forte censura às manifestações culturais que pudessem ameaçar sua autoridade, o design – denominado de desenho industrial à época – foi paradoxalmente incentivado como parte de uma estratégia de modernização. O chamado “milagre econômico” promovido pelo regime previa um Programa Estratégico de Desenvolvimento (PED), que incluía a industrialização e o avanço tecnológico e científico. Assim, o governo enxergava o design como uma ferramenta que poderia ajudar a projetar uma imagem de progresso para o país (Leon, 2015).

A Escola Superior de Desenho Industrial do Rio de Janeiro (ESDI), inaugurada em 1962 durante um período de forte instabilidade política no Brasil, foi um marco no ensino de design no país. Sua criação foi possibilitada pelo contexto político da época, e a instituição se destacou por adotar uma abordagem racionalista, inspirada na Escola de Ulm, que serviu como referência para a formação de designers no Brasil. No entanto, segundo Pereira de Souza (1996 apud Anastassakis, 2014), surgiu dentro da ESDI uma tendência de sincronizar o design com a realidade nacional, como contraponto ao formalismo técnico, ou seja, uma busca por um “design nacional”. Em meio à repressão política dos anos 70, conforme Anastassakis (2014), muitos trabalhos de conclusão de curso focavam na inserção do design na sociedade brasileira, numa tentativa de contextualizar a profissão.

Apesar desse esforço, os designs que estavam mais alinhados com a cultura brasileira e que poderiam afirmar a autonomia tecnológica do país não receberam o incentivo necessário. A política protecionista, associada ao modelo de substituição de importações, priorizou a inserção de empresas estrangeiras no parque industrial, limitando a inovação e a competição, gerando um impacto significativo na mentalidade empresarial do Brasil (Castro e Braga, 2012; Moraes, 2008). De acordo com Cara (2008), essa abordagem, em vez de ser vista como um passo estratégico para o desenvolvimento de uma indústria competitiva a longo prazo, acabou percebida como um fim em si mesmo. Assim, os empreendedores industriais viam o protecionismo como um meio para garantir um mercado interno sem concorrência, eliminando a necessidade de investimentos para o desenvolvimento de novas tecnologias.

Com o foco governamental em atrair multinacionais – que operavam com suas próprias estratégias comerciais –, essas empresas desenvolveram seus produtos mantendo os designs de seus países de origem, fazendo apenas pequenas adaptações para o mercado local, processo conhecido como “tropicalização de produtos” (Moraes, 2008). Deste modo, o design apoiado pelo novo regime estava desconectado das raízes culturais brasileiras, pois a influência vinha predominantemente de países desenvolvidos, resultando

em um design que refletia mais as aspirações dos centros industriais estrangeiros do que a diversidade cultural do Brasil.

Esta perspectiva de modernidade, acelerada pelo governo militar como estratégia para legitimar o regime, mostra que, ao se inserir em território brasileiro, o capital estrangeiro nunca se despiu das suas heranças coloniais. Sob esta visão, Glauber Rocha observa que:

“Para o observador europeu, os processos de criação artística do mundo subdesenvolvido só o interessam na medida em que satisfazem sua nostalgia do primitivismo; e este primitivismo se apresenta híbrido, disfarçado sob as tardias heranças do mundo civilizado, heranças mal compreendidas porque impostas pelo condicionamento colonialista [...] o que diferencia o colonialismo de ontem do atual é apenas a forma mais aprimorada do colonizador” (2013, p. 1).

Essa “forma aprimorada” mencionada por Rocha se manifesta como uma violência mais sutil e velada. Esculturas amazônicas de Maria Martins, as veredas de Guimarães Rosa e a preguiça da Poltrona Mole foram esquecidas; aquilo que estava enraizado na cultura brasileira não foi incorporado ao imaginário do design nacional.

O período do regime militar no Brasil foi marcado por contradições profundas. Enquanto o governo promovia o crescimento industrial e científico, também impunha uma censura rígida às expressões artísticas. Esse dualismo refletiu-se no campo do design, que, embora tenha se beneficiado das novas tecnologias implementadas no território nacional e da chegada de multinacionais, permaneceu atrelado às influências externas, perpetuando uma forma de colonização cultural que limitou sua capacidade de evoluir de maneira autêntica e inovadora (Moraes, 2008).

Darcy Ribeiro, na apresentação do livro “A tecnologia pela tecnologia” (1983), tece o seguinte comentário sobre as corporativas globais estabelecidas no governo autoritário: “No que se refere ao desenho industrial, pouco há de se esperar delas, não porque sejam intrinsecamente mal-intencionadas, mas porque o poder financeiro e a imigração poucas vezes foram compatíveis” (apud Moraes, 2008). Ao expressar sua crítica, Ribeiro reintegra que o design industrial que estava sendo desenvolvido no Brasil, e que deveria ser um reflexo das identidades locais, não operava deste modo devido à dinâmica das grandes corporações.

Portanto, pode-se afirmar que a ditadura possui raízes na colonização. Os colonizadores demonstraram pouca abertura para se deixar influenciar pelas culturas dos povos que colonizavam. Durante o período de industrialização promovido pelo governo militar, a adoção de modelos de produção

inspirados nos Estados Unidos e na Europa, assim como a adoção do modelo alemão de ensino de design no país, levou a um distanciamento da realidade brasileira. Essa abordagem ignorou as diversidades das culturas locais e não considerou a riqueza das identidades culturais brasileiras.

### **3. As mídias e a estética na ditadura militar**

Antes da década de 50, as artes gráficas no Brasil eram um campo de atuação para muitos artistas brasileiros e estrangeiros que se radicaram no país. Profissionais vindos do exterior, com experiência adquirida na Europa, inicialmente introduziam os modelos gráficos e culturais de suas origens. Posteriormente, a crescente influência norte-americana moldou significativamente a estética brasileira, especialmente no âmbito publicitário (Braga, 2011).

A partir da década de 1950, a industrialização, o crescimento urbano e o surgimento do movimento concretista no Brasil criaram um cenário propício para a profissionalização do design. Essa mudança levou ao surgimento de escolas de design e associações de classe, marcando um novo momento na história do design brasileiro, que se consolidou a partir do início dos anos 1960 (Braga, 2011).

O golpe militar, apoiado pelos Estados Unidos — um dos principais investidores em multinacionais no Brasil — desencadeou um processo de americanização no país e aprofundou o pensamento mercantilista. Entre as mudanças tecnológicas ocorridas, destaca-se a transformação no sistema de mediações e mediações do espaço público nacional. Assim, uma das marcas identitárias da cultura trazidas pela ditadura militar foi a integração nacional do espaço público (Bucci, 2016).

Com a expansão dos meios de comunicação, o caráter mercadológico das relações sociais foi intensificado, gerando um choque entre o antigo — representado pela diversidade cultural local — e o moderno, mais focado em estruturas de consumo. Embora essa dualidade seja uma característica comum em sociedades capitalistas, nos países que passaram por processos de colonização, como o Brasil, essa tensão assume um papel central e profundamente simbólico (Dias, 2015; Moraes, 2008).

O avanço técnico midiático, que inicialmente parece estar vinculado a uma ampliação das trocas sociais, visou um controle de informações pautadas pelo estado autoritário, que ofereceu como compensação um espetáculo de imagens (Bucci, 2016). De acordo com Debord (1997, p. 9) “O espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”.

O carnaval, por exemplo, uma das manifestações culturais mais icônicas do Brasil, passou por profundas transformações durante a ditadura. Originalmente uma festa popular, centrada na experiência vivida pelos próprios participantes, o carnaval gradualmente se tornou um espetáculo para ser observado, destinado mais ao entretenimento dos espectadores do que à vivência autêntica dos foliões (Jabor, 2002). Essa mudança é reflexo de um processo mais amplo de mercantilização e espetacularização da cultura, na qual o carnaval passou a ser visto como um produto comercial, organizado para o mercado e as empresas, e vendido em pacotes turísticos.

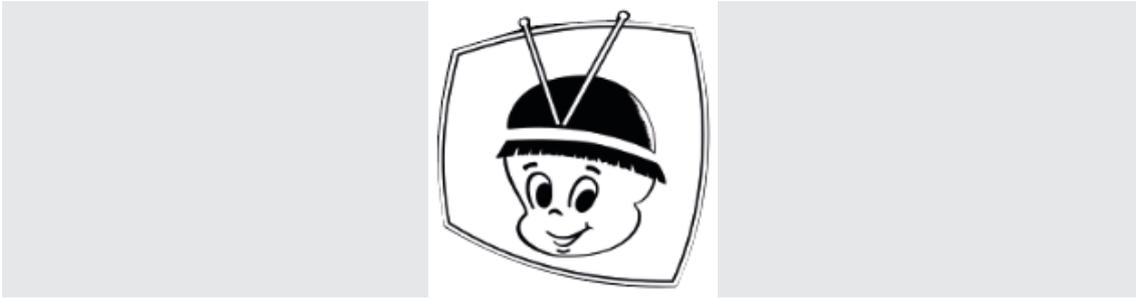
Esse fenômeno de transformação do carnaval ilustra uma perda mais abrangente de elementos culturais que, outrora, eram centrais na construção da identidade brasileira. Durante o período da ditadura militar e, posteriormente, com a globalização, houve um esforço para alinhar o Brasil a um modelo de desenvolvimento acelerado e industrializado, muitas vezes à custa de tradições culturais. Segundo Jabor (2002), a precariedade e a simplicidade que marcavam o carnaval de antigamente foram substituídas por uma monumentalidade e uma exuberância impostas que não necessariamente refletem as raízes culturais do país. A transformação do carnaval de uma festa popular para um espetáculo comercial é um exemplo de como a massificação imposta pelo mercado global pode diluir a essência cultural de um povo.

A ditadura implantou a televisão por meio da Embratel, criada em setembro de 1964, reconfigurando o imaginário nacional-continental em novas bases. Além disso, encontrou formas de administrar o telespaço público resultante dessa mudança em benefício próprio (Bucci, 2016). Conforme Bucci “Não podendo agir como cidadã, como fonte e fiscal do poder, a sociedade foi chamada a participar como plateia” (2016, p. 3).

Nesse período, a rede Globo desempenhou um papel fundamental na consolidação do regime, promovendo uma narrativa que favorecia a estabilidade política desejada pelos militares, utilizando noticiários, campanhas publicitárias, telenovelas e programas de entretenimento (Arbex, 2017). Essa narrativa foi acompanhada por um design inspirado em padrões internacionais, refletindo uma estética estrangeira que conferia à emissora um ar de modernidade e eficiência. Uma comparação possível de ser feita é entre os elementos símbolos televisivos utilizados pela TV Tupi e a TV Globo.

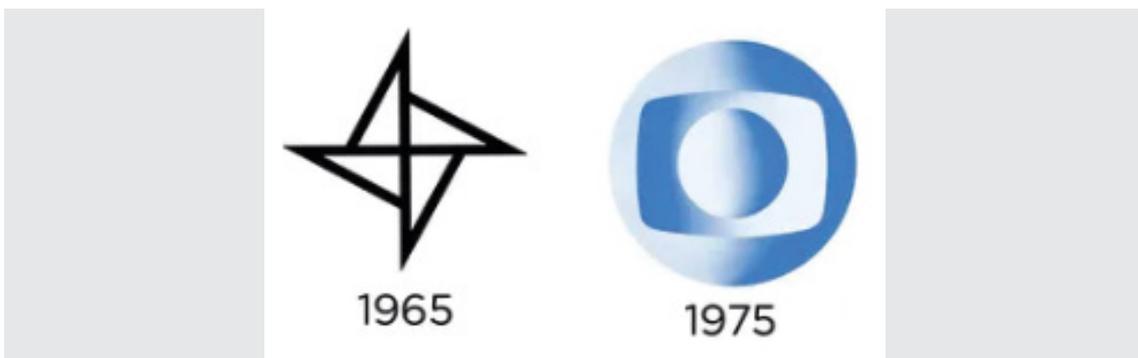
A análise dos símbolos da TV Tupi e TV Globo revela uma interessante evolução da representação visual da televisão no Brasil. O símbolo da TV Tupi, apresentado na Figura 1, datado da década de 1950, ilustra um indígena estilizado com uma antena de televisão na cabeça. Essa imagem, embora simplificada, dialoga com a cultura da época, sintetizando a introdução da

televisão em um contexto marcado por um forte nacionalismo e pela valorização da cultura local.



**FIGURA 1.** Símbolo televisivo da Tv Tupi (Fonte: Logopedia)

A tv Globo, por sua vez, em sua marca original, criada em 1965 por Aloísio Magalhães (Figura 2), também se conecta ao design brasileiro ao utilizar a estilização de um catavento, que remete ao imaginário popular e lúdico. Mais tarde, em 1975, a emissora contratou o designer alemão Hans Donner para a criação de um novo elemento simbólico. Donner desenvolveu um símbolo que, apesar das diversas versões ao longo dos anos, mantém uma similaridade até hoje. O símbolo desenvolvido pelo designer estrangeiro, em contraste com os símbolos anteriores, perde a referência lúdica e se volta para a ideia de globalização. De acordo com Donner, “o símbolo representa o planeta Terra, enquanto o retângulo representa a televisão”, estabelecendo uma relação entre o globo terrestre e o receptor televisivo. Essa mudança, portanto, revela a crescente influência da globalização na cultura brasileira, representada pela televisão.



**FIGURA 2.** Símbolos televisivos da tv Globo, montagem de imagens elaborada pelos autores (Fonte: Autores)

O novo símbolo da tv Globo com sua forma abstrata e universal, poderia ser aplicado a qualquer emissora, independentemente de sua nacionalidade, refletindo a crescente interconexão e a perda de identidade local na

era da comunicação globalizada. Em relação à estética do signo criado por Donner, Byung Chul Han a denomina de “estética do liso”. Para o filósofo, essa estética forma um espaço que “não admite estranheza, nem alteridade. [...] Permite apenas diferenças consumíveis, úteis. A alteridade dá lugar à diversidade” (Han, 2019, p. 45).

A estética modernista e funcionalista utilizada na produção de conteúdo dos veículos de comunicação dos apoiadores da ideologia ditatorial, como a Rede Globo, apropriou-se de modelos estéticos estrangeiros, gerando uma imagem de sofisticação que contrastava fortemente com a realidade política e social do Brasil (Arbex, 2017). A forte censura imposta aos meios de comunicação que se opunham ao regime levou a imprensa alternativa a adotar uma linguagem visual própria, diferenciando-se daquelas utilizadas pelas mídias controladas (Carneiro, Dias e Almeida, 2022).

#### **4. A cultura da resistência**

Mesmo sob forte repressão, a parte da mídia alternativa que conseguiu sobreviver assumiu um papel ativo no engajamento social. Nos materiais impressos, jornalistas, artistas, designers, humoristas e intelectuais colaboraram para transmitir mensagens de resistência, criando elementos visuais carregados de conteúdo simbólico que refletiam o contexto sociopolítico da época (Carneiro, Dias e Almeida, 2022). O jornal *O Pasquim*, ao se opor à estética americanizada que promovia a ideologia militar, inspirou-se nas publicações da contracultura norte-americana, especialmente no jornal underground *Village Voice*, de 1955 (Castro, 1991).

O periódico satírico *O Pasquim* destacou-se por sua abordagem audaciosa e crítica, abordando temas como política, comportamento e crítica social, com especial ênfase na ditadura militar, no moralismo da classe média e na grande mídia. Desde sua fundação, contou com a participação de importantes personalidades da cultura brasileira, incluindo Millôr Fernandes, Ziraldo, Henfil, Paulo Francis, Ivan Lessa e Luís Carlos Maciel, entre outros. A publicação era conhecida por seu uso do humor como forma de contestação, empregando uma linguagem acessível que atraiu um público diversificado. Seu sucesso foi significativo, alcançando uma tiragem de 200 mil exemplares em seu primeiro ano (Castro, 1991).

Uma das marcas distintivas d'*O Pasquim* era a forma inovadora de suas entrevistas, que, em vez de seguirem o formato tradicional do jornalismo brasileiro, se apresentavam como longas conversas, transcritas integralmente, sem edições e mantendo a fala original dos entrevistados. Um marco foi uma entrevista concedida por Leila Diniz em 1969, na qual a atriz defendeu

a maconha e o amor livre, criticou o AI-5 e a Rede Globo e utilizou quase uma centena de palavrões. Em resposta, o governo publicou o “Decreto Leila Diniz”, que censurava publicações consideradas ofensivas à moral e aos bons costumes (Kucinsky, 1991). Em junho de 1970, O Pasquim passou a ser submetido à censura prévia. Ainda assim, a equipe frequentemente conseguia driblar os censores e aprovar algumas matérias. Essa postura sistemática de oposição, que atingia um grande público, incomodou o regime militar. Em 1º de novembro daquele ano, grande parte da equipe do jornal foi presa pelo DOI-CODI.

Com medidas repressivas ainda mais violentas, o período conhecido como “os anos de chumbo” cerceou os direitos civis e políticos dos opositores e utilizou a tortura como um instrumento de coação e extermínio. Segundo Bernardo Kucinsky (1991), na época da ditadura foram criados cerca de vinte jornais alternativos e, entre esses, cinco se destacavam: O Pasquim (1969), Bondinho (1970), Politika (1970), Opinião (1971) e o Ex (1973). Para Kucinsky:

“A brutalidade da censura prévia imposta sobre os jornais alternativos [...], em dezembro de 1972, nivelou e depois achatou padrões estéticos e de linguagem. [...] a partir de 1973, os jornais eram obrigados a mandar seus originais com dias de antecedência, e recebiam de volta apenas sobras para serem remontadas” (1991, p. 52).

Esse cenário de repressão estimulou artistas e estudiosos a buscarem novas formas de contestação ao regime. O movimento Tropicalista, nascido em 1967, foi mais uma forma de resistência ao clima social opressivo da época (Borges et al, 2022), marcando uma revolução na cultura brasileira, com influências nas artes plásticas, no cinema e nas músicas. No design, o Tropicalismo impactou ao incorporar símbolos culturais brasileiros e desenvolver uma linguagem visual que desafiava o status quo, mesclando elementos tradicionais e contemporâneos. Esse movimento contrastava fortemente com a estética estrangeira promovida pela mídia oficial, atuando como um instrumento de resistência cultural (Carneiro, Dias e Almeida, 2022).

Com Hélio Oiticica, o Tropicalismo se expandiu para as artes plásticas, desenvolvendo o que a pesquisadora Paola Berenstein Jacques chama de “Estética da Ginga” (2011). Essa estética, caracterizada por uma criação descentralizada e flexível, próxima à noção de rizoma proposta por Deleuze e Guattari (2008), reflete o modo como as favelas se constituem, em uma constante aceitação e adaptação ao outro. Oiticica envolveu-se profundamente com a cultura dos marginalizados dos morros do Rio de Janeiro, utilizando sua arte como uma forma de manifestar-se contra a repressão (Figura 3).



**FIGURA 3.** Seja Marginal Seja Herói (1968), de Hélio Oiticica.

No design de moda, a mineira Zuzu Angel, inspirada pela rica cultura brasileira, incorporou materiais e cores tropicais em suas criações, combinando renda, seda, fitas e chitas com temas regionalistas e folclóricos. Estampas vibrantes de pássaros, borboletas e papagaios ornamentavam suas peças, que também incorporavam elementos da natureza brasileira como pedras, bambu, madeira e conchas (Pereira, 2022).

Zuzu Angel, em resposta às atrocidades da ditadura militar brasileira, principalmente após o assassinato de seu filho em 1971, transformou o design em uma ferramenta de protesto político. Sua ousadia e criatividade, aliadas a uma profunda dor, inspiraram artistas, escritores, músicos e figuras públicas de todo o Brasil (Vieira, 2017). Chico Buarque dedica a ela a música *Angélica*, após a sua morte em 1976, provocada por um acidente de carro. O poder Judiciário brasileiro, em 1998, reconheceu que a estilista foi assassinada por agentes do Estado durante a ditadura civil-militar (Rigamonti, 2021).

Através de suas criações, Zuzu denunciava a tortura e a barbárie que assolavam o país. A tristeza se tornou parte de sua arte, com o anjo, sua marca registrada, passando a representar seu filho e todos os jovens vítimas da repressão. As vibrantes estampas com temas brasileiros deram lugar a bordados de temática política, que, mesmo em tons fortes, carregavam um tom de luto e de denúncia, conforme mostra a Figura 4 (Pereira, 2022).



**FIGURA 4.** Desenhos das estampas políticas de Zuzu (Fonte:www.zuzuangel.com.br)

Em 1975, foi fundado o Centro Nacional de Referência Cultural (CNRC), sob a liderança de Aloísio Magalhães, com a ambição de catalogar a rica diversidade cultural brasileira. Inicialmente focado em um trabalho etnográfico, o CNRC tinha como objetivo criar um banco de dados que permitisse identificar, mensurar e cadastrar as diversas manifestações culturais, a fim de atualizar a compreensão da cultura nacional. Sua estruturação se deu em quatro programas: mapeamento do artesanato brasileiro, levantamentos socioculturais, história da ciência e tecnologia no Brasil e levantamento de documentação do país (Lavinias, 2012). Com o tempo, o CNRC ganhou apoio político e social, expandindo seus objetivos e se tornando uma ferramenta de auxílio ao desenvolvimento econômico e social do Brasil. Contudo, o regime militar acabou utilizando o CNRC como um instrumento de controle social e político (Lavinias, 2012).

A complexa e intrínseca relação entre cultura, política e poder em contextos autoritários é exemplificada pela atuação de Aloísio Magalhães, um crítico ao regime militar. Sua posição e seus projetos serviram aos interesses dos militares, mas também contribuíram para a democratização cultural e a valorização da diversidade (Lavinias, 2012). Assim, mesmo sob a pressão da censura que sufocava a produção artística, o período ditatorial não conseguiu estagnar a cultura brasileira.

Conforme Gaspari et al (2000 apud Vieira 2017), Heloísa Buarque de Hollanda, com a expressão “vitalidade do silêncio”, homenageou a geração que, mesmo sob repressão, produziu arte de forma clandestina, utilizando mimeógrafos e outras formas alternativas de expressão. Essa geração, consciente da realidade política, compreendeu que a vida transcendia o campo político, mesmo que ninguém pudesse escapar de sua influência.

Assim, durante o regime militar no Brasil, o design, a publicidade e as mídias não atuaram como ferramentas neutras; ao contrário, cada uma delas

exerceu um papel ativo, refletindo as complexidades do contexto sociopolítico da época. A partir de suas especificidades e limitações, essas áreas contribuíram tanto para a manutenção da narrativa oficial do governo, reafirmando os ideais da ditadura por meio de mensagens visuais e publicitárias que reforçavam a ordem e a conformidade, quanto para a resistência crítica. As formas de comunicação alternativas emergiram como espaços vitais para a denúncia e o debate, funcionando como canais para a expressão de descontentamento e a mobilização popular (Carneiro, Dias e Almeida, 2022).

## 5. Considerações Finais

A relação entre o cerceamento das trocas democráticas e o desenvolvimento do design no Brasil durante a Ditadura Militar revela as dinâmicas culturais e sociais complexas, cujos efeitos ainda são visíveis nas estruturas fundamentais do país. O governo ditatorial adotou diversas estratégias para garantir sua aceitação entre a população, incluindo a promoção da modernização tecnológica e industrial. No entanto, em contrapartida, a imposição de uma severa repressão política limitou o espaço para a expressão criativa e cultural.

A industrialização brasileira, impulsionada pelo regime militar, teve um impacto significativo no design, mas essa relação foi marcada por contradições. O governo, buscando promover o progresso e a modernização, incentivou o design como ferramenta para projetar uma imagem de desenvolvimento. No entanto, a influência estrangeira, o modelo de substituição de importações e a falta de apoio a projetos que valorizavam a cultura brasileira limitaram a autonomia do design nacional, resultando em um cenário de “tropicalização” de produtos e de perpetuação de uma forma de colonização cultural. Em suma, o design, embora tenha se beneficiado das novas tecnologias e da chegada de multinacionais, permaneceu atrelado às influências externas, limitando sua capacidade de evoluir de maneira autêntica e inovadora, e refletindo mais as aspirações dos centros industriais estrangeiros do que a diversidade cultural do Brasil.

Além disso, o processo de mercantilização da cultura, exemplificado pela comercialização do carnaval, foi acelerado pela ditadura e pela expansão das comunicações. O design, que poderia servir como uma plataforma para a expressão e afirmação da cultura local, acabou por refletir as aspirações capitalistas de nações desenvolvidas.

A emergência da mídia, considerada um espaço público, foi cooptada para sustentar a hegemonia econômica, política e cultural imposta pelo regime militar. A televisão, em particular, desempenhou um papel central nesse processo, com a Rede Globo atuando como um dos principais veículos de difusão da ideologia autoritária. Longe de ser um fenômeno isolado

ou de curto prazo, essa instrumentalização da mídia foi parte de uma estratégia deliberada para moldar o imaginário coletivo e consolidar o controle sobre a população, com efeitos duradouros que ainda reverberam na sociedade brasileira contemporânea. A adoção de uma estética modernista e funcionalista pelas principais emissoras e meios de comunicação contribuiu para criar uma imagem de sofisticação e progresso, ao mesmo tempo em que silenciava vozes dissidentes e ocultava as contradições sociais e políticas do período.

Entretanto, essa tentativa de controle total sobre a narrativa cultural encontrou resistência. A análise da cultura brasileira durante o período da ditadura militar demonstra a complexa relação entre a produção cultural e o contexto sociopolítico. Enquanto a mídia oficial buscava consolidar o discurso autoritário, a cultura também se tornou um espaço de resistência, manifestando-se através de diferentes meios. A mídia alternativa, através de jornais como *O Pasquim*, desafiou o status quo utilizando o humor e a linguagem acessível como armas de crítica social e política. O movimento Tropicalista, por sua vez, com sua estética desafiadora, incorporou elementos da cultura brasileira e se tornou um instrumento de resistência cultural, impactando o design e as artes plásticas.

No campo do design de moda, Zuzu Angel tornou-se um símbolo de protesto político contra as atrocidades cometidas pela ditadura, utilizando sua arte para expor a repressão e a violência do regime. Sua capacidade de incorporar as tradições culturais brasileiras em suas criações foi um exemplo de como o design podia ser utilizado como um ato de resistência política. Da mesma forma, Aloísio Magalhães, atuando no contexto autoritário, usou seus projetos culturais para promover a democratização e a valorização da diversidade cultural, demonstrando que, mesmo em um ambiente repressivo, o design poderia ser usado como ferramenta de contestação.

Em suma, a análise das intersecções entre design, industrialização e repressão cultural durante a Ditadura Militar no Brasil evidencia a urgência de uma reflexão crítica sobre as práticas contemporâneas e as influências históricas e políticas no campo do design. Essa reflexão deve encorajar uma valorização da diversidade e da cultura brasileira. A busca por um design que não apenas consuma, mas também traduza e celebre as identidades locais, emerge como uma tarefa cada vez mais premente diante dos desafios do globalismo e das narrativas hegemônicas que ainda perpassam a sociedade.

## Referências

ANASTASSAKIS, Z. **O Design Brasileiro através do espelho**: Lina Bo Bardi, Aluísio Magalhães e a Questão da contextualização cultural na historiografia do design no Brasil. Anales del Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas. Mario J. Buschiazvol.43 no.1 Buenos Aires jun. 2014

ARBEX, J. **Rede Globo**: Teledramaturgia e poder sob a ditadura militar. Revista ibero-americana para comunicação e cultura contra hegemônicas. n.3. 2015.

BRAGA, M. **ABDI e APDINS-RJ**. 2ª edição. Editora Edgard Blücher Ltda. São Paulo. 2016.

BORGES, I.E.Q et al; **Movimento tropicalia: A revolução estética e cultural na comunicação brasileira**. Revista de Comunicação: Eu comunico.n.1, v.17. p. 67-100. 2022.

BUCCI, E. **Televisão brasileira e ditadura militar: tudo a ver com o que está aí até hoje**. Rev. Rumores, n.10.v.20, p. 172-193, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/117685/124268> acesso em: 29|08|2024

CARA, M.S. **Do desenho industrial ao design no Brasil: Uma bibliografia crítica para a disciplina**. Dissertação de mestrado apresentada à Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Universidade de São Paulo. 2008.

CASTRO, M.L.A.C e BRAGA, J.C. **Políticas públicas de design: a construção da relevância do tema no Brasil**. Revista Espaço Acadêmico. n. 128. 2012.

CARNEIRO, A. M; DIAS, M. R; ALMEIDA, M.G. **Um olhar sobre o papel social do design gráfico durante a ditadura civil-militar no Brasil (1964 - 1985)**. Albuquerque: Revista de história. n. 27, v.14. 2022.

CARVALHO, J.P.S e MACIEL, D.P. **Ditadura Militar e a Consolidação do Capitalismo Monopolista no Brasil**. V CEPE - Congresso de Ensino Pesquisa e Extensão Universidade Estadual de Goiás. Pirenópolis - Goiás, 2018.

CASTRO .M **Altas histórias do Brasil: O Pasquim**. Fundação Getúlio Vargas. 1991. Disponível em:

<https://atlas.fgv.br/verbete/6288#:~:text=O%20Pasquim%20inspirou%2Dse%20em,pol%C3%ADtica%2C%20comportamento%20e%20cr%C3%ADtica%20social>. Acesso em: 25|08|2024.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto. p. 237. 1997.

DELEUZE, G; GUATTARI, F. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia I**. Editora 34. Volume 1. São Paulo, 1995.

DIAS, G. S. **Ame-o ou deixe-o! A ditadura militar no Brasil e seus efeitos nas artes visuais**. Rev. The radical designist. 2015.

JABOR, Arnaldo. **De camisa amarela, volto aos velhos carnavais**. O Estado de S. Paulo. São Paulo, 2002.

JACQUES, P. **A estética da ginga: A arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica**. 4ª Ed. Casa Palavra, Rio de Janeiro, 2011.

HAN, B. **A salvação do Belo**. Ed. Vozes. Petrópolis, Rio de Janeiro. 2019

KUCINSKY, B. **Jornalistas e Revolucionários: Nos tempos da imprensa alternativa**. 2 ed., Revista e ampliada, Edusp. 2001.

LAVINAS, L. **Aloísio Magalhães e a ditadura: Desenvolvimento e Legitimação**. Anais: Encontro de História. 2012. Disponível em: [https://www.encontro2012.historiaoral.org.br/resources/anais/3/1340064051\\_ARQUIVO\\_corrigeo.pdf](https://www.encontro2012.historiaoral.org.br/resources/anais/3/1340064051_ARQUIVO_corrigeo.pdf) Acesso em: 03|10| 2024

LEON, E. **Um laboratório de design na periferia, o caso de canasvieiras**. Rev. The radical designist. p 1-16. 2015.

MORAES, D. **A análise do Design Brasileiro: Entre mimese e mestiçagem**. Ed. Editora: Blucher. São Paulo, 2008. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 28|09| 2024

PEREIRA.H.M. **Moda como Manifestação Política: Zuzu Angel**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2022

RIGAMONTI, A. **Zuzu Angel: 100 anos de uma mulher revolucionária**. Itaú Cultural. 2021. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/secoes/entrevista/zuzu-angel-centenario-mulher-revolucionaria>. Acesso em: 02 out. 2024

ROCHA, G. **Eztetyka da fome**. Espacio cine experimental Revista Hambre. 2013.

VIEIRA, M.V.M. **Zuzu Angel: Antígona Moderna e Inspiradora**. Achiote0| Revista Eletrônica de Moda. Vol.5. nº1. p. 16 -32. Belo Horizonte. 2017.

---

### Como referenciar

CARUS, Lauren; WEYDT, Stèphannie Carús; FONTANIVE, Mario. A Hegemonia Industrial na Ditadura Militar: As Transformações Socioeconômicas e Culturais que impactam o Design no Brasil. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 7-26, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87142>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 08/09/2024 | Aceito em 26/09/2024

## **Design e resistência: a produção multifacetada dos movimentos de oposição à ditadura militar no Brasil**

**Felipe Castello Branco (USP, Brasil)**

felipe.castello@usp.br

**Eduardo Augusto Costa (USP, Brasil)**

eduardocosta@usp.br

## **Design e resistência: a produção multifacetada dos movimentos de oposição à ditadura militar no Brasil**

**Resumo:** Este artigo busca, a partir da contextualização da história brasileira entre 1964 e 1985 no âmbito político, social, da produção visual e da coleta de materiais gráficos da época, entender o papel que o design desempenhou como instrumento de resistência durante a ditadura militar. Explora as produções dos movimentos de contracultura e resistência, destacando três principais grupos: cartazes, editoriais e capas de discos. Compara a produção analisada com a do campo modernista até então dominante na esfera corporativa, observando a formação de duas linhas distintas de expressão gráfica. Por fim, conclui como o design se configurou como ferramenta essencial para dar forma ao protesto e à indignação de uma parcela significativa da sociedade oprimida pelo regime vigente.

**Palavras-chave:** design brasileiro, história do design brasileiro, ditadura militar, resistência, contracultura

## ***Design and resistance: the multifaceted production of opposition movements during Brazil's Military Dictatorship***

**Abstract:** *This article seeks to understand the role design played as a tool of resistance during Brazil's military dictatorship (1964-1985) through the study of politics, society, visual production and the collection of graphic materials from the period. It explores the outputs of countercultural and resistance movements, focusing on three main areas: posters, editorial groups, and album covers. The study compares these works with the modernist production that dominated the corporate sphere, highlighting the emergence of two distinct lines of graphic expression. Finally, it concludes that design was a crucial instrument in shaping the protest and outrage of a significant portion of society oppressed by the regime.*

**Keywords:** *brazilian design, history of brazilian design, brazilian military dictatorship, resistance, counterculture*

## 1. Introdução

O período histórico que se estende da década de 1960 a 1980 foi marcado por inúmeras expressões políticas, manifestações e atos contra governos vigentes. Tanto no Brasil quanto em diversas outras partes do mundo, esses movimentos deixaram marcas e influências políticas e sociais que ecoam ainda hoje na sociedade global. Nesse sentido, faz-se necessário entender o contexto histórico da época para uma compreensão mais clara das raízes e meios em que se encontrava a produção de design no país.

A ditadura militar brasileira teve início com o golpe que depôs o então presidente João Goulart em 1964, sob a promessa de um governo rápido e de caráter organizacional (BUENO, 2012), mas o regime de exceção acabou perdurando por mais de vinte anos. Marcado por medidas autoritárias e nacionalistas, o regime reprimiu quaisquer formas de manifestação contrárias ao governo vigente e foi marcado por desaparecimentos, torturas e mortes de opositores. Apesar da forte repressão do governo, o período foi palco de inúmeras manifestações, atos públicos e produções culturais contrários ao regime, que se expressaram das mais diversas formas.

No início do período militar, ainda em 1964, surgiram as primeiras manifestações contra o governo: políticos, organizações e entidades como a UNE (União Nacional dos Estudantes) expressaram sua preocupação e descontentamento, convocando a população para que fosse realizada uma greve geral. Em pouco tempo essas entidades foram consideradas ilegais pelo governo, e os mandatos de políticos, cassados. Através da imprensa, foram feitos protestos com a criação de publicações como revistas de oposição, e nos teatros, apresentações de cunho satírico.

A partir do ano de 1966 cresceu a insatisfação popular e os movimentos de resistência. A oposição ao governo alcançava cada vez mais setores da sociedade em busca da volta do regime democrático. Alguns setores da esquerda, a partir de 1967, partiram para a luta armada; realizaram assaltos a bancos e carros-fortes. Em 1969, com Médici na presidência, se iniciava o período conhecido como “Anos de Chumbo” da ditadura militar. Em pouco tempo, a maior parte dos grupos que protagonizavam ações de guerrilha havia sido derrotada. Segundo Vainfas (2010, p. 810): “A luta era desigual: jovens de classe média armados com revólveres enfrentando militares profissionais e agentes treinados”. Em 1973, grupos como a APML (Ação Popular Marxista Leninista) e a VPR (Vanguarda Popular Revolucionária) reconheceram em nota assinada que a luta armada havia fracassado. As últimas tentativas de guerrilha foram reprimidas violentamente pelo governo; a repressão também afetava seriamente os meios de comunicação.

Somado a isso, em 1977, o governo decretou o “Pacote de Abril”: leis criadas para impedir a vitória do MDB (partido autorizado de oposição ao governo) nas eleições do ano seguinte. A partir disso, o movimento estudantil se reorganizou e foi às ruas. Organizações como a Ordem dos Advogados do Brasil (OAB), a Conferência Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB), além de diversas universidades, exigiam a redemocratização imediata do país.

Com a volta e crescimento desses movimentos, a inflação, a dívida externa e o empobrecimento da população, o governo militar dava sinais de estar próximo do fim. Em 1978 eclodiu a greve de operários na região do ABC, despontando lideranças sindicais e trabalhadores insatisfeitos com suas condições trabalhistas. Os movimentos de oposição ao governo passaram a trazer novos personagens ao cenário político e econômico do Brasil, dos mais diversos setores da sociedade. Em 1979, o general João Figueiredo assumiu a presidência com a maioria da sociedade exigindo a redemocratização do país; diversos grupos se reorganizaram e vários partidos políticos ressurgiram após anos na ilegalidade (BUENO, 2012). Em meio à revolta e à continuidade da crise, a economia brasileira entrava nos anos 1980 próxima ao colapso.

Em 1983, as greves cresciam no ABC Paulista e se multiplicavam, e muitas categorias profissionais em diversos estados também entraram em greve. Em resposta, alguns setores militares radicais recorreram a estratégias violentas. No mesmo ano, as oposições ao governo uniram-se pela aprovação da Emenda Dante de Oliveira, que restabeleceria o voto direto para presidente da República; o movimento ficou conhecido como “Diretas Já”. No Rio de Janeiro, um dos comícios contou com a presença de um milhão de manifestantes, e em 16 de abril de 1984, em São Paulo, um milhão e meio de pessoas foram às ruas. Foi a campanha de maior movimento cívico e popular da história do país (VAINFAS, 2010).

A partir de então, partidos de oposição lançaram seus candidatos para a transição democrática. Em 1985, por fim, foi eleito no Colégio Eleitoral para presidente Tancredo de Almeida Neves, encerrando, após vinte e um anos, o período da ditadura militar e iniciando o período conhecido historicamente como Nova República. É a partir desse breve contexto histórico e social do período que podemos observar a produção de design no Brasil durante o regime.

## **2. Panorama geral do design no Brasil (1960-1980)**

O design foi parte integrante dos processos de mudança globais que estavam acontecendo no período, e surgiram novas frentes que rompiam com o racionalismo predominante (MELO, 2006). Os cartazes psicodélicos ganharam

destaque, bem como novos sistemas de identidade visual. Muitas produções caracterizaram-se pela ausência de autoria ou pela autoria coletiva; nesse aspecto, o crescente desejo de uma sociedade mais igualitária se manifestava não só no design, mas nas próprias condições da sua concepção.

“Na cultura e nas artes, foram anos movimentados, temperados pela censura e pelos ânimos acirrados. [...] O cinema e o teatro assistiram suas tradições serem viradas do avesso [...]. As artes visuais não fugiram à regra, e tiveram uma produção particularmente fértil” (MELO, 2006, p.34).

Até poucas décadas antes, o design gráfico moderno no Brasil estava presente nos mais diversos setores, apesar de não constituir um campo profissional específico (BRAGA, 2016). Na década de 1960, inclusive, foi quando o ensino superior de design foi plenamente implementado no país. Dada a recente institucionalização do ramo, muitos artistas da época ainda atuavam tanto no campo da arte quanto no do design; alguns deles buscavam inspirações multifacetadas, como na arte pop.

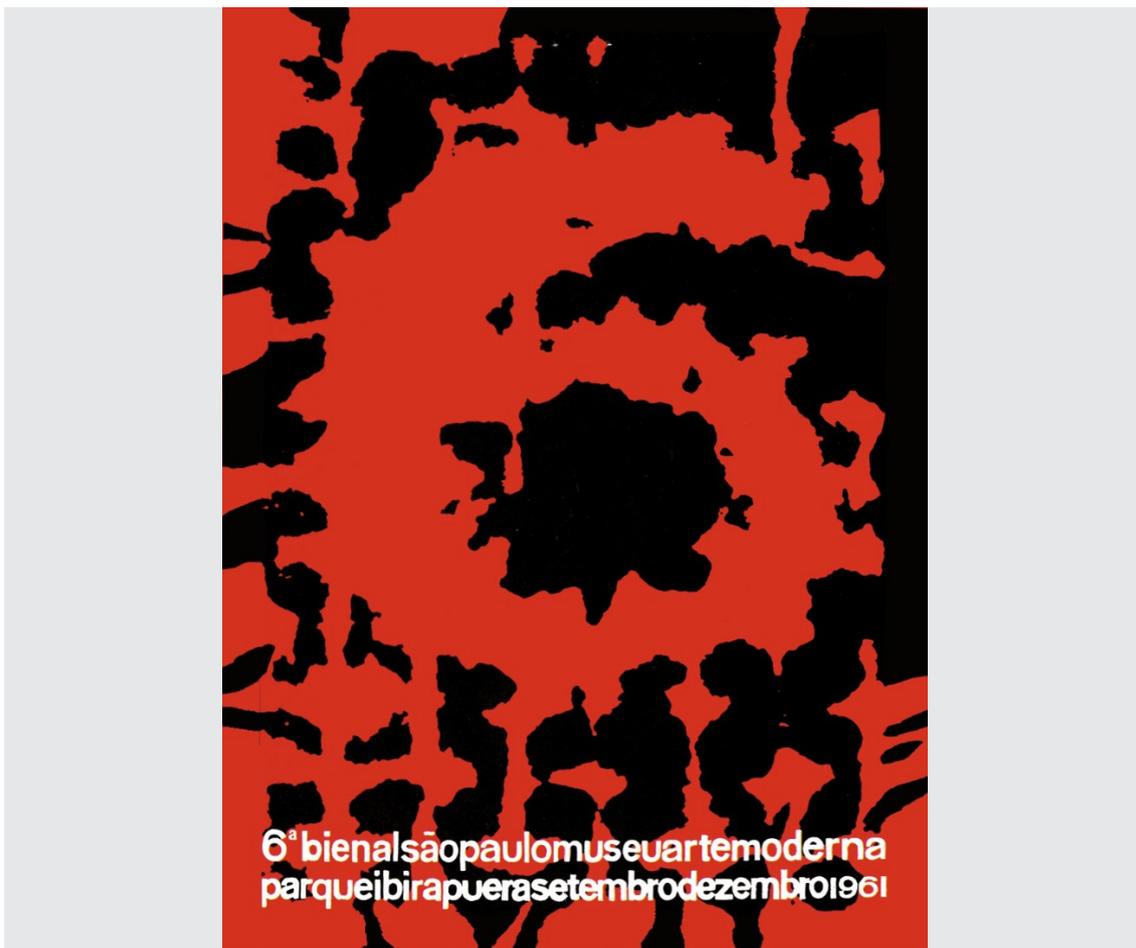
O campo da identidade visual teve como destaque uma pequena geração de escritórios liderados por designers modernistas (BRAGA, 2016), e é essencial mencionar figuras como Alexandre Wollner, Ruben Martins, Cauduro Martino e Aloisio Magalhães. Foi um período em que, além de todas as questões políticas e sociais que aconteciam no país, a identidade profissional dos designers, sem necessariamente a presença de arquitetos, estava em formação recente:

“Quanto à questão da identidade profissional, podemos falar em uma construção conforme avançava a constituição do campo, marcada pelas oportunidades de trabalho que surgiam e pelas adesões às áreas de suas atividades com variados graus de consciência sobre o campo em que se estava atuando e sobre os conceitos de Design. Nesse último caso, o movimento concretista/funcionalista dos anos 1950, no Brasil, teve papel de destaque na formulação de postulados para o desenho industrial como atividade profissional e social” (BRAGA, 2016, p.38).

Ao mesmo tempo em que ocorria essa formação de identidade, surgiam movimentos que se expressavam de formas inovadoras, fugindo dos ideais modernistas e funcionalistas que regiam o design no mundo corporativo. Destaca-se o design tropicalista, que dava forma a um dos movimentos culturais mais emblemáticos e inovadores da época. Como o ideário do Tropicalismo pregava, entre outros aspectos, a atenção à cena internacional, álbuns como o disco-manifesto *Tropicália* traziam referências diretas ao design de discos de outros países, traçando paralelos visuais (MELO, 2006). O

uso da colagem e da fotografia era predominante nas capas, com destaque para as composições de Cesar Villela na Bossa Nova, além de outros designers como Paulo Breves e Tide Hellmester.

Já no campo dos cartazes, a Bienal de São Paulo tinha surgido na década anterior como um importante veículo para a análise de aspectos visuais marcantes de cada período. O cartaz da sexta bienal, de 1961, rompeu com os ideais modernistas predominantes até então no design brasileiro (MELO, 2006). Ao longo da década, os cartazes de divulgação do evento cultural mostraram um embate cada vez maior entre representações mais contidas e explorações ousadas de composição.



**FIGURA 1.** Cartaz da sexta bienal – Osvaldo Vanni, 1961 (<https://bienal.org.br/exposicoes/6a-bienal-de-sao-paulo/>)

Os cartazes para o cinema também foram parte essencial da produção visual do período: um dos exemplos mais conhecidos da época é o cartaz do filme *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964), do cineasta Glauber Rocha; elementos como a fotografia, o cartum e as ilustrações realistas ganharam

espaço nos cartazes de cinema ao conversarem diretamente com a tipografia nas composições.

Ainda na década de 1960, o psicodelismo se espalhou rapidamente pela população mais jovem, influenciando profundamente o design e a publicidade. A propaganda tornou-se um termômetro para se medir a receptividade do público com mudanças na linguagem gráfica (MELO, 2006). Anúncios de revistas, antes cuidadosamente elaborados com simetria e sobriedade passam a apostar no psicodelismo e na fragmentação da informação, em composições coloridas e carregadas de elementos. Essa nova cultura nascida das novas tecnologias encerrou a década de 1960 e iniciou um novo olhar para o design nos anos seguintes.

A década de 1970 foi marcada profundamente por dois vastos campos: o da identidade corporativa, alinhado aos ideais modernistas, e o da cultura, mais experimental e engajado na oposição contra o governo vigente. A produção visual era um reflexo direto da bipolaridade política no país:

“O campo da identidade corporativa inclui tanto a esfera privada como a pública. Nesta, o governo militar adota o design modernista nas diversas empresas estatais criadas no período, e tem no escritório de Aloisio Magalhães um parceiro constante. Na esfera privada, as empresas aderem ao mesmo ideário, e o léxico modernista se expande amplamente, passando a ser visto como sinônimo de atualidade e eficiência” (MELO, 2011, p.419).

Nesse período, buscando atender essa demanda, os escritórios de design que vinham se formando desde a década passada iniciam um processo de profissionalização; são projetadas identidades visuais como a da Petrobras e do Itaú, entre outras, que se mantiveram praticamente inalteradas por décadas. Sinais como os que foram projetados por Magalhães e Wollner são indicativos de como os ideais modernistas em design se difundiram ainda mais no período (MELO, 2011).



**FIGURA 2.** Petrobras, 1973. – Pela primeira vez, uma empresa estatal de alta visibilidade pública exhibe uma identidade visual de caráter sistêmico. (<https://i.pinimg.com/originals/11/bd/02/11bd0247fc61524f1daa8a9367673a5c.jpg>)

Enquanto o campo corporativo atuava normalmente, um “outro design” se estabelecia, ao mesmo tempo, como instrumento de resistência. Um nome que se destaca na chamada gráfica de protesto é o de Elifas Andreato, na sua produção de cartazes para o teatro, jornais da imprensa alternativa e capas de disco. Essa forma de alternativa de imprensa crescia vertiginosamente, trazendo consigo publicações que atingiam públicos antes não contemplados pela grande imprensa; apostavam em composições mais ousadas do que as tradicionais, com ilustrações e fotografias variadas, em maior parte de cunho político. Outros, como o *Jornal da Tarde*, miravam em públicos diferentes dos usuais, como os jovens.

A primeira metade dos anos 1980 foi marcada pelo desmonte gradual do governo militar; as escolas de design brasileiras completavam vinte anos, e haviam gerado uma mudança quantitativa no quadro de profissionais formados no meio acadêmico (MELO, 2011). O modernismo antes predominante entra em declínio e o chamado pós-modernismo toma forma, questionando aquilo que havia se tornado hegemônico nas décadas anteriores.

A produção cultural foi então influenciada pelas bandas de rock, que fizeram surgir uma nova geração de designers fonográficos; a renovação no campo dos livros foi liderada pela editora Brasiliense e pela Companhia das Letras. As revistas também revelavam novos designers, e o campo da produção visual começou a consolidar a imagem que teria nos próximos anos. No campo dos cartazes se destacam nomes como Rico Lins e Kiko Farkas, com composições marcadas pelo questionamento do status quo proposto pelos pós-modernistas.

Juntamente com a liberdade política que chegaria em 1985, as liberdades artísticas e no campo do design cresceram cada vez mais com o passar da década. Uma linguagem mais jovem e descontraída caracteriza o período, fruto de mais de duas décadas de repressão e censura: o resultado é uma vasta produção de design, composta pelas mais diversas técnicas e influências.

### **3. Materiais gráficos e movimentos de oposição**

A partir do panorama político e visual brasileiro apresentado, destacam-se algumas peças gráficas que representam os diferentes movimentos de oposição ao governo militar vigente e sua atuação. A análise dessas produções leva a uma melhor compreensão da dimensão dos impactos do design enquanto instrumento de resistência ao regime militar.

#### **3.1. Cartazes**

Os cartazes políticos produzidos no período formam um grande painel de momentos da resistência ao regime. A maior parte foi criada anonimamente e em condições precárias, e impressa clandestinamente; os cartazes carregavam referências estéticas que vão do realismo socialista ao tropical pop cubano (MELO, 2012).

“Eles revelam uma rede de solidariedade articulada entre os anos 1960-1980 para enfrentar os militares e denunciar as violações de Direitos Humanos no Brasil e na América Latina. Ao mesmo tempo, evidenciam que muitos dos crimes cometidos, especialmente mortes e desaparecimentos políticos, permanecem, mais de quarenta anos depois, como questões em aberto (SACCHETA, 2012, p. 10).”

Ao redor do mundo, surgem diversos movimentos de solidariedade ao povo brasileiro e denúncia das ações do governo militar. Já a produção nacional de cartazes políticos se divide em diversos momentos e movimentos; entre eles estão aqueles criados em favor da Anistia, um dos movimentos mais ricos no campo da produção visual. Os cartazes traziam desenhos de estudantes, fotografias e poemas, e buscavam não só o perdão político aos

presos e exilados da oposição, mas também a punição dos membros dos governos responsáveis pelas torturas e mortes ocorridas durante o regime.

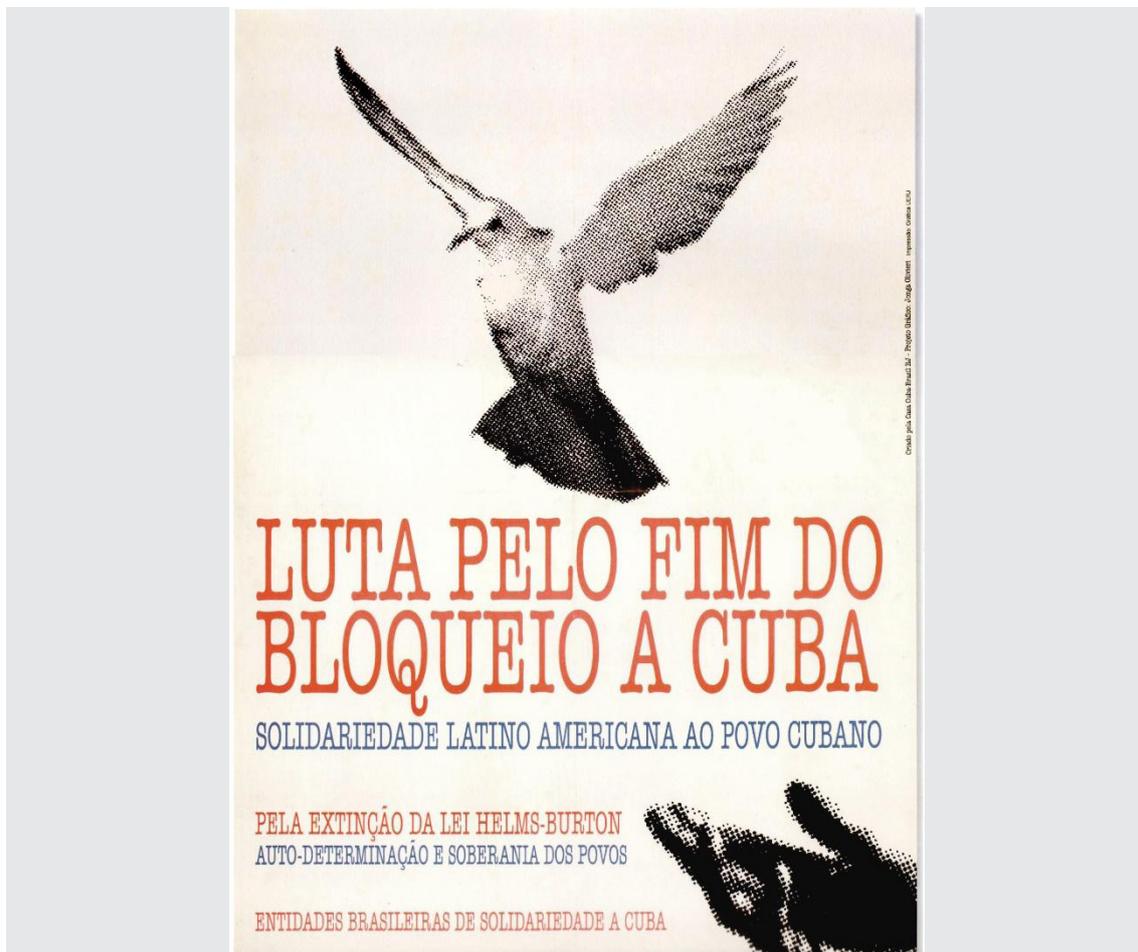


FIGURA 3. Cartaz em apoio à anistia de Cláudio Beatriz, contendo poema de Carlos Drummond de Andrade. (Reprodução - Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da redemocratização (1964 – 1985). São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2012)

Também se destacam os cartazes criados por movimentos sociais, como o da Carestia, da Constituinte e das Diretas Já. Abordavam também celebrações de partidos políticos, encontros de trabalhadores, convocações para eleições da oposição, divulgações de ciclos de debates sobre questões sociais ou até mesmo questões de saúde pública. Eram movimentos grandes, que cresciam em diferentes direções, dificultando sua proibição e contenção por parte do governo (SACCHETTA, 2012). Os cartazes se utilizavam de cores vibrantes e chamativas, sendo espalhados pelas mais diversas superfícies em massa, conclamando a população e deixando claros seus objetivos de protesto.

Os trabalhadores tiveram nos cartazes o principal elemento de convocação para celebrações, greves e denúncias (como mortes e desaparecimentos). Já o movimento estudantil fundou em 1978 a Oboré, a primeira cooperativa para produção de cartazes e jornais sindicais (SACCHETTA, 2012). Eram cartazes carregados de bom-humor e tendências da época, usados para divulgar congressos estudantis, eleições e denunciar violências.

Assim como diversos países produziram cartazes em solidariedade ao movimento de resistência brasileiro, também houve uma vasta produção nacional de cartazes em solidariedade a outros países que também passavam por momentos políticos semelhantes. Aos poucos, foi se desenvolvendo uma rede de solidariedade na América Latina, onde surgiram cartazes das mais variadas origens.



**FIGURA 4.** Cartaz a favor da extinção da Lei Helms-Burton, que instituiu o embargo à Cuba pelos Estados Unidos. Projeto Gráfico de Jonga Olivieri. (Reprodução - Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da redemocratização (1964 – 1985). São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2012)

Cartazes retratando mortos e desaparecidos durante o regime também foram amplamente produzidos; eram distribuídos com fotos, poemas, palavras de ordem, desenhos e projetos dedicados às vítimas. Enquanto o governo publicava cartazes com fotos daqueles que eram procurados pelo regime, entidades que defendiam os Direitos Humanos responderam, a partir dos anos 1970, publicando cartazes no mesmo estilo e formato, enfatizando os “desaparecidos”, e não os “procurados” (SACCHETTA, 2012).

A grande maioria desses cartazes políticos produzidos no período se utilizou de referências gráficas internacionais, que se analisadas, ajudam a compreender melhor a produção brasileira. A produção de cartazes foi um dos maiores e mais difundidos instrumentos de resistência e protesto. Como aponta Melo:

“Cartazes são vistos por pessoas transitando em espaços públicos - é linguagem gráfica na escala do corpo. Nenhuma outra modalidade de mídia impressa tem mais afinidade com a militância política do que o cartaz, nenhuma se aproxima mais da postura ativa inerente a qualquer movimento de contestação. Militar por uma causa é sinônimo de ação, e o cartaz é a gráfica da ação por excelência (MELO, 2012, p. 244).”

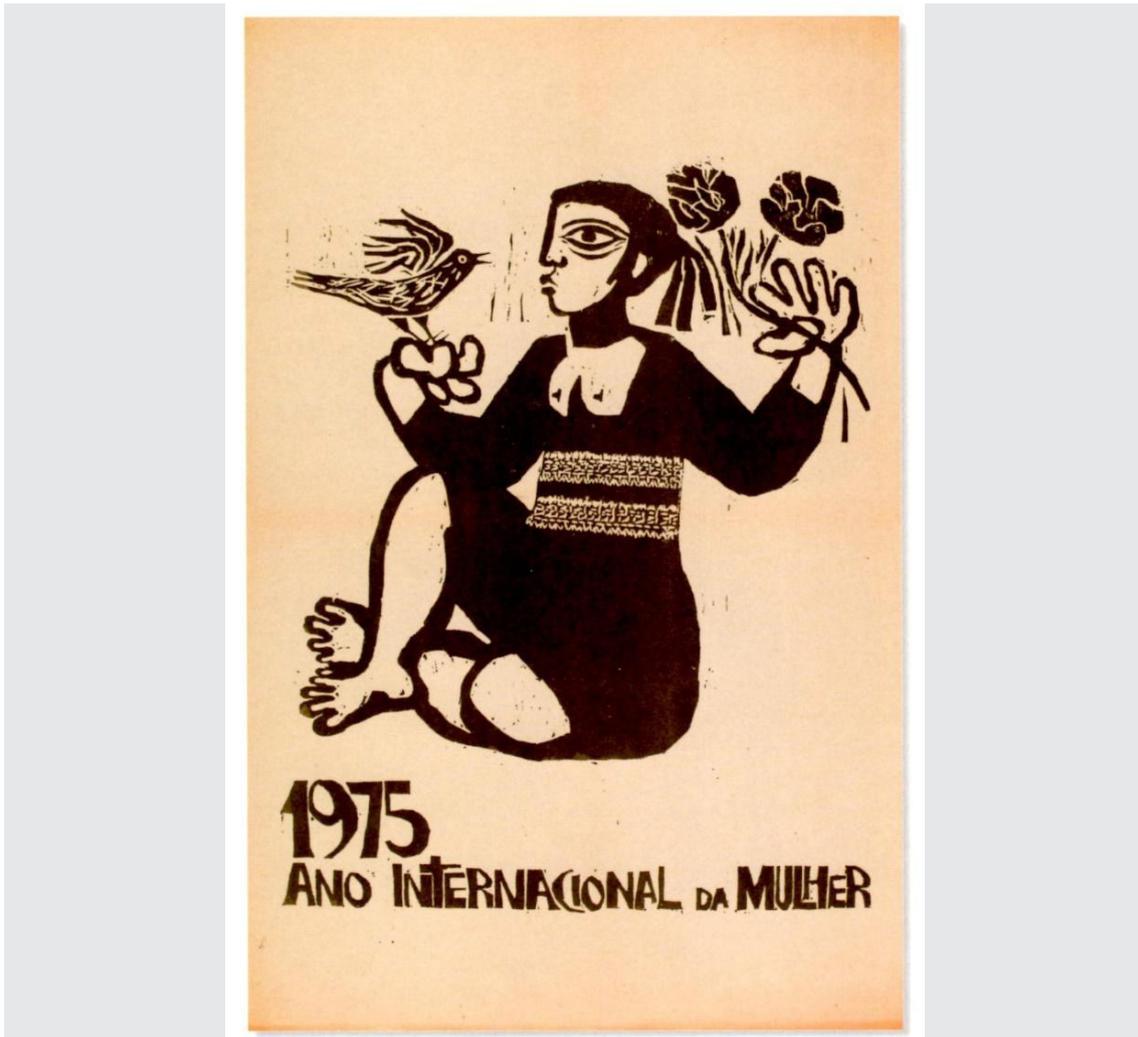
Uma das influências gráficas mais presentes nos cartazes brasileiros no período destacado é a do realismo socialista, estruturado na Revolução Russa e desenvolvido com o passar dos anos na União Soviética. São cartazes com cores fortes e mensagens autoritárias, e o tema mais recorrentemente retratado era o da força obtida da união popular. Com a incorporação no Brasil do uso amplo de fotografias, eram retratados conflitos e denúncias da repressão do regime. Nesse sentido, o movimento estudantil francês do Maio de 1968 tem papel fundamental como precursor de técnicas que seriam exploradas ao longo dos anos da ditadura para além daquelas advindas do realismo socialista: além da reprodução fotográfica, se tornou comum o uso da impressão serigráfica, com matrizes recortadas à mão (MELO, 2012).



**FIGURA 5.** Cartaz defendendo a unificação do congresso na Hungria, projetado por Gönzci-Gebhardt em 1949. Exemplo da produção inserida no realismo socialista, movimento defendido e reforçado pelo governo. Nota-se o uso das ilustrações realistas com cores fortes e mensagens que remetem à força popular. (Reprodução - MEGGS, Philip B. História do Design Gráfico. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.)

A fotografia, quando utilizada, era simplificada através do alto-contraste (que tornava as fotos em imagens sem meios-tons), facilitando o processo de impressão e aumentando o impacto visual da reprodução. Essas simplificações no processo de criação e reprodução dos cartazes eram adotadas conforme a disponibilidade de recursos para sua produção.

Apesar das referências visuais externas serem fortemente presentes na produção dos cartazes políticos brasileiros, dois grupos de criações carregavam nitidamente repertórios da cultura nacional (MELO, 2012): aqueles que faziam referência à linguagem gráfica popular (nos quais são muito presentes as xilogravuras do cordel nordestino), e os que eram identificáveis por apresentarem traços autorais (em que predominam as charges exageradas e as caricaturas).



**FIGURA 6.** Cartaz de 1975 representando o Ano Internacional da Mulher. Nota-se o uso da xilogravura típica da literatura de cordel. (Reprodução - Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da redemocratização (1964 – 1985). São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2012)

Porém, com o passar dos anos, os cartazes políticos passaram por um processo cada vez maior de “industrialização”, principalmente com o fim da ditadura. Cada vez mais, a comunicação política passaria a ser encomendada por partidos e candidatos, envolvendo um fluxo monetário que era praticamente inexistente nos movimentos de oposição. Aquela produção gerada no âmbito da militância, refletindo aspectos culturais e sociais, seria amplamente substituída por uma produção mais comercial e padronizada nos anos seguintes, perdendo os traços característicos que marcaram o período ditatorial. Melo conclui:

“A partir do processo de redemocratização do país, ocorrido nos anos 1980, o campo da comunicação política começa a ser gerido ‘profissionalmente’

em detrimento da antiga dupla ‘engajamento + precariedade de recursos’ [...] Nas décadas seguintes, esse modo de produzir mensagens de caráter político só se acentuaria, até chegar aos contratos envolvendo cifras inimagináveis para quem se engajou na luta contra a ditadura nos anos 1960 e 1970. É evidente [...] perceber que, além da contundência, alguma coisa se perdeu nesse percurso; talvez seja um lastro de autenticidade - de militância? - que ficou para trás (MELO, 2012, p. 250).”

### 3.2. Editorial

A produção editorial contrária ao governo do período se divide em três principais grupos: a imprensa alternativa (também chamada de “imprensa nanica”, “imprensa política” ou “jornalismo opinativo”, como apontado por Caparelli (1986)), a imprensa clandestina e a imprensa do exílio. Trata-se de uma vasta variedade de jornais, revistas e livros produzidos com forte viés crítico, a partir de recursos muitas vezes limitados.

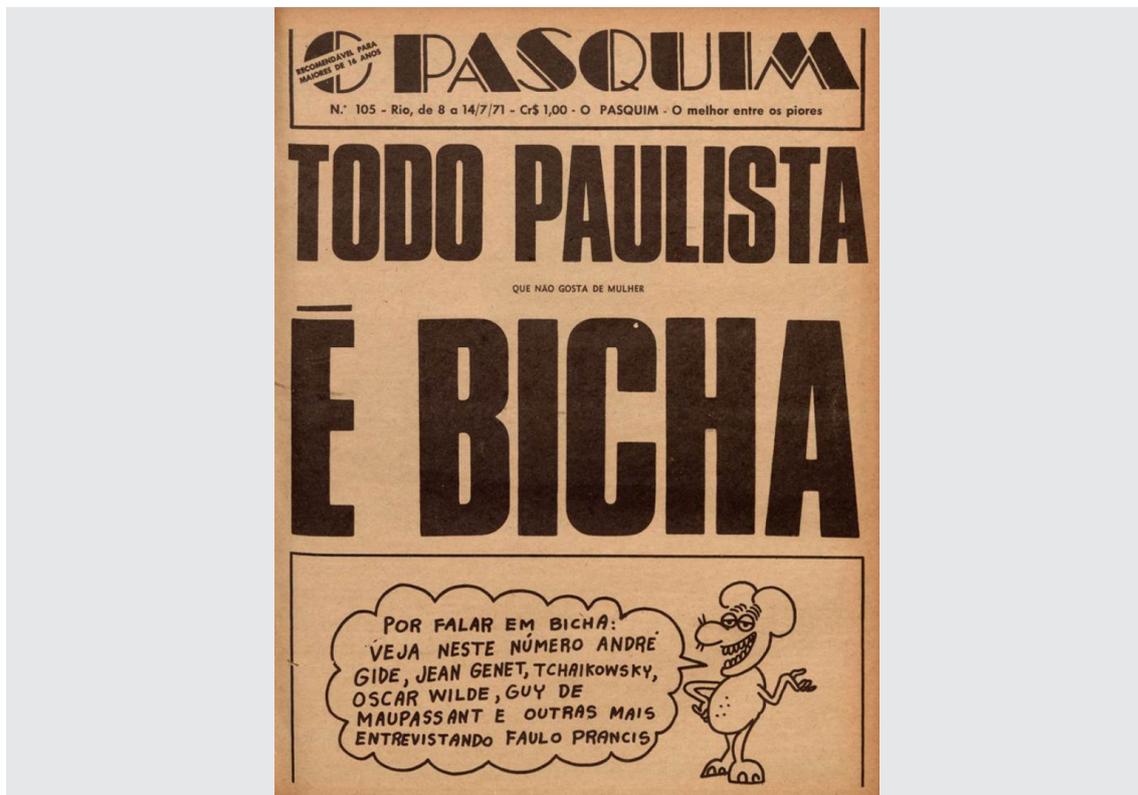
#### 3.2.1. A IMPRENSA ALTERNATIVA

A imprensa alternativa foi formada por periódicos considerados pequenos quando comparados à grande imprensa da época (SACCHETTA, 2013). Suas origens estão no século XIX, quando os pasquins denunciavam e atacavam de forma humorística a Corte e o imperador portugueses no Brasil. Durante a ditadura militar, diversas publicações se destacaram, criticando a violência e o conservadorismo impostos pelo governo.

Essa produção alternativa pós-1964 foi criada e liderada por jornalistas agrupados em cooperativas, com recursos escassos, e desenvolveu um informalismo criativo no campo editorial. Os maiores atritos com os militares surgem no jornalismo opinativo representado nessas produções visuais, que resistiram e buscaram driblar os mais diversos mecanismos de censura do governo (SACCHETTA, 2013). Nas peças criadas os temas eram diversos, como humor, política, cultura acadêmica, contracultura e movimentos sociais.

Uma das primeiras produções alternativas da época, a revista *Pif-Paf* foi lançada por Millôr Fernandes (a partir da sua coluna de mesmo nome na revista *O Cruzeiro*) em maio de 1964, logo após o golpe militar; teve colaboradores como Jaguar, Claudius, Ziraldo, Fortuna e Sérgio Porto. Trazia composições humorísticas que recorriam ao cartum e à caricatura, satirizando o governo. Foi duramente censurada e teve seus produtores perseguidos, resistindo por quatro meses e oito edições. A última edição trazia uma página final composta apenas por uma caixa de texto em fundo amarelo, contendo os dizeres: “Se o governo continuar deixando que circule esta revista (...), dentro em breve cairemos numa democracia” (SACCHETTA, 2013).

Já *O Pasquim* foi criado em 1969 com a mesma equipe da revista Pif-Paf, aliada a novos cartunistas e jornalistas. Em pouco tempo o jornal se tornou conhecido, com grandes tiragens, criticando o conservadorismo defendido pelo governo de forma satírica, novamente recorrendo especialmente ao cartum, às caricaturas e às tiras em quadrinhos (SACCHETTA, 2013). A fotografia também continuou a ser utilizada, agora com manipulações e montagens no material fotográfico. O jornal foi duramente censurado e sua equipe chegou a ser presa por agentes do DOI-CODI (Destacamento de Operações e Informações do Centro de Operações e Defesa Interna) em 1970, mas a produção resistiu e se manteve nas bancas, permanecendo em circulação até 1991.



**FIGURA 7.** Capa d'O Pasquim de 14 de julho de 1971, exemplo da crítica ao conservadorismo da época. (Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional – Acesso em 03/11/2024.)

Muitos cartunistas, na esteira d'O Pasquim, passaram também a publicar periódicos (SACCHETTA, 2013), em sua maioria com capas coloridas e totalmente desenhadas à mão, onde se observam as mais diversas experimentações de diagramação com influência do psicodelismo e do tropicalismo crescentes. Alguns jornais adaptaram sua diagramação, como O Sol, que dividia as páginas em quatro partes para que os leitores lessem mais facilmente a publicação em viagens de ônibus. Outras publicações, como os

jornais Movimento e Opinião, eram abertamente defensores de uma frente de oposição ao regime, trazendo uma abordagem mais sóbria e política de diversos assuntos. Adotavam o uso de ilustrações realistas aliadas a tipografias impactantes e de pesos maiores que o usual, cobrindo movimentos populares, greves e notícias relacionadas ao governo. Apesar de duradouros, ambos passaram por censuras e boicotes financeiros até o encerramento de suas atividades.

Assim como o Movimento e o Opinião, é na década de 1970 que surgem dois veículos que se destacam no meio alternativo: o Coojornal e o Versus. O primeiro, criado inicialmente como um boletim Cooperativa dos Jornalistas de Porto Alegre, circulou até 1983. Considerado o “jornal dos jornalistas”, foi um dos poucos veículos a perdurar durante tantos anos durante o regime; buscou denunciar a repressão ditatorial, sendo expedido para o Rio de Janeiro, São Paulo, Minas Gerais e outros dez estados, sofrendo diversas intimidações do governo e de grupos de extrema-direita (MANSAN, 2008). Apesar das pressões externas, foi um importante aliado dos movimentos sociais de oposição na luta pela reabertura política brasileira. Já o Versus nasceu por iniciativa do jornalista Marcos Faerman, e sua primeira impressão coincidiu com o escândalo provocado pela morte do também jornalista Vladimir Herzog, em outubro de 1975 (BARROS FILHO, 2007). Apesar da falta de recursos e das constantes pressões sofridas pelo regime, o jornal chegou a vender 35 mil exemplares por edição; se utilizava de metáforas e narrativas fictícias para representar e denunciar os diversos regimes ditatoriais vividos na América Latina no período.

Muitas publicações, quando censuradas, não sofreram só com proibições, mas também com interferências diretas nas composições gráficas criadas. Retângulos pretos, propagandas ou até mesmo textos genéricos (como receitas) sobrepunham-se a elementos gráficos e caixas de texto presentes nas produções – que precisavam da aprovação de agentes autorizados do governo para circularem.

### 3.2.2. A IMPRENSA CLANDESTINA

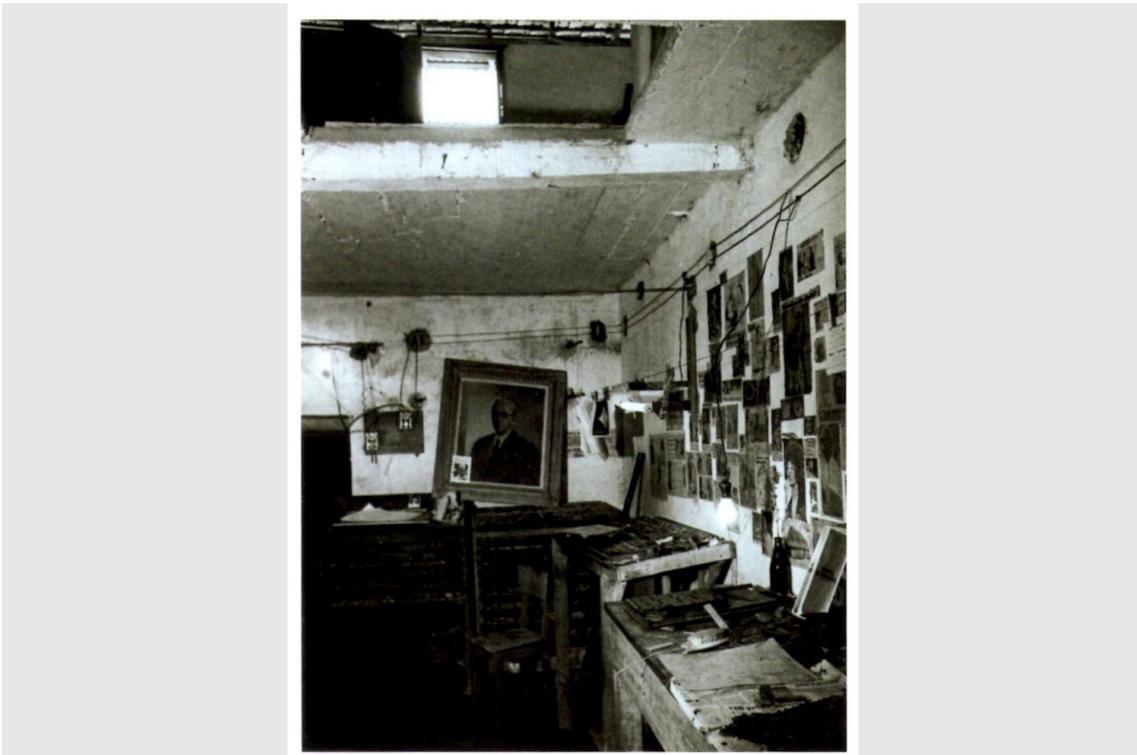
A imprensa clandestina, por outro lado, foi composta em sua maioria de jornais representativos de grupos e movimentos sociais, como os operários e estudantes. A produção visual dessa imprensa se aliava ao jornalismo de combate, denunciando abertamente a violência do regime, e seus criadores por vezes arriscavam suas vidas nesse processo.

Jornais como o semanário *Novos Rumos* conclamavam os trabalhadores a resistirem ao golpe militar, a realizarem greves e se organizarem politicamente. Publicações como o *Voz Operária*, com a queda da gráfica do PCB

(Partido Comunista Brasileiro), passam a ser produzidas no exílio de seus integrantes. Algumas barreiras na produção gráfica são enfrentadas, como a ausência de sinais ortográficos da língua portuguesa nas gráficas italianas que imprimiam jornais brasileiros. Como aponta Oliveira:

“Mais do que narrar fatos e compilar versões, a imprensa clandestina sob a ditadura impôs-se a missão de combatê-la. E assim o fez, lançando mão de toda sorte de subterfúgios para driblar as circunstâncias estreitas vividas na época - reuniões de pauta em cemitérios, jornais impressos em gráficas escondidas sob caixas d’água, distribuídos furtivamente de mão em mão, lançados ao vento em panfletagens de alto risco... (OLIVEIRA, 2013, p. 101).”

Muitas publicações clandestinas eram feitas por integrantes de partidos políticos que foram desfeitos com a instauração do regime militar; traziam capas com produções predominantemente tipográficas, mas ainda assim a fotografia (com interferências visuais) e a ilustração realista estavam presentes em certas composições. Em algumas peças observa-se também o uso do cartum e da caricatura. Destacam-se nesse campo editorial os jornais *A Classe Operária*, *Libertação*, *Revolução* e *O Guerrilheiro*.



**FIGURA 8.** Gráfica do PCB, no Rio de Janeiro, instalada sob uma caixa d’água. (Reprodução - As capas desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da democratização (1946 - 1985). São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2013).

Grande parte das publicações clandestinas sofreram forte repressão, com diversos líderes presos e desaparecidos. As publicações estudantis, por exemplo, levaram anos para se reorganizar após a censura e repressão do governo nos primeiros anos da ditadura.

### 3.2.3. A IMPRENSA DO EXÍLIO

Já a chamada “imprensa do exílio” reuniu uma série de publicações feitas pelas centenas de brasileiros exilados durante a ditadura militar (ROIO, 2013). Produzidos nos mais diversos idiomas e países de origem, essas peças editoriais denunciavam a violação dos direitos humanos no Brasil, trazendo fotografias, dados, ilustrações e relatos que expunham essa situação no país. Serviram também para divulgar encontros, debates e congressos internacionais entre grupos de esquerda que eram contrários ao regime.

“As lideranças remanescentes [de guerrilhas] encontram no exterior as condições que não tinham mais no Brasil para lançar-se ao debate, o que leva ao surgimento de uma nova safra de publicações (ROIO, 2013, p. 154).”

Algumas publicações da imprensa do exílio que podem ser destacadas são a revista *Reflexo da Cultura Brasileira no Exílio*, editada em 1978, na Suécia, que reunia diversos gêneros artísticos, como a pintura, o desenho e a arquitetura (BARCELOS, 2008); a revista *Brasil Socialista*, editada na Suíça entre 1975 e 1977, que demonstrava apoio à luta armada, considerando esta a única forma de tomada do poder; e o jornal *Brasil Mês a Mês*, editado na Rússia entre 1975 e 1979, que buscava atualizar os leitores com resumos documentais e críticos do que se passava no Brasil e no exterior – o foco era possibilitar a redefinição de estratégias de luta quando os exilados retornassem ao país. Apesar da ruptura causada pelo exílio de seus criadores e colaboradores, a imprensa produzida por esses grupos possibilitava a articulação de movimentos e atos políticos, mantendo um contato direto com a oposição que se encontrava no Brasil.

### 3.3. Capas de discos

Enquanto o campo editorial e os cartazes políticos se mostravam abertamente contrários ao governo e denunciavam a violência e a injustiça, as capas de disco se apresentavam quase como um universo à parte. As mais conhecidas e que mais circularam pelo grande público traziam poucas intervenções gráficas: capas contendo apenas fotos e nomes dos artistas eram comuns, sem necessariamente atacar as medidas do regime por meio de recursos visuais.

Por outro lado, os conteúdos dos discos eram grandes representações de indignação e crítica ao governo, o que fez com que inúmeras músicas fossem

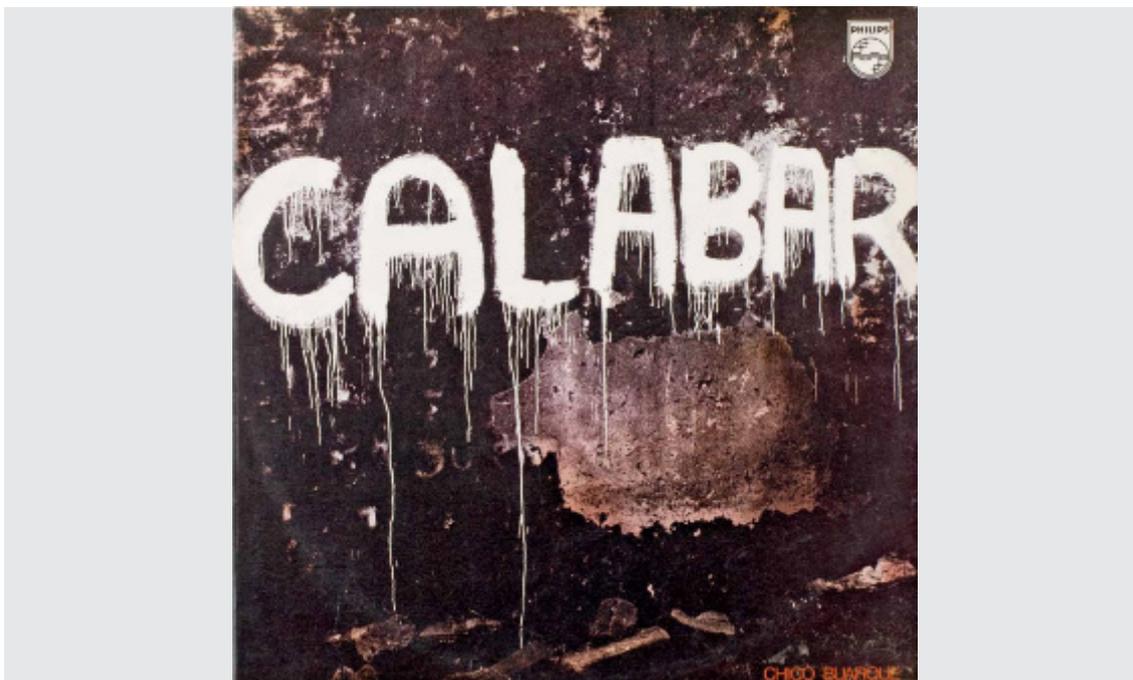
censuradas na época. Ainda assim, algumas capas de discos notáveis foram proibidas e/ou censuradas no Brasil por suas composições gráficas. Em alguns casos, algumas escolhas de composição foram capazes até mesmo de evitar a ação dos mecanismos de censura, como no disco *Todos os Olhos* (1971), de Tom Zé:

“A bola de gude foi colocada no lugar devido e a foto foi batida; o departamento de censura achou a imagem meio esquisita, mas não encontrou motivos para vetá-la, e o disco foi para as lojas.

[...]

Fazendo um balanço, o caso fica assim: a foto não deveria deixar claro que era um ânus, para não ser vetada pela censura; no entanto, deveria parecer que era disfarçadamente um ânus, para gerar um falatório entre o público potencial e com isso promover o disco. São por vezes intrincados os caminhos da contracultura (MELO, 2011, p. 448).”

Já no caso do disco *Calabar* (1973), de Chico Buarque, a capa produzida pela artista Regina Vater foi censurada pelo governo, dado que sua composição remetia à insurgência e à clandestinidade por representar o grafite urbano, cujo uso e disseminação crescia época (MELO, 2011). O disco foi lançado com uma capa inteira branca, com a original sendo divulgada somente na década seguinte.



**FIGURA 9.** Capa original do disco *Calabar*, de Chico Buarque – Regina Vater, 1973. Fugindo da tendência das capas do artista, o disco foi censurado pelo projeto gráfico em si, e não só pelas canções nele contidas. (Reprodução - MELO, Chico Homem de. *Linha do Tempo do Design Gráfico*. São Paulo: Cosac & Naify, 2012)

Apesar de apresentar uma produção política mais modesta do que a editorial e de cartazes, o mercado de capas de discos é de suma importância para o entendimento das tendências na sociedade – e em especial da juventude – da época. Essa importância se apresenta principalmente no fato de que as capas produzidas no período foram responsáveis por veicular e representar as mais diversas composições musicais de protesto e resistência ao governo militar.

#### **4. Considerações**

Após os registros e análises expostos, podem ser aferidas algumas considerações: cabe notar que a produção brasileira de design no período de 1964 a 1985 foi marcada por uma cisão no que diz respeito aos referenciais gráficos da época. De um lado observa-se uma produção funcionalista pautada nos ideais da Bauhaus e da Escola de Ulm, voltada principalmente ao mundo corporativo (na construção de identidades visuais de grandes empresas e anúncios para revistas, por exemplo); de outro, o design se apresenta como uma importante ferramenta política e social, representando e veiculando movimentos, ideias e opiniões populares (nos cartazes políticos, na imprensa clandestina etc.). Essa divisão na produção visual é tão notável que a partir de sua análise é possível perceber a existência de dois “Brasis” paralelos: o do consumismo e do mundo corporativo, e o do protesto, da indignação, desafiando o status quo.

Vale destacar, também, que a produção dos movimentos aqui citados é extremamente vasta e diversa, e analisar de forma completa toda essa produção é um trabalho que vem sendo realizado por pesquisadores há anos, sendo complexo traçar mais do que um panorama geral (com alguns expoentes comentados) neste artigo. Trabalhos de catalogação e preservação dos materiais usados como forma de protesto no período são de grande importância para se revisitar essa parte da História, entender a sociedade do período e perceber os reflexos do regime ainda observados na produção visual da atualidade.

Por fim, cabe ressaltar a importância do design como ferramenta essencial nos movimentos de resistência durante a ditadura militar vigente no período. Observa-se, no caso do Brasil, a união das mais variadas influências internacionais, como o design realista russo e a produção visual revolucionária cubana. Essas influências, aliadas à elementos da cultura nacional (como o cartum e a xilogravura de cordel), deram forma ao protesto e à indignação da população frente às injustiças e violências cometidas pelo regime. Manifestações tiveram suas organizações e realizações possibilitadas, mortes e injustiças foram denunciadas, sátiras ao governo foram publicadas e o

mundo teve acesso ao novo cotidiano de repressão e conservadorismo vivido no Brasil. Todas essas formas de expressão foram traduzidas por meio de projetos de design aliados às mais diversas áreas, nas suas mais diversas representações, pela parcela da população que lutava pela reabertura política e pela volta da liberdade do povo brasileiro.

## Referências

BARCELOS, Thatiana. **Imprensa do Exílio**. Monografia (Bacharelado em Comunicação Social - Jornalismo) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2008.

BARROS FILHO, Omar L. de (org.). **Versus: páginas da utopia**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2007.

BRAGA, Marcos da Costa. **Constituição do campo do design moderno no Brasil e o ensino pioneiro da Esdi e da FAU USP**. São Paulo: Blucher, 2016.

BUENO, Eduardo. **Brasil, uma história**. São Paulo: Leya, 2012.

CAPARELLI, Sérgio. **Comunicação de massa sem massa**. São Paulo: Summus, 1986.

MANSAN, Jaime Valim. **Imprensa contra-hegemônica: o caso do Coojornal (1976-1983)**. Anais do III Simpósio Lutas Sociais na América Latina, 2008.

MEGGS, Philip B. **História do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

MELO, Chico Homem de (org.). **O design brasileiro: anos 60**. São Paulo: Cosac & Naify, 2006.

MELO, Chico Homem de. **Linha do Tempo do Design Gráfico**. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.

SACCHETTA, Vladimir (org.); ROIO, José Luiz del (org.); CARVALHO, Ricardo (org.). **Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da redemocratização (1964 - 1985)**. São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2012.

SACCHETTA, Vladimir (org.); ROIO, José Luiz del (org.); CARVALHO, Ricardo (org.); OLIVEIRA, José Mauricio de. **As capas desta história: memória gráfica da resistência à ditadura militar e da democratização (1946 - 1985)**. São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2013.

VAINFAS, Ronaldo; SANTOS, Georgina Silva dos; FERREIRA, Jorge Luiz; FARIA, Sheila Siqueira de Castro. **HISTÓRIA: Volume Único**. São Paulo: Editora Saraiva, 2010.

---

### Como referenciar

BRANCO, Felipe Castello; COSTA, Eduardo Augusto. Design e resistência: a produção multifacetada dos movimentos de oposição à ditadura militar no Brasil. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 27-50, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2023.86921>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 30/08/2024 | Aceito em 07/11/2024

## **Lembrar para não esquecer, lembrar para não repetir: design e arte como resistência**

**Mônica Moura (UNESP, Brasil)**

monica.moura@unesp.br

**Márcio James Soares Guimarães (UFMA, Brasil)**

marcio.guimaraes@ufma.br

**Louie Wilde (UNESP, Brasil)**

louie.ck.wilde@unesp.br

**Luana Felipe (UNESP, Brasil)**

luana.felipe@unesp.br

## **Lembrar para não esquecer, relembrar para não repetir: design e arte como resistência**

**Resumo:** A ditadura militar no Brasil, ocorrida entre os anos de 1964 e 1985, foi um período de severa repressão que suprimiu direitos civis e políticos e enfraqueceu as instituições democráticas. A resistência cultural, através da arte e do design, foi significativa, utilizando estratégias criativas para contornar a censura e mobilizar a população. O design gráfico e a arte desempenharam papéis relevantes na luta pela liberdade e democracia, ressaltando a importância de lembrar e aprender com o passado. Este artigo discute essa temática e apresenta os resultados do impacto dessas discussões nos trabalhos de alunos da graduação em design.

**Palavras-chave:** design, arte, ditadura militar, resistência cultural, repressão estatal.

## ***Remember not to forget, recall not to repeat: design and art as resistance***

**Abstract:** *The military dictatorship in Brazil, which took place between 1964 and 1985, was a period of severe repression that suppressed civil and political rights and weakened democratic institutions. Cultural resistance through art and design was significant, employing creative strategies to circumvent censorship and mobilize the population. Graphic design and art played relevant roles in the struggle for freedom and democracy, highlighting the importance of remembering and learning from the past. This article discusses this theme and presents the results of the impact of these discussions on design students work.*

**Keywords:** *design, art, military dictatorship, cultural resistance, state repression.*

## 1. Introdução

Iniciada pelo golpe militar que derrubou o governo de João Goulart, em 31 de março de 1964, a ditadura no Brasil foi um período despótico em nossa história que se estendeu por duas décadas, do ano de 1964 a 1985, e se caracterizou pela supressão dos direitos civis e políticos, além de severa restrição de garantias fundamentais, como a liberdade de expressão e o direito à manifestação.

O poder centralizado nas mãos dos militares enfraqueceu ou subverteu as instituições democráticas por meio de políticas autoritárias, ocasionando o fechamento do Congresso Nacional por um longo período e promovendo frequente manipulação do Poder Judiciário para atender aos interesses próprios do regime.

O regime militar promoveu certo estímulo à industrialização e à realização de grandes projetos de infraestrutura. No entanto, a gestão desses avanços, incluindo a expansão da indústria e a construção de novas malhas viárias e infraestrutura, foi heterogênea, ampliando o agravamento das desigualdades sociais.

Esse período também foi marcado pela implementação e institucionalização do design como campo profissional no país (Braga, 2005), impulsionada pela criação dos primeiros cursos superiores de Desenho Industrial no Rio de Janeiro, em Belo Horizonte e em outras localidades, onde muitas vezes os cursos de design recebiam nomenclaturas variadas.

Considerada a primeira Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI, UERJ), foi criada pelo Decreto 1.443, de 25 de dezembro de 1962, publicado no D.O. do Estado da Guanabara de 4 de janeiro de 1963, na gestão do então governador Carlos Lacerda, um dos maiores articuladores para a criação desta escola. Não podemos esquecer que Carlos Lacerda era afiliado à UDN – União Democrática Nacional, e uma das maiores vozes da ideologia conservadora e direitista no país. Portanto, podemos inferir que o design no Brasil se estabelece pela via institucional de um governo conservador e apoiador da ditadura brasileira.

Inclusive, de acordo com Cardoso (2008), a ESDI tinha como propósito fundamental proporcionar formação profissional para atender à crescente demanda industrial e reduzir os pagamentos de royalties de patentes estrangeiras, substituindo-as gradualmente por patentes de projetos nacionais.

Esse desenvolvimento conduziu o ensino de Desenho Industrial no Brasil por meio de duas habilitações principais: Desenho de Produto e Programação Visual e, assim, durante as décadas de 1960 a 1980, observou-se a criação de faculdades públicas e privadas nas regiões Sudeste, Sul,

Nordeste e Centro-Oeste, e, desde então, o número de instituições e habilitações tem continuado a crescer por todo o país.

Outro marco para a profissionalização do design no país foi a criação e o estabelecimento dos primeiros escritórios de design. O Forminform foi inaugurado em 1958, na capital de São Paulo, pelo artista plástico e designer Geraldo de Barros, tendo como sócios o designer Alexandre Wollner, o artista plástico Rubem Martins e o administrador e publicitário Walter Macedo. Assim, esse evento é considerado um marco na história profissional do design brasileiro.

Em 1960, foi fundado no Rio de Janeiro o escritório de design PVDI (Programação Visual e Desenho Industrial), de Aloísio Magalhães, cuja origem está vinculada ao escritório de arquitetura e design M+N+P, formado por Aloísio Magalhães (1927-1982), Luiz Fernando Noronha e Artur Lício Pontual. Nesse mesmo ano, Wollner desligou-se do Forminform e abriu seu próprio escritório. Tanto Alexandre Wollner quanto Aloísio Magalhães foram professores fundadores da ESDI, e, em seus escritórios, desenvolveram projetos para diversas empresas brasileiras e também para setores governamentais. Ainda há muito a ser pesquisado sobre a relação entre a ditadura e o design brasileiro, em especial sobre se, e como, o design atendeu ao regime e de que forma esteve envolvido, direta ou indiretamente, com a ditadura.

Após um breve período de crescimento econômico, acompanhado pelo aumento e agravamento das desigualdades sociais, houve um crescimento significativo das ações de contestação ao regime militar. Em resposta à intensificação da oposição, o governo promulgou o Ato Institucional nº 5 (AI-5) em 13 de dezembro de 1968, marcando o início de uma escalada na repressão estatal, um período que ficou conhecido como os “anos de chumbo” e durou uma década. Durante esse tempo, a violência estatal foi intensificada por meio da implementação de uma política de segurança nacional, que justificava medidas repressivas sob a alegação de combate à “ameaça comunista”. O AI-5 permitiu a criação de órgãos de segurança e inteligência que empregavam táticas brutais para reprimir qualquer forma de dissidência.

Segundo Homem de Melo (2006), as mobilizações populares foram violentamente sufocadas a partir de 1968, abrangendo desde as Ligas Camponesas às organizações estudantis, cujas ações estavam lastreadas pela expressiva adesão dos estudantes universitários e suas associações.

A censura aos meios de comunicação, a perseguição aos opositores políticos e a repressão aos movimentos sociais se tornaram condutas comuns após a publicação do AI-5, demandando dos opositores o desenvolvimento de táticas inovadoras de contraposição: assim, diversas formas de resistência

emergiram, se destacando entre elas as manifestações estudantis, artísticas e intelectuais.

## 2. Tempo de resistência

Em meio à barbárie e violência da ditadura militar brasileira, a cultura foi uma importante ação de resistência que surgiu naquele momento, exigindo mudanças de postura na cultura brasileira e desafiando intelectuais e artistas a repensarem seus posicionamentos políticos (Mota, 2008, p. 329).

A resistência cultural começou ainda em 1964, com manifestações como o espetáculo *Opinião*, de Oduvaldo Vianna Filho, Armando Costa e Paulo Pontes, e os artigos da *Revista Civilização Brasileira* (1965-1968). Em 1969, o tabloide semanal *O Pasquim* foi lançado no Rio de Janeiro, como fruto da imprensa alternativa e em oposição ao regime militar, dialogando com a contracultura. Designers, jornalistas e artistas gráficos atuaram como resistência ao regime militar, dando voz à indignação social brasileira. O *Pasquim* tornou-se um marco editorial e também um sucesso comercial. Essas manifestações, entre outras, constituíram uma articulação abrangente que influenciou outras formas de expressão, como o Cinema Novo, o Teatro Oficina, e o surgimento do Comando dos Trabalhadores Intelectuais (CTI).

O fim da década de 1960 se caracterizou pela radicalização da cultura opositora ao regime: surgem grupos que promovem discussões sobre estratégias políticas, alimentadas pela disseminação de ideias marxistas. Nas artes plásticas, a relação entre vanguarda e resistência ao regime foi posta em destaque pela mostra *Propostas 65*. Organizada por Waldemar Cordeiro, essa exposição contou com a participação de arquitetos-pintores, como Maurício Nogueira Lima, Ubirajara Ribeiro, Samuel Szpigiel, Rubens Gerchman, Wesley Duke Lee e Hélio Oiticica (Reis, 2006).

Nesse cenário, designers e arquitetos desempenharam papel significativo, contribuindo na reconfiguração das expressões culturais e contraculturais em meio ao contexto de censura e derrota das utopias de esquerda. Sua produção refletiu não apenas um período de resistência, mas também a busca por uma estética e uma prática cultural que confrontasse as condições da época, influenciando e sendo influenciada por outros movimentos artísticos e intelectuais daquele período conturbado (Carranza, 2020).

Na arquitetura, a criação do Grupo de Arquitetura Nova, formado por Sérgio Ferro, Rodrigo Lefèvre e Flávio Império, destacou-se por buscar uma estética que confrontasse o contexto sociopolítico. Em um período marcado por intensos debates sobre estratégias políticas e resistência cultural, o grupo desenvolveu propostas de políticas públicas urbanas. Sérgio Ferro é famoso por sua atuação política, que o levou ao exílio durante a ditadura

militar. Notoriamente de esquerda, Ferro ficou conhecido por afirmar: “Sou contra o termo antropoceno. O que está conduzindo o mundo ao desastre final é o capital”<sup>1</sup>.

No design, especialmente no design gráfico, na literatura e na música, foram desenvolvidas estratégias que burlassem a avaliação dos censores, transmitindo mensagens de forma subjetiva. No design de moda, Zuzu Angel realizou seu desfile protesto em setembro de 1971, no mesmo ano em que seu filho foi brutalmente assassinado pelo regime militar, em maio. Zuzu passou meses buscando informações sobre seu filho Stuart Angel Jones em diferentes lugares e instituições. Além da falta de informações, a impossibilidade de realizar um velório, um enterro e de viver o luto, tornava a dor da perda ainda mais aguda e angustiante.

Zuzu, que já se destacava por sua abordagem única na moda, valorizando a cultura brasileira, o artesanato e as manifestações populares com a premissa de ‘feito no Brasil e com artefatos do Brasil’, fez da moda sua principal ferramenta política. No desfile-protesto, realizado em Nova York, ela se apresentou vestida de preto, com um cinto adornado por cruces de diferentes tamanhos e a cabeça coberta por um véu preto. A coleção incluía vestidos e outras peças bordadas com anjos, aviões, tanques de guerra, pássaros em gaiolas, grades de prisão, entre outros símbolos da repressão da ditadura. A partir desse momento, desenhos de anjos se tornaram sua assinatura.

[...] referências a ditadura militar, aviões dos quais eram jogados os presos políticos, passarinhos enjaulados que seriam os jovens, tudo visto através das grades. Enfim, uma maneira singela, com traços infantis, tudo isso mostrava aquele momento de tristeza que vivia o País. Tudo tinha que ser dito de uma maneira muito sutil, muito subliminar para entenderem a mensagem e naquele momento o significado era extraordinário. A moda tem uma força revolucionária que nunca se apaga (Angel, 2017).

Em abril de 1976, Zuzu Angel foi morta em um acidente de carro. Somente décadas mais tarde, o Ministério da Justiça reconheceu a responsabilidade de agentes do Estado pelo ocorrido.

Em resposta às restrições impostas pelo regime militar no Brasil, diversos movimentos de resistência emergiram, manifestando-se por meio de veículos de comunicação como a Rede Tupi e a Rede Bandeirantes. Embora operassem sob constante vigilância, esses meios de comunicação buscavam incluir em sua programação temas considerados sensíveis ou controversos,

<sup>1</sup> Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9336/sergio-ferro>. Acesso em: 9 set. 2024.

que frequentemente desafiavam os interesses e a censura da ditadura. Ao abordar esses temas, tentavam promover uma discussão pública sobre questões sociais e políticas muitas vezes silenciadas pelo regime.

Um dos casos mais emblemáticos desse período foi o de Vladimir Herzog, então diretor do departamento de jornalismo da TV Cultura. Herzog foi convocado pelas autoridades do regime para prestar esclarecimentos sobre suas atividades jornalísticas, em um contexto de repressão crescente à liberdade de imprensa. Posteriormente, sua morte nas dependências do DOI-CODI, em outubro de 1975, foi inicialmente relatada como suicídio em um laudo expedido pela Polícia Técnica de São Paulo, e gerou grande comoção e controvérsia, sendo amplamente questionada por diversos setores da sociedade.

Esse episódio se tornou símbolo das violações de direitos humanos perpetradas durante o período militar, evidenciando as tensões entre o controle estatal e as tentativas de resistência dentro dos meios de comunicação.



**FIGURA 1.** Vladimir Herzog / militares em manifestação (fonte: Instituto Vladimir Herzog)

Somente com a ascensão do general Ernesto Geisel à presidência, na década de 1970, iniciou-se um processo lento de abertura política que visava manter o controle do poder nas mãos das elites, evitando a participação dos setores da oposição. Em resposta a essa proposta, uma ampla coalizão de movimentos sociais, políticos e de oposição se uniu em luta pela democracia e pressionou o governo por liberdades civis e políticas.

A resistência democrática unificou diversos setores da sociedade, incluindo estudantes, operários, intelectuais, profissionais liberais, grupos marginalizados e religiosos. A imprensa alternativa e outras mídias clandestinas se tornaram responsáveis pela divulgação de suas demandas, impulsionando campanhas como a luta contra a carestia e a busca por anistia.

Mas, não podemos esquecer: a ditadura militar brasileira, assim como qualquer tipo de ditadura, de opressão e golpes de estado, atua contra todas as minorias, contra pessoas que fazem mudanças, pessoas que têm

conhecimentos, saberes, posições, ideologias e sonhos de um futuro mais justo e igualitário!

### **3. Design e Arte como resistência**

No contexto do século xx, as artes visuais revelaram uma produção notavelmente prolífica, particularmente influenciada pelas inovações estéticas e conceituais do movimento construtivo das últimas décadas. Esse período, marcado pela busca de uma linguagem artística que harmonizasse forma e função, deixou um legado que transcendeu as fronteiras da arte pura e impactou profundamente o campo do design. As conquistas alcançadas pelos artistas construtivistas, com sua ênfase no rigor formal e na síntese de elementos visuais, continuaram a reverberar nas décadas subsequentes, informando e enriquecendo a prática do design gráfico.

Dotados de um forte senso estético e técnico, muitos artistas desse período atuaram simultaneamente nos domínios da arte e do design. Essa confluência de práticas não apenas expandiu os horizontes de ambos os campos, mas também fomentou um ambiente interdisciplinar que possibilitou a integração de valores artísticos nas produções de design, e vice-versa. Em meio a esse cenário, despontou uma nova geração de artistas que, “inspirada pela arte pop, retomou a figuração como meio expressivo. A arte pop, com sua aproximação natural à sintaxe do design”, tornou-se uma referência central para esses criadores, refletindo interseções entre arte, cultura popular e produção visual contemporânea (Homem de Melo, 2004, p. 34).

Os cartazes de resistência durante a ditadura militar brasileira transcendiram o mero caráter de peças gráficas, atuando como instrumentos de luta, comunicação e expressão cultural. Esses cartazes capturaram a essência da resistência popular, deixando um legado na história política e na cultura visual do Brasil.

Em resposta à repressão que marcou as décadas de 1960 e 1970, emergiram diversos movimentos de resistência, compostos por estudantes, artistas, intelectuais e organizações de esquerda. Nesse contexto, a produção de artes gráficas de resistência ganhou destaque em momentos históricos significativos do período ditatorial.

A campanha pela Anistia, iniciada no fim da década de 1970, é um exemplo emblemático em que o cartaz “Anistia ampla, geral e irrestrita” se tornou símbolo da luta pela libertação de presos políticos e pelo retorno dos exilados. Outros marcos importantes foram os cartazes que denunciavam as atrocidades praticadas pelo regime e sobre o movimento “Diretas Já”, no início dos anos 1980, que exigia a retomada das eleições diretas para presidente. Cartazes com slogans como “Eu quero votar para presidente”

disseminaram-se amplamente, simbolizando a unidade popular na demanda por democracia.



FIGURA 2. Manifestação e cartaz Anistia: ampla, geral e irrestrita (fonte: Roberto Jayme/EBC).

Esses trabalhos não apenas serviram como veículos de protesto, mas também foram essenciais na construção de uma identidade visual da luta contra a ditadura. A arte tornou-se, nesse contexto, uma ferramenta para a disseminação de mensagens de resistência e para a mobilização popular. Artistas como Carlos Zéfiro, Ziraldo e Carlos Scliar foram uns dos principais expoentes gráficos envolvidos na criação desses cartazes, muitos dos quais são hoje considerados ícones da resistência cultural.

A produção dessas peças, frequentemente clandestina, ocorria em gráficas independentes, mimeógrafos ou até mesmo de forma artesanal, devido ao rígido controle governamental sobre os meios de comunicação. Essa produção não convencional conferia aos cartazes uma estética única, com imperfeições que se integravam à narrativa de resistência.

Para a população brasileira, esses cartazes representavam um meio de resistência e um canal de expressão das aspirações e frustrações em um período de intensa repressão. Eles funcionavam como uma forma de quebrar o silêncio imposto pela censura e de unir a sociedade em torno de causas comuns.

No âmbito internacional, os cartazes de resistência captaram a atenção da imprensa, destacando a situação do Brasil e contribuindo para a construção de uma narrativa global de luta contra o autoritarismo, tornando-se, além de instrumentos de mobilização interna, símbolos visuais da luta pela liberdade e pela democracia no Brasil.

Articulando lutas por direitos civis, igualdade de gênero e contra a repressão estatal, os movimentos feministas desempenharam forte resistência durante o regime. O Movimento Feminino pela Anistia e a União de Mulheres de São Paulo, emergiram em um contexto de dupla opressão, em que as mulheres enfrentavam tanto a repressão política quanto as limitações

impostas por normas de gênero. Essas organizações se tornaram centrais na mobilização social, utilizando-se de estratégias de baixo custo para promover a conscientização e a organização política das mulheres. Nesse contexto, os cartazes foram usados como instrumentos de convocação, notícias e denúncias, como a da invasão da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP (Sacchetta, 2012).

A produção gráfica foi uma das principais ferramentas utilizadas pelos movimentos feministas para disseminar suas ideias e reivindicações. Cartazes, panfletos, zines e jornais alternativos promoveram a comunicação de massa, permitindo que as mensagens feministas alcançassem uma ampla audiência. O design desses materiais era marcado por uma estética impactante, caracterizada por imagens fortes, tipografia expressiva e *slogans* incisivos, que buscavam não apenas informar, mas também mobilizar e engajar a população em torno das causas defendidas pelos movimentos.



FIGURA 3. Jornal e cartazes do movimento feminista (fonte: LEMAD/USP).

As ações desses movimentos foram amplas e variadas, incluindo a organização de protestos, marchas e campanhas de conscientização, especialmente em torno de temas como a anistia política, a violência contra a mulher e a igualdade de direitos. Desse modo, a produção gráfica foi instrumental na articulação dessas ações, servindo como um meio de unificação do discurso e amplificação das demandas feministas. O legado dessas iniciativas gráficas perdura, influenciando as práticas feministas contemporâneas e evidenciando o poder do design gráfico como ferramenta de resistência e transformação social.

#### 4. Lembrar para não Esquecer, Relembrar para Não Repetir

A história recente de nosso país, com a polarização ideológica, o avanço da direita em diferentes países do Norte e do Sul Global, somado às tentativas recentes de golpes, exige que a discussão sobre a ditadura brasileira e o

design esteja presente no cotidiano, nas salas de aula e nas pesquisas, pois ainda há muito a ser desvendado. Partindo dessa proposta, a Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho, localizada em Bauru-SP, realizou ao longo de 2024 o evento “60 anos do Golpe Civil-Militar”, envolvendo todos os cursos da faculdade – Arquitetura, Artes, Design e Comunicação.

Na disciplina Design e Cultura 1, o tema “Ditadura Brasileira, Golpe(s) e o Design” foi discutido em sala de aula, e a proposta para os alunos do 1º semestre foi o desenvolvimento de cartazes a partir da temática abordada.

Todos os cartazes produzidos foram expostos na mostra “Relembrar para Não Repetir”, realizada em junho de 2024 no hall da biblioteca UNESP Bauru e no bosque do campus. Outra exibição desses cartazes ocorreu durante o XVII Congresso Latino-Americano de Pesquisa em Comunicação (ALAIC), em agosto de 2024.

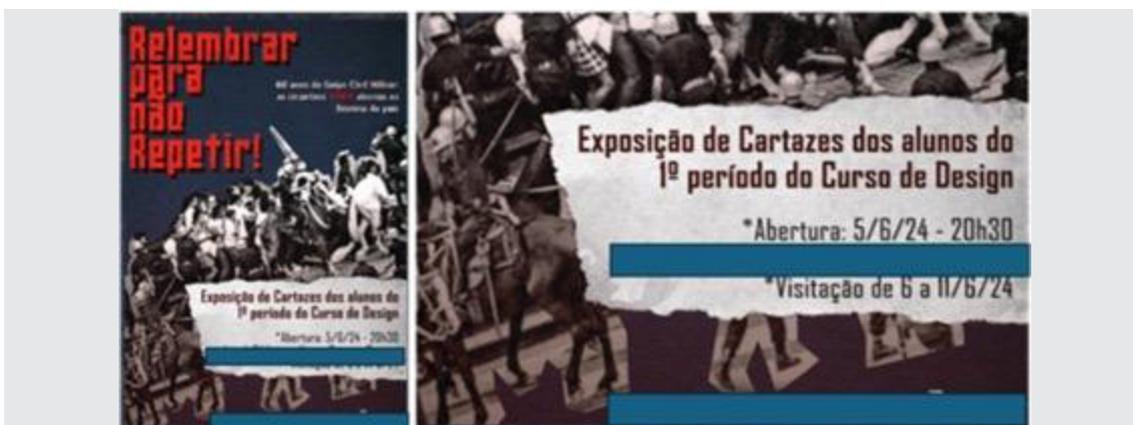


FIGURA 4. Cartaz da exposição (fonte: Miguel Gamba Costa, 2024).



FIGURA 5. Cartaz da exposição (fonte: Giovanna F. de Salles, 2024).



FIGURA 6. Cartaz da exposição (fonte: Júlia Agrelli Duenhas, 2024).

Durante o lançamento da exposição, um grupo de sete alunos participou de uma mesa-redonda, em que tiveram a oportunidade de apresentar e discutir as propostas que haviam desenvolvido ao longo do projeto. Cada um dos estudantes detalhou como suas criações se conectam com a temática da mostra e como essas propostas refletem o impacto e a relevância do design em contextos históricos específicos. A discussão proporcionou um espaço de reflexão aprofundada de como as ideias propostas não apenas contribuem para o debate acadêmico sobre design, mas também para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos. A troca de percepções e críticas enriquecedoras enfatizou a importância de contextualizar o design em um quadro histórico mais amplo.



FIGURA 7. Mesa realizada por discentes no lançamento da exposição (fonte: UNESP 2024).

Os alunos destacaram que a reflexão crítica sobre o papel do design durante a ditadura é fundamental para a formação de uma consciência ética na prática profissional, além disso, argumentaram que compreender como o design foi empregado como ferramenta de resistência e propaganda em

regimes opressivos oferece lições valiosas sobre a responsabilidade social e política dos designers. Essa abordagem permite que os futuros profissionais reconheçam a influência potencial de seu trabalho e se preparem para enfrentar questões éticas e sociais em suas práticas profissionais. Assim, a análise histórica do design não apenas enriquece o conhecimento acadêmico dos alunos, mas também os prepara para um engajamento mais consciente e crítico com o mundo contemporâneo.

### **3. Chegamos ao fim?**

O período da ditadura militar no Brasil foi um momento de intensas contradições e desafios. A repressão severa não só cerceou os direitos civis e políticos, mas também moldou a prática do design de formas complexas. O surgimento e a institucionalização do design, apesar de terem sido impulsionados por um governo conservador, também se transformaram em veículos de resistência.

A atuação dos designers e artistas durante esse período revela uma dicotomia: de um lado, a contribuição para a propaganda e a estética do regime, e de outro, o uso criativo do design como um meio de resistência cultural e política. Os cartazes de resistência e as obras artísticas tornaram-se símbolos de luta e foram fundamentais na mobilização popular contra a repressão. Essa dualidade levanta questões críticas sobre o papel dos designers em tempos de crise política: até que ponto a prática do design pode ser comprometida pelo contexto político? Como os designers podem garantir que suas criações não se tornem instrumentos de opressão, mas sim de resistência e mudança?

A análise crítica do papel do design durante a ditadura militar no Brasil é não apenas uma oportunidade para entender a intersecção entre arte e política, mas também uma necessidade imperiosa para moldar o papel da profissão em contextos políticos adversos. Este exame revela como a prática do design pode ser utilizada tanto para reforçar a ideologia dominante quanto para servir como um meio de resistência e transformação social.

O estudo das ações dos designers no período ditatorial brasileiro nos ensina que a criatividade pode ser um efetivo ato de resistência e que a memória e a análise crítica tornam-se fundamentais para garantir que as lições do passado sejam aplicadas no presente e no futuro; pois a profissão de design, como qualquer outra, deve estar vigilante e engajada para evitar a repetição das injustiças históricas a fim de promover uma sociedade mais justa e democrática.

Em tempos de crise política, os designers devem estar atentos para não se tornarem instrumentos de repressão ou manipulação, mas agentes de

mudança e de crítica construtiva. Nesse sentido, torna-se necessário que a prática do design seja uma ferramenta na promoção da justiça, da liberdade e da democracia. A memória histórica e a reflexão crítica sobre o papel do design em períodos de autoritarismo são, portanto, essenciais para garantir que os profissionais da área se posicionem com integridade e responsabilidade.

## Referências

ANGEL, Hildegard, Depoimento concedido em 20/01/2017, disponível em: <https://www.zuzuangel.com.br/vestuario/vestido-de-protesto-politico-manga-longa>). Acesso em: 05 ago. 2024.

BRAGA, Marcos da Costa. **Organização profissional dos designers no Brasil: APDINS-RJ, a luta pela hegemonia no corpo profissional**. Tese (Doutorado), Centro de Estudos Gerais do Instituto de Ciências Humanas e Filosofia, Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2005.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do Design**. São Paulo: Blucher, 2008.

CARRANZA, Edite Galote. **A questão da resistência cultural, contracultural e política durante o regime militar brasileiro** – Grupo Arquitetura Nova. Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 76, p. 73-92, ago. 2020.

ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileira. São Paulo: Itaú Cultural, 2024. **Verbete Sérgio Ferro**. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa9336/sergio-ferro>. Acesso em: 09 set. 2024.

HOMEM DE MELO, Chico. **O design gráfico brasileiro: anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MOTA, Carlos Guilherme. **Ideologia da cultura brasileira 1933-1974: pontos de partida para uma revisão histórica**. São Paulo: Ed. 34, 2008.

REIS, Paulo R. O. **Arte e vanguarda no Brasil: os anos 60**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SACCHETTA, Vladimir. **Os cartazes desta história: memória gráfica da resistência à ditadura e da redemocratização (1964–1985)**. São Paulo: Instituto Vladimir Herzog e Escrituras Editora, 2012.

---

### Como referenciar

MOURA, Mônica; GUIMARÃES, Márcio James Soares; WILDE, Louie; FELIPE, Luana. Lembrar para não esquecer, relembrar para não repetir: Design e Arte como resistência. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 51-65, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87174>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 10/09/2024 | Aceito em 04/11/2024

## Virgínia Artigas, artista gráfica

**Kando Fukushima (UTFPR, Brasil)**

kandof@gmail.com

## Virgínia Artigas, artista gráfica

**Resumo:** O presente artigo apresenta brevemente aspectos biográficos de Virgínia Artigas, que além de suas contribuições nas artes plásticas, trabalhou como ilustradora em periódicos e desenvolveu cartazes ligados à contestação política no Brasil. Para o escopo deste artigo, serão apresentados e discutidos uma ilustração publicada na revista *Voz Operária* em 1954 e dois cartazes ligados à militância política de Virgínia Artigas, produzidos em 1975, no contexto da ditadura militar. Serão considerados aspectos de sua linguagem visual assim como sua relação com a conjuntura política das épocas em que foram produzidas. Ao destacar as obras da artista, pretende-se dar mais visibilidade para seus trabalhos no campo do design gráfico e a relação desses artefatos com o contexto social e histórico.

**Palavras-chave:** Virgínia Artigas; Ditadura; Imprensa Comunista; Cartazes.

## *Virgínia Artigas, graphic artist*

**Abstract:** *This article briefly presents biographical aspects of Virgínia Artigas, who, in addition to her contributions to the visual arts, worked as an illustrator in periodicals and developed posters related to political protest in Brazil. For the scope of this article, an illustration published in the magazine *Voz Operária* in 1954 and two posters linked to the political activism of Virgínia Artigas, produced in 1975, in the context of the military dictatorship, will be presented and discussed. In order to approach the subject, aspects of their visual language will be considered as well as their relationship with the political situation of the times in which they were produced. By highlighting the works of this artist, we intend to give more visibility to her work in the field of graphic design and the relationship of these artifacts with the social and historical context.*

**Keywords:** *Virgínia Artigas, Dictatorship; Communist Press, Posters.*

## Introdução

O presente artigo faz parte de uma pesquisa em andamento que aborda a produção de materiais gráficos produzidos pela resistência durante a ditadura militar brasileira do período de 1964 até 1985. Neste recorte, será apresentada e discutida brevemente a produção de materiais impressos da artista e militante Virgínia Camargo Artigas, que fez alguns dos cartazes identificados nesta pesquisa.

Na trajetória para descobrir mais informações sobre esse cartazes, foi possível identificar uma artista plástica importante, cuja produção em artes gráficas para o presente texto extrapola o período do recorte inicial, mas que mesmo considerando sua produção de décadas anteriores, já apontava novas possibilidades para refletirmos sobre a importância do design e das mulheres nas lutas sociais.

Com este estudo, pretende-se refletir sobre as formas de circulação desses materiais, as pessoas e movimentos sociais envolvidos na resistência em períodos de grande repressão política e na constituição de um olhar crítico diante da sociedade. Ao destacar as obras ligadas às artes gráficas de Virgínia Artigas, pretende-se dar mais visibilidade para seus trabalhos no campo do design e apontar a relação desses artefatos com o conturbado contexto social e histórico do país.

Considerando uma abordagem não mais restrita ao período dos anos de chumbo, optou-se por apresentar neste artigo uma breve introdução de aspectos biográficos de Virgínia Artigas e comentários sobre duas produções gráficas ligados aos movimentos sociais de sua época, uma ilustração para um periódico de 1954 e um cartaz de 1975.

Para o acesso às informações, além dos artigos, dissertações e teses pesquisadas, a principal fonte para acessar as imagens e textos do período, foi a Hemeroteca Digital Brasileira, da Biblioteca Nacional.

O artigo apresenta uma artista gráfica com pouco destaque nas pesquisas acadêmicas, ao contrário de seu companheiro Vilanova Artigas. Quando encontramos seu nome nas pesquisas sobre o arquiteto, verificamos apenas breves citações de seu nome, principalmente como um dado biográfico, por ser sua esposa e ter circulado em alguns ambientes comuns.

Esta constatação é reforçada pela pesquisa recente, em nível de mestrado, de Gabriela Hermenegildo Júnior (2021), que aborda a produção de gravuras de Virgínia Artigas e Renina Katz. Além dessa dissertação, que foi base para várias informações que fundamentaram este artigo, destaca-se também a publicação do livro biográfico “Virgínia Artigas - histórias de arte e política” em 2019, escrito por sua filha, Rosa Artigas e a página do Facebook Virgínia Artigas, administrada pela mesma filha. Embora o livro e a página

da rede social digital tenham grande importância para acessarmos informações sobre sua vida e imagens de suas obras, a abordagem apresentada nelas é bastante pessoal.

### **Materiais gráficos de contestação**

Para elencarmos os trabalhos de Virgínia neste artigo, de cunho contestatório, é importante ressaltar que normalmente é difícil verificarmos a autoria de muitos dos materiais gráficos que circulavam nos períodos abordados, mesmo se considerarmos trabalhos comerciais de publicidade ou de propaganda oficial do Estado.

Embora a revogação do AI-5 tenha acontecido em outubro de 1978, a ditadura ainda duraria 7 anos. Vladimir Sacchetta, ao comentar a organização de seu livro sobre cartazes, escreve: “criados e impressos no Brasil e em diversos países por artistas-militantes, na maioria anônimos, que trabalhavam em condições precárias, não poucas vezes clandestinamente (SACCHETTA, 2012, p.9)”. Sobre este aspecto, a filha de Virgínia, Rosa Artigas, comenta:

Nas sombras, Virgínia voltou a criar cartazes e desenhos para as campanhas de anistia aos presos políticos, contra a tortura e em prol do movimento feminista. Parte desse trabalho só foi conhecido recentemente, em publicações sobre a história da resistência ao regime militar no Brasil (ARTIGAS, 2019, p.15).

O anonimato em si não era um aspecto que garantisse seu caráter clandestino, sendo preciso considerar o teor de suas mensagens e as circunstâncias específicas da produção e circulação desses materiais. Dentre os cartazes de cunho contestatório, grande parte da produção do período é assinada por entidades políticas, mas a repressão era um fator que poderia inibir uma identificação de autoria mais específica.

No campo da comunicação, a produção de materiais de contestação política podem ser consideradas “mídias radicais”, a partir da definição de John D. H. Downing. De maneira resumida, o autor define essa produção como aquela que “expressa uma visão alternativa às políticas, prioridades e perspectivas hegemônicas” (Downing, 2004, p.21) e destaca que essa pode se referir a uma produção de pequena escala, como nos exemplos deste artigo.

Liz McQuinston (1993, 2015), pela perspectiva do design, chama de “gráficos de protesto social e político”<sup>1</sup>, em tradução livre, uma ampla gama

1 Social and Political Protest Graphics no original. A mesma autora também usa o termo political graphics (Mcquinston, 1993), sempre com uma descrição dos tipos de artefatos

de produções visuais que remetem a artefatos semelhantes aos abordados por Downing. Uma característica que a autora aponta desse tipo de material é que ele é comumente efêmero em sua forma de circulação original. No entanto, tanto as imagens veiculadas pela imprensa em jornais e revistas, quanto nos cartazes, podem ter efeitos duradouros. São artefatos que tratam as questões do “presente”, do momento em que são veiculados originalmente, mas também uma visão de mundo, um posicionamento político que atravessa temporalidades aparentemente definidas. Dessa forma, imagens antibelicistas, com denúncias contra as injustiças sociais, violências e outros temas vinculados a uma questão ou acontecimento específico de um dado momento, podem ser apropriadas simbolicamente como algo relacionado ao tema geral.

No caso brasileiro, as imagens de contestação ao regime militar ajudaram a constituir uma alternativa ao imaginário da política hegemônica da época, uma disputa no campo da comunicação pelas visualidades que definiam o estado de exceção. Segundo Paulo Knauss (2013):

(...) em torno de imagens se afirmam formas de controle social que têm a visualidade como referência. O controle social implica não apenas restrições e interdições, mas também formas de promoção de imagens. A censura e a propaganda caminham muito perto uma da outra. Sempre que há imagens censuradas ou proibidas há igualmente imagens a serem difundidas (KANAUSS, 2013, p.61).

Um exemplo bastante evidente desse tipo de processo de reapropriação e ressignificação é o cartaz “Guerra nunca mais” com a ilustração de Käthe Kollwitz (1867- 1945). Ela foi a primeira mulher a ser aceita na Academia de Artes da Prússia, mas foi expulsa posteriormente pelo nazismo, em 1933. Suas obras foram proibidas de serem expostas na Alemanha, consideradas “degeneradas” pelo regime. No entanto, no mesmo ano, em 1933, foi realizada uma exposição das obras da artista no Brasil pelo Clube de Artistas Modernos (AMARAL, 1984, p.177). Podemos citar, como um dentre os diversos usos da ilustração de Kollwitz em movimentos pacifistas, o desenho sendo utilizado para a capa da Revista Fundamentos (figura 1), de março e abril de 1949, onde Virgínia também era ilustradora.

que ela quer discutir. Esse termo, porém, remete também aos materiais de propaganda hegemônicos ou oficiais.



**FIGURA 1.** Capa da revista Fundamentos, n. 9/10, mar.-abr. 1949, com ilustração de Käthe Kollwitz. Fonte: Hemeroteca Digital da Fundação Biblioteca Nacional (<https://memoria.bn.gov.br/DocReader/docreader.aspx?bib=102725&pesq=&pagfis=651>)

Torres (2011), ao discutir o uso das gravuras na imprensa comunista dos anos 1940 e 1950, destaca a influência de Kollwitz e também a característica de usos da imagem de protesto em temporalidades e contextos diferentes:

Na arte gravurista, os traços gravados pela artista alemã Käthe Kollwitz são reverenciados pelas páginas de Fundamentos. A mesma revista sublinhava a importância deste recurso a partir do exemplo mexicano e chinês. No caso brasileiro, muitas foram confeccionadas nos Clubes de Gravuras e não feitas para os periódicos, mas, pelas temáticas sociais apresentadas, foram usadas nas páginas dos jornais (TORRES, 2011, p.1635).

Para pensarmos na obra de Virgínia Artigas, é possível recorrermos ao conceito de propaganda tradicional, mas também, especificamente, ao modelo do Agitprop (Agitação e Propaganda) leninista, pois a artista estava efetivamente vinculada ao Partido Comunista do Brasil (PCB)<sup>2</sup> desde o período Vargas. Reforça o argumento o fato de que grande parte de seus trabalhos nas artes gráficas, cartazes e ilustrações para periódicos, estarem relacionados com canais de comunicação do partido, que debatiam o tema claramente.

2 O primeiro PCB foi chamado de Partido Comunista do Brasil entre 1922 até 1961. O nome Partido Comunista Brasileiro foi adotado em 1961. Posteriormente, em 1962, o nome Partido Comunista do Brasil foi adotado por sua dissidência, com a sigla PCdoB.

Pelo menos no Brasil, pode-se dizer que essa produção contestava o regime hegemônico, sendo que o próprio partido foi declarado ilegal em diversos momentos da história do país, como no período da ditadura iniciada em 1964. Ou seja, se é questionável afirmar que o Agitprop e o Realismo Socialista eram um tipo de comunicação de contestação no seu país de origem, principalmente depois do período Czarista, aqui no Brasil essa possibilidade é bem mais plausível por conta do alinhamento político e pelo modelo econômico adotado nos governos autoritários locais.

Com bastante crítica à abordagem, Downing (2004, p.111) considera que o Agitprop possui um caráter manipulador e centrado em uma única direção ideológica, chamando este de modelo leninista. Ao apresentar de maneira simplificada o conceito, o autor define como um tipo de comunicação que une algo ligado a um momento específico e problema imediato (agitação) como forma de abordar um objetivo maior, estratégico, ligada a uma política de longo prazo (propaganda).

No caso da obra de Virgínia, se de fato é possível identificarmos a compreensão da importância da comunicação na promoção de um modelo alternativo de sociedade, este é um modelo de organização social que foi perseguido pelos meios oficiais e que circulou de maneira clandestina durante longos períodos da história.

### **Breve apresentação de Virgínia Artigas**

Virgínia Camargo Artigas foi uma artista plástica, ilustradora e cartazista nascida em 27 de novembro de 1915 na cidade de São Carlos, interior do estado de São Paulo e falecida na capital do mesmo estado em 19 de setembro de 1990.

Em sua trajetória como artista plástica participou de diversas exposições no Brasil e no exterior. Dentre elas: exposição individual na Livraria Brasiliense (1944), Exhibition of Modern Brazilian Painting, na Royal Academy of Art em Londres (1944), Mostra Seis Novos (1946), 1º Salão Baiano de Belas Artes (1949) e XIII Salão do Sindicato dos Artistas Plásticos (1949) e Mostra Coletiva de Arte (1954), paralela à Conferência Latino-Americana de Mulheres e as exposições individuais na Galeria Azulão (1969 e 1977). Em 2018, houve uma exposição dedicada à artista na UNICAMP, intitulada “Nas madrugadas”, com algumas de suas pinturas, gravuras, ilustrações e cartazes.

Ela frequentou o curso livre da Escola de Belas Artes de São Paulo nos anos 1930 e em meados dos anos 1940 participou nos ateliês de artistas da

Família Artística Paulista<sup>3</sup> e do Grupo Santa Helena. Atuou na criação do Sindicato dos Artistas Plásticos de São Paulo. Durante sua formação teve contato com importantes artistas do modernismo brasileiro, como Alfredo Volpi, Fulvio Pennacchi, Clóvis Graciano, Francisco Rebolo e Mário Zanini, além do arquiteto Vilanova Artigas<sup>4</sup>, com quem se casou em 1943. Apesar dela ter se filiado apenas em 1945, ressalta-se que Virgínia já tinha contato com o PCB antes de conhecer Vilanova Artigas como uma das grandes influências na aproximação do arquiteto com o partido (BUZZAR, 1996, p.249; GABRIEL, 2003, p.118).

Um período muito difícil para a artista foi durante a ditadura iniciada em 1964, quando sua família é perseguida pelo regime. Seu marido foi afastado da docência e a família se exilou no Uruguai.

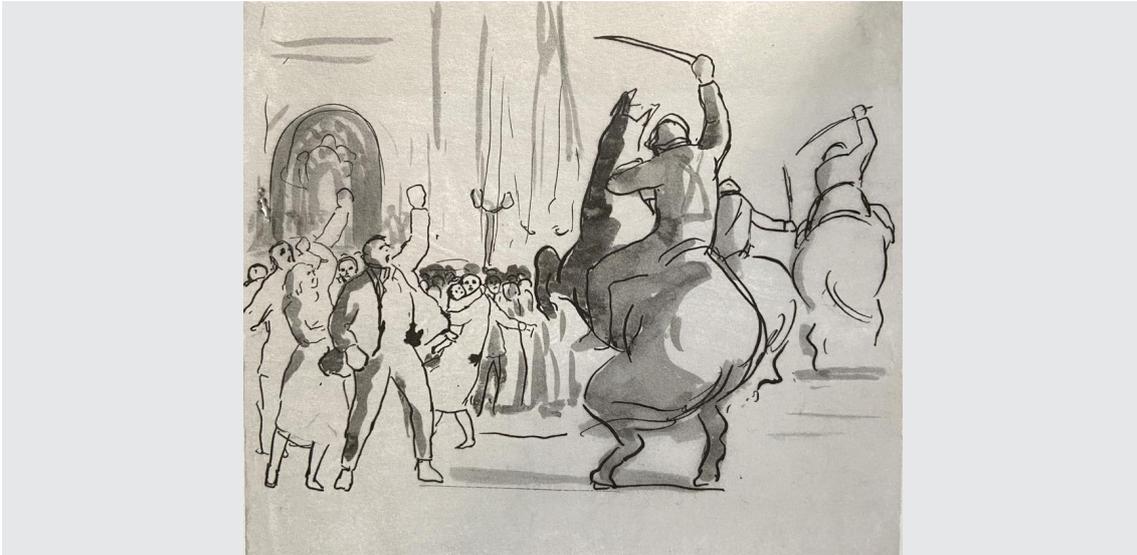
Sua militância política é notável desde o período do Estado Novo, sendo que sua produção artística frequentemente aborda temas ligados aos movimentos operários e feminista. Além dos trabalhos artísticos, ela escreveu para colunas de jornais e ajudava os militantes, acolhendo-os em sua casa quando perseguidos (ARTIGAS, 2019, p.260; HERMENEGILDO, 2021, p.97).

Seus trabalhos como ilustradora tiveram ampla circulação na imprensa comunista dos anos 1940 e 1950<sup>5</sup>, tais como nos periódicos Voz Operária, Imprensa Popular, Revista Cultural Fundamentos e o jornal Terra Livre, este último ligado aos movimentos dos trabalhadores do campo.

Rosa Artigas explica que “Virgínia transformou seu trabalho artístico em registro semelhante ao de um repórter/ilustrador dos movimentos de resistência popular (ARTIGAS, 2019, p.14)”. Segundo sua filha, sobre os anos 1950, “Com a militância e o trabalho de ilustração, a maior parte realizada em campo durante essa época, sua criação pessoal acabou ficando fora do circuito das galerias e do mercado de arte” (ARTIGAS, 2019, p.15).

- 3 Para uma listagem de artistas ligados ao Grupo Santa Helena e também da “Família Artística Paulista”, ambos os coletivos ligados à trajetória de Virgínia Artigas, recomenda-se a leitura do artigo de Flávio Motta (1971).
- 4 João Batista Vilanova Artigas (1915-1985) foi um dos arquitetos mais importantes da história da arquitetura brasileira, conhecido pelos seus projetos e atividade docente na Faculdade de Arquitetura da USP, mas também pela sua atuação política no PCB, motivo principal da perseguição política que sofreu, sobretudo após o AI-5 em 1968.
- 5 Para um breve histórico dos principais periódicos ligados ao PCB deste período, recomenda-se a leitura do artigo “Novos Rumos: jornal do Partido Comunista Brasileiro”, de Jorge Ferreira (2013). Virgínia trabalhou em pelo menos dois periódicos oficiais do partido: o “Voz Operária” e “Imprensa Popular”, cujas controvérsias são apresentadas no artigo mencionado, mas que fogem do escopo deste trabalho.

Como exemplo desse processo, a figura 2 é um desenho em nanquim, que ilustra a repressão sobre os grevistas na Praça da Sé em março de 1953.



**FIGURA 2.** Desenho de Virgínia Artigas em nanquim, da série Greve Geral. 1953, 25x25cm. Fonte: Artigas, 2019, p.136.

Apesar da versatilidade de técnicas que a artista dominava, como escultura e pintura, nessa produção para a imprensa, Virgínia priorizava a produção de gravuras, que serviriam de maneira mais fácil como matrizes de impressão, tanto para os periódicos quanto para os cartazes. A característica de ser facilmente reproduzida era central para a proposta desses trabalhos, pois mantinha o ideal de uma criação de fácil difusão e com alcance popular. Neste sentido, seus trabalhos estavam alinhados com as práticas dos Clubes de Gravura dos anos 40 até meados dos anos 50<sup>6</sup>, que discutiam a democratização da arte e o potencial desse meio para o debate político engajado.

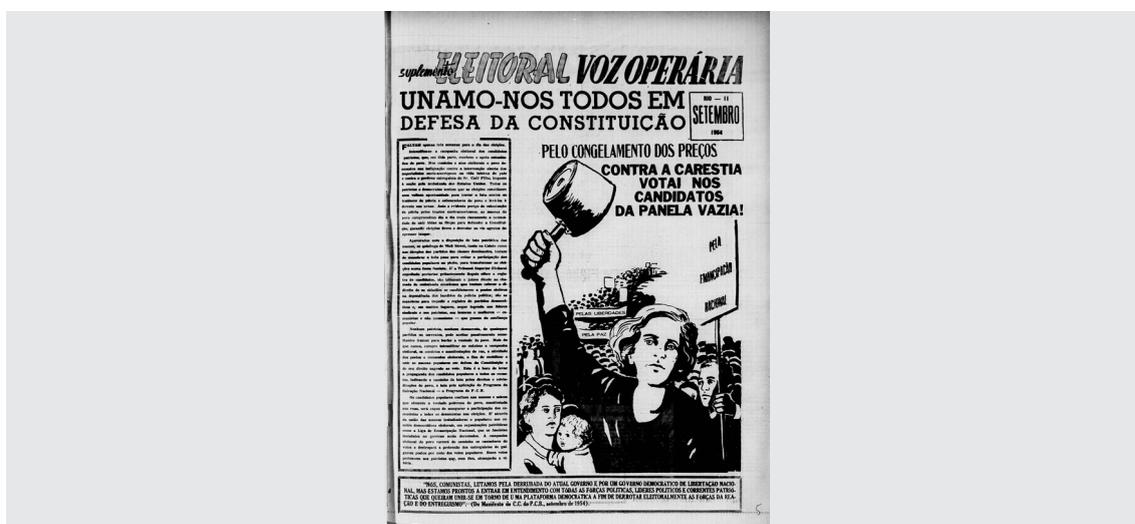
### **Ilustração para o periódico *Voz Operária***

O jornal *Voz Operária* era o periódico oficial do PCB no ano em que a ilustração de Virgínia referenciada foi publicada. Embora tenha sido fundado

6 Aqui me refiro aos Clubes de Gravura que tiveram intensa produção entre 1948 e 1956. Embora Virgínia estivesse em São Paulo e existissem outros clubes espalhados pelo Brasil, os mais famosos eram do Rio Grande do Sul, sobretudo das cidades de Bagé e Porto Alegre. 1956 marca um momento de incertezas por conta do XX Congresso do Partido Comunista, quando Nikita Krushev apresenta seu relato sobre o período Stalinista (AMARAL, 1984). Sobre a influência desse congresso nos periódicos comunistas da época e de novas aproximações teóricas nas organizações de esquerda, menos deterministas, recomenda-se o texto de José Antonio Segatto (1998).

em 1949 no Rio de Janeiro, o Voz Operária só se tornou o veículo oficial do partido a partir de 1952, quando o periódico A Classe Operária foi encerrado (MORAES, 1994). O jornal foi originalmente publicado entre 1949 e 1959, com o retorno de sua publicação em 1964, de forma clandestina (CARVALHO et al. 2011, p.102).

A escolha dessa ilustração (figura 3) para este artigo possui características que se destacam. Em primeiro lugar, a possibilidade de encontrarmos a reprodução de um rascunho da ilustração, publicado no livro de Rosa Artigas, onde podemos vislumbrar parte do processo de desenvolvimento do trabalho gráfico (figura 4). Além disso, a autora relata que o mesmo desenho foi utilizado como base para a criação de um cartaz, que aponta a diversidade de formas de circulação dessas imagens em diferentes suportes e contextos.



**FIGURA 3.** Página do periódico Voz Operária, contendo a ilustração de Virgínia Artigas como parte de campanha eleitoral. Fonte: Jornal Voz Operária, Rio de Janeiro, 11 de setembro de 1954. Hemeroteca Digital.

Em primeiro plano, observamos a representação de uma mulher, com os braços erguidos em protesto, segurando uma panela. Ao seu lado, outra mulher carrega uma criança no colo. Destacam-se essas duas figuras na composição, apontando a centralidade da participação das mulheres nesses movimentos sociais e a perspectiva da própria Virgínia nesse debate, que comumente destaca a figura feminina em seus desenhos. Completam as figuras em destaque na ilustração uma pessoa que carrega um estandarte com os dizeres “Pela emancipação nacional”. Ao fundo, observamos uma grande manifestação, que não conseguimos ver o fim.

A imagem foi originalmente concebida para ser utilizada em um cartaz para o movimento das Paineiras Vazias, de 1953, em um contexto de grande

crise econômica no país. O destaque para as figuras femininas é condizente com a centralidade do movimento feminino nas ações, dedicado ao combate à carestia, a favor do aumento dos salários e o direito à convocação de comícios nas portas das fábricas.

O grande evento desse movimento foi a organização da marcha contra a carestia, que foi muito relevante para a classe trabalhadora paulista mas com influência em todo o país, sendo considerado um marco para outros movimentos que vieram em seguida. Destaca-se a “Greve dos Trezentos Mil”, que deu grande visibilidade para a organização trabalhadora e gerou desdobramentos importantes no segundo governo Vargas (1951-1954). Para um resumo desse momento, citamos Heloisa Starling e Lilia Schwarcz:

Em 18 de março de 1953, cerca de 60 mil trabalhadores paulistas transformaram a insatisfação em ação e saíram, em passeata, da praça da Sé em direção à sede do Executivo estadual — o palacete Campos Eliseos, no centro. A Marcha das Panelas Vazias, contra a carestia e por aumento de salários, era só o começo: dez dias depois, a cidade parou e Vargas acabou convencido de vez de que os operários estavam falando sério. A Greve dos Trezentos Mil durou quase um mês e foi coordenada pelos cinco maiores sindicatos de São Paulo: têxtil, metalúrgico, gráficos, vidraceiros e marceneiros. Os grevistas conquistaram um aumento, em média, de 32% no salário, e sua forma de mobilização serviu de modelo para o movimento operário em todo o país, pelo menos até 1964. A greve transbordou para a sociedade, recebeu o apoio dos estudantes e permitiu aos trabalhadores não apenas construir sua primeira intersindical — a união de sindicatos de diferentes categorias com o objetivo de atuar politicamente, o que era proibido pela legislação — como avançar rapidamente para o formato de uma central sindical. No fim da greve, o recém-criado Pacto de Unidade Intersindical contava com mais de cem sindicatos filiados, só em São Paulo (SCHWARCZ; STARLING, 2015, p.404).

Artigas (2019, p.127) comenta que o cartaz do movimento Panelas Vazias foi “impresso aos milhares, em papel jornal, e espalhados por toda a cidade”. O rascunho foi feito em nanquim e no tamanho 35x50cm (figura 4). Podemos observar que o texto original do rascunho foi trocado para a publicação no periódico, adaptado para vincular o movimento social pela carestia em materiais de campanha eleitoral. Além disso, a imagem está espolhada no impresso, com vários ajustes nos traços do desenho, provavelmente porque o rascunho deve ter sido utilizado como base para uma gravura.



**FIGURA 4.** Rascunho para cartaz de Virgínia Artigas, 1953. Fonte: Rosa Artigas (2019, p.129).

Segundo a autora, a imagem foi utilizada também para folhetos e filipetas de candidatos no ano seguinte, que se vincularam aos movimentos contra a carestia e criticavam a influência dos grandes organismos financeiros internacionais, como o Banco Mundial, e demais interesses políticos do alinhamento do Brasil com os Estados Unidos da América durante a Guerra Fria.

A ilustração no *Voz Operária*, nesta edição de 11 de setembro de 1954, foi utilizada em um “suplemento eleitoral” do jornal. Logo acima do desenho lemos “Contra a carestia votai nos candidatos da panela vazia”, dando indícios da importância desta imagem, utilizada nos cartazes para a marcha e da influência das ações do movimento social do ano anterior. Onde se lia “abaixo a carestia” no rascunho do cartaz, lemos no periódico “pela emancipação nacional” com faixas ao fundo “pelas liberdades” e “pela paz” (figura 3), todos lemas recorrentes do PCB no período.

### **Ano Internacional da Mulher 1975**

No livro *Os cartazes desta história*, organizado por Vladimir Sacchetta (2012), foram identificados dois cartazes de Virgínia Artigas produzidos para o “Ano Internacional da Mulher”, em 1975<sup>7</sup>. Esses cartazes, que apontaram primeiramente a atividade de Virgínia para a presente pesquisa, são

7 O livro organizado por Vladimir Sacchetta reúne reproduções de cartazes de diversas coleções, mas esses dois exemplos especificamente são do Cedem (Centro de Documentação e Memória da UNESP).

importantes para discutirmos o golpe militar de 1964, que deu início aos 21 anos da ditadura mais recente em nossa história.

Sob o governo do ditador General Ernesto Geisel, que assumiu a presidência no ano anterior, a escolha de 1975 pela ONU (Organização das Nações Unidas) coincidiu com a intensificação dos movimentos sociais pela anistia no Brasil. Podemos citar dentre algumas das questões importantes no contexto da época a reação social pelo colapso econômico de 1973, marcando definitivamente o fim do breve “milagre econômico”, a condenação do país pelas práticas de tortura e repressão no Tribunal Russel II<sup>8</sup>, realizado entre 1974 e 1976, e os desdobramentos do assassinato, pela ditadura militar, do jornalista Vladimir Herzog em 25 de outubro de 1975.

A realização das atividades do ano internacional da mulher, ajudou a dar mais visibilidade para os problemas no país e enfatizar a participação feminina nos movimentos sociais, inclusive no âmbito internacional. A criação do Movimento Feminino pela Anistia (MFPA) ocorreu no mesmo ano em São Paulo, com caráter nacional. Dentre as organizadoras, destaca-se o nome de Therezinha Zerbini, advogada e “conhecida subversiva” (DUARTE, 2009, p.51). Com bastante cautela, diante da repressão da época, o MFPA foi registrado no Cartório Medeiros, em São Paulo, como entidade civil “isenta de fins políticos, religiosos e ideológicos ou lucrativos” sob pretexto de ser um tema humanitário. O MFPA é considerado a primeira entidade legalmente constituída de oposição ao regime militar (DEL PORTO, 2009). Segundo Ana Rita Fonteles Duarte (2009, p.41):

O marco da empreitada é a participação de Therezinha Zerbini, na Conferência Internacional da Mulher, no México, em 23 de junho de 1975, única brasileira a participar da Tribuna Livre. Era uma chance única de introduzir o debate sobre a anistia diante de público de cinco mil mulheres de todo o mundo, com ampla cobertura da imprensa internacional. (...) O resultado da intervenção foi a inclusão de anistia no documento final do encontro, em que 16 itens propõem mudanças e exigem soluções para a libertação feminina e política da mulher latino-americana.

Neste contexto, o cartaz que celebra o “Ano Internacional da Mulher” é, na prática, um cartaz de oposição política ao estado de exceção e aponta novamente a importância fundamental das mulheres nos movimentos sociais

8 Apesar das limitações do ponto de vista legal, tanto a realização do Tribunal Russel II, quanto a mobilização da Anistia Internacional, foram importantes para que o governo ditatorial brasileiro da época tentasse formular estratégias para lidar com a repercussão internacional das denúncias sobre as condições dos direitos humanos no Brasil (FICO, 2001, p.201-202).

de resistência. Este aspecto é atestado pela fundação MFPA e sua ligação com o Ano Internacional da Mulher, promovendo diretamente mobilizações políticas pela anistia, sendo que propiciou um espaço com grande visibilidade para o tema da perseguição política no país.

Sobre a relação entre pautas específicas dos movimentos feministas e as lutas contra o regime, segundo Maria Lygia Quartim de Moraes:

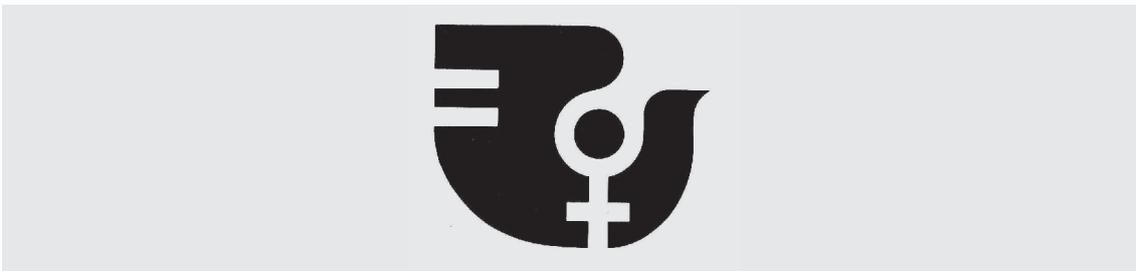
Uma das dimensões mais relevantes do movimento feminista no Brasil foi ter contribuído para a construção de uma nova experiência de cidadania, forjada na prática da reivindicação na arena pública. Sem jamais abdicar de suas “questões específicas” — aborto, direitos da maternidade, igualdade salarial, etc. — o movimento mulheres, tal como aconteceu na ditadura Vargas, foi o primeiro a levantar a bandeira da anistia política, atuando em conjunção com as demais forças e movimentos que compunham a oposição à ditadura militar instaurada em 1964. Mais do que isso, foi uma das forças que inovaram o campo das lutas sociais e renovaram as práticas políticas. O movimento feminista, desde seu início, aparece comprometido com a luta pelas “liberdades democráticas” e com a luta pela anistia (MORAES, 2017, p.216).

Em um dos cartazes desenvolvidos por Virgínia Artigas, apresentado na figura 5, observamos uma mulher sentada ao chão, com cabelos presos e pés descalços. Segura um pássaro em uma das mãos e um ramo com duas flores na outra. A presença do pássaro é recorrente nos materiais gráficos com temática similar. A pomba, desenhada de maneira estilizada em conjunto com um sinal de igual e o símbolo de vênus, foi utilizada como emblema oficial da ONU para o Ano Internacional da Mulher (figura 6), criado pela designer norte-americana Valerie Pettis. O emblema oficial não aparece nesse cartaz, mas a presença do pássaro e as duas faixas no vestido estabelecem estes vínculos visuais, sendo que o símbolo de vênus pode ser substituído pela própria imagem da mulher.

Logo abaixo do desenho da mulher, a composição do texto é feita em letras com um desenho que mantém as características manuais, combinando com a técnica de xilogravura, destaca o ano “1975” em uma linha e na outra “ANO INTERNACIONAL DA MULHER”, com todas as letras em caixa alta, apesar da letra “T” possuir um desenho de caixa baixa, privilegiando a harmonia compositiva, e com menor destaque ao pronome “da”, que está com um tamanho reduzido.



**FIGURA 5.** Cartaz de Virgínia Artigas para o “Ano Internacional da Mulher “ com figura sentada, 1975. Fonte: SACCHETTA, 2012, p.134.



**FIGURA 6.** Emblema da ONU para o Ano Internacional da Mulher. FONTE: <https://digitalcommons.hollins.edu/>

O cartaz da figura 7 apresenta praticamente os mesmos elementos do cartaz anterior. A mulher, no entanto, está em pé, olhando diretamente para frente, como se estivesse nos encarando. A padronagem da roupa não apresenta mais as duas faixas claramente separadas, que no outro cartaz nos faz lembrar o sinal de igual e ela carrega um ramo com apenas uma flor.

A composição do texto deixa o “1975” no lado esquerdo e o “ano internacional da mulher”, escrito em caixa baixa, é diagramado em quatro linhas, dando destaque para a palavra “mulher”, escrito em tamanho maior. A separação da palavra “internacional” em duas linhas apresenta uma leitura que gera alguma ambiguidade, pois sem o hífen, deixa a leitura da palavra “nacional” sozinha.

Ambos os cartazes utilizam a técnica de gravura, mais especificamente a xilogravura. Chico Homem de Melo, no ensaio “A gráfica da Ação”, publicado no livro “Os cartazes desta história” (SACCHETTA, 2012, p.250), aponta

que a proposta se aproxima da linguagem popular, com uma “dicção nacional”, ao ter características comuns ao cordel nordestino.

Ainda que seja possível reconhecer aspectos dessa linguagem visual na produção de artistas de outros países, como em gravuras que exploram traços estilizados expressivos, em diálogo com uma produção gráfica popular, essa aproximação com uma linguagem visual reconhecível é pertinente para refletirmos sobre a escolha estilística nesses cartazes, que demonstra uma abordagem bem distinta do que observamos em suas ilustrações para periódicos, onde seu trabalhos possuíam traços mais realistas.

Com o mesmo tema geral, o Ano Internacional da Mulher, várias imagens foram produzidas em diversos países do mundo, mas no Brasil, serviria também para trazer visibilidade para os movimentos sociais de resistência à ditadura.



**FIGURA 7.** Cartaz de Virgínia Artigas para o Ano Internacional da Mulher, 1975. FONTE: SACCHETTA, 2012, p.134.



**FIGURA 8.** Material impresso com desenho de Virgínia Artigas. Fonte: SACCHETTA, 2012, p.134.

Na figura 8, por exemplo, a mesma imagem do cartaz, aparentemente é utilizada em um cartão postal<sup>9</sup>. O texto principal em português é substituído por uma nova redação em alemão e a composição tipográfica usada é feita com letras sem serifas e condensadas no texto principal. Lemos em destaque “8. März Internationaler Frauentag” e em sua base, com letras menores, lemos “Demokratische Fraueninitiative”. Em tradução livre, “8 de março Dia Internacional da Mulher” e na base “Iniciativa democrática das mulheres”, este último foi uma organização socialista e feminista alemã, conhecido pela sigla DFI, criado em 1976, após o Ano Internacional da Mulher.

Por este motivo infere-se que o desenho da gravura original continuou circulando depois de 1975, em outros países, como parte de um movimento internacional que mobilizava a militância feminina e também as denúncias do que ocorria no Brasil.

### Considerações

Embora reconhecida como artista plástica, os textos encontrados nesta pesquisa, salientam seus trabalhos como artista gráfica, através de suas ilustrações e cartazes. As imagens que expõem e denunciam um contexto de embate e negociação com a propaganda hegemônica do Estado fazem parte da constituição da linguagem gráfica de contestação política, mas também são importantes temas de pesquisa para a investigação da produção em Design

9 No livro de Sacchetta (2012, p.134) não há indicação das dimensões desse material gráfico. A reprodução mostra sinais de carimbos em uma escala que sugere um tamanho reduzido. Para a o intuito deste artigo, interessa sobretudo a utilização da imagem em um contexto internacional.

no Brasil de maneira geral. Parte desse material se perdeu para sempre, descartados ou pela deterioração do tempo, mas também por rotinas de buscas e destruição de materiais “subversivos” nos períodos de intensa repressão.

Neste momento, 60 anos depois do Golpe de 1964, é importante contestar os que insistem em negar a gravidade das violências e restrições da época, e também as consequências nefastas do período, que são sentidas até hoje. A produção de Virgínia pode ser considerada de contestação em um sentido amplo das lutas sociais, mas é também um exemplo desse período que enfatiza particularmente a presença de mulheres em contextos de resistência.

Considera-se que ainda existe um amplo espaço para pesquisas sistemáticas sobre a artista gráfica, assim como as relações entre a produção de peças gráficas dos anos de chumbo com a de outros períodos da história do Brasil.

## Referências

AMARAL, Aracy Abreu. **Arte para quê?** A preocupação social na arte brasileira 1930-1970. São Paulo: Nobel, 1984.

ARTIGAS, Rosa. **Virgínia Artigas:** histórias de arte e política. São Paulo: Terceiro Nome, 2019.

ARTIGAS, Virgínia. Página do facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/artigasvirginia>> Data de acesso: 22 de junho de 2024.

BUZZAR, Miguel Antonio. **João Batista Vilanova Artigas.** Elementos para a compreensão de um caminho da arquitetura brasileira - 1938-1967. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo). Disponível em <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16131/tde-03082022-145030/publico/Buzzar\\_Miguel\\_Antonio\\_ME\\_1996.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16131/tde-03082022-145030/publico/Buzzar_Miguel_Antonio_ME_1996.pdf)> Data de acesso: 09 de maio de 2024.

DEL PORTO, Fabíola Brigante. A luta pela anistia no regime militar brasileiro: A constituição da sociedade civil e a construção da cidadania. **Revista Perseu**. n.3, ano 3. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2009. p. 43-72. Disponível em <<http://www.fpabramo.org.br/csbnovo/perseu-3.html>> Acesso em: 22 de junho de 2024.

DOWNING, John D. H. **Mídia radical.** Rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: SENAC São Paulo, 2004.

DUARTE, Ana Rita Fonteles. **Memórias em disputa e jogos de gênero:** o Movimento Feminino pela Anistia no Ceará (1976-1979). Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro

de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/93387>> Acesso em: 11 jun. 2024.

\_\_\_\_ O Movimento Feminino pela Anistia na luta contra a ditadura no Brasil: entrevista com Therezinha Zerbini. **Revista Estudos Feministas**, vol. 27, Jan. 2019, p. e53564. Disponível em <<https://www.scielo.br/j/ref/a/6GQG39TQJ9GphDCjpTs9Zjz/#>> Acesso em: 11 jun. 2024.

FERREIRA, J. Novos Rumos: jornal do Partido Comunista Brasileiro. **Locus: Revista de História**, [S. l.], v. 19, n. 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/locus/article/view/20743>. Acesso em: 11 jun. 2024.

FICO, Carlos. **Como eles agiam**. Os subterrâneos da Ditadura Militar: espionagem e polícia política. Rio de Janeiro: Record, 2001.

\_\_\_\_ **Reinventando o otimismo**. Ditadura, propaganda e imaginário social no Brasil. 2a ed. Rio de Janeiro: FGV editora, 2024

FUKUSHIMA, Kando; QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro . Anistia em imagens: cartazes dos movimentos pela anistia no Brasil. In **Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**, v. 7 n. 1, jun. 2019. Acesso em 09 de maio de 2024.

GABRIEL, Marcos Faccioli. **Vilanova Artigas**. Uma Poética Traduzida. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, 2003. Disponível em <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18131/tde-21092022-162231/publico/Gabriel\\_Marcos\\_mestrado\\_v1.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18131/tde-21092022-162231/publico/Gabriel_Marcos_mestrado_v1.pdf)>.Data de acesso: 09 de maio de 2024.

HERMENEGILDO Júnior, Gabriela. **Renina Katz e Virgínia Artigas**. Gravuras políticas na imprensa comunista. 2021. 134p. Dissertação (mestrado em artes visuais). Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPB/UFPE. Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa, 2021. Disponível em < <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21015>>. Data de acesso: 09 de maio de 2024.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico**. Uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

KNAUSS, Paulo. Arte e política: Imagem e cultura visual. In FREITAS, Artur; KAMINSKI, Rosane (orgs). **História e arte: encontros disciplinares**. São Paulo: Intermeios, 2013.

McQUINSTON, Liz. **Graphic Agitation**. Social and political graphics since the sixties. London: Phaidon Press, 1993.

MORAES, Dênis de. **O Imaginário vigiado: a imprensa comunista e o realismo socialista no Brasil (1947 – 1953)**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

MORAES, Maria Lygia Quartim de. Cidadania e a luta pelos direitos da mulher. In MORAES, Maria Lygia Quartim de. **Marxismo, psicanálise e o feminismo brasileiro: tomo II**. Coleção Trajetória, 9. Campinas: Ifch/Unicamp, 2017. p. 209-234.

MOTTA, Flávio L. A Família Artística Paulista. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**. São Paulo, Brasil, n. 10, p. 137–175, 1971. DOI: 10.11606/issn.2316-901X.v0i10p137-175. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/69728>.. Acesso em: 10 maio de 2024.

CARVALHO, Ricardo; ROIO, José Luiz del; SACCHETTA, Vladimir; OLIVEIRA, José Maurício de (orgs.). **As capas desta história**. A imprensa alternativa, clandestina e no exílio, no período 1964-1979 (do golpe à Anistia). São Paulo: Instituto Vladimir Herzog, 2011.

SACCHETTA, Vladimir (org.). SACCHETTA, Vladimir; ROIO, José Luiz del; CARVALHO, Ricardo (organizadores). **Os cartazes desta história: história: memória gráfica da resistência à ditadura e da redemocratização (1964-1985)**. São Paulo: Instituto Herzog; Escrituras, 2012

SEGATTO, José Antonio. A presença de Gramsci na política brasileira. In **Gramsci: A vitalidade de um pensamento**. AGGIO, Alberto (Org.). São Paulo: Editora da Unesp, 1998. p.177-184.

SCHWARCZ, Lilia Moritz; STARLING, Heloisa Murgel. **Brasil: uma biografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

TAVARES, Rodrigo Rodriguez. **Desenhando a Revolução: a luta de imagens na imprensa comunista (1945-1964)**. 2009. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.8.2010.tde-26042010-155526. Acesso em: 2024-06-12.

TELES, Maria Amélia de Almeida. **Breve História Do Feminismo No Brasil**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

TORRES, Juliana de la. A gravura como recurso visual na imprensa comunista brasileira (1945/1957). **III Encontro Nacional de Estudos da Imagem**. Londrina. maio, 2011. Disponível em < <http://www.uel.br/eventos/eneimagem/anais2011/trabalhos/pdf/Juliana%20Dela%20Torres.pdf>> Data de acesso: 09 de maio de 2024.

---

### Como referenciar

FUKUSHIMA, Kando. Virgínia Artigas, artista gráfica. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 66-87, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87145>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 19/11/2024 | Aceito em 21/11/2024

## **Invenção gráfica e subsistência marginal na geração mimeógrafo: modos de produção nos livros autopublicados de Nicolas Behr (1977-1979)**

**Eliete de Souza Della Violla (USP, Brasil)**

eliete.violla@usp.br

**Clice de Toledo Sanjar Mazzilli (USP, Brasil)**

clice@usp.br

## **Invenção gráfica e subsistência marginal na geração mimeógrafo: modos de produção nos livros autopublicados de Nicolas Behr (1977-1979)**

**Resumo:** Este artigo aborda um recorte da produção da geração mimeógrafo, movimento composto por poetas que se auto publicaram na década de 1970 no Brasil, em um contexto de censura imposta pela Ditadura Militar. O trabalho estuda os cinco primeiros livros de Nicolas Behr (1977-1979), poeta cuiabano radicado em Brasília, analisados por meio de edição fac-símile, lançada em 2018. Como procedimentos metodológicos valemo-nos da Micro-História (BARROS, 2007), por meio de entrevistas temáticas com o autor, fundamentadas na História Oral (ALBERTI, 2005), além de análise observacional dos livros. Buscou-se compreender, por meio de aspectos do design, os processos envolvidos na produção de Behr e de que modo se vinculam ou contradizem as noções ligadas à geração mimeógrafo e à cultura marginal do Brasil na década de 1970, procurando demonstrar a relevância da cultura material, em especial dos artefatos gráficos como suporte para as discussões no campo sociocultural e político.

**Palavras-chave:** Geração mimeógrafo, Nicolas Behr, autopublicação, processos de impressão, memória gráfica.

## **Graphic invention and marginal subsistence in the mimeograph generation: modes of production in Nicolas Behr's self-published books (1977-1979)**

**Abstract:** *This article examines the production of the mimeograph generation, a movement made up of poets who self-published in the 1970s in Brazil, in a context of censorship imposed by the Military Dictatorship. The work studies the first five books by Brasília-based poet Nicolas Behr (1977-1979), analyzed through a facsimile edition published in 2018. The methodological procedures chosen were Micro-History (BARROS, 2007), through thematic interviews with the author, based on Oral History (ALBERTI, 2005), as well as observational analysis of the books. We sought to understand, through aspects of design, the processes involved in Behr's production and how they relate to or contradict notions associated with the mimeograph generation and marginal culture in Brazil in the 1970s, seeking to demonstrate the relevance of material culture, especially graphic artifacts, as support for discussions in the socio-cultural and political fields.*

**Keywords:** *Mimeograph generation, Nicolas Behr, self-publishing, printing processes, graphic memory.*

## 1. Introdução

Este artigo aborda um recorte da produção da geração mimeógrafo, movimento composto por poetas que se auto publicaram na década de 1970 no Brasil, em um contexto de censura imposta pela Ditadura Militar. Foi um movimento ligado à poesia marginal, que levou poetas e artistas a buscarem meios alternativos de difusão cultural, comumente associado ao uso do mimeógrafo como meio de impressão.

O objeto de estudo deste trabalho é composto pela primeira fase da produção de Nicolas Behr, poeta cuiabano radicado em Brasília-DF, com foco nos cinco primeiros livros do autor (1977-1979), estudados por meio da edição fac-símile da coleção *sete sete, sete nove*, editada pela Semim Edições em 2018. O corpus é composto pelos seguintes títulos: *Iogurte com Farinha* (1977), *Grande Circular* (1978), *Caroço de Goiaba* (1979), *Chá com Porrada* (1978) e *Bagaço* (1979).

A escolha pela produção de Nicolas Behr se deu em virtude da inventividade gráfica e diversidade de técnicas encontradas nas obras mencionadas, aspectos materiais que nos forneceram subsídios para refletir sobre os movimentos mais amplos em que se inseria. Ademais, como poeta cuiabano-brasiliense, sua obra fornece pistas importantes a respeito do movimento da poesia marginal que se situa fora da cidade do Rio de Janeiro, que ainda hoje é seu *locus* mais conhecido.

O recorte deste trabalho, com foco em sua obra inicial, se justifica por se centrar no modelo de autopublicação, gerando recursos que nos permitem associar seus modos de produção - artesanais ou semi industriais - ao contexto político-cultural da época.

A pesquisa tem como procedimentos metodológicos a Micro-História (BARROS, 2007), realizada por meio de entrevistas temáticas com o autor, fundamentadas na prática da História Oral (ALBERTI, 2005), além de análise observacional dos aspectos técnicos e produtivos envolvidos na publicação dos livros.

O trabalho busca investigar, a partir do design, os processos envolvidos na produção dos livros e de que modo se vinculam ou contradizem as noções ligadas à geração mimeógrafo e à cultura marginal do Brasil na década de 1970. Pretende-se ainda discutir a reedição fac-símile dos livros, bem como a pertinência de seu uso em pesquisas no campo do design.

Espera-se demonstrar a relevância da cultura material, em especial dos artefatos gráficos como suporte para as discussões no campo da história social do design, além de contribuir para os estudos da memória gráfica no Brasil da década de 1970, em especial da produção considerada marginal. Ao discutir os aspectos técnicos e tecnológicos envolvidos em suas produções,

pretende-se ainda contribuir para as pesquisas no campo dos processos e linguagens em design.

## 2. A geração mimeógrafo

### 2.1 O Brasil da década de 1970 e o surgimento da geração

A virada das décadas de 1960 para 1970 no Brasil foi caracterizada pelo agravamento da censura imposta pelo regime militar. Após a promulgação do Ato Institucional nº 5, em 13 de dezembro de 1968<sup>1</sup>, o cenário artístico-cultural sofreu restrições radicais, envolvendo prisões e exílios de diversos artistas. O contraste era significativo se comparado às décadas anteriores, sobretudo a partir dos anos 1950, quando o país via o florescimento de projetos políticos, econômicos, tecnológicos e culturais que propunham a renovação artística e a consolidação da modernidade (FAVARETTO, 2017).

É nesse contexto de censura que nascem as manifestações culturais alternativas, particularmente as contraculturais. Nos últimos dois anos da década de 1960, popularizaram-se as categorias de cinema *marginal*, arte *marginal* e imprensa *marginal*, abrindo espaço para o surgimento de seus derivativos como os de poeta, escritor e músico *marginais*, alcunhas popularizadas nos quatro primeiros anos da década de 1970 (COELHO, 2013).

Ao longo da década de 1970 consolidou-se a *poesia marginal*, que também levou o nome de *geração mimeógrafo* em virtude do uso do mimeógrafo, meio mais econômico de reprodução de cópias à época. Poetas publicaram seus textos em pequenos livros, feitos de maneira artesanal pelos próprios autores. Eram publicações escritas, editadas, impressas e vendidas por eles, de mão em mão, em bares, portas de cinema e de shows.

O movimento recebeu a atenção dos críticos após a publicação da antologia *26 Poetas Hoje*, de Heloisa Buarque de Hollanda, em 1976. Na publicação, a crítica literária destaca como características do movimento a relação entre a poesia e a vida e o uso do tom informal nos versos (ALBANO, 2018).

A relação da poesia marginal com a indústria cultural da época é indissociável. Era uma produção feita por jovens, que surgiu de uma geração estimulada pela televisão, música popular, cinema e teatro dos anos 1960, além

1 Mais conhecido como AI-5, seu decreto deu início ao período mais rígido da Ditadura Militar, incluindo a censura aos meios de comunicação e a tortura como prática dos agentes do governo. “Por meio desse decreto, foi proibida a garantia de habeas corpus em casos de crimes políticos. Também decretou o fechamento do Congresso Nacional, pela primeira vez desde 1937, e autorizava o presidente a decretar estado de sítio por tempo indeterminado, demitir pessoas do serviço público, cassar mandatos, confiscar bens privados e intervir em todos os estados e municípios.” (SILVA, 2022)

de estar imersa nas primeiras tecnologias de reprodutibilidade eletrônica (COELHO, 2018, p. 14).

Se, por um lado, a geração elegia o livro como território privilegiado de ação, por outro, se definia como “anti livresca”, como veremos mais adiante. Neste duplo movimento, propunha um novo tipo de livro, propositadamente “tosco”, barato, e que incorporava elementos da vida cotidiana. Nem todos os trabalhos produzidos faziam uso, necessariamente, do mimeógrafo como meio de impressão, embora o termo geração mimeógrafo tenha se popularizado por ter sido o recurso que mais se proliferou (MATTOSO, 1981). Ainda que utilizassem da impressão em *offset*, por exemplo, processo empregado pelas grandes editoras, Ferraz (2018) observa que os poetas marginais mantinham aspectos de uma certa “pobreza”, de acordo com o autor, com o uso de:

(...) grampos em vez de costura; envelopes e sacos em vez de encadernação; papéis de baixo preço e mesmo considerados toscos, como o kraft; impressão em, no máximo, duas cores, emprego de instrumentos estranhos ao meio editorial, como o carimbo, comum em escritórios e repartições públicas (FERRAZ, 2018, p. 9).

Mattoso (1981) demonstra a abrangência nacional dessas produções, mencionando autores e grupos atuantes nos estados do Rio de Janeiro, Paraná, São Paulo, Santa Catarina, Bahia, Minas Gerais, Rio Grande do Norte, Mato Grosso e Distrito Federal. Nas entrevistas realizadas neste trabalho foram mencionadas ainda produções nos estados do Amazonas, Piauí, Pará, Maranhão, Pernambuco e Rio Grande do Sul.

Mattoso (1981) defende a impossibilidade de se considerar a poesia marginal como um movimento, já que não havia homogeneidade, prática ou teórica:

Não há um trabalho coletivo ou grupal orientado e posicionado contra ou a favor de determinados conceitos. Se existem traços comuns à maioria dos autores da década, são eles a desorganização, a desorientação e a desinformação. E mais: a despreocupação com o próprio conceito de poesia e o descompromisso com qualquer diretriz estética resultaram numa espécie de displicência, de certo modo saudável, como se verá mais adiante, e, como consequência, tal conceito ou tais diretrizes podem ser indiferentemente observados ou não, consciente ou inconscientemente, na obra poética desses autores (MATTOSO, 1981 p. 29).

Adentremos a produção de Nicolas Behr, a fim de caracterizar sua obra diante do quadro geral da época.

## 2.2 Nicolas Behr

Nicolas Behr nasceu em Cuiabá em 1958 e mudou-se para Brasília com seus pais em 1974. Após três anos de sua chegada, publicou seu primeiro livro, *Iogurte com Farinha* (1977), que deu início a um período de intensa produção, publicando dezoito livros em três anos (1977-1980). Atribuído à sua fase mais “artesanal” de produção, de edições auto publicadas e distribuídas por conta própria, esta é também apontada como sua fase mais crítica em relação à cidade de Brasília.

De acordo com Albano (2018), por meio de sua obra, especialmente em sua primeira fase, é possível navegar por marcos importantes da história brasileira, retratados a partir da observação do cotidiano da cidade, oferecendo um testemunho sensorial experimentado pelos poetas de sua geração:

A produção do poeta dedicada ao retrato da cidade possibilita o acesso a um dos imaginários possíveis de Brasília correspondente à afirmação da nova capital brasileira. Esses anos de escrita abrangem marcos históricos importantes: a rejeição e a aceitação pelos brasileiros de uma nova capital, o Brasil da ditadura militar, a instauração de um governo democrático, dentre outros (ALBANO, 2018, p. 21).

Com o passar dos anos, o trabalho do poeta passou a receber o olhar da crítica literária. Em 1982, Heloísa Buarque de Hollanda comenta a obra de Nicolas na antologia *Poesia jovem anos 70*, escrita em coautoria com Carlos Alberto Messenger Pereira. A partir da década de 1990, e em especial nos anos 2000, Nicolas passa a ser mencionado como “o poeta de Brasília” em revistas e jornais de circulação local, como *Correio Braziliense* e *Veja Brasília*, além de publicações de projeção nacional, como o jornal *O Globo* (ALBANO, 2018).

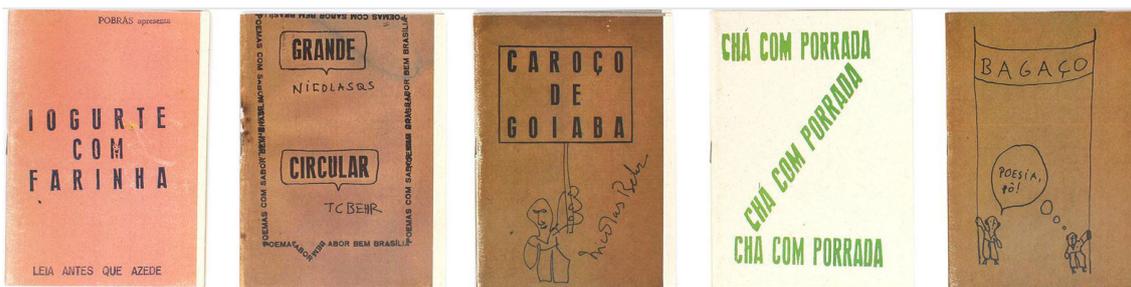
Neste estudo, procuraremos examinar seus aspectos materiais, por entender que estes nos fornecem subsídios para refletir sobre os movimentos mais amplos em que se inseria.

## 3. A produção inicial de Nicolas Behr: aspectos técnicos e produtivos nos cinco primeiros livros do autor

### 3.1 Definindo o *corpus* e método de pesquisa

Este estudo adota como procedimento metodológico a Micro-História (BARROS, 2007), abordagem que propõe uma “redução da escala de observação” (BARROS, 2007, p. 170), elegendo um objeto de estudo que possa fornecer dados de um problema específico, dentro de uma questão social mais ampla.

Neste trabalho, investigaremos os cinco primeiros livros publicados por Nicolas Behr, observados por meio de suas edições fac-símiles (Figura 1) e fundamentados por entrevistas temáticas com o autor. Optamos por uma análise observacional dos livros, com foco nos aspectos produtivos, visuais e gráficos das publicações, por entender que os aspectos materiais das publicações e seus respectivos meios de produção nos permitem partir de questões do campo do design como meio para revelar dados sobre um quadro sociocultural mais abrangente.



**FIGURA 1.** Capas das edições fac-símiles de *Iogurte com Farinha* (1977), *Grande Circular* (1978), *Caroço de Goiaba* (1979), *Chá com Porrada* (1978) e *Bagaço* (1979), publicadas pela Semim Edições, em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

Os livros da edição fac-símile possuem formato próximo ao A6 (14,3 cm x 10,4), encadernação grampeada e têm entre 28 e 48 páginas. Possuem capas coloridas (4x4) e miolo preto e branco (1x1). São acondicionados em uma luva com impressão colorida (4x0) em papel cartão, criada especialmente para a edição (Figura 2).



**FIGURA 2.** Frente e verso da luva (à esquerda) e livretos das edições fac-símiles (à direita), publicados pela Semim Edições em 2018. A edição leva o nome de *sete sete sete nove*. Fonte: Elaborado pela autora.

De acordo com o autor, poucos exemplares originais perduraram, restando alguns deles em seu acervo pessoal, em Brasília-DF. Por conta da

dificuldade de acesso imposta por nossa distância física, optamos por seguir com a edição fac-símile, procurando explicitar as limitações e problemáticas advindas do uso deste material como suporte para a análise. Ao final deste trabalho, dedicamos um tópico às reflexões que fizemos a esse respeito.

O método utilizado para as entrevistas com o autor foi a da história oral,

[...] que busca, pela construção de fontes e documentos registrar, através de narrativas induzidas e estimuladas, testemunhos, versões e interpretações sobre a história em suas múltiplas dimensões: factuais, temporais, espaciais, conflituosas, consensuais. (NEVES, 2003, p.28)

De modo geral, as entrevistas buscaram compreender aspectos relacionados à produção dos livros e os vínculos com seus respectivos movimentos mais amplos: geração mimeógrafo e cultura marginal da década de 1970 no Brasil.

### **3.2 A diversidade técnica na produção de Nicolas Behr**

Apesar de dar nome ao movimento, o autor comenta que o uso do mimeógrafo se deu mais por conveniência do que por qualquer vinculação específica com a tecnologia:

O mimeógrafo era o meio mais barato de reprodução de textos na época, porque o xerox não existia, o *offset* estava começando. O mimeógrafo era o meio mais à mão da gente para a reprodução. Tanto que todas as escolas tinham o mimeógrafo (BEHR, 2022).

É necessário fazermos uma distinção quanto ao aparelho de mimeógrafo utilizado nas produções do autor. Nicolas operava um mimeógrafo da marca inglesa Gestetner (Figura 3), aparelho movido a tinta a óleo, cuja matriz é construída em estêncil perfurado, diferindo do popular mimeógrafo a álcool utilizado nas escolas primárias do Brasil, até a década de 1990 (ARUME & BARROS, 2020, p. 8). Em virtude do uso da tinta, os efeitos visuais são diversos se comparados ao aspecto roxo, bastante característico dos mimeógrafos a álcool. Sua impressão torna-se mais resistente ao tempo, considerando a baixa resistência à luz que havia na impressão dos mimeógrafos a álcool.

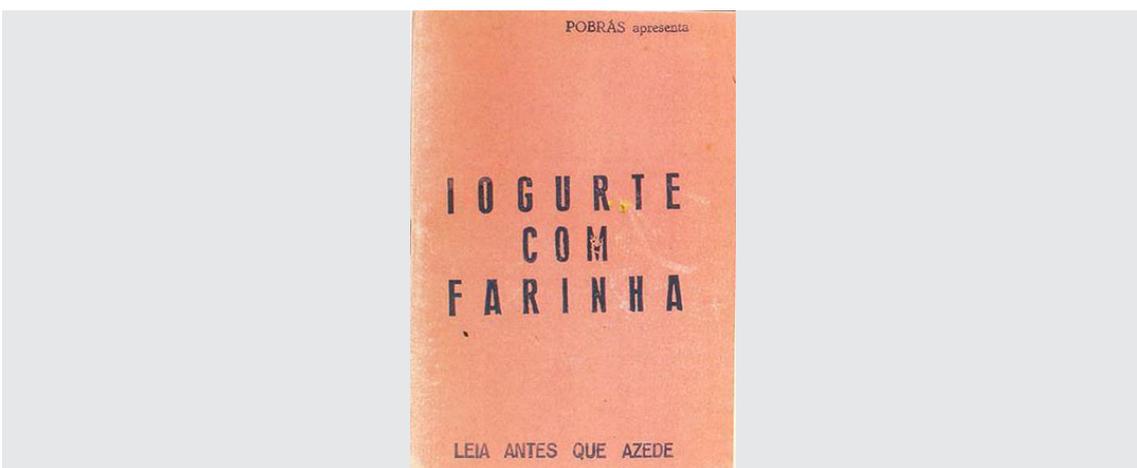


**FIGURA 3.** Nicolas Behr operando um mimeógrafo na década de 1970. Fonte: Mário Maciel. BEHR, Nicolas. *BEIJE-ME - Retratos de uma geração brasileira*. Brasília: Edição do autor, 2009.

Segundo relato de Nicolas, o aparelho era bastante comum em escolas e supletivos, utilizado para imprimir apostilas e provas:

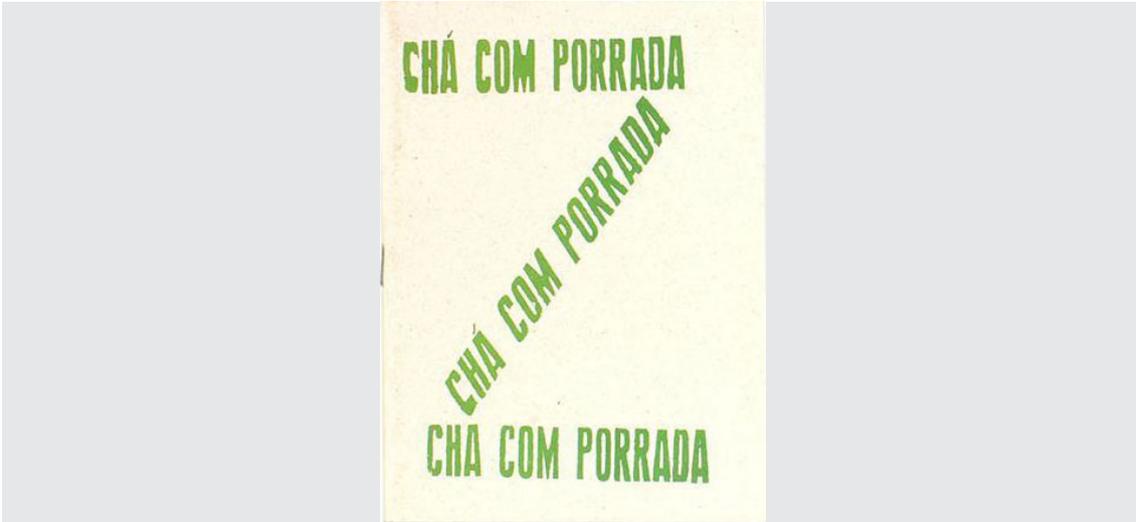
Eu levava papel, levava tinta e dava um dinheirinho pro cara. Eu ia sempre à noite, nas escolas, supletivo. Eu imprimia à noite, clandestino. E o cara lá estava imprimindo prova, prova, prova, prova e eu imprimia no meio meus livrinhos (BEHR, 2022).

Os poemas eram previamente datilografados por Nicolas nas matrizes e levados prontos para impressão. Depois, com o material impresso, o autor cortava com guilhotina e montava o material em casa. De modo geral, as capas eram produzidas em cartolina, feitas com carimbos (Figura 4), produzidos por empresas que comumente prestavam serviços a escritórios.



**FIGURA 4.** Capa da edição fac-símile de *Iogurte com Farinha* composta com três carimbos distintos: “POBRÁS apresenta”, “Iogurte com Farinha” e “Leia antes que azede”. Fonte: Elaborado pela autora.

Para Nicolas, o uso dos carimbos permitia maior mobilidade. Era possível criar composições mais chamativas, além de criar novos nexos a partir de um único carimbo, como no caso da capa de *Chá com Porrada* (Figura 5). A imagem em forma de “Z” faz referência ao filme homônimo de Costa-Gavras, cuja narrativa aborda a repressão em um governo totalitarista.



**FIGURA 5.** Capa da edição fac-símile de *Chá com Porrada* composta por um único carimbo, utilizado três vezes em posições diversas. Ao comparar a versão da edição fac-símile (acima) com versão anterior, disponibilizada pelo autor, observa-se a ocorrência de uma distorção vertical na imagem acima, conforme apresentado na Figura 14. Fonte: Elaborado pela autora.

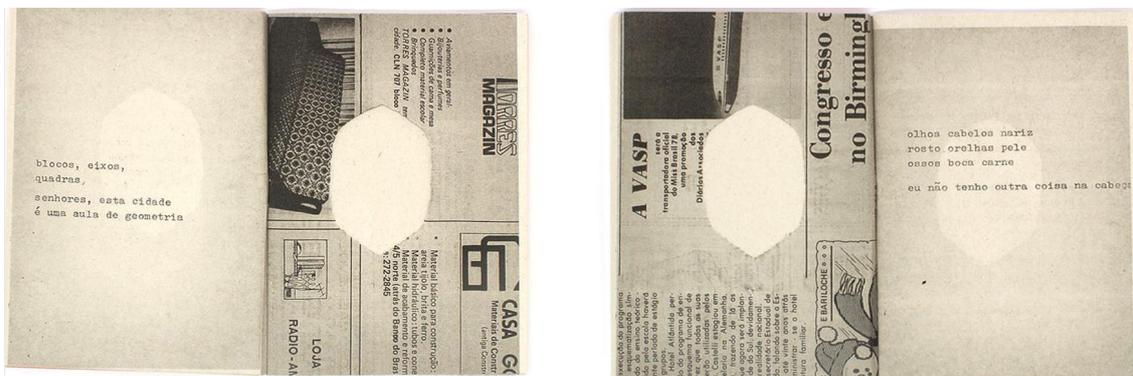
### 3.3 Invenção gráfica e subsistência marginal

Elaborar capas atrativas ao público, tarefa comumente designada aos designers, era uma preocupação do autor, que entendia seu valor na tarefa de vender os livros um a um. Descortinar seus processos de produção nos permite entender sua inventividade gráfica, cujo interesse não se situava na experimentação gráfica em si, mas sim em tornar os livros mais expressivos e, principalmente, atrativos para o público comprador.

O uso do humor é apontado pelo autor como uma destas estratégias de “marketing”, um modo de “quebrar o gelo” entre o autor e o possível leitor. A abordagem de Nicolas se dava nas ruas, em filas de portas de cinema, shows e bares frequentados pelos jovens universitários.

Behr nos conta que os livros tinham muitas capas diferentes, como uma brincadeira feita para atrair o leitor. Quando alguém dizia já ter adquirido aquele título, o autor respondia: “mas com esta capa você ainda não tem!”. Outros elementos do cotidiano também eram incorporados como forma de empregar o humor e atrair os compradores. Exemplo disso são as páginas recortadas de jornal, encartadas junto ao miolo de *Iogurte com Farinha*.

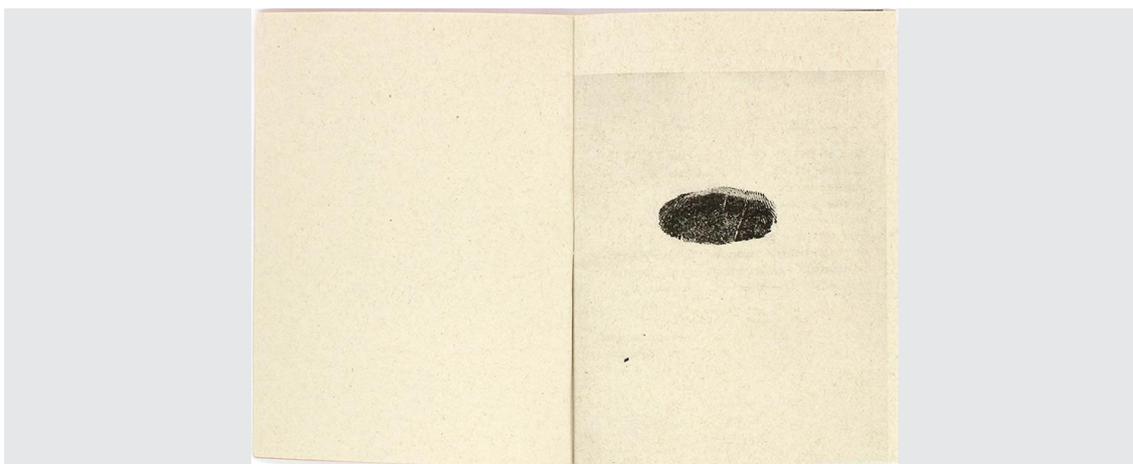
O slogan do poeta para vendê-lo era de que o livro continha um “furo de reportagem”. As páginas eram cortadas em guilhotina e recortadas uma a uma a fim de produzir o “furo”, depois encartadas junto ao miolo no processo de montagem. Na figura 6 vemos as páginas frente e verso do livro, digitalizadas e impressas na edição fac-símile, que não incorporou o “furo” feito na edição original.



**FIGURA 6.** Miolo da edição fac-símile de *logurte com Farinha* (1977), publicado pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

Ainda em *logurte com Farinha*, um slogan carimbado no verso da primeira capa diz que o livro trazia “um autógrafo bem brasileiro: O Digitógrafo” (Figura 7). Nicolas carimbava sua digital na primeira página do livro, como uma forma de “auto ironia”:

Isso aqui eu autografava um por um com o dedão. Eu fazia personalizado. Isso aí era uma manha. Era uma coisa pra começar uma conversa: ‘já vem autografado, o poeta analfabeto’ (BEHR, 2022).



**FIGURA 7.** “Digitógrafo” em miolo da edição fac-símile de *logurte com Farinha* (1977), publicado pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

O autor comenta como as aproximações mais informais facilitavam a venda:

O humor era muito importante para a aproximação. O que a gente queria era que a pessoa comprasse o livrinho, então tinha várias abordagens, e isso é muito interessante. E a gente abordava sempre casal de namorados. Ele sempre comprava para ela, tipo: 'Eu gosto muito de poesia, dedica pra ela.' Quer dizer, era uma artimanha, era um marketing amoroso (BEHR, 2022).

Além do humor, Nicolas comenta que o uso da digital apontava para uma questão de autoria, importante para a geração. O grafismo fazia referência à carteira de identidade e era uma forma de assumir a autoria da obra, além de criar um exemplar único, personalizado.

### **3.4 Produção artesanal versus industrial**

Em nossa observação dos livros, notamos a ocorrência de elementos gráficos que apontavam para o uso de outras técnicas, além de mimeógrafo e carimbos. Desenhos e fotografias presentes no miolo e em algumas capas das edições fac-símiles nos levaram a questionar o autor a fim de obter maiores detalhes sobre seus modos de produção.

Nicolas relata que todos os livros tiveram uma primeira edição mimeografada, sendo posteriormente reeditados e impressos em *offset*, processo industrial que exige gravações de chapas para impressão, comumente utilizadas quando há grandes tiragens de material. A única exceção foi *Bagaço*, que Nicolas relata ter ido direto para a impressão *offset*.

Todos eles tiveram uma edição experimental inicial em mimeógrafo sem fotografia e depois teve essa *offset* com fotografia. E muitas vezes o mimeógrafo era usado como arte final dos poemas para parecer mimeografado ou pra ser mais próximo do mimeógrafo possível (BEHR, 2022).

Por meio da observação das edições fac-símile e amparados pelas entrevistas com o autor, concluímos que não estávamos lidando com reproduções das edições mimeografadas dos materiais - conforme anunciava a luva da própria edição - e sim, com reproduções das edições posteriores, produzidas em *offset*. Para além da falta de acesso às reproduções das obras mimeografadas, optamos por seguir descortinando os processos envolvidos na produção destes livros, disponíveis por meio das edições fac-símiles. Embora houvesse limitações na observação deste material, sobre as quais refletiremos ao final, entendemos que a diversidade do uso de técnicas pelo autor contribuiria para levantar questões relevantes a respeito do objeto de estudo.

No processo de produção em *offset*, o poeta se encarregava do processo de montagem das artes que iam para a gráfica, revelando mais um lado de sua relação com a produção dos livros, atuando como uma espécie de arte-finalista:

A arte, digamos, a arte final, era montada por mim e fotografada no fotolito. A arte, eu fazia, recortava, fazia os recortes todos e aí gravava no fotolito e depois ia para a chapa que rodava. Mas a arte final eu que fazia, e muitas vezes baseada numa impressão de mimeógrafo (BEHR, 2022).

A tentativa de simular a impressão em mimeógrafo é destacada pelo autor, como uma forma de manter a aura associada ao processo, apesar de encontrar mais benefícios na produção industrial:

Eu sei que *offset* parece que quebra um pouco o encanto do mimeógrafo e tal, mas era uma questão de custos, de produção e facilidade que o mimeógrafo, tudo bem que ele tem aquele charme, aquela mítica de fazer um por um, artesanal, mas é porque a coisa comigo entrou meio que num processo quase industrial, porque eu vivia disso. Então eu tinha que ter muitos livros (BEHR, 2022).

Este é um ponto importante na produção do autor, que por diversas vezes reforça que os livros eram seu meio de subsistência. Nicolas conta que chegou a vender oito mil cópias de *Iogurte com Farinha*. A margem de lucro era grande porque a produção prezava sempre pelo custo mais baixo. Em um primeiro momento, era o mimeógrafo que fornecia as melhores possibilidades:

O baixo custo do mimeógrafo era realmente uma coisa. Você vendia um livro por três cruzeiros. Hoje seria cinco reais. Ele custava cinquenta centavos, oitenta centavos. Quer dizer, tinha uma margem boa para você reimprimir mais livros (BEHR, 2022).

Com o aparecimento de novas tecnologias, o *offset* foi se tornando mais vantajoso para quem precisava produzir em maior escala:

O mimeógrafo era muito trabalhoso, o *offset* era mais rápido, mais barato até, fazia umas tiragens de 800, de 1000. O mimeógrafo fazia tiragens de 200, de 100 (BEHR, 2022).

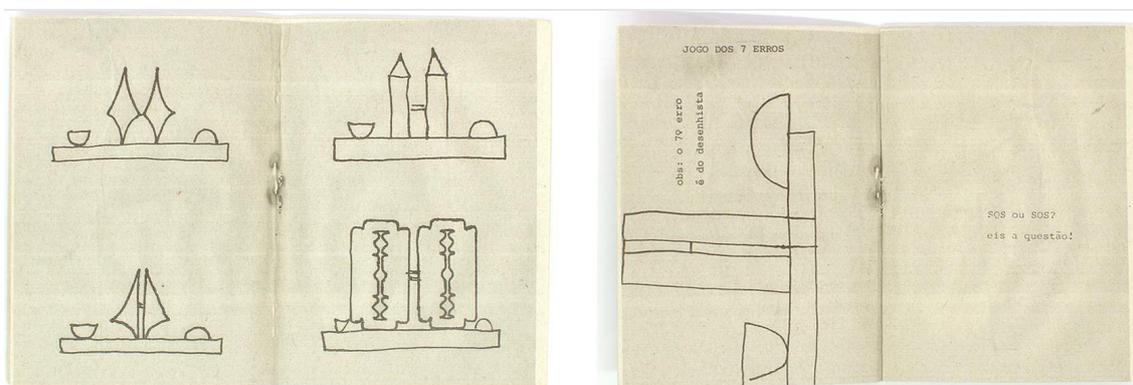
O uso do *offset* resultou no aparecimento de novos tipos de intervenções gráficas nos livros de Nicolas. Exemplos disso são o uso de fotografias do autor, que é retratado nos livros protagonizando cenas do cotidiano, como

no miolo de *Grande Circular*, posando em frente a um mapa do Plano Piloto de Brasília, encenando uma espécie de crucificação (Figura 8, à esquerda) ou em *Caroço de Goiaba* em que é retratado segurando um pastel nas mãos (Figura 8, à direita). Aqui vemos como a incorporação do cotidiano, humor e ironia, presentes nos versos e na atitude da geração, espelham-se nos aspectos gráficos dos livros.



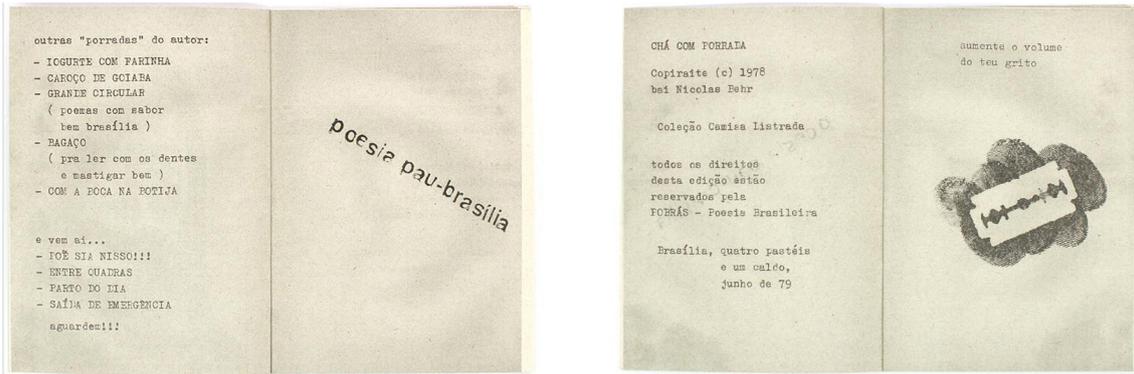
**FIGURA 8.** Miolo da edição fac-símile de *Caroço de Goiaba* e *Grande Circular*, publicados pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

Outros exemplos da incorporação de intervenções gráficas resultantes do uso do *offset*, são o uso dos desenhos. Ainda em *Grande Circular* (Figura 9), vemos em seu miolo uma série de desenhos do autor, em que ironiza a geometria da cidade de Brasília.



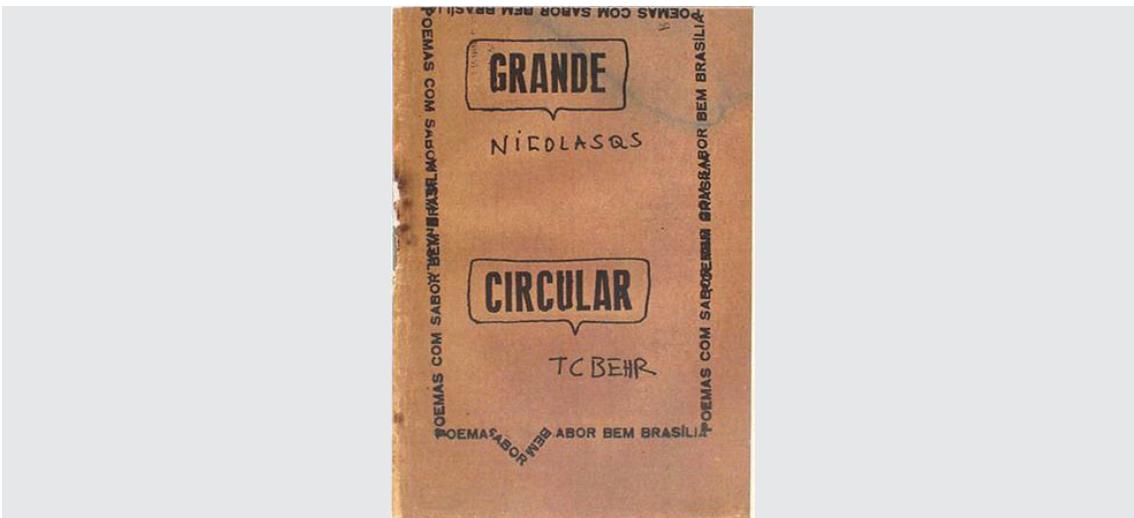
**FIGURA 9.** Miolo da edição fac-símile de *Grande Circular* (1977), publicado pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

No miolo de *Chá com Porrada* há, ainda, outras intervenções gráficas, como o uso do carimbo “poesia pau-brasília” (Figura 10, à esquerda), em referência a Oswald de Andrade e seu Manifesto da Poesia Pau-Brasil (1924), além de uma série de impressões digitais gravadas sobre uma lâmina de barbear, simulando uma espécie de estêncil com o objeto (Figura 10, à direita).



**FIGURA 10.** Miolo da edição fac-símile de *Chá com Porrada* (1978), publicado pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

Em *Grande Circular* (Figura 11), vemos mais um tipo de solução gráfica adotada pelo autor. Sua capa é composta de dois tipos de carimbos diversos, um deles contendo o título do livro, e outro com os dizeres “Poemas com sabor bem Brasília”, ambos grafados em caixa alta. Este último é carimbado e sobreposto repetidas vezes, com o intuito de formar uma espécie de balão de diálogo, em referência ao recurso gráfico utilizado nos quadrinhos. A capa ainda é composta de desenhos manuais, compondo mais dois balões de diálogo que circulam o título do livro, além do nome do autor grafado em escrita manual. A composição da capa foi criada para gerar uma matriz, destinada para a impressão *offset*.



**FIGURA 11.** Capa da edição fac-símile de *Grande Circular* (1977), publicado pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.

### 3.5 A centralidade do mimeógrafo na produção impressa dos livros

Os aspectos técnicos e visuais apresentados até aqui nos fazem refletir sobre a centralidade do processo de produção na garantia dos ideais de marginalidade, artesanidade e contravenção da geração mimeógrafo. Refletir a esse respeito nos suscita uma série de perguntas. Para uma geração de artistas que é referenciada pelo seu modo de produção, o fato de terem optado por outros tipos de tecnologias – sobretudo tecnologias industriais, como o *offset* – poderia tê-los tornado “menos marginais”? Por que interessaria manter o título de “geração mimeógrafo” ao denominar um grupo cujos interesses não estão fundamentados no uso exclusivo deste aparelho? Seria possível pensar no mimeógrafo para além de suas potências produtivas e tecnológicas?

De fato, a expressão “geração mimeógrafo” parece fornecer um retrato parcial do que o movimento propunha, relacionando suas obras diretamente à materialidade e ao processo de impressão utilizado pelos poetas - que em um olhar mais minucioso revela não ter sido o único utilizado. Apesar disso, ao longo deste trabalho identificamos que dado o contexto sócio-político em que o movimento se desenvolveu, o mimeógrafo desempenhava um papel identificador para aqueles que viam nestas produções uma ameaça ao regime militar em vigência. O aparelho era a principal tecnologia de reprodução de cópias e, principalmente, bastante vinculado às divulgações de movimentos de esquerda da época, como partidos políticos e movimentos estudantis. O mimeógrafo acabava por sedimentar uma série de representações vinculadas à autonomia na expressão de ideias, comunicação de informações e a livre expressão artística, o que ameaçava o governo ditatorial do período. Possuir acesso a um mimeógrafo indicava a possibilidade de burlar a censura, saindo de seu radar e criando alternativas aos meios de comunicação tradicionais.

Um exemplo que ilustra essa questão foi a prisão de Nicolas pelo DOPS<sup>2</sup>, em 1978:

Eles achavam que na minha casa tinha uma central de reprodução do movimento estudantil, que era muito forte em Brasília nessa época, sob o governo Geisel, então, em 78, eles foram em casa. Eles chegaram lá assim: “Queremos o mimeógrafo”, vieram com ordem de apreensão e busca, mas o que eles queriam era o mimeógrafo. Eles depois acabaram

- 2 Departamento de Ordem Política e Social (DOPS) foi um órgão do governo brasileiro utilizado principalmente durante o Estado Novo e mais tarde na Ditadura Militar. “Foi um braço da ditadura militar, compondo uma rede integrada de repressão contra os chamados ‘inimigos do regime’. Além de agir como um órgão punitivo, também fichava as pessoas com a missão de identificar suspeitos de conspirarem contra a ditadura.” (PUPIM, 2004)

pegando os livrinhos e tal, mas eles achavam que lá tinha uma central. Meu telefone estava grampeado e eu liguei para um rapaz, inclusive chamado Formiga, apelido dele. Ele não foi, porque ele ia ser preso também. Não tinha ninguém em casa. O telefone estava grampeado e eu falei: ó cara, vou montar os livrinhos hoje. Era dia 15 de agosto de 78. Eu tinha acabado de fazer 20 anos (BEHR, 2022).

Em seu website, há mais detalhes do ocorrido:

Na verdade, eles queriam me enquadrar na Lei de Segurança Nacional (o AI-5 ainda estava em vigor) como subversivo, mas como não encontraram no apartamento o “aparelho” que procuravam, decidiram me processar por “posse de material pornográfico” (BEHR, [s.d.]).

Visto em sua dimensão informacional, ou seja, nos signos culturais que o aparelho mobilizava, podemos ter possíveis pistas da razão pela qual o aparelho deu nome à uma geração de poetas contraculturais neste período, ainda que não estivessem comprometidos exclusivamente com esta técnica.

Outro ponto importante é a ocorrência do movimento “Mimeograph Revolution” nos Estados Unidos, nas décadas de 1960 e 1970, movimento de pequenos impressores com foco em trabalhos experimentais com ênfase em poesia, incluindo trabalhos dos poetas da geração *beat*<sup>3</sup>, o que poderia indicar uma possível influência do movimento correlato na nomeação do movimento brasileiro.

### **3.6 “Geração mimeógrafo é antes de mais nada uma atitude”**

Apesar da substituição do mimeógrafo pelo *offset*, Nicolas seguiu auto publicando seus livros, além de continuar sendo o único responsável pela circulação do material. Este cenário mudou nos anos seguintes, em que tanto o autor, quanto outros representantes do movimento passaram a ser publicados por editoras.

Por vezes, esta questão apareceu como indicativo de que a geração não possuía necessariamente uma “guerra declarada” ao mercado editorial tradicional. Assim, a autopublicação seria apenas uma alternativa encontrada para jovens poetas que tinham o desejo de se publicar, mas não podiam fazê-lo pelos meios convencionais (COELHO, 2018).

- 3 A geração beat foi um movimento literário composto por jovens escritores e poetas norte-americanos que surgiu em meados dos anos 1950. Seus trabalhos expressavam a incomformidade diante das mazelas da segunda guerra mundial e da ascensão dos modelos capitalistas. Adotando um modelo de vida marginal, surge uma poesia libertária, que idealiza um modelo rebelde de criação, desprendido de regras e fora do cânone (SANTOS, 2021).

No entanto, em nossas entrevistas, Nicolas relata a aversão a todo tipo de formalidade relacionada ao livro, um sistema que envolvia as Academias de Letras, editoras, lançamentos, críticos, além de formalidades com relação ao objeto livro, postura que ele define como “anti livresca”:

Era uma coisa muito informal, não tinha lançamento, não tinha prefácio, não tinha orelha. Muita gente dizia que nem era livro porque não ficava em pé e tal. Mas acho que era inspirado muito numa coisa do cordel, na literatura de cordel.

Naquela época da ditadura tinha censura e tal, e aí as pessoas falavam: “Por que você não manda o livro para uma editora?” A editora não tem graça nenhuma. A gente quer fazer os livros. E a gente queria e realmente fizemos os livros (BEHR, 2022).

Trechos de um artigo de Behr, intitulado “Geração Mimeógrafo” publicado originalmente em 1979, também demonstram uma postura combativa frente ao mercado editorial:

(...) Pode pertencer à geração mimeógrafo um poeta que sempre imprimiu seus livrinhos em off-set, xerox, fotocópia. Geração mimeógrafo é antes de mais nada uma atitude. Fazemos parte da geração do atalho, vamos pelo desvio e burlamos todo o esquema editorial montado em cima do livro. Quando se edita um livro em mimeógrafo o autor tem condições de manter seu trabalho vivo, pois pode modificar seu livro a cada edição. Um livro sempre aberto, sempre inacabado. Quando um poeta vende seus livrinhos por aí ele encurta para zero a distância entre poeta e público, entre a poesia e a vida. Existe um certo preconceito contra o mimeógrafo. Livro mimeografado não tem ‘status’ de livro. Os poetas da geração mimeógrafo ao assumirem a produção gráfica do seu trabalho estão também levando o ato de fazer poesia às últimas consequências (...) (BEHR, 2005, p. 15).

Por fim, é interessante notar o uso dos termos “livrinho” ou “livreto” para se referir aos trabalhos do poeta. O próprio autor denomina seus primeiros trabalhos, mimeografados ou auto editados em *offset*, de “livrinhos”, em contraste com os “livros” publicados por editoras nos anos seguintes. Nos autos de prisão do autor pelo DOPS, também se vê que o delegado refere-se aos trabalhos como “livretos”.

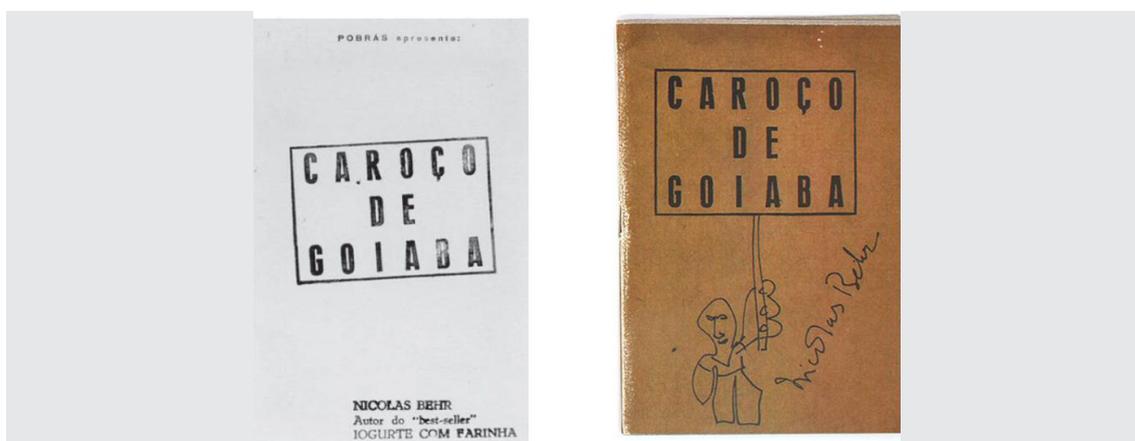
#### **4. Apontamentos sobre a edição fac-símile e seu uso para a pesquisa em design**

Conforme o autor nos relata, os livros contaram com diversas edições ao longo do tempo. Por meio de pesquisa bibliográfica e documental, além de

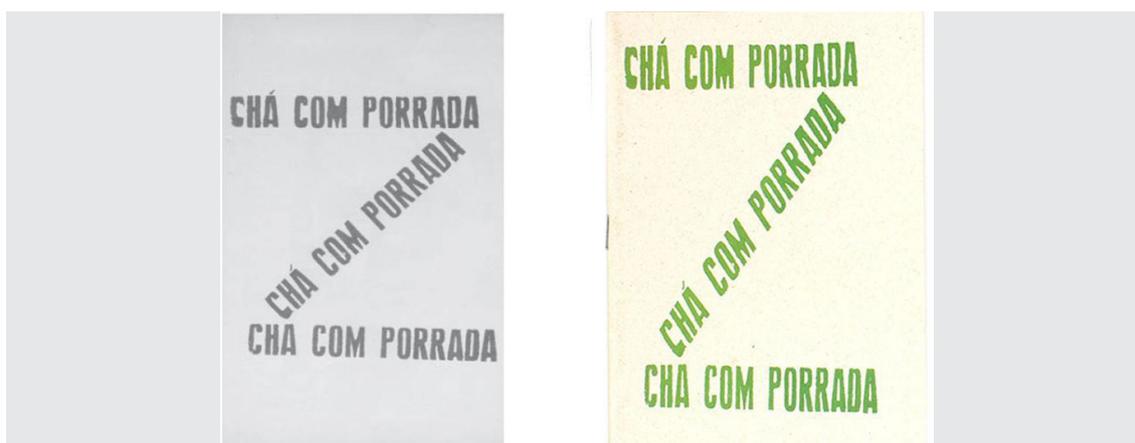
material disponibilizado pelo próprio autor, mapeamos algumas situações em que estas diferenças se apresentaram. Abaixo, veremos exemplos de diferenças entre capas de um mesmo título (Figuras 12, 13 e 14) e diferenças em seu miolo (Figura 15). Além disso, vimos ao longo do trabalho que diferentes soluções técnicas foram adotadas nas edições e reedições dos livros.



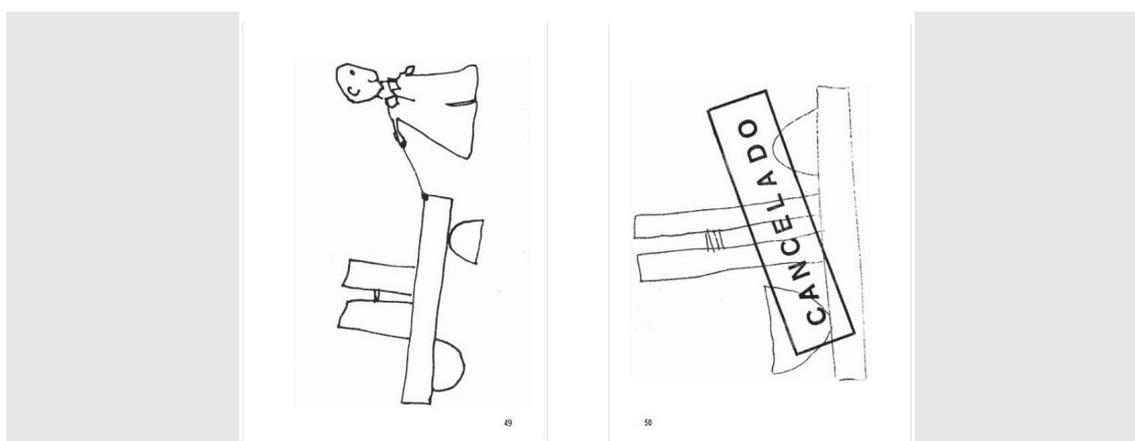
**FIGURA 12.** Diferentes capas de *Iogurte com Farinha*. À esquerda, capa digitalizada e disponibilizada pelo autor para esta pesquisa; no centro, capa digitalizada encontrada em: BEHR, Nicolas. *Restos Vitais*. Brasília: Ed. do Autor, 2005. À direita, edição fac-símile publicada pela Semim Edições em 2018. É perceptível que a capa do centro foi utilizada para impressão do fac-símile, com exceção do carimbo “Proibido para menores de cinco cruzeiros”, carimbado na diagonal, logo abaixo do título. Fonte: Elaborado pela autora.



**FIGURA 13.** Diferentes capas de *Caroço de Goiaba*. À esquerda, versão encontrada em: BEHR, Nicolas. *Restos Vitais*. Brasília: Ed. do Autor, 2005. À direita, edição fac-símile publicada pela Semim Edições em 2018. Fonte: Elaborado pela autora.



**FIGURA 14.** Diferentes capas de *Chá com Porrada*. À esquerda, versão encontrada em: BEHR, Nicolas. *Restos Vitais*. Brasília: Ed. do Autor, 2005. Nota-se que a capa à esquerda foi base para a capa da edição fac-símile (à direita) que sofreu uma distorção vertical na imagem. Fonte: Elaborado pela autora.



**FIGURA 15.** Páginas do miolo de *Grande Circular* que não constam na edição fac-símile. Versão encontrada em: BEHR, Nicolas. *Restos Vitais*. Brasília: Ed. do Autor, 2005. Vale destacar que estas páginas constam inclusive descritas pelo delegado quando da prisão do autor pelo DOPS: Processo nº 187/78. 8ª Vara Criminal DF. *Auto de Prisão em Flagrante* nº 03.03/78-DOPS/SR/DF, p 05. Fonte: Elaborado pela autora.

Diante do exposto, podemos nos perguntar: o que significaria ter acesso aos “originais” destes trabalhos? Ainda que tivéssemos um exemplar original à mão, precisaríamos assumir estar diante de uma das muitas versões daquela obra. Esta questão levanta ainda uma outra: quais foram os critérios adotados na edição dos exemplares fac-símiles para que estes pudessem receber o status de “reprodução fiel de uma obra”? E por fim, qual seria a pertinência dessas questões diante de uma geração de artistas que tinha como premissa a de produzir um livro “vivo”, “sempre aberto, sempre inacabado”, propondo justamente escapar às categorias tradicionais de um mercado editorial que domina e sistematiza as noções relacionadas ao objeto livro?

A esse respeito, vemos que a própria capa de *Iogurte com Farinha* fornece a provocação do autor, com os dizeres: “Leia antes que azede”, revelando justamente a efemeridade do objeto, um livro que azeda.

Em nossa análise, é possível que a edição fac-símile, editada em 2018, tenha buscado vinculações a uma série de acepções positivas presentes no cenário atual das publicações, em especial diante do recente fenômeno das publicações independentes, que promovem os ideais de artesanidade (ainda que simulada), auto publicação, recuperação de processos gráficos obsoletos, e a própria ideia de raridade como valor de mercado.

A edição fac-símile, ao anunciar que apresenta uma cópia fiel dos livros mimeografados do autor, poderia nos lançar a alguns equívocos, que puderam ser contornados pela observação detalhada do material, amparada pelas entrevistas com o autor. Assim, assumimos a limitação do uso deste material, que aponta para informações ao mesmo tempo relevantes e imprecisas, sobretudo quanto à sua materialidade e aos seus processos técnicos. Procuramos evidenciar as imprecisões encontradas como uma maneira de abrir discussões sobre o nosso objeto de estudo.

## 5. Considerações finais

Neste trabalho, analisamos aspectos técnicos e de produção gráfica dos primeiros livros auto publicados de Nicolas Behr como forma de descortinar seus processos de produção, tensionando o termo “geração mimeógrafo” do ponto de vista do design, ou seja, a partir de seus processos produtivos e materialidade. Dessa forma, procuramos evidenciar como as noções de marginalidade e artesanidade podem ser negociadas e recalculadas por seus agentes, em diálogo com a indústria cultural de seu tempo.

Vimos como a inventividade gráfica de Behr estava relacionada à ideia de livro como um objeto complexo, em que forma, conteúdo e contexto de consumo se inter-relacionam. Encarar o livro como produto a ser comercializado garantia sua subsistência enquanto autor marginal. Neste processo, humor, ironias e artimanhas eram utilizados como meios, tanto para criticar o mercado editorial vigente, quanto para se aproximar do público leitor/consumidor.

Procuramos demonstrar como a investigação do artefato impresso, ancorado em entrevistas com agentes envolvidos em sua produção, pode nos fornecer informações relevantes de seu contexto sociocultural e das relações estabelecidas dentro de determinado fenômeno mais amplo. Com isso, esperamos contribuir para a noção de que o design, enquanto atividade indissociável de seu contexto de produção, pode fornecer dados importantes para as pesquisas dentro e fora deste campo.

## Referências

- ALBANO, A. L. P. D. . **Entre a cidade de Concreto e a cidade narrada:** o imaginário de Brasília na poesia de Nicolas Behr. 2018. 232 f., il. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.
- ARUME, I.; BARROS, H. Do mimeógrafo à risografia: desvendando o funcionamento dos duplicadores a estêncil. **Anais do 6º Simpósio de Pós-Graduação em Design da ESDI**. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2020.
- BEHR, N. **BEIJE-ME:** retratos de uma geração brasileira. Brasília: Ed. do autor, 2009.
- \_\_\_\_\_. **Processo DOPS**. Disponível em: <[http://www.nicolasbehr.com.br/processo\\_dops.php](http://www.nicolasbehr.com.br/processo_dops.php)>. Acesso em 14 de dezembro de 2022.
- \_\_\_\_\_. **Restos Vitais**. Brasília: Ed. do Autor, 2005.
- \_\_\_\_\_. **sete sete sete nove**. Brasília: Semim Edições, 2018.
- COELHO, F. Quantas margens cabem em um poema? Poesia marginal ontem, hoje e além. In: FERRAZ, Eucanaã (org.). **Poesia marginal:** Palavra e livro. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Eu, brasileiro, confesso minha culpa e meu pecado:** cultura marginal no Brasil 1960-1970. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- FAVARETTO, C. A contracultura, entre a curtição e o experimental. **MODOS**. Revista de História da Arte. Campinas, v. 1, n.3, p.181-203, set. 2017. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8662238>.
- FERRAZ, E. (org.). **Poesia marginal:** Palavra e livro. São Paulo: Instituto Moreira Salles, 2013.
- MATTOSO, G. **O que é poesia marginal?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1981.
- PUPIM, P. **Pesquisa revela atuação do Dops na ditadura**. Jornal da UEM. Disponível em: <<http://www.jornal.uem.br/2011/index.php/>>

edicoes-2004/39-jornal-06-marde-2004/215-pesquisa-revela-atua-dops-na-ditadura.> Acesso em 13 de dezembro de 2022.

SANTOS, E. N. dos. Geração beat: experiências místicas, diálogos estéticos e poética das contraculturas. **REVEXT - Revista de Extensão da Universidade Estadual de Alagoas - UNEAL**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 11–19, 2021. DOI: 10.48179/revext.v6i2.306. Disponível em: <https://periodicosuneal.emnuvens.com.br/revext/article/view/306>. Acesso em: 26 ago. 2024.

SILVA, D. N. **O que foi o AI-5?** Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-foi-ai-5.htm>.> Acesso em 13 de dezembro de 2022.

## Fontes

Entrevista realizada com Nicolas Behr, em 27 de setembro de 2022, por meio de videochamada, com 35 minutos de duração.

Entrevista realizada com Nicolas Behr, em 29 de novembro de 2022, por meio de videochamada, com 33 minutos de duração.

Entrevista realizada com Nicolas Behr, em 07 de dezembro de 2022, por meio de mensagens de áudio, com 10 minutos de duração.

---

### Como referenciar

VIOLLA, Eliete de Souza Della; MAZZILLI, Clíce de Toledo Sanjar. Invenção gráfica e subsistência marginal na geração mimeógrafo: modos de produção nos livros autopublicados de Nicolas Behr (1977-1979). **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 88-112, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.86813>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 26/08/2024 | Aceito em 21/11/2024

## **Imagens de luta. Imagens de resistência: uma discussão teórica sobre uma exposição de cartazes sobre a ditadura**

**Ronaldo de Oliveira Corrêa (UFPR, Brasil)**  
rcorrea@ufpr.br

**Ken Flávio Ono Fonseca (UFPR, Brasil)**  
ken@ufpr.br

## **Imagens de luta. Imagens de resistência: uma discussão teórica sobre uma exposição de cartazes sobre a ditadura**

**Resumo:** A exposição de cartazes “Imagens de Luta, Imagens de Resistência” foi realizada como uma ação do evento “60 anos do golpe: memória, luta e resistência”, promovido pelos Setores de Ciências Jurídicas, de Ciências Humanas e o de Artes, Comunicação e Design da Universidade Federal do Paraná (UFPR). O evento contou com atividades acadêmicas, artísticas e culturais, realizadas ao longo do primeiro semestre de 2024. A exposição teve por objetivo apresentar uma reflexão sobre as resistências, lutas e memórias dos eventos que marcaram o período da ditadura civil-militar (1964-1985), no Brasil, passados 60 anos de seu encerramento. Nesse texto, temos o propósito de apresentar a exposição, por meio da descrição, problematizar os fundamentos teóricos que deram base para a formulação do argumento e constituíram diretrizes para os cartazes que compuseram a série exposta. Por fim, pretendemos corroborar o argumento de que as exposições são fontes documentais para a reflexão e produção da/para a história do design.

**Palavras-chave:** Cartaz, Exposição, Ditadura civil-militar (1964-1985).

## ***Images of struggle. Images of resistance: a theoretical discussion on an exhibition of posters about the dictatorship***

**Abstract:** *The poster exhibition “Images of Struggle, Images of Resistance” was held as part of the event “60 years of the coup: memory, struggle and resistance”, promoted by the Departments of Legal Sciences, Human Sciences and Arts, Communication and Design at the Federal University of Paraná (UFPR). The event featured academic, artistic and cultural activities held throughout the first semester of 2024. The aim of the exhibition was to present a reflection on the resistance, struggles and memories of the events that marked the period of the civil-military dictatorship (1964-1985) in Brazil, 60 years after its closure. The purpose of this text is to present the exhibition, describe it and problematize the theoretical foundations that provided the basis for the formulation of the argument and constituted the guidelines for the posters that were part of the exhibition series. Finally, we intend to corroborate the argument that exhibitions are documentary sources for reflection and production of/for the history of design.*

**Keywords:** *Poster, Exhibition, Civil-Military dictatorship (1964-1985).*

## 1. Introdução

A exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência” foi realizada no mês de abril de 2024, na Sala Arte, Design & Cia, localizada no hall de entrada do Edifício Dom Pedro I, no Campus Reitoria da Universidade Federal do Paraná (UFPR), em Curitiba<sup>1</sup>. A exposição teve por objetivo apresentar, por meio de cartazes, uma reflexão sobre as resistências, lutas e memórias sobre o período da ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985), passados 60 anos de seu encerramento (Corrêa; Fonseca; Fukushima<sup>2</sup>, 2024).

Inventariar, em parte, a trama complexa das ações que constituíram o evento “60 anos do golpe: memória, lutas e resistências”, promovido pela UFPR, entre eles, a exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”, permite apresentar a exposição e problematizar os fundamentos teóricos que deram base para a formulação do seu argumento e que constituíram as diretrizes para os cartazes que compuseram a série exposta.

Concentramos os esforços em uma discussão crítica sobre a exposição e as escolhas curatoriais. A perspectiva assumida foi a de revisão dos fundamentos teóricos que apoiaram a formulação do argumento da curadoria. Para localizar a perspectiva apresentada, é importante informar que os autores desse texto são os curadores da mostra, sendo esse um exercício de documentação e registro das discussões que levaram à ação-processo-exposição, objeto do texto.

A escolha do cartaz como suporte privilegiado na exposição foi proposital. Ao longo do século xx, ele foi acionado com diferentes objetivos, como seduzir, exortar, vender, educar, convencer e atrair (Sontag, 2010 [1970]). Desde sua origem, foi pensado para ser reproduzido em grande quantidade e a baixo custo, mesclar recursos linguísticos e pictóricos e chamar a atenção à distância. Por isso, foi qualificado como o meio de comunicação da concisão, da simplificação e do estímulo, além de ser onipresente no espaço público moderno do início do século xx, para transmitir informações (Sontag, 2010 [1970])<sup>3</sup>.

- 1 A sala está vinculada ao Departamento de Design da UFPR. Funciona como um espaço didático e laboratório de experimentação para os cursos de design de produto, design gráfico e artes visuais.
- 2 CORRÊA, Ronaldo de Oliveira; FONSECA, Ken Flávio; FUKUSHIMA, Kando. Apresentação. Curitiba, 05/03/2024. Texto de Parede disponibilizado na exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”.
- 3 Fukushima e Queluz (2019) comentam que a produção de cartazes no século xx é tema recorrente na historiografia do design gráfico.

Por existir como múltiplo desde sua origem, o cartaz não seria um artefato gráfico de “(...) segunda geração, esteticamente inferior ao seu original ou diminuído em seu valor social, monetário ou simbólico” (Sontag, 2010 [1970]. p. 213), como ocorre com a reprodução de obras de arte. Para Sontag, o cartaz estaria associado à redefinição do conceito moderno de público e de espaço público, entendidos, respectivamente, como espectador/consumidor e arena de circulação de signos. Ela afirma que o cartaz seria, junto ao cinema e à fotografia, uma das artes da era da reprodutibilidade técnica – citando Benjamin<sup>4</sup> –, por isso, uma arte inconfundivelmente moderna, que “só poderia existir na época da cópia mecânica” (Sontag, 2010 [1970]. p. 213).

Ao longo do século xx, o uso político do cartaz consolida-se por meio da sua apropriação pelos movimentos contestatórios de 1968, na França; contra a guerra do Vietnã e a favor dos direitos civis por movimentos de negras e negros, de mulheres, de gays e lésbicas<sup>5</sup>, nos anos 1960 e 1970 nos EUA e contra os regimes autoritários na América Latina, nos anos 1960 a 1990. Política e cultural, a produção de cartazes no século xx vinculou-se definitivamente à contestação e à revolução (Waill, 2010).

Na segunda metade do século xx, as revoluções dos costumes constituíram uma geração contestadora, que encontrou nos ateliês populares das escolas de Belas Artes e de Artes Decorativas de Paris, no design cubano de cartazes e na escola polonesa de arte e design, um modelo para inundar a Europa e os EUA com impressos em serigrafia e monocromia, que se tornaram ícones das visualidades de contestação do século xx (Waill, 2010). Com isso, o cartaz manteve, em sua biografia, o status de suporte privilegiado da comunicação política e da crítica social<sup>6</sup>.

Por sua centralidade no imaginário revolucionário do século xx, inclusive no Brasil, e por seu uso extensivo em manifestações em favor da democracia e dos direitos políticos e humanos durante o regime militar, o cartaz

4 Sontag refere-se ao texto “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, de Walter Benjamin, publicado na década de 1930.

5 Optamos por utilizar gays e lésbicas como marcadores identitários de sujeitos da comunidade LGBTQIA+, por entender que naquele momento aquelas eram as designações das identidades de gênero e sexualidade correntes.

6 É importante atentar para o fato de que a expansão da produção gráfica de cartazes políticos ocorreu no início do século xx, impulsionada pelos movimentos revolucionários europeus. Sontag (2010 [1970]) comenta que o cartaz político, enquanto uma possibilidade para a arte do cartaz – inicialmente comercial –, surgiu como consequência da Primeira Guerra Mundial.

foi acionado como suporte para a constituição da exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”.

Tomar um suporte relevante para o design gráfico moderno, a partir de sua potência de denúncia e mobilização, ativou a reflexão sobre as formas que artistas e designers propõem leituras desse artefato e desses fatos históricos, a partir de suas poéticas. Foram acionadas referências como as tipografias e letterings, as imagens e as ilustrações, os cartazes e as inscrições em muros produzidos entre os anos 1960 e 1980, no Brasil – mas não exclusivamente –, como material para a produção visual.

Organizamos o texto em três partes, “Descrivendo o objeto: uma exposição de cartazes em um evento acadêmico”, “Produzir/refletir uma exposição de cartazes” e “Conclusões”. Na primeira, apresentamos o objeto do texto, a saber, a exposição e seus marcos contextuais. Localizamos as condições que levaram à proposição e à sua encenação. Realizamos essa contextualização a partir da ação “60 anos do golpe: memória, lutas e resistências”, explorando suas articulações com ações promovidas por outros atores acadêmicos que participaram da mobilização para a reflexão sobre esse evento crítico da história nacional.

Na segunda parte, “Produzir/refletir uma exposição”, temos como propósito narrar as articulações teóricas, plásticas e éticas, que resultaram no argumento formulado da exposição e no direcionamento da produção da série de cartazes expostos. Essas articulações foram desenvolvidas por meio de diferentes reflexões sobre o autoritarismo, os levantes, as teorias da imagem e a ideia de memória.

Concluimos o texto com algumas reflexões sobre a exposição e sua (re) formulação crítica e imagética do tema do golpe civil-militar e da ditadura no Brasil (1964-1985). Entendemos que essas reflexões nos permitem elaborar as contribuições das imagens na produção de possibilidades – ou, melhor, de imaginações – ao mobilizarem as memórias individuais e coletivas.

Por fim, pretendemos articular essas reflexões ao argumento proposto por Fabris e Corrêa (2022) sobre a importância da localização e produção de outras fontes documentais para a construção de conhecimento histórico sobre o design, incluindo exposições, arquivos, acervos de design, artes decorativas, artes gráficas, entre outros.

## **2. Descrivendo o objeto: uma exposição de cartazes em um evento acadêmico**

Localizar o cartaz e sua contiguidade com o contexto sociocultural ao qual está vinculado – como realizado no item anterior –, foi importante para que a exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência” não retomasse os

cartazes produzidos pelos coletivos juvenis e de trabalhadoras(es) dos ateliês gráficos brasileiros nos anos 1960 e 1970. Optou-se por outro caminho curatorial, problematizado mais adiante.

Entendemos aqueles cartazes como constituidores de memórias sobre o tempo, o espaço e as violências, ou ainda, das resistências e denúncias da brutalidade do regime autoritário. Todavia, convertidos em fontes documentais, tornam-se importantes para a produção de conhecimento histórico sobre design, o século xx na América Latina e os movimentos de resistência aos regimes autoritários<sup>7</sup>. Com essa caracterização, aderimos ao debate sobre a memória gráfica (Farias e Braga, 2018).

A memória gráfica seria uma linha de estudos que toma como objeto privilegiado os artefatos gráficos, em especial impressos efêmeros, mas não exclusivamente. Eleger os artefatos gráficos como fontes documentais tem por propósito a produção de versões sobre as singularidades da história do design e das artes gráficas no território da América Latina (Farias e Braga, 2018), de forma geral, e da história do design brasileiro, de forma estrita.

Nesse enquadramento metodológico, entende-se que os impressos ou artefatos gráficos seriam vestígios das experiências comunicacionais cotidianas e existiriam como rastros das interações humanas em espaços urbanos modernizados (Farias e Braga, 2018). Somado a isso, atuariam como registros concretos de conhecimentos, técnicas e tecnologias acionadas para a sua fatura, bem como da sociedade que os criou, utilizou e atribuiu significados. Por isso, os artefatos gráficos, os conhecimentos, as técnicas e as tecnologias seriam passíveis de tratamento e de interpretação, por meio de estudos sobre cultura material, cultura visual, semiótica, histórias, antropologias e sociologias da imagem.

Numa perspectiva teórica, Farias e Braga (2018) articulam a ideia de memória gráfica ao conceito de memória coletiva/cultural objetivada/concreta de Assmann (1995), o que imprime contradição à constituição e à formulação do conceito teórico de memória gráfica e sua operacionalização em pesquisas.

Para esse autor, a memória coletiva estaria relacionada a uma ideia de identidade cultural, a qual definiria, de alguma forma, a singularidade de um grupo em face de outros em complexos interculturais. Dito de outro modo, a memória coletiva seria uma memória cultural, ou do cultural que criaria singularidade, logo identidade, ou seja, “(...) um conceito agregador para todo conhecimento que guia o comportamento e a experiência no

7 Um exemplo do uso desses materiais como fontes históricas para a produção de versões sobre a história do design pode ser encontrado em Fukushima e Queluz (2019).

enquadramento interativo de uma sociedade (...)" (Assmann, 1995. p. 126. Tradução dos autores).

Essa singularidade estaria fundada nos processos de socialização e habituação, relacionados aos sentidos atribuídos coletivamente e incorporados individualmente às imaginações, materialidades, visualidades e espacialidades produzidas no mundo culturalmente construído, ou seja, nas instâncias concretas da cultura. Nesse movimento de articulação teórica, Farias e Braga (2018) propõem que o conceito de memória cultural objetivada, ou concreta, formulado por Assmann (1995), operacionaliza a ideia de memória gráfica.

Com esse encaminhamento, não pretendemos desacionar os cartazes como imagens políticas, mas sim constituí-los como um tipo de memória, especialmente memória gráfica, que cumpre a função de dar a ver – ou seja, figurar – nosso desejo de emancipação (Didi-Huberman, 2018).

Optou-se, dessa forma, por propor aos(as) artistas/designers a atualização dos questionamentos formulados e materializados por aquelas fontes documentais, articulando-os com eventos recentes, como a virada à direita e os retrocessos em processos sociais constituídos a partir da segunda metade do século xx e das primeiras décadas do XXI. Entre outros, destacam-se o ataque às democracias multiétnicas, as xenofobias, os racismos e as violências contra as minorias.

Tendo em vista esse enquadramento teórico-metodológico da memória gráfica, sugeriu-se às(aos) artistas/designers a produção de imagens-desejo<sup>8</sup> que narrassem os desdobramentos do Golpe Militar e da Ditadura Civil-Militar na cultura brasileira, em especial, na cultura visual, a partir de uma mirada contemporânea (Corrêa; Fonseca; Fukushima, 2024). Interessava constituir uma série de cartazes que interpretasse, nas visualidades atuais, um tema e um tempo sombrio presente no imaginário social nacional e latino-americano. Ou seja, “trata-se apenas de testar essa hipótese (...) como uma dimensão ‘poética’ consegue se constituir no vácuo mesmo dos gestos de levantes e enquanto gesto de levante?” (Didi-Huberman, 2018. p. 43. Grifo do autor).

É importante localizar que a exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistências” fez parte do evento “60 anos do golpe: memória, lutas e resistências”, organizado pelos setores de Ciências Jurídicas, Ciências Humanas e o de Artes, Comunicação e Design da UFPR. Algumas atividades preparatórias

8 Propor a ideia de imagem-desejo vai de encontro à formulação que Didi-Huberman (2018) faz a partir do texto “O princípio de Esperança”, de Ernst Bloch. Segundo essa formulação, as imagens-desejo seriam capazes de servir como um caminho para desejar, direcionar-se ao outro e atravessar os tempos sombrios.

ao evento aconteceram em dezembro de 2023, como por exemplo, a ativação da exposição Terra Incógnita – 60 anos (5 de dezembro de 2023 a 1 de abril de 2024), no Museu de Arte, localizado no Prédio Histórico da UFPR<sup>9</sup>.

O evento 60 anos do golpe... teve por propósito ocupar o campus Reitoria e o Prédio Histórico da UFPR – ambos no centro da cidade de Curitiba –, com atividades acadêmicas, artísticas e culturais relacionadas ao tema das resistências ao golpe e à ditadura civil-militar (1964-1985). Em meio às discussões sobre lembrar ou não da instalação do regime autoritário no país, adensada pela controversa decisão do governo federal de cancelar os atos relacionados aos 60 anos do golpe militar<sup>10</sup>, a comissão organizadora do evento, formada por professoras e professores, estudantes, técnicas e técnicos decidiu por não deixar esquecer!

Com esse desejo, instalaram-se no universo simbólico do evento as chaves das resistências e das lutas. Longe de uma efeméride que produziu a revisão das causas e efeitos da ditadura, o evento foi investido da vontade de registrar as formas e experiências de resistência ao autoritarismo e à supressão dos direitos fundamentais da pessoa, a saber, de liberdade e a imaginação. Nesse registro, foram mapeados aqueles sujeitos que não fazem parte das narrativas consolidadas sobre o evento, como as mulheres e pessoas LGBTQIA+, além das populações negras e indígenas, entre outras.

Os campi ocupados com atividades no primeiro semestre de 2024 têm características similares, a saber, estão integrados ao espaço urbano, como marcos arquitetônicos, um vinculado ao modernismo de estilo internacional e o outro em diálogo com as tendências neoclássicas oitocentistas. O campus Reitoria reúne os setores de Educação, Ciências Humanas e Letras e a sede do curso de Design.

Junto aos setores listados, o campus abriga a reitoria da universidade, o teatro da reitoria – equipamento com importante presença no cenário cultural da cidade –, a biblioteca central, o restaurante universitário e algumas pró-reitorias. Pela congregação de cursos de humanas e letras, oferta de

9 A programação do evento pode ser consultada no endereço eletrônico: <https://60anosdogolpe.ufpr.br/>. Sobre a exposição Terra Incógnita – 60 anos, acessar o site do Museu de Arte da UFPR – MusA: [http://www.musa.ufpr.br/links/exposicoes/2023/terra\\_incognita.html](http://www.musa.ufpr.br/links/exposicoes/2023/terra_incognita.html)

10 Sobre o tema, ver a matéria do Correio Brasiliense, disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/politica/2024/03/6815977-lula-determina-cancelamento-de-atos-em-memoria-aos-60-anos-do-golpe-militar.html>. Apesar da decisão, o Senado promoveu ações relacionadas ao tema. Ver: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2024/04/02/no-aniversario-de-60-anos-do-inicio-da-ditadura-senado-celebra-democracia-brasileira>.

atividades culturais e serviços sociais à comunidade, é considerado, junto ao prédio histórico da UFPR, um epicentro para debates sobre temas políticos e sociais, além de territórios de vivências dissidentes, sejam essas étnico-raciais, de gênero e sexualidade e de classe.

Completo o circuito do evento 60 anos do golpe..., a Cinemateca de Curitiba, equipamento cultural vinculado à Fundação Cultural de Curitiba (FCC), localizada no bairro de São Francisco, adjacente ao centro histórico da cidade, onde o Programa de Pós-Graduação em História da UFPR realizou a mostra de filmes sobre a ditadura militar no Brasil e na Argentina. As ações na Cinemateca tiveram como objetivo problematizar a instalação dos governos autoritários no Brasil e na região, suas similaridades e seus efeitos na memória e na produção cultural do período, em especial, a produção expressiva imagética.

Ao modo de aproximação com a concretude da mostra, fizeram parte da série 14 cartazes, realizados por artistas/designers das regiões sul, sudeste e norte do Brasil (Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Minas Gerais e Amazonas), dois coletivos de artistas/designers latino-americanos (Peru e Argentina) e um designer uruguaio. É importante registrar que as(os) artistas das outras regiões do país e da América Latina foram contatadas(os); todavia, sua participação não se efetivou.

O grupo de artistas/designers foi constituído por pessoas e coletivos vinculadas(os) às causas sociais e culturais, em especial, aquelas(es) auto identificadas(os) como feministas, militantes políticos de esquerda, artistas engajadas(os). Formou-se um grupo no qual foram levados em consideração a equidade de gênero, raça e classe, geração e região para que as reflexões e as imagens refletissem as experiências situadas.

As linguagens gráficas incluíram a ilustração, a fotografia, a fotomontagem, a tipografia e o lettering, a arte têxtil. Em termos de técnicas e tecnologias de produção foram acionadas as experimentações analógicas, digitais e sua articulação intermediária e intertextual, o que resultou em um conjunto heterogêneo de imagens.

### **3. Produzir/refletir uma exposição de cartazes**

A escolha da Sala Arte, Design & Cia para a montagem da exposição de cartazes “Imagens de Luta. Imagens de Resistência” foi simbólica para a proposição do debate sobre o tema. O campus Reitoria, durante os anos 1970 e 1980 – assim como aconteceu em outras universidades brasileiras –, foi objeto de vigilância das polícias e dos departamentos de censura do governo militar em Curitiba. Rememorar a temporalidade da ditadura por meio da exposição foi um exercício de (re)ativação dessas memórias, menos no

sentido de reviver o trauma e mais como uma forma de explicitar os fundamentos da exposição, a saber, a resistência e a luta, na chave interpretativa explicitada no item anterior.

O argumento curatorial foi proposto em meio a eventos corrosivos aos valores e princípios democráticos, em especial, o princípio da soberania popular. Eventos como a radicalização neoliberal, os avanços dos movimentos conservadores e a crise institucional e política brasileira – resumidos na invasão das sedes dos três poderes em Brasília D.F., ocorrida no 8 de janeiro de 2023 – têm constituído, cada vez mais, o imaginário social sobre o político e a política<sup>11</sup> do presente.

Levando em consideração o contexto político e social vivido no país, relatado brevemente, o argumento curatorial só poderia ser formulado como uma pergunta, apresentada no texto de parede da exposição, que dizia o seguinte: a partir de uma mídia efêmera, como o cartaz, seria possível atualizar o debate sobre a democracia, os direitos civis, individuais e políticos? (Corrêa; Fonseca; Fukushima, 2024).

Esse argumento, articulado às provocações de Didi-Huberman (2018) e de Cavalcanti (2023), foi reformulado – considerando o propósito desta reflexão – da seguinte maneira: os cartazes, pensados em sua dimensão poética, teriam força para serem convertidos em gestos produtores de imaginários heterodoxos de democracia?

A formulação mais sofisticada em seus termos produziu efeitos, entre os quais a necessidade de identificar a estética das lutas sociais (Didi-Huberman, 2018), de buscar por fontes e versões que partam da revisão das narrativas sobre a ditadura, e de entender o que caracteriza esses imaginários heterodoxos (Cavalcanti, 2023).

Escrutinar a dimensão poética das imagens-desejo demandadas às(aos) artistas/designers diz respeito à “(...) ordem do fazer, do criar existências a partir da elaboração de imagens que sugerem novos mundos ou modos de viver.” (Cavalcanti, 2023, p. 13). Dito de outra forma, está relacionada ao desejo de “(...) significar algo para além do contingente (...)” (Cavalcanti, 2023, p. 13), algo que víamos como possibilidade de existência naquele momento.

11 Para o entendimento das categorias, aderimos às formulações de Mouffe (2005). Ela apresenta a seguinte distinção: “Por ‘o político’ refiro-me à dimensão do antagonismo inerente às relações humanas, um antagonismo que pode tomar muitas formas e emergir em diferentes tipos de relações sociais” (Mouffe, 2005, p. 20). A “política” para ela, “indica o conjunto de práticas, discursos e instituições que procuram estabelecer uma certa ordem e organização a coexistência humana em condições que são sempre conflituais porque são sempre afetadas pela dimensão do ‘político’” (Mouffe, 2005, p. 20).

Nesse procedimento, entra em cena uma estética das lutas sociais, que não significava sua estetização, mas, como afirma Didi-Huberman (2018), o acionamento de imagens que, criadas – ou melhor, imaginadas como outra existência possível – fariam agir o desejo, a memória e a nós mesmos.

Cavalcanti (2023), na problematização sobre essas imagens, as caracterizou como dissidentes, logo, a estética que as atravessava seria, de igual forma, dissidente. Para ela, as imagens dissidentes emergem de um campo de visuais contemporâneas em disputa. Tal campo de disputa pode ser aproximado, em parte, da proposta de pluralismo agonístico de Mouffe (2005).

Ao modo de uma articulação teórica entre as duas autoras, podemos entender que a disputa travada por meio das imagens implica o político (Mouffe, 2005) e cria um campo de conflito e diversidade, constituindo, com isso, um “nós” em oposição a um “eles”. Essa relação nós-eles seria insuperável em uma democracia liberal que compartilha os princípios de liberdade e igualdade. Ou seja, seria condição necessária para tratarmos os pontos de vista de que discordamos – e aqueles que os defendem – como opositores legítimos de modo compatível com a tolerância liberal-democrática (Mouffe, 2005)<sup>12</sup>.

Nessa perspectiva, a condição de opositores legítimos produziria o reconhecimento do conflito como constitutivo da disputa política. Assim, o dissenso seria a prática da política em oposição à ordem autoritária do consenso. Tal dinâmica de dissensos não resultaria em uma superação de um ponto de vista por outro, mas em “(...) um resultado temporário de uma hegemonia provisória, como estabilização do poder e que ele sempre acarreta alguma forma de exclusão” (Mouffe, 2005. p. 21).

Cavalcanti (2023) admite que a relação nós-eles configura o campo onde se produz a disputa. Contudo, em oposição à formulação de Mouffe (2005), atesta que as imagens dissidentes teriam como proposição ser antagônicas e superar certa hegemonia do imaginário moderno/colonial/capitalista, ou seja, do imaginário hegemônico e sua estrutura simbólica, que, ao se reproduzir, mantém sua posição de dominação e opressão.

Na discordância com Mouffe (2005), Cavalcanti (2023) nos convida à compreensão da disputa como uma estratégia de subversão, ou mesmo superação, da hegemonia. A autora propõe a ruptura com qualquer estabilidade

12 Para Mouffe (2005), a democracia liberal é um modelo, aparentemente reconhecido como forma legítima de governo no Ocidente após o final do século xx, substituindo o Estado de bem-estar social pelo Estado liberal. A autora alude à certa instabilidade desse reconhecimento, em função do descolamento desses estados dos valores liberais, o que explicitaria a crise de legitimidade da democracia liberal deliberativa.

temporária que acomode um imaginário moderno, colonial e capitalista. Ela nos provoca a produção de um imaginário dissidente, desejante e indestrutível, cuja existência nos impulsionaria para a vida comum.

Em meio à batalha entre imaginários sociais, aquelas imagens dissidentes produziriam imaginários heterodoxos, múltiplos e plurais, que, ao propor possibilidades relacionadas às ecopolíticas, interações e imaginários regionais, como o *buen vivir*, por exemplo, teriam como efeito o colapso da atual ordem de existência hegemônica (Cavalcanti, 2023).

Ao aceitar o corolário de que não existe imagem sem imaginação, nem real sem imaginário (Didi-Huberman, 2012), nos questionamos: como seria a fatura das imagens-desejo e de quais imaginações emergiriam?

Cavalcanti (2023), ao propor outras imaginações sobre o humano, o corpo, a vida coletiva e a política, afirma que as imagens dissidentes – imagens-desejo – emergiriam da luta social e da arte. Seriam orientadas à produção de um imaginário social do tempo presente, que se ocupa da resistência e da luta.

Fundamentado nessa perspectiva, caberia às pessoas que produzem imagens, entre essas, artistas e designers, e aquelas que as acionam para a interpretação dos imaginários sociais, as(os) historiadoras(es), “(...) uma responsabilidade comum, tornar visível a tragédia na cultura (para não apartá-la de sua história), mas também a cultura na tragédia (para não apartá-la de sua memória)” (Didi-Huberman, 2012. p. 214).

A disposição teórica de Cavalcanti (2023), assim como a de Didi-Huberman (2012; 2018), orientou a busca pelas(os) artistas/designers e a produção dos cartazes que participaram da exposição. As(os) artistas/designers foram mobilizadas(os) para a proposição de imagens que acionassem outras visualidades, ou seja, explicitassem sua articulação com outros imaginários sociais, que estão fora do hegemônico. Por outro lado, buscou-se não somente os repertórios consagrados das lutas sociais e levantes, mas sua interpretação, contaminação e atualização por expressões plásticas do tempo presente, como as culturas de rua e de periferia.

Guiados pela necessidade de acessar outras versões, que pudessem servir de guias conceituais para as(os) artistas/designers, três fontes foram selecionadas e enviadas como indicação e orientação sobre o tema, a saber: a série de 6 documentários denominada “Incontáveis” – produzida pela Comissão da Memória e Verdade da Universidade Federal do Rio de Janeiro

(UFRJ)<sup>13</sup> –, o sítio de internet do Memorial da Resistência de São Paulo<sup>14</sup> – instituição de memória e arquivo dedicado às resistências e lutas pela democracia no país – e o portal Memórias da Ditadura<sup>15</sup> – uma realização do Instituto Vladimir Herzog articulado à Secretaria de Direitos Humanos da Presidência da República.

A partir dessas fontes, foram definidas as diretrizes para a constituição da série de cartazes expostos, de forma a produzir uma coleção de imagens significativas – lembrando que o suporte encontra na imagem seu protagonista – que “ajudam a imaginar o que pode ser distinto do que é” (Cavalcanti, 2023, p. 14). Nesse movimento, de entendimento da estética do levante, ou das lutas sociais, foi preciso discutir sobre quem seriam as pessoas que imaginariam e produziriam essas imagens; somado a isso, que imagens seriam essas.

Para o entendimento sobre essas imagens e sua busca, Cavalcanti (2023) foi uma referência central. A autora, ao discutir a ideia de imaginários heterodoxos, estabeleceu diálogo com Didi-Huberman (2018) e sua reflexão sobre as imagens de levantes. Esse diálogo provocou a reflexão sobre a relação entre imagens, imaginário e luta social, expondo que a potência política das imagens reside na constituição de uma memória e na incorporação de um desejo.

Com isso, as imagens seriam selecionadas por sua articulação com os eventos problematizados (o golpe militar e a ditadura), mas, e sobretudo, a partir da ativação de uma certa força, produzida pela concretude da memória, que nos impulsiona a agir – uma força forjada no desejo, que nos torna capazes de (re)inventar possibilidades (Didi-Huberman, 2018).

Neste enquadramento, a pergunta que se produziu foi: quais imagens incorporariam o desejo de não deixar esquecer dos tempos sombrios da ditadura, mas, por outro lado, produziriam outro imaginário social sobre os eventos traumáticos do autoritarismo, a partir do presente? Em parte, a análise apresentada por Cavalcanti (2023) sobre os lambes do artista visual, designer e ilustrador chileno Fab Ciralo foi estratégica para o estabelecimento de marcações para a seleção.

O lambe em questão, de autoria de Ciralo, acionou a imagem da poeta chilena Gabriela Mistral (1889-1957) e tornou-se icônico do levante social

13 A série pode ser acessada pelo link: [https://www.youtube.com/playlist?list=PLpv\\_6194cxru\\_QOvW8o3mRfURT72eFCk](https://www.youtube.com/playlist?list=PLpv_6194cxru_QOvW8o3mRfURT72eFCk)

14 Disponível em: <https://memorialdaresistenciasp.org.br/institucional/>

15 Disponível no endereço eletrônico: <https://memoriasdaditadura.org.br/>

contra as reformas neoliberais no Chile. Por meio dele, Cavalcanti (2023) expôs a grade analítica usada no mapeamento e identificação da emergência de imagens dissidentes. Também explicitou as dimensões ativadoras do levante, listadas por Didi-Huberman (2018b), a saber, elementos (desencadeados), gestos, palavras (exclamadas), conflitos (abrasados) e desejos (indestrutíveis).

A partir da incorporação desse procedimento, as imagens propostas por artistas/designers para a exposição foram reunidas e compreendidas como artefatos gráficos que, similar àqueles lambes chilenos, fazem “(...) aparecer as sementes de novas imagens advindas de imaginários heterodoxos constituídos contemporaneamente.” (Cavalcanti, 2023. p. 16)

Os cartazes seguiram a ideia de comunicação concisa, simplificação e estímulo visual, o que vai ao encontro das marcações históricas desse suporte. Todavia, incluíram fundamentos plásticos característicos do design contemporâneo, como o uso de camadas sobrepostas e fora de registro, que explicitam os processos de construção da imagem e de produção gráfica (Lupton, 2008).

Esses recursos de explicitação da fatura produziram uma atitude dissidente e uma crítica aos modelos modernistas de construção e legibilidade da imagem. Atualizaram, desta forma, as ideias de concisão e simplificação, por meio da mistura de mídias e de imagens deslocadas de materiais gráficos de circulação em massa (Lupton, 2008).

Ao acionar esses recursos, questionaram, de alguma forma, os valores modernistas para o design de cartazes. Reivindicaram as temporalidades, as espacialidades e as intencionalidades que explicitaram as subjetividades dessas pessoas e suas formas de serem afetadas pelo tema. Em especial, mobilizadas pelos materiais encaminhados como referência e disparadores de reflexão.

Entendemos que tal característica da fatura explicita esse outro lugar que os artistas/designers e as imagens têm produzido no contemporâneo – um lugar em que a subjetividade produz o viés de interpretação e reflexividade a respeito da produção imagética, portanto visual, do tempo em que vivemos.

Longe da alienação da cultura de massas, essas(es) artistas/designers, mediadas(os) pelas visualidades contemporâneas – justamente, aquelas da cultura de massas – e articuladas(os) à postura ética diante da história e da memória do país, parecem nos provocar o encontro com mundo lacunar preenchido de agora, como propunha Benjamin (2019). Tal autor, ao advogar por uma história feita a contrapelo, nos desafiou a conhecer as coisas pelas suas resistências e trânsitos. Dito de outra forma, e em diálogo com Cavalcanti (2023), trata-se de conhecer o mundo social e os imaginários por sua dissidência, ou antagonismo, em relação ao imaginário hegemônico,

propondo um imaginário que toque o real e possa nos revelar sua verdade (Didi-Huberman, 2012).

#### **4. Considerações Finais**

Neste artigo tivemos como objetivo apresentar a exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”, realizada no mês de abril de 2024, em Curitiba-PR. A mostra foi uma ação vinculada ao evento “60 anos do Golpe Militar: memória, lutas e resistências”, que teve por diretriz registrar as memórias das resistências e a atualização das narrativas sobre o regime autoritário que operou no país no período de 1964-1985. Isso, em face das disputas sobre lembrar ou não desse evento marcante da história social e cultural do Brasil, que deflagrou uma reflexão sobre as políticas da memória e do esquecimento.

Optamos por problematizar os fundamentos teóricos que constituíram as bases para a formulação do argumento curatorial, as diretrizes para a seleção de artistas/designers e as orientações para a fatura das imagens reunidas na série exposta. O objetivo foi explicitar as escolhas realizadas na constituição da exposição, assim como caracterizá-las como uma ação estética-ética, que demonstra o caráter político do design em geral, e, de forma específica, do design de exposições e dos arquivos de artefatos gráficos e de imagens.

A realização dessa reflexão teórica tomou o lugar de outras perspectivas de tratamento do tema consagradas na área, como a análise semiótica dos artefatos gráficos ou a descrição da narrativa expográfica e sua relação com a história do design. Todavia, acreditamos que ao optar pela discussão teórica apresentamos uma perspectiva metodológica original de abordagem sobre os artefatos gráficos e as exposições, contribuindo para o desenvolvimento da pesquisa e reflexão sobre a teoria e história do design realizada a partir de fontes documentais heterogêneas.

Guiados pelo objetivo do texto e pela perspectiva reflexiva, realizamos algumas aproximações entre autoras(es) centrais para o debate sobre a imagem, a estética do levante, das lutas sociais e das ações estético-éticas, que envolvem as disputas de imaginários sociais. Entre elas(es), Didi-Huberman (2012; 2018) e Cavalcanti (2023) foram discutidos, mais atentamente em suas proposições teóricas, para a interpretação das imagens e imaginários sociais do tempo presente.

De forma mais ampla, o debate sobre os imaginários foi articulado às considerações sobre a democracia liberal, por meio de Mouffe (2005), mais para localizar o modelo hegemônico – a perspectiva do dissenso como produtora da arena democrática – e menos como adesão aos valores liberais.

Discutimos a escolha do cartaz em seu uso político a partir de Sontag (2010 [1970]). Apesar de reconhecermos outras(os) autoras(es) da disciplina

que tratam do tema, acionamos a essa filósofa estadunidense por ser referência para essa articulação, sendo reconhecida na produção teórica da disciplina de design.

O debate sobre a articulação entre memória coletiva, artefato gráfico e memória gráfica precisa ser desenvolvido. Acionamos a formulação desse conceito proposto por Farias e Braga (2018), de maneira inicial, na tentativa de operacionalização dessa ideia no âmbito da reflexão realizada. Todavia, não nos pareceu suficiente, ou mesmo operacional.

Reforçamos que a ideia de memória gráfica tem sido frequentemente utilizada nas pesquisas sobre teoria e história do design, que acionam arquivos, coleções ou exposições, e essa não é exceção. Pensamos que o conceito de memória gráfica pode ser tratado como uma chave analítica importante para a leitura dos cartazes, explicitando na concretude do artefato aquilo que é abstrato e coletivo, a saber, as memórias e suas narrações sobre os acontecimentos.

Entendemos que a reflexão realizada vai de encontro ao que Fabris e Corrêa (2022) têm proposto para a pesquisa com fontes documentais imagéticas e tridimensionais. A autora e o autor convidam-nos a acionar arquivos e coleções de design, artes decorativas, artes gráficas e outras práticas de fatura de artefatos, na reflexão sobre a memória social e cultural da sociedade brasileira, e na proposição de versões que ampliem a história do design.

Dessa forma, pensamos que a série de cartazes expostos na mostra “Imagens de Luta. Imagens de Resistência” nos conta a respeito das disputas pela memória que medeiam um evento central para a formação cultural da sociedade brasileira contemporânea, a saber, os efeitos do golpe e da ditadura civil-militar na produção cultural, em especial na cultura visual, e no imaginário social sobre a democracia no Brasil.

## Referências

ASSMANN, Jan. Collective Memory and Cultural Identity. IN: **New German Critique**, N° 65, Cultural History/Cultural Studies. Spring/Summer, 1995. pp. 125-133.

BENJAMIN, Walter. **A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica**. Porto Alegre, RS: ZOUK, 2012.

BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito da história. IN: BENJAMIN, Walter. **O Anjo da História**. 2a. Ed; 3a. reimp. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019. p. 07-20.

CAVALCANTI, Raiza Ribeiro. Imagens dissidentes: a persistência do desejo na construção de imaginários heterodoxos. **Fotocronografias**, [S. l.], v. 9, n. 21, p. 12–23, 2023. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/fotocronografias/article/view/135783>

CORRÊA, Ronaldo de Oliveira; FONSECA, Ken Flávio; FUKUSHIMA, Kando. **Apresentação**. Curitiba, 05/03/2024. Texto de Parede disponibilizado na exposição “Imagens de Luta. Imagens de Resistência”.

DIDI-HUBERMAN, Georges. Quando as imagens tocam o real. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, p. 206–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O peso dos Tempos**. IN: SESCSP. Levantes. São Paulo, 2018. Catálogo de Exposição. pp. 33-46. Disponível em: [https://issuu.com/sescpinheiros/docs/levantes\\_completo\\_issu](https://issuu.com/sescpinheiros/docs/levantes_completo_issu)

DIDI-HUBERMAN, Georges. Levantes - Exposição. IN: SESCSP. **Levantes**. São Paulo, 2018(b). Catálogo de Exposição. pp. 47-51 Disponível em: [https://issuu.com/sescpinheiros/docs/levantes\\_completo\\_issu](https://issuu.com/sescpinheiros/docs/levantes_completo_issu)

FABRIS, Yasmin; CORRÊA, Ronaldo de Oliveira; As exposições como fonte histórica para a disciplina de Design: Aproximações para a formulação de um argumento. In: SPINILLO, Carla (org.). **Novos Horizontes da Pesquisa em Design: Coletânea de estudos do PPGDesign/UFPR**. São Paulo: Blücher, 2022. p. 17-32. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9786555502312-588/list#undefined>

FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa. O que é memória gráfica? IN: FARIAS, Priscila; BRAGA, Marcos da Costa, (orgs). **Dez ensaios sobre memória gráfica**. São Paulo: Blucher. 2018. pp. 10-28.

FUKUSHIMA, Kando; QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. Anistia em imagens: cartazes dos movimentos pela anistia no Brasil. IN: **Semeiosis: semiótica e transdisciplinaridade em revista**, v. 7 n. 1, jun. 2019

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

MOUFFE, Chantal. Por um modelo agonístico de democracia. IN:  
**Revista de Sociologia Política**. Curitiba, n°.25. Nov. 2005. pp. 11-23.  
<https://doi.org/10.1590/S0104-44782005000200003>

SONTAG, Susan. Pôster: Anúncio, arte, artefato político, mercadoria. IN:  
BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick.  
(orgs). **Textos Clássicos de Design Gráfico**. São Paulo: Editora WMF  
Martins Fontes, 2010. pp. 210-235.

WAILL, Alain. **O Design Gráfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2010.

---

### Como referenciar

CORRÊA, Ronaldo; FONSECA, Ken. Imagens de Luta. Imagens de Resistência: Uma discussão teórica sobre uma exposição de cartazes sobre a ditadura. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 114-133, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87181>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 16/09/2024 | Aceito em 21/11/2024

## **Tecnologias 3D a serviço de memórias silenciadas: Memorial Pessoas Imprescindíveis, Porto Alegre**

**Paulo Victor de Farias Dantas (UFRGS, Brasil)**  
victor.dantas@ufrgs.br

**Caroline Brum Machado (UFRGS, Brasil)**  
carolinebrum23@yahoo.com.br

**Pedro Arthur Bueno Silva (UFRGS, Brasil)**  
pedroarthur@ufrgs.br

**Fabio Pinto da Silva (UFRGS, Brasil)**  
fabio.silva@ufrgs.br

## **Tecnologias 3D a serviço de memórias silenciadas: Memorial Pessoas Imprescindíveis, Porto Alegre**

**Resumo:** O uso de tecnologias 3D trouxe contribuições importantes para a preservação do patrimônio cultural nas últimas décadas. Esse uso, no entanto, caracteriza-se, em grande parte, por privilegiar referências culturais institucionalizadas e/ou amplamente consagradas. O presente trabalho discute e apresenta resultados do uso dessas tecnologias na promoção de memórias silenciadas, tomando como exemplo um monumento de denúncia às violências praticadas durante o período ditatorial, o Memorial Pessoas Imprescindíveis, em Porto Alegre. O projeto se deu no contexto da 14ª exposição curricular do curso de Museologia da UFRGS, cujo tema foi a resistência do movimento estudantil na UFRGS durante a ditadura civil-militar (1964-1985), resultando na digitalização 3D da obra, sua reprodução para acessibilidade e difusão online do seu contexto. O estudo destaca o uso crítico dessas tecnologias, a promoção de memórias plurais e o impacto social que essas tecnologias podem gerar.

**Palavras-chave:** Patrimônio histórico-cultural, digitalização 3D, educação patrimonial.

### **3D technologies at the service of muted memories: Memorial Pessoas Imprescindíveis, Porto Alegre**

**Abstract:** *The use of 3D technologies has made important contributions to the preservation of cultural heritage in recent decades. However, this use is largely characterized by favoring institutionalized and/or widely celebrated cultural references. This paper discusses and presents the results of the use of these technologies in the promotion of silenced memories, taking as an example a monument denouncing the violence committed during the dictatorship period, the Memorial Pessoas Imprescindíveis, in Porto Alegre. The project was carried out in the context of the 14th curricular exhibition of the UFRGS's Museology course, whose theme was the resistance of the student movement at UFRGS during the civil-military dictatorship (1964-1985), resulting in the 3D digitization of the monument, its reproduction for accessibility and online dissemination of its context. The study highlights the critical use of these technologies, the promotion of plural memories and the social impact that can be generated.*

**Keywords:** *Cultural heritage, 3d scanning, heritage education*

## 1. Introdução

O uso de tecnologias 3D vem trazendo contribuições importantes para a preservação do patrimônio cultural, exemplificadas, nas últimas décadas, em projetos basilares como “The digital Michelangelo Project” (Levoy et al., 2000) e, nacionalmente, o projeto “Aleijadinho 3D” (Junior et al., 2013), além de diversas outras publicações. Dentre as aplicações propostas, destacam-se o uso de tecnologias 3D na identificação e documentação (Böhler; Marbs, 2004; Bouzakis et al., 2016), na conservação e restauração (Arbace et al., 2013; Higuera; Calero; Collado-Montero, 2021), bem como na comunicação de bens culturais (Balletti e Ballarin, 2019; Skamantzari et al., 2017).

Tecnologias 3D, aqui, são compreendidas como um conjunto de técnicas e recursos que possibilitam a virtualização de objetos físicos e/ou a materialização de modelos virtuais (Silva et al., 2021), entre elas: digitalização tridimensional (3D), realidade virtual e aumentada, bem como processos de fabricação digital como impressão 3D e usinagem CNC. Aliado ao design e a tecnologias da informação e comunicação, o uso de tecnologias 3D no contexto cultural permite o registro e o compartilhamento de um grande volume de dados geométricos, o desenvolvimento de aplicações de educação patrimonial, assim como a reprodução física ou virtual de artefatos culturais em qualquer lugar do mundo. Desse modo, podem ampliar o alcance e o acesso a referências culturais, com potencial impacto sobre o conjunto de referências que figuram na “memória coletiva” (Pollak, 1989).

Os casos de utilização dessas tecnologias no âmbito da memória e do patrimônio histórico e cultural publicados na literatura, no entanto, frequentemente compartilham uma qualidade comum, a propensão a privilegiar, em sua aplicação, referências históricas e culturais institucionalizadas e/ou já amplamente consagradas na memória coletiva, isto é, que configuram a “memória oficial” (Pollak, 1989). Essa qualidade converge ao que Rogers (2003) explicita em “Diffusion of Innovations”, sobre os agentes de desenvolvimento tenderem a dar maior assistência aos indivíduos mais ricos e dominantes dentro de um dado sistema social, podendo levar a um agravamento das desigualdades existentes. No contexto cultural, isso implica em que agentes de desenvolvimento tecnológico, inadvertidamente, acabam ampliando o alcance e o acesso a referências ou instituições históricas e culturais já consagradas. Os grupos dominantes são os primeiros a se apropriarem dos novos recursos, difundindo ainda mais suas referências e narrativas. Como efeito, amplia-se a disparidade existente em relação aos demais, contribuindo para o silenciamento de referências históricas e culturais de minorias e grupos marginalizados dentro da memória coletiva. As consequências sociais da inovação tecnológica, no entanto, frequentemente,

acabam sendo negligenciadas pelos profissionais envolvidos (Rogers, 2003). Norman (2023), por sua vez, não apenas clama por um Design provido de consciência histórica e sensível às diversas questões sociais que afligem o mundo contemporâneo, como também reforça que “precisamos considerar a história do mundo a partir de todas as perspectivas - a dos que perderam assim como a dos vencedores”. Assim, à luz dos 60 anos do golpe civil-militar e do compromisso de lembrar de não esquecer, apresenta-se no presente trabalho o uso de tecnologias 3D para a preservação e promoção das memórias silenciadas homenageadas pelo Memorial Pessoas Imprescindíveis, localizado em Porto Alegre.

## **2. Memórias coletivas e memórias silenciadas**

As memórias silenciadas, referenciadas no presente trabalho, estão inseridas no contexto do que o sociólogo francês Maurice Halbwachs (1990) cunhou como “memórias coletivas”. Para Halbwachs, as lembranças são fruto de um processo coletivo, uma vez que o indivíduo que lembra depende da presença de outros, que acabam por atuar como grupos de referência. Assim, não há como uma memória ser estritamente pessoal:

A memória individual pode ser entendida, então, como um ponto de convergência de diferentes influências sociais e como uma forma particular de articulação das mesmas.

Analogamente, a memória coletiva, propriamente dita, é o trabalho que um determinado grupo social realiza, articulando e localizando as lembranças em quadros sociais comuns. O resultado deste trabalho é uma espécie de acervo de lembranças compartilhadas que são o conteúdo da memória coletiva (Schmidt e Mahfoud, 1993, p. 291).

Pollak (1989, p. 03), ao analisar as teorias de Maurice Halbwachs e Pierre Nora sobre memória coletiva, aponta que as paisagens, o patrimônio arquitetônico e os monumentos, entre outros pontos de referência, estruturam a nossa memória e “a inserem na memória da coletividade a que pertencemos”. Outras influências, em especial as narrativas ou memórias oficiais veiculadas através do ensino escolar e dos meios de comunicação dos grupos dominantes, atuam também na formação dessa memória coletiva. Na memória coletiva o passado está em constante reconstrução (Halbwachs, 1990), moldando-se, frequentemente, aos interesses e ideologias de cada época. Cabe lembrar aqui que quase tudo que se vê é artificial (Norman, 2023), e que, apesar da facilidade com que se possa tomar narrativas oficiais como verdade absoluta, elas também são projetadas e selecionadas. Assim, muito longe de ser um consenso, a memória coletiva se apresenta, conforme

expõe Pollak (1989), como um campo em disputa, onde se busca reescrever a narrativa oficial, evidenciando-se fatos que foram distorcidos e/ou silenciados. As disputas, nesse contexto, estão ligadas, na maioria das vezes, a “fenômenos de dominação” como “a oposição entre Estado dominador e sociedade civil”, caso em que se insere a ditadura civil-militar no Brasil, ou, mais frequentemente, às “relações entre grupos minoritários e sociedade englobante” (Pollak, 1989, p. 06). As “memórias subterrâneas”, aquelas que não figuram na memória oficial, resistem silenciadas ao esquecimento, sobrevivendo em estruturas de comunicação informais, por vezes, somente pela oralidade, “transmitidas no quadro familiar, em associações, em redes de sociabilidade afetiva e/ou política” (Pollak, 1989, p. 08).

Pollak destaca que “o silêncio tem razões bastante complexas. Para poder relatar seus sofrimentos, uma pessoa precisa antes de mais nada encontrar uma escuta” (1989, p. 07). Nesse sentido, o silenciamento pode ser imposto ou emergir dos próprios oprimidos por razões como vergonha ou medo de estigmatização. No entanto, durante a ditadura, diversos mecanismos de silenciamento social foram articulados, muitos deles ganhando fundamentação legal. A exemplo, temos o Decreto Lei 477 de 1969 que, entre outras sanções, previa o desligamento institucional de professores e alunos que conduzissem, realizassem, confeccionassem, imprimissem, tivessem em depósito e/ou distribuíssem “material subversivo de qualquer natureza” (Brasil, 1969, art. 1º, IV). Observa-se, assim, o caráter subjetivo daquilo que poderia ser tipificado como infração, permitindo interpretação ampla e aberta para a punição de docentes e discentes. Pode-se citar também o Ato Institucional nº 5 (AI-5), de 1968, que, em seu artigo 10, suspendeu a garantia de *habeas corpus*<sup>1</sup> nos casos de crimes considerados políticos.

Assim, somente com base nesses dois instrumentos legais, pode-se imaginar o ambiente de controle social e medo instaurado no período, vindo a silenciar muitos daqueles que buscavam se opor à ditadura. Com a mesma veemência, ocorreram, ainda, censuras jornalísticas, televisivas, no âmbito da música, do teatro, do cinema, dos espaços culturais e de tantos outros meios de expressão. Ao todo, compreendeu um período de quase vinte anos de memórias indizíveis, muitas das quais, mesmo no tempo presente, ainda não emergiram à superfície.

1 Habeas corpus é um instrumento processual constitucional para pleitear a liberdade de alguém “quando a pessoa for presa ilegalmente ou tiver sua liberdade ameaçada por abuso de poder ou ato ilegal” (Tribunal de Justiça do Distrito Federal e dos Territórios, 2021).

### 3. Memorial Pessoas Imprescindíveis

Situado no Parque Marinha do Brasil, em Porto Alegre/RS, o Memorial Pessoas Imprescindíveis denuncia as violências praticadas por agentes do Estado durante o período ditatorial no Brasil (1964-1985). Ele homenageia Manoel Raimundo Soares, preso por panfletagem, torturado e assassinado por agentes do Departamento de Ordem Pública e Social (DOPS).

O memorial é composto por uma escultura em aço corten de 3,62 m de altura, de autoria da paranaense Cristina Toniolo Pozzobon, representando duas mãos amarradas que seguram uma bandeira. A escultura faz alusão ao fato de, em 24 de agosto de 1966, o corpo de Manoel ter sido encontrado, com as mãos amarradas, boiando entre taquaireiras na Ilha das Flores, no bairro Arquipélago de Porto Alegre. O assassinato de Manoel ganhou notoriedade à época e ficou conhecido como o caso das mãos amarradas. A base da obra traz sua biografia, reproduzida aqui na íntegra, no sentido de dar voz a esta memória silenciada, que é acompanhada de uma imagem do homenageado:

MANOEL RAIMUNDO SOARES (1936-1966)

Filho de Etelvina Soares dos Santos, Manoel nasceu em Belém (PA), em 15 de março de 1936. Mudou-se para o Rio de Janeiro aos 17 anos e ingressou no Exército em 1955. Em 1956, alcançou o posto de segundo sargento. Casou-se com a mineira Elizabeth Chalupp, a quem chamava de Betinha.

Manoel era um grande orador e foi um dos fundadores do “Movimento dos Sargentos”, que lutava por direitos sindicais e democráticos. Imediatamente após o golpe militar de 1964, foi preso e, em junho, expulso do Exército. Solto, engajou-se na luta contra a ditadura e passou a residir no Rio Grande do Sul, atuando no Movimento Revolucionário 26 de Março, grupo cujo nome homenageava a resistência armada iniciada pelo coronel Jefferson Cardin Osório em 1965, naquela data, em Três Passos e Tenente Portela.

No dia 11 de março de 1966, Manoel foi preso, em frente ao auditório Araújo Viana, entregando panfletos contra a visita do presidente Castelo Branco a Porto Alegre.

Manoel Raimundo foi levado à sede da Polícia do Exército, onde sofreu as primeiras sevícias. A seguir, foi transferido para o Departamento de Ordem Política e Social (DOPS), na Avenida João Pessoa, para ser torturado e espancado por longos dias. Ainda em março, foi encaminhado para a ilha-presídio existente no Rio Guaíba.

Lá, ele permaneceu por cinco meses, privado de notícias da família e do mundo. Em 13 de agosto de 1966, cerca de um mês depois de escrever a última carta à esposa, foi levado ao DOPS, para novo interrogatório. Seus

alagozes o transportavam, na mesma noite, em um jipe do Exército, até o rio Jacuí, para ser submetido à tortura do afogamento.

Seu corpo foi encontrado boiando no Jacuí em 24 de agosto de 1966, com as mãos e os pés atados às costas. Apesar dos depoimentos que comprovavam o crime cometido, colhidos pelo Ministério Público estadual e por uma CPI da Assembleia Legislativa, os responsáveis pela sua morte permaneceram impunes.

Até mesmo o Marechal Olímpio Mourão Filho, que desencadeou as manobras militares para depor João Goulart em 1964, ao examinar, como ministro do Superior Tribunal Militar, um pedido de habeas corpus sobre o “caso das mãos amarradas”, declarou: “Trata-se de um crime terrível e de aspecto medieval, para cujos autores o Código Penal exige rigorosa punição”.

Manoel foi enterrado em dois de setembro de 1966, acompanhado por uma pequena multidão. Por onde passou seu enterro, lojas se fecharam e foi hasteada a bandeira nacional.

Inaugurada em 2011, a obra integrou o projeto *Direito à Memória e à Verdade*, que visava criar novos espaços de debate sobre a ditadura militar brasileira, difundindo conhecimento e conscientização sobre as violações de direitos ocorridas no período<sup>2</sup>. Ainda, no que tange à intencionalidade da obra, a autora declarou em entrevista à Beta Redação, portal de notícias vinculado ao curso de Comunicação Social e Jornalismo da Unisinos, que “a existência de obras em homenagem aos governos militares é reflexo da falta de conhecimento sobre o tema”. Para ela, “não existe de fato uma coisa que diga ‘Olha, aconteceu isso no Brasil, isso foi horrível, mataram pessoas, torturaram, pessoas desapareceram, e foram esses caras aqui’” (Fonseca, 2004). O Memorial Pessoas Imprescindíveis busca ocupar esse vazio, no entanto, observa-se que no curso de sua existência, do projeto inicial à sua condição atual, a obra vem sendo submetida, ainda que sem intenção, a circunstâncias que a distanciam de seu propósito, contribuindo assim para o silenciamento da memória que se pretendia evocar.

A primeira dessas circunstâncias diz respeito ao local de sua implantação, que, de acordo com o documento de apresentação e doação para a Prefeitura de Porto Alegre, pretendia-se que fosse em um local de grande circulação de pedestres, próximo a um dos principais marcos da paisagem urbana de Porto Alegre, a Usina do Gasômetro. Muito diferente disso, o local em que o Memorial efetivamente foi implantado situa-se em uma parte isolada do

2 Informações constantes no documento de apresentação e doação da obra para a Prefeitura de Porto Alegre, cedido pela artista para os autores.

Parque Marinha do Brasil, ladeada pelos dois sentidos da Av. Edvaldo Pereira Paiva. Apesar de um caminho de chão batido que passava, a poucos metros, por trás da obra (Figura 1), ao menos até a finalização da revitalização do trecho 3 da Orla do Guaíba (Figura 2), o local apresentava maior circulação de automóveis que de pedestres.



**FIGURA 1.** Memorial Pessoas Imprescindíveis em fevereiro de 2014, cercado por grade de arame. (fonte: Google, 2024)



**FIGURA 2.** Memorial Pessoas Imprescindíveis em janeiro de 2023, após a revitalização do trecho 3 da Orla do Guaíba. (fonte: Google, 2024)

Outra circunstância foi identificada pelos autores ao analisar imagens do Google Street View do entorno do Memorial. As imagens revelam que, pelo menos de novembro de 2012 até julho de 2019, ele se encontrava cercado por

uma grade de arame (Figura 1), impossibilitando a aproximação de eventuais transeuntes. Essa medida, possivelmente tomada nas melhores intenções, visando resguardar a obra da ação de vândalos e da corrosão provocada pela urina, acabou por contrariar em parte o propósito de sua existência, o qual era denunciar e dar visibilidade às violências da ditadura militar no Brasil. Sem a possibilidade de leitura do texto biográfico constante em sua base, a obra, já prejudicada por uma localização menos privilegiada na paisagem urbana do que a pretendida inicialmente, perdera sua contextualização histórica, perdendo-se também a mensagem que se objetivava comunicar.

As circunstâncias pontuadas no exemplo do Memorial Pessoas Imprescindíveis mostram como decisões de projeto (design, num sentido amplo), tomadas ao longo da existência de monumentos que ocupam a paisagem urbana, podem potencializar ou atenuar a efetividade do resgate de memórias históricas e referências culturais pretendido. Embora menos explícitas que as medidas de silenciamento e censura tomadas no decorrer da ditadura, e, talvez, não intencionais, tais circunstâncias contribuem, mesmo após a dissolução do governo militar, para que essas lembranças permaneçam fora da memória coletiva. Ao mesmo tempo, deparamo-nos por todo o Brasil, em locais de destaque e número significativamente maior, com monumentos e marcos em homenagem a figuras militares e políticas cuja história conflitua com a de grupos sistematicamente silenciados.

#### **4. Metodologia**

A digitalização 3D e a reprodução física e virtual do Memorial Pessoas Imprescindíveis foram realizadas pelo Laboratório de Design e Seleção de Materiais (LDSM) da UFRGS, em colaboração com a 14ª exposição curricular obrigatória do curso de Museologia da UFRGS, que teve como tema a resistência do movimento estudantil na UFRGS durante a ditadura civil-militar (1964-1985). A exposição intitulada “O Grito Ecoa: ditadura e movimento estudantil na UFRGS” aconteceria no Museu da UFRGS, de 16/05/2024 a 20/06/2024, sendo a única atividade prevista no calendário do Museu - mas de iniciativa do curso de bacharelado em Museologia - a abordar os 60 anos do golpe civil-militar<sup>3</sup>. A partir dos dados obtidos na digitalização, produziu-se uma réplica em escala reduzida, a fim de propiciar acessibilidade para

3 O Museu da UFRGS possui caráter multidisciplinar e é “responsável por valorizar, pesquisar e difundir o patrimônio cultural” da universidade, englobando os diversos cursos da instituição, sem subordinação ao curso de Museologia. A iniciativa de abordar a ditadura e os 60 anos do golpe civil-militar se deu por parte dos alunos da disciplina de Prática de Exposições Museológicas, que anualmente executa no Museu a exposição vinculada à disciplina.

peças cegas e com baixa visão, bem como trabalhar a educação patrimonial, levando parte da paisagem urbana para dentro do Museu.

A captura e o manejo dos dados volumétricos da obra foram conduzidos com respeito à Lei nº 9.610/98 - Lei de Direitos Autorais (LDA), tendo sido realizado contato prévio com a artista para autorização de digitalização tridimensional, armazenamento em banco de dados por tempo indeterminado, e reprodução física em escala reduzida via impressão 3D. Destaca-se que, embora a LDA permita a reprodução de obras de artes plásticas para a acessibilidade de pessoas cegas (art. 46, I, d), e a Lei nº 13.146/15 - Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (LBI) aumente o rol de pessoas com direito a acessibilidade, vedando a recusa de “oferta de obra intelectual em formato acessível” (Brasil, 2015, art. 42), buscou-se ampliar o conceito de acessibilidade para além de fornecer recursos a pessoas com deficiência, contemplando também uma acessibilidade geográfica, que fomente a educação patrimonial. Além disso, foram coletadas as devidas autorizações junto à Diretoria de Patrimônio e Memória (DPM) da Prefeitura Municipal de Porto Alegre para a realização da digitalização tridimensional.

#### **4.1 Digitalização tridimensional**

Para a digitalização tridimensional do Memorial foi utilizado um escâner móvel de luz estruturada (Artec EVA), cujo princípio de funcionamento consiste na projeção de padrões de luz branca sobre a superfície a ser registrada. Em condições ideais, o equipamento possibilita resoluções de até 0.2 mm, isto é, o registro de pontos na superfície a cada 0.2 mm. Uma vez que o Memorial se encontra a céu aberto, fez-se necessário realizar sua digitalização tridimensional após o pôr do sol, visando mitigar a interferência da luz do dia na captura. Outras medidas também precisaram ser tomadas em função das características do monumento. Devido à sua altura de 3.62 m, fez-se necessária a instalação temporária de um andaime, previamente autorizado pela Prefeitura, para que a equipe obtivesse acesso a todos os pontos da obra. A forma geométrica estilizada com que a artista representou as mãos amarradas e a textura homogênea do aço corten demandaram, ainda, o uso de referências visuais adicionais, marcadores distribuídos sobre a superfície do Memorial para auxiliar o escâner 3D em sua varredura.

A captura dos dados, realizada em múltiplas partes, no decorrer de aproximadamente 2 horas, resultou na digitalização da geometria tridimensional e da textura visual, isto é, das informações de cor do Memorial. Através do processamento dos dados brutos obtidos, que compreendeu, entre outras coisas, o alinhamento das diferentes partes, a reconstrução da superfície, a otimização da malha e a colorização, foram gerados dois modelos virtuais:

o primeiro, de alta resolução e fidelidade geométrica, para a salvaguarda e a reprodução física; e o segundo, de geometria otimizada e ocupando menos de 10 MB em disco, para a difusão e a manipulação interativa online. Em função dos marcadores utilizados para a captura, também se fez necessário o pós-processamento da textura e da geometria, de modo a eliminá-los do modelo virtual final.

#### **4.2 Fabricação da réplica tátil**

A réplica tátil foi confeccionada por meio de manufatura aditiva, processo de fabricação digital, frequentemente chamado de impressão 3D, que se utiliza de modelos digitais para a construção, camada a camada, de artefatos físicos tridimensionais. O equipamento utilizado, uma impressora 3D ELEGOO Saturn 2, funciona pelo processo de masked stereolithography (mSLA), no qual uma luz ultravioleta é irradiada através de uma tela de cristal líquido (LCD) para curar e solidificar camadas de resina líquida de acordo com as seções do modelo digital a ser fabricado. A resina utilizada para a impressão foi a ELEGOO ABS-Like Photopolymer Resin, na cor cinza, projetada para reproduzir propriedades mecânicas do ABS, como resistência a impacto e rigidez. O processo de fabricação incluiu, ainda, a lavagem do artefato impresso com álcool isopropílico, logo após o fim da impressão, para remoção de resíduos de resina líquida, e a cura sob luz ultravioleta, para obtenção das propriedades desejadas e da aparência final.

### **5. Resultados e discussões**

No contexto da exposição curricular “O grito ecoa: ditadura e movimento estudantil na UFRGS”, que motivou a digitalização do Memorial, o uso de tecnologias 3D figuraria como um meio para a promoção, a difusão, e o acesso a monumentos que evidenciam momentos históricos de narrativas em disputa. A réplica tátil desenvolvida foi pensada para operar não apenas como recurso de acessibilidade para pessoas com deficiência, mas também como objeto difusor do monumento original, evidenciando a existência de uma obra que, pelas circunstâncias explanadas previamente, poderia passar despercebida para aqueles que não circulam onde ela está situada ou desconhecem o contexto de sua criação. A réplica foi produzida em escala 1:15 (Figura 3), com altura de 24,1 cm e peso de 288 g, facilitando o manuseio e o transporte, possibilitando, dessa maneira, a sua utilização em atividades de educação patrimonial realizáveis em diferentes ambientes do museu, ou até mesmo de forma itinerante, como em escolas e centros comunitários.

No projeto expográfico desenvolvido, previu-se que a réplica tátil ficasse sobre um totem, com indicação de convite para manuseio. Ao seu lado,

a legenda e o texto biográfico completo que consta na base do Memorial, abrindo, dessa maneira, o núcleo expositivo “Repressão e medo na UFRGS”. Na parede atrás do totem, previu-se a adesivagem de uma manchete do jornal carioca “Última Hora”, de 3 de setembro de 1966, que noticiou o sepultamento de Manoel Raimundo Soares. Entretanto, no período de montagem da exposição, o Rio Grande do Sul foi gravemente afetado por enchentes, sendo decretado estado de calamidade pública em várias cidades. Fornecedores e alunos foram atingidos direta e indiretamente, sendo frustrada a realização da exposição, que acabou por ser reformulada como publicação em e-book<sup>4</sup>. Inevitavelmente, o episódio faz lembrar o período desafiador vivido pelo setor cultural durante a pandemia de COVID-19, em que a impossibilidade de realização de exposições presenciais também fomentou o uso de recursos digitais e online.



**FIGURA 3.** Reprodução tátil fabricada em escala 1:15. (fonte: dos autores, 2024)

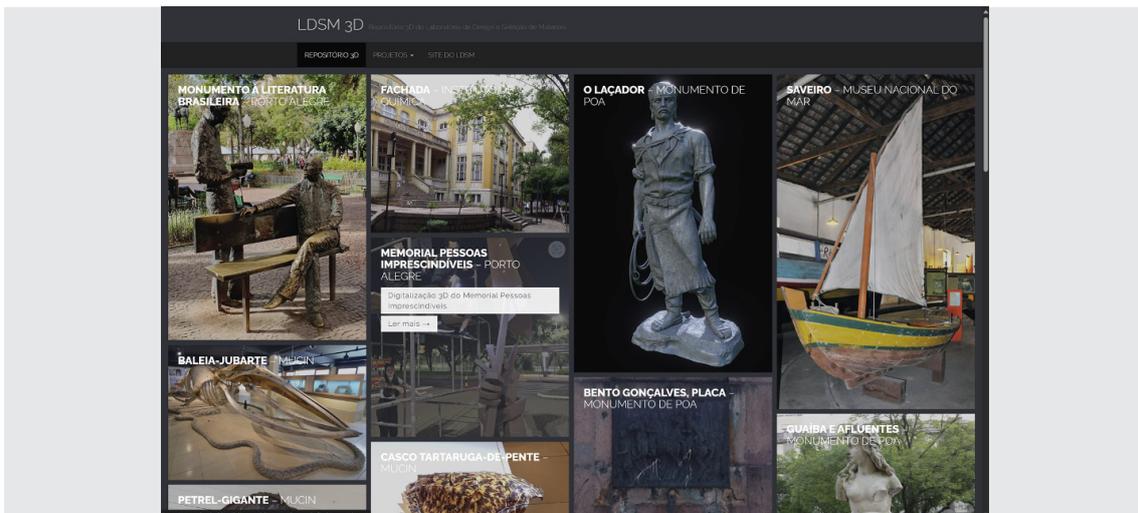
Nesse sentido, visando auxiliar na difusão online, hospedou-se o modelo virtual do Memorial Pessoas Imprescindíveis (Figura 4) no repositório 3D do LDSM (<https://www.ufrgs.br/lds/3d/>), que reúne os diversos objetos digitalizados pelo grupo de pesquisa ao longo dos anos (Figura 5). Cada item que integra o repositório possui uma página própria, que inclui um visualizador 3D interativo, além de textos e imagens para a contextualização e dados sobre a digitalização e os modelos virtuais. O repositório e os visualizadores 3D interativos são compatíveis com diversos dispositivos, desde

4 O documento pode ser acessado via <http://hdl.handle.net/10183/277454>.

computadores até tablets e smartphones, sendo, geralmente, colocados QR-Codes próximos às reproduções físicas para facilitar o acesso. Também para o Memorial Pessoa Imprescindíveis, gerou-se uma página contextualizando a obra e permitindo a visualização do monumento de forma interativa.



**FIGURA 4.** Modelo 3D virtual otimizado para a difusão interativa online. (fonte: dos autores, 2024)



**FIGURA 5.** Página inicial do repositório 3D do LDSM. (fonte: dos autores, 2024)

Ao virtualizar um monumento como o Memorial Pessoa Imprescindíveis e divulgá-lo digitalmente, de forma contextualizada e observando a intenção de sua criação, ampliam-se as possibilidades de acesso a ele, e, com isso, as oportunidades de debates a seu respeito. A disponibilização em repositórios online permite, por exemplo, que o Memorial seja acessado em contextos didáticos, oferecendo maior interação que registros fotográficos e vídeos, ao

mesmo tempo que dispensa qualquer necessidade de deslocamento. Essa, no entanto, é apenas uma das possibilidades, visto que modelos digitalizados também podem ser incorporados em experiências virtuais mais complexas, como exposições virtuais e jogos. Exemplos da utilização de plataformas populares de jogo, como Roblox, para fins didáticos, podem ser verificados literatura (Han; Liu; Gao, 2023; Kang; Choi; Nam, 2022). Destaca-se, no entanto, que a disponibilização digital ou online gera apenas o potencial de acesso, fazendo-se necessárias estratégias adicionais para a sua divulgação e para promover o engajamento com o conteúdo.

No mesmo sentido, ao associar o design e as tecnologias 3D ao debate crítico da memória coletiva, a partir de um fio condutor que evidencie memórias silenciadas, criam-se novas possibilidades de leitura e (re)conhecimento daquilo que está inserido na paisagem urbana, trazendo seus elementos constituintes para novos espaços de sociabilidade. Assim, mais do que apenas evidenciar a materialidade e a dimensão estética do monumento ou artefato físico, o uso crítico desses recursos tecnológicos possibilita dar nova voz às narrativas que circunscrevem essas referências culturais. Aqui, dar nova voz a essas narrativas não compreende apenas entoá-las, mais uma vez, tal qual foram concebidas originalmente, mas, sim, trazê-las para o presente, tanto no que tange à linguagem empregada, quanto no que diz respeito aos recursos empregados em sua veiculação. Destaca-se aqui o papel importante que as redes sociais vêm desempenhando na veiculação de informação e comunicação, constituindo, portanto, também espaços de sociabilidade a serem explorados.

Retomando Pollak, “uma vez rompido o tabu, uma vez que as memórias subterrâneas conseguem invadir o espaço público, reivindicações múltiplas e dificilmente previsíveis se acoplam a essa disputa da memória” (1989, p. 06). Pode-se, então, mesmo que de modo metafórico, elencar o museu, o repositório digital e as diversas outras possibilidades que a virtualização oferece como locais de escuta, que, a partir das obras e narrativas que preservam, geram espaço para que a memória possa vir à tona.

### **5.1 Por um uso crítico de tecnologias 3D no campo cultural**

Finalmente, diante da problemática exposta com respeito às memórias silenciadas e em disputa, chega-se a um importante questionamento sobre o papel a ser desempenhado por tecnologias emergentes no campo cultural. Deverão esses recursos se limitar à preservação e reprodução de referências culturais dominantes, ou poderão também servir como instrumentos para a promoção da pluralidade e contestação de narrativas oficiais? Seguindo o que foi exposto por Norman (2023), defende-se aqui que é preciso que

designers e demais profissionais envolvidos no desenvolvimento de soluções tecnológicas para a área cultural tenham consciência histórica e social, de modo a empregar seus conhecimentos e recursos no sentido de promover não apenas a memória oficial, mas sim uma pluralidade de memórias, proporcionando espaços de escuta aos grupos silenciados e gerando novas possibilidades de leitura do passado. A ausência desse senso crítico na difusão de tecnologias 3D, assim como demais tecnologias, pode trazer como consequência, conforme alertado por Rogers (2003), o agravamento de desigualdades já existentes na forma como os diferentes grupos identitários figuram em nossa memória coletiva.

Na prática, isso significa que referências culturais e narrativas históricas que, atualmente, já não dispõem de visibilidade na bibliografia e nas instituições oficiais, correm o risco de serem extintas caso não sejam também contempladas nos esforços de virtualização e difusão digital, visto que a tendência é do aumento de oferta e da facilitação do acesso ao que já é conhecido e consagrado. No entanto, ao mesmo tempo que a promoção leviana de tecnologias 3D e recursos digitais pode ser nociva à pluralidade cultural, a sua aplicação consciente e estratégica tem o potencial de ser um antídoto para as disparidades do cenário atual. Isso porque a criação de ambientes virtuais para discussão e difusão de referências históricas e culturais tende a ser mais acessível do que a construção e manutenção de estruturas físicas, como museus e memoriais, com o mesmo propósito. A incursão ao ambiente virtual, todavia, não deve vir em detrimento das manifestações culturais materiais existentes, tampouco da luta por também figurar na paisagem urbana e nas instituições oficiais.

Assim, defende-se que o papel a ser desempenhado pelas tecnologias 3D e pelos profissionais da área deveria, portanto, ser de suporte à pluralidade cultural e aos grupos e indivíduos cujas memórias vêm sendo historicamente silenciadas. Para isso, é preciso que a promoção e o suporte ao uso dessas tecnologias sejam estendidos a esses grupos, para os quais, talvez, essa seja uma das poucas formas de terem suas vozes efetivamente ouvidas.

## **6. Conclusão**

O presente trabalho discutiu e apresentou o uso de tecnologias 3D a serviço de memórias silenciadas (Pollak, 1989; Halbwachs, 1990), a partir da digitalização tridimensional e produção de réplica tátil do Memorial Pessoas Imprescindíveis em Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Conforme explanado, tecnologias 3D vêm trazendo contribuições importantes para a preservação do patrimônio cultural, que, no entanto, muitas vezes, se caracterizam por privilegiar referências históricas e culturais que configuram a memória

oficial. Tomando como base o tratamento social dado às memórias relativas às violências perpetradas pelo governo no período ditatorial no Brasil (1964-1985), e as circunstâncias em que o Memorial Pessoas Imprescindíveis se insere, buscou-se elucidar os mecanismos que operam no silenciamento das demais lembranças do passado.

Por meio da digitalização tridimensional e reprodução física e virtual do Memorial Pessoas Imprescindíveis, aliadas a um projeto expográfico e um repositório 3D online, exemplificou-se como tais tecnologias podem operar no sentido de proporcionar novas oportunidades de interação com memórias silenciadas e de leitura do passado histórico. O trabalho traz ainda uma breve reflexão sobre o papel a ser desempenhado pela inovação tecnológica no âmbito cultural, que, diante do risco de esquecimento de memórias já enfraquecidas, conclui que o uso de tecnologias 3D no campo histórico-cultural não deve ser isento de análise crítica a respeito de quais narrativas são promovidas e quais são silenciadas.

## Referências

ARBACE, L. et al. Innovative uses of 3D digital technologies to assist the restoration of a fragmented terracotta statue. **Journal of Cultural Heritage**, [s. l.], v. 14, n. 4, p. 332–345, 2013.

BALLETTI, C.; BALLARIN, M. An Application of Integrated 3D Technologies for Replicas in Cultural Heritage. **ISPRS International Journal of Geo-Information**, [s. l.], v. 8, n. 6, p. 285, 2019.

BRASIL. **Lei Nº 9.610 de 19 de fevereiro de 1998**. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 1998. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/19610.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19610.htm). Acesso em: 01 set. 2024.

BRASIL. **Lei Nº 13.146 de 6 de julho de 2015**. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2015. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm?msclkid=e03ca915a93011eca55b7de3600188ab](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm?msclkid=e03ca915a93011eca55b7de3600188ab). Acesso em: 01 set. 2024.

BÖHLER, W.; MARBS, A. 3D scanning and photogrammetry for heritage recording: a comparison. In: 3D SCANNING AND PHOTOGRAMMETRY FOR HERITAGE RECORDING, 2004. **Proceedings of the 12th International Conference on Geoinformatics**. [S. l.]: Gavle University Press, Sweden,

2004. p. 291–298. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/3316/69ffef6b2162fb4b1ca446bccefcc644f2b.pdf>. Acesso em: 29 ago. 2024.

BOUZAKIS, K.-D. et al. 3D-laser scanning of the Parthenon west frieze blocks and their digital assembly based on extracted characteristic geometrical details. **Journal of Archaeological Science: Reports**, [s. l.], v. 6, p. 94–108, 2016.

CALIN, M.; DAMIAN, G.; POPESCUB, T.; MANEAA, R.; ERGHELEGIUA, B.; SALAGEANC, T. **3D modeling for digital preservation of Romanian heritage monuments**. International Conference “Agriculture for Life, Life for Agriculture”. Agriculture and Agricultural Science Procedia, v. 5, p. 421– 428, 2015.

GOMES, L.; BELLON, O. R. P.; SILVA, L. **Digitalização 3D e fabricação digital: aplicações e processos**. UFRGS, 2014.

GOOGLE. Memorial Pessoas Imprescindíveis. Porto Alegre: [s. n.], 2024. Google Maps. Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/o9dEgYjeZq8MPQ137>. Acesso em: 11 nov. 2024.

HALBWACHS, Maurice. **Memória Coletiva**. Rio de Janeiro: Vértice, 1990.

HAN, J.; LIU, G.; GAO, Y. Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. **Education Sciences**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 296, 2023.

HIGUERAS, M.; CALERO, A. I.; COLLADO-MONTERO, F. J. Digital 3D modeling using photogrammetry and 3D printing applied to the restoration of a Hispano-Roman architectural ornament. **Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage**, [s. l.], v. 20, p. e00179, 2021.

JUNIOR, J. F. R. et al. Aleijadinho 3D: tecnologia na difusão e preservação do patrimônio cultural. In: CONVENÇÃO DO PATRIMÔNIO IMATERIAL: 10 ANOS DEPOIS [2003-2013], 2013. **Convenção do Patrimônio Imaterial: 10 anos depois [2003-2013]**. [S. l.: s. n.], 2013.

KANG, D.; CHOI, H.; NAM, S. Learning Cultural Spaces: A Collaborative Creation of a Virtual Art Museum Using Roblox. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)**, [s. l.], v. 17, n. 22, p. 232–245, 2022.

KOLAREVIC, B. **Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing**. Oxford: Taylor & Francis. 2009

LEVOY, M. et al. The Digital Michelangelo Project: 3D Scanning of Large Statues. In: SIGGRAPH. **Proceedings of the 27th annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques**, 2000. p. 1-14. Disponível em: <https://graphics.stanford.edu/papers/dmich-sig00/dmich-sig00-nogamma-comp-low.pdf> Acesso em: 03 set. 2024.

NORMAN, D. A. **Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2023.

OCHA, G. S. da. **Tecnologias digitais e património cultural móvel: propostas de aplicação da digitalização tridimensional e da fabricação digital à coleção de escultura da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa**. 2017. Dissertação (Mestrado em Museologia) — Faculdade de Belas-Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2017.

POLLAK, M. Memória, esquecimento, silêncio. In: **Revista Estudos Históricos**. Rio de Janeiro: vol. 2, n. 3, 1989.

ROGERS, E. M. **Diffusion of Innovations**. 5th. ed. New York: Free Press, 2003.

SILVA, F. P. **O uso da digitalização tridimensional a laser no desenvolvimento e caracterização de texturas aplicadas ao design de produto**. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Minas, Metalúrgica e de Materiais, UFRGS, Porto Alegre, 2006.

SILVA, F. P. **Usinagem de Espumas de Poliuretano e Digitalização Tridimensional para Fabricação de Assentos Personalizados para Pessoas com Deficiência**. UFRGS, Porto Alegre, p. 192, 2011. (Tese de Doutorado) Engenharia de Minas, Metalurgia e de Materiais, UFRGS, Porto Alegre, 2011.

SILVA, F. P. da et al. Contribuições das tecnologias 3D à preservação do patrimônio cultural em Porto Alegre. In: OLIVEIRA, G. G. de; NÚÑEZ, G. J. Z. (org.). **Design em pesquisa**. Porto Alegre: Marcavisual, 2021. v. 4.

SCHMIDT, M. L. S.; MAHFOUD, M. Halbwachs: memória coletiva e experiência. In: **Psicologia USP**. v.4, n.1-2, São Paulo, 1993.

SKAMANTZARI, M. et al. Developing a virtual museum for the Stoa of Attalos. In: , 2017. **2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications, VS-Games 2017 - Proceedings**. [S. l.: s. n.], 2017. p. 260–263. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Georgia-Kontogianni-3/publication/319493201\\_Developing\\_a\\_Virtual\\_Museum\\_for\\_the\\_Stoa\\_of\\_Attalos/links/59aeebb1aca2720370735b81/Developing-a-Virtual-Museum-for-the-Stoa-of-Attalos.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Georgia-Kontogianni-3/publication/319493201_Developing_a_Virtual_Museum_for_the_Stoa_of_Attalos/links/59aeebb1aca2720370735b81/Developing-a-Virtual-Museum-for-the-Stoa-of-Attalos.pdf). Acesso em: 29 ago. 2024.

VOLPATO, N. **Manufatura aditiva: tecnologias e aplicações da impressão 3D**. Editora Blucher, 2021.

WOHLERS, T.; CAMPBELL, R.; DIEGEL, O.; KOWEN, J.; MOSTOW, N. **Wohlers report 2021 - 3D printing and additive manufacturing global state of the industry**. Fort Collins, Colorado: Wohlers Associates; 2021.

---

### Como referenciar

DANTAS, Paulo Victor de Farias; MACHADO, Caroline Brum; SILVA, Pedro Arthur Bueno; da SILVA, Fabio Pinto. Tecnologias 3D a serviço de memórias silenciadas: Memorial Pessoas Imprescindíveis, Porto Alegre. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 134-154, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87168>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 3.0 Não Adaptada.

Recebido em 11/09/2024 | Aceito em 19/11/2024

## **Card sorting for remote research: identifying useful data and new learnings**

**Adriano Bernardo Renzi (MobileLIVE, Canada)**  
adrianoenzi@gmail.com

## **Card sorting for remote research: identifying useful data and new learnings**

**Abstract:** This paper presents proceedings and structure to conduct card sorting as part of research strategies, based on studies from Padovani, Tullis & Wood, Maurer & Warfel and Preece. The research proposes how to adapt card sorting appropriately to remote research working scenarios of the post-pandemic new century. This analytical study is based on two different information architecture structure research projects – an online learning search engine to help people find courses within enormous possibilities of learning subjects, and a co-living system, where people with similar interests gather and share living for communal learning experiences. Although the analysis is based on 2 real projects, this paper focuses mainly on card sorting procedures itself, without sharing too much information about the projects. The 2 projects helped to compare processes and results of representative user profiles and non-representative profiles to better understand the pain points, the advantages and disadvantages and the triggers to identify misleading information when conducting card sorting.

**Keywords:** UX, card sorting, usability, information architecture.

## **Card Sorting para pesquisa remota: identificando dados úteis e novos aprendizados**

**Resumo:** *Este artigo apresenta procedimentos de como conduzir e estruturar um card sorting, como parte estratégica de pesquisas, com base em estudos de Padovani, Tullis & Wood, Maurer & Warfel e Preece. Essa pesquisa propõe como adaptar apropriadamente o Card Sorting para pesquisa remota no novo cenário pós-pandêmico de trabalho remoto. A análise apresentada é baseada em 2 projetos de pesquisa com estruturação de arquitetura de informação – um sistema de buscas online educacional para ajudar pessoas a encontrar cursos dentro da enorme possibilidade de áreas do conhecimento, e um sistema de habitação comunitária, onde pessoas de interesses similares se encontram e coabitam para compartilhar experiências. Apesar da análise ter base nesses 2 projetos reais, esse artigo foca principalmente no processo de Card Sorting em si, sem compartilhar muitos detalhes sobre os projetos citados. Os 2 projetos ajudaram a comparar processos e resultados de usuários representativos e não-representativos para melhor compreender dores, vantagens e desvantagens e gatilhos que identifiquem informação distorcida durante a execução do Card sorting.*

**Palavras-chaves:** *UX, card sorting, usabilidade, arquitetura de informação.*

## 1. Lockdown and a new century

As much as the 1st world War was the global event that marks the turning of the XIX century to the XX century – the century of technology, with fast growing technology development – the Covid-19 pandemic has been considered the new global event to mark the new turning to the XXI century, taking everyone to watch technology's limitation (Schwarcz 2020 and 2020).

The pandemic has been a disruption of structures world wide: political, commercial, mobility, fuel, real estate, financial and social. Nevertheless, our everyday cross-channel technology helped people maintain social connections and elevate the sense of telepresence (Renzi et al. 2020). The new worldwide scenario has opened new possibilities of businesses and services, and some companies took the opportunity to bet on new entrepreneurship and also upgrade things that already existed – such as conference call services, social media and online collaborative tools.

The lockdown around the globe evinced how integrated devices are into our daily routine. Multi-channel interactions, more common to generations Y and Z, crossed over to older generations through the lockdowns of 2020, as the connection to the outer world has been possible only by digital technology, in isolation times (Renzi et al. 2020). Devices became windows to reach out experiences outside homes, through video calls, static images, sounds of human voice (and nature) and environments with a sense of getting closer to the other side. The digital portable devices around us all took our perception to a new sense of things (Sande et al. 2017). Many birthdays were celebrated through Zoom, with family and friends singing dysfunctionally, singles had wine together through Whatsapp, many friends celebrated with beers far apart through Google Meets, many students watched professors present classes and slides as if just across the room. The sense of being there, right next to a brother, a grandmother, a friend through a small digital screen enhanced the whole concept of telepresence (Renzi et al 2020).

Since technology has shown to evolve much faster than culture, society and laws, the year of 2020 has proven that even though we all have the technological means to keep on most of our work chores, companies struggled to move from face-to-face work to remote teams. Not because of lack of technological possibilities, but because of companies' culture, managers having problems adapting to new processes, workers not having a suitable working space at home, and provincial and federal laws setting geographical limitations for work. Not even full digital companies have escaped this paradigm, missing opportunities of hiring new highly experienced professionals from anywhere in the world, due to provincial tax limitations, not

being able to provide a local invoice or having problems with software licenses linked to specific locations.

Scientific conferences were affected too, as researchers could not fly to other countries nor cross provinces. Facing the unknown ahead, most got postponed to be reorganized and bring a better online response to the new transportation limitations. Nevertheless, a few conferences kept their in person status quo procedures up to a point of attendees canceling and asking for refunds.

The lockdown limitations to mobility (with different proportions depending on the country) have impacted research methods as no personal contact has been allowed for over 18 months. Trips to interview specific users of specific regions had to be canceled and other ways of connecting with them had to be adapted and improved.

In order to keep the quality of research, communication technology possibilities have to bring the best telepresence experience and bring the researcher closer to the users/participants and break the discomfort of sitting in front of a computer with home noises in the background. The new challenges of the XXI century and improvements of research tools surfaces new analysis of old established methods and this paper focuses on how to better adapt and properly execute card sorting for online interviews.

## **2. Card sorting**

In any new digital project with the intention of user-centered design, having users part of the discovery and designing process is essential (Maurer 2002). The researcher carries the responsibility to observe and understand users' expectations and their thinking, in order to surface insights and interaction strategies and link with stakeholders's expectations and the MVP plan (Guimarães et al. 2019). The research process involves quantitative and qualitative diverse methods to discover, categorize, structure, and test new products, involving users in almost all phases. Unger and Chandler (2012), authors of the book "A Project Guide to UX design", points 5 steps of the user research phase:

- Define your primary users group – this involves to build a framework with descriptive basic types of users, bringing better focus in inviting participants
- Plan the users' involvement – this involves to select adequate techniques to increase users involvement with the process
- Apply the research
- Validate groups of users' characteristics – based on previous collected data analysis, will bring better understanding of their mental model.

- Generate users' requirements – these requirements are the features and functions to be integrated in the final system.

As one of many methods to bring users as part of the designing process, card sorting has often been used to help organize and categorize subjects, taxonomy and content within a system, based on users' needs and expectations. Nevertheless, Donna Spencer (2009) in her book "Card Sorting: Designing Usable Categories", points to a deeper use of card sorting: it is best understood not as a collaborative method for creating navigation, but rather as a tool that helps understand the people we are designing for.

Throughout more than 10 years, of actively playing the roles of professor and researcher, I've seen Card sorting being commonly used in projects for planning the structure and navigation for websites and intranet, determining menu groups and subgroups, and identifying potential categories for a knowledge-base structure. But it can also be an important research process to structure online help, create classification schemes, identify steps in a process, and as Spencer would add: figure out the structure of a book. Santa Rosa & Moraes (2012) add a few observation and operational aspects to it: identify taxonomy from users' perspective, identify difficult items to classify, identify information that may appear in more than one group, understand how different audiences categorize content and perceive how each user profile access content.

Regardless of not commonly expressed in many papers, card sorting can help understand how people think about certain topics and organize content groups based on their own life experiences and expectations. Observing the users' perspective and how they process their thinking to choose where to better position cards in an information structure richer than the final organized structure.

Going through different authors' descriptions (Padovani et al, Spencer, Santa Rosa and Moraes, Tullis and Wood), the most basic simple way to describe card sorting is to give people a set of cards with the written content on each one of them. In possession of the cards, people sort the cards into piles according to what's similar and describe the groups they make.

Warfel and Maurer (2004), describe the advantages and disadvantages of using card sorting for research:

- Advantages
- Simple – Card sorts are easy for the organizer and the participants.
- Cheap – Typically the cost is a stack of cards, sticky notes, a pen or labels.
- Quick to execute – You can perform several sorts in a short period of time, providing a significant amount of data.

- Established – The technique has been used for over 10 years.
- Involves users – Because the information structure is based on real user input.
- Provides a good foundation – It does provide a good foundation for the structure of a site or product.
- Disadvantages
- Does not consider users’ tasks – Card sorting is an inherently content-centric technique. If used without considering users’ tasks, it may lead to an information structure that is not usable.
- Results may vary – The card sort may provide results that may vary widely.
- Analysis can be time consuming – The sorting is quick, but the analysis of the data can be difficult and time consuming.
- May capture “surface” characteristics only – Participants may not consider what the content is about or how they would use it to complete a task.

## 2.1 Structure

Padovani and Ribeiro (2013) describe the card sorting process as consisting of writing information or functions on cards and asking participants (individually) to group them as they feel it makes sense semantically. The researcher then analyzes the groups composition, looking for patterns that would direct to one final organization. The authors present the process in 3 phases: planning, card arrangement, and elicitation.

### 2.1.1 PLANNING

The planning phase determines the scope and broadness of content to be written on the cards. It’s also defined if the card sorting will be closed, with top categories previously defined, or open, with no preset categories. When using the closed (top-down) version, the preset categories cards should be already aligned on top of the board and in a different color from the rest of the cards. On the other hand, the open (bottom-up) version has all cards in the same color and no preset positions on the board.

Participants representing characteristics of final users are selected in this phase. Tullis & Wood (2008) suggest inviting 15 participants to have 90% of similar individual results and a maximum of 10% of responses off the pattern. The authors add that when having 20 participants, 92% of similarities will show, gradually increasing. The structures derived from sample sizes above 30 are very similar to those derived from the full set of 168 participants, while smaller sample sizes are increasingly different. The authors’

results indicate that having 20-30 participants for card sorting brings the highest percentage of similar pattern results.

According to Warfel & Maurer, card sorting may be performed individually or in groups. When proceeding individually, the authors suggest 7-10 participants for good sampling. When proceeding in groups, five groups of three participants per group (a total of 15 participants) would work best. In any case, the most important aspect of selecting participants is that they come from and are representative of your user group.

#### 2.1.1.2 CARD-ARRANGEMENT

The Card-arrangement is the phase where participants organize the content cards on a board. Cybis et al. (2007) suggest to shuffle the cards upfront so that participants receive cards in random order. The sessions are individual and the orientation is to distribute the content cards by semantic similarity. On close (top-down) card sorting, the participants distribute the cards among the preset main categories. In open (bottom-up) sessions, the participants pile the content cards in as many groups as they want. Padovani suggests adding blank cards, in case participants feel the need to include content that is missing from the participant's perspective. Whenever content is not clear to users, they can alter the name of the card according to their perspective and expectations (Maurer & Warfel, 2004).

After the groups of cards are ready, the researcher can ask for participants to rearrange each group and put the content cards in order within each group. The final organized set of cards should be registered by photograph, drawing, list, etc.

#### 2.1.1.3 ELICITATION

Padovani and Ribeiro (2013) point out that the elicitation phase is not obligatory for card sorting. In this phase, the researcher asks participants to explain why they chose to group the cards the way they did and what was the logic of their organization. This information is considered important by the author to clarify doubts while unifying the structures produced by the participants and should be recorded.

## 2.2 Analysis

The analysis of the structures can be done through informal or formal processes. According to Padovani (2013) and Tullis & Albert (2004), the informal process can be applied when the amount of cards is small and easier to observe grouping patterns of content. Tullis & Albert (ibidem) point out that when using closed (top-down) sessions, the goal is to see if participants arranged the cards in a similar way as predicted by researchers, and it

possible to calculate the percentage of users who made a similar pattern with the predicted grouping.

For the formal process, Tullis & Albert (*ibidem*) suggests making a perceived distance matrix for every pair of cards within the same group. The intersection of cards in the same groups has value zero and when cards are in different groups, has a value of one. The summation of values generates the perceived distance matrix.

Padovani adds the cluster hierarchy analysis to see the proximity of content, where a tree (dendrogram) is made from semantic proximity of content cards (fig. 1). The cards that merge first are the ones with the most similarities.

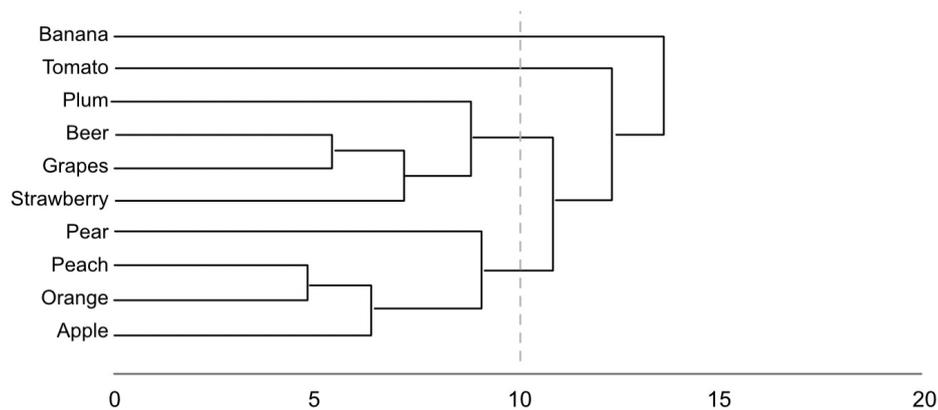


FIGURA 1. Example of dendrogram tree based on Padovani's research

Although the phases and types of analysis presented by these authors focus on grouping cards by similarities, card sorting is often used to map within each group (created by participants) the hierarchy of importance. For each group of semantic similarity, the cards are organized top-down from most important to least important, based on users' interests and personal experience. This hierarchical organization of sub-categories helps to understand what are the contents more important and more often used for users.

Maurer and Warfel (2004) present a more visual approach in the analysis process, where on smaller numbers of cards, it is possible to see patterns through similar groupings and labeling by simply laying the groups out on a table. The authors suggest inserting the results in a spreadsheet and if any label was changed, it must be recorded and included with the old nomenclature in parentheses. They argue that at this point the research does not have a final answer, but insights and ideas.

It is important to note that areas of divergence also provide useful information regarding content that participants haven't understood well or that could belong to more than one group as well as alternative paths.

Padovani adds that card sorting can be adapted to various scenarios and describes an adaptation of card sorting to help organize information on package design, showing that the research technique can be used in both digital and physical projects. In her adaptation, she uses the card sorting proceedings to help organize information in a toothpaste package, having users insert content stickers throughout the package based on their cultural conventions and personal experience on where each piece of information should be allocated on the toothpaste package.

Although card sorting presents many advantages, unsystematic observation over 10 years of teaching interaction and UX showed me that card sorting can be difficult to understand and harder to apply without experienced guidance. Analyzing the processes and results of given assignments, it would bring to my attention that many students would not understand how to properly apply card sorting with users, leading to many distorted structures (which also led to new learnings for them). My years of experience teaching students and sharing notes with fellow researchers have shown me that many times the technique procedures can be superficial and misunderstood. I expect that the presented proposal for remote research can clarify many doubts and help pinpoint misleading information.

### **3. Card sorting for remote research**

Many companies offer tools for online card sorting, with self-served research instructions, where the users go through the pre-set cards and place each one under pre-set categories (closed card sorting), or create groups from scratch by themselves (open card sorting). The tree testing process or the prioritization matrix structure is commonly offered for self-served sessions, instead of having a researcher together to guide and bring questions. There are also interview session options, but are not associated with card sorting research.

Nevertheless, when searching for guiding procedures to better understand the research process using online tools, official usability sites, such as [digital.gov](https://www.digital.gov) and Interaction Design Foundation, have more detailed guidance on in-person card sorting using physical cards, but not the remote version. The Interaction Design Foundation has a step-by-step card sorting guide prepared by Donna Spencer (<https://www.interaction-design.org/literature/topics/card-sorting#card-sorting-faqs>) focused on the in-person method. But the remote version is added to their FAQ section, focusing on advantages of remote card sorting over in-person:

1. Digital tools automatically collect and analyze data quickly and with the ability to generate statistical reports and visual representations of the data.

2. It easily handles more cards and participants than physical sorting, which is often limited by physical space and materials.

3. It eliminates the need for physical materials, and rental space, and to transcribe results from physical cards. Also, it reduces time spent on set-up and managing the session.

4. Participants might feel more at ease in their own environment, leading to more genuine responses. They can also complete the task at their convenience.

5. Digital card sorting is more environmentally friendly as it reduces the need for paper-based materials.

Digital.gov shares a case experience (Jan 6, 2022) with digital tools for card sorting and tree testing, but the online article mainly focuses on preparing the Github tool but there is no guidance (<https://digital.gov/2022/01/06/open-source-information-architecture-design-using-the-tools-you-have-to-conduct-card-sorting-and-tree-testing/>).

Articles from app companies focus mostly on selling the advantages of using their tools and the descriptions of each feature, without guidance. Optimal Workshop (<https://www.optimalworkshop.com/blog/online-card-sorting-the-comprehensive-guide>), result number one for remote card sorting search, presents steps of the remote version with no guidance (but full of links to many services they provide), as many other companies:

1. Define the cards: Depending on what you're testing, add the items (cards) to your study. If you were testing the navigation menu of a hotel website, your cards might be things like "Home", "Book a room", "Our facilities" and "Contact us".

2. Work out whether to run a closed or open sort: Determine whether you'll set the groups for participants to sort cards into (closed) or leave it up to them (open). You may also opt for a mix, where you create some categories but leave the option open for participants to create their own.

3. Recruit your participants: Whether using a participant recruitment service or by recruiting through your own channels, send out invites to your online card sort.

4. Wait for the data: Once you've sent out your invites, all that's left to do is wait for the data to come in and then analyze the results.

Therefore, despite the fact that there has been software to conduct the method through online channels for years, there isn't substantial information regarding the remote process of the method itself, which prevents me from citing references with deeper remote card sorting guidance in this paper. The fundamentals of card sorting, presented by the various authors

cited here, are related to in-person sessions and physical materials, which are more relevant to this experiment.

Recently the NN Group has released a video explaining the remote process of card sorting. The video presented by Katie Sherwin, shows the process in 4 steps:

1. Choose the topics: the presenter presents nomenclature tips to better make distinguished options and not bias

2. Choose the card sorting software: the presenter classifies the existing software into 2 types - specialized tools and do-it-yourself tools. The video mostly focuses on quantitative analysis, where when using a professional tool, it calculates automatically, and when done by do-it-yourself, there are tutorials online to help make the calculations.

3. Recruit participants that reflect the users that will use the product. The participants should share their screens in order to follow their actions, and camera on to see their facial expressions. The presenter follows the overall instructions to participants to organize the cards in groups.

4. Thank the participant for helping with the research. It is encouraged to offer a compensation to participants, such as a gift card, to each participant.

Aside from the brief mention of professional tools to organize results by statistics, the presenter does not explain how to analyze the results in detail.

The most known apps to help conduct card sorting remotely are OptimalSort, Maze, UserZoom, Userlytics, UXTweak, UserTesting, UserBit, Kardsort, etc. But, to better mimic the card + pen traditional idea, I have preferred to use tools (referred as Do-it-yourself by NN Group) with focus on collaborative work, such as Miro, Mural, and Whimsical. In all these 3 options, participants can interact and build together groups of content with semantic similarities over a blank board. It is possible for users to create stickers, insert and edit words, change color and drag-and-move everything around the board to organize the content cards in different categories.

When the pandemic hit the world in 2020 and in-person offices had to shift towards remote work, research had to adapt accordingly. The experience of having previously remote working for multinational companies with co-workers spread around the globe helped me change strategies when sudden lockdowns and strict curfew mobility laws took place. The new prospect of research processes led me, not only to adapt techniques but also to look into methods (Renzi and Agner 2023) with different analytical lenses. This paper intends to present card sorting from an analytical lens perspective and bring new learnings to the research method.

For analytical observation, I used Miro and Mural for 2 projects with very distinct themes: online learning and co-living travel experiences. In both projects, it was important to proceed with closed card sorting sessions – pre-organize categories topics.

In the online learning project, the objective was to understand users' natural mental model of organizing learning subjects and areas of knowledge, in order to structure the whole system for easy information foraging and course selection. For the co-living project, the objective was to understand how users organize the diverse thematic possibilities to facilitate users' search (and create) co-living pods based on themes and personal interests.

The card sorting sessions were part of the discovery and structure phases for both projects and included over 30 participants. The sessions were all remote and the selected participants were from British Columbia, Ontario, California, Pennsylvania, Rio de Janeiro, São Paulo, and Pernambuco. The sessions were conducted in English and Portuguese, following participants' preferences. The selection of participants was based on cultural background, educational level and travel experiences, social group and age range (mostly from Gen Z, Y and X), representing the previously mapped persona profiles for each project – Gen Z, Y, X, and boomers are categories of generations, based on age range with similar characteristics, respectively born within the periods of 1997 - 2012, 1981 - 1997, 1965 - 1980 and 1955 - 1964.

On both projects, preceding research (market trends, surveys and interviews) was conducted to map users' mental models connected to the projects' concepts and create personas to represent their direct audience. Netnography through social media, benchmarking, and analysis of information architecture of similar projects were also applied to better organize the card sorting sessions. From these preceding researches, it was possible to see cultural conventions regarding content, organization, nomenclatures, and the set of characteristics and preferences to help structure the card sorting proceedings.

Each participant was contacted individually through either email, LinkedIn messaging, or Facebook messenger, using stakeholders' chain of contacts up to the 3rd level (Renzi and Freitas 2015). After acceptance, video-call meeting invitations were sent individually. The meetings were scheduled according to each participant's best convenience, due to diverse timezones and personal schedules.

### **3.1 Structure of the cards**

The online scenario brought new requirements and new structure, in order to keep the research flow easy for participants. Starting as a closed card

sorting (based on precedent structure research), the top categories were organized as heads of columns and the cards to be distributed were set on the right side of the blank board. This would help visually structure the explanation to users following the western storytelling structure (from left to right, from top to bottom) – applied similarly in a prioritization matrix research in the same year (Renzi and Agner 2023). Starting with an overall view of the board without details of the cards' subjects, followed by presenting the top categories, the blank middle space, and the 1st side section of cards on the side (there were a total of 3-4 sections of cards).

Showing only parts of the board related to the instructions helped to avoid distractions from users – who often browse the whole space foraging information. The order of the top categories was organized following cultural conventions, to keep the closest semantic association near each other (Mathematics, Computer, and Engineering in the educational organization - fig. 1), to better help users understand the organization of the columns and allocate cards considered to belong to more than one category.



**FIGURE 1.** Closed Card Sorting example from online learning search engine project

Documented scientific descriptions of in-person card sorting sessions present open sessions with all cards displayed randomly, and closed sessions with a pre-set main categories randomly organized, while the rest of the cards would be randomly spread for participants to get a “raw” starting point.

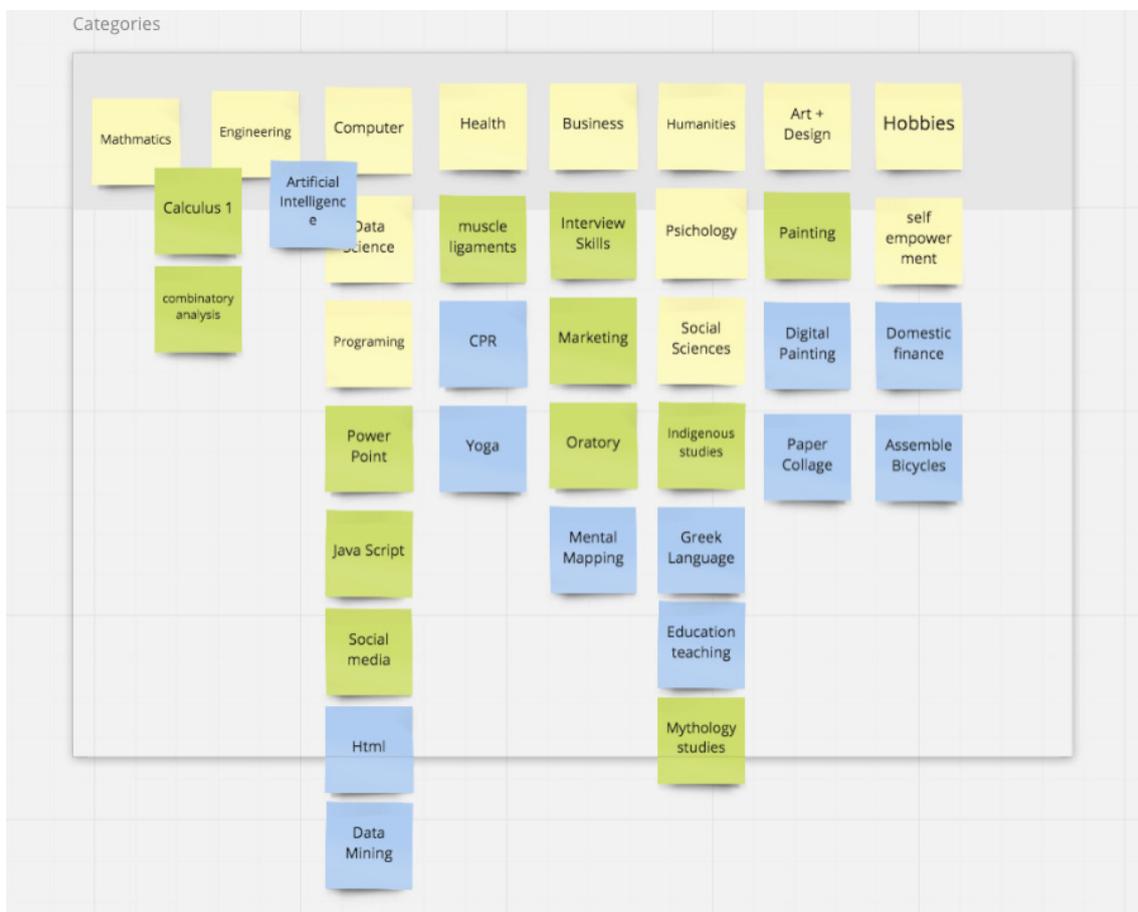
For this adaptation proposal, the cards were not displayed randomly: instead of laying down all card possibilities at once for users to organize, the cards were arranged in 3-4 columns that would be presented gradually during the card sorting sessions (Fig.2 shows items from 3 sections mapped with different colors: yellow, green and blue). On these 3-4 columns, the first section group encompassed names/items easier to allocate below the top categories (based on previous market patterns research). Using easier choices in the first section helped users to familiarize themselves with the process – the easier choices displayed were based on previous understanding of cultural conventions.

The second column presented a majority of items easy to allocate, with a few items that could raise multiple interpretation possibilities. For instance, the research related to categorization of subjects by areas of knowledge

showed psychology with diverse interpretations from different users and often associated with more than one category: humanities, social sciences, and health.

Presenting at least one item that could lead to multiple interpretations in the second section caused users to rethink the structure and raise questions to themselves. Often users reorganized items previously set and sometimes even edited some of the top categories. Presenting the second section made users take a step back and take a second look at the overall scenario.

The third column would bring more items that can lead to different interpretations for discussion and so forth. As an example, while using card sorting to help categorize areas of knowledge in education, the item Hobbies was presented in the third section, which raised important structural discussions for the final result, leading it to become a top category (fig.2).



**FIGURE 2.** Example of cards arrangement from one of the research sessions, mixing cards from sections 1, 2 and 3.

It was important to emphasize to users that the top categories were a starting point and they could rearrange them. A reminder worked better from the second section forward, as new items bring new questions.

For a better understanding of users' mental model, the whole process should be done together, either by users having the autonomy to place the cards themselves or with the researcher placing the cards following users' instructions (for baby boomer participants it is easier to have the researcher interact with the board following instructions). For the card sorting sessions exemplified here both ways were experimented. The important part is to understand why and how users are connecting their sense of things (Sande et al. 2017) to organize the cards.

During the recorded sessions, questions and pondering together have shown to be helpful in making users express their way of thinking regarding their card positioning choices. If the researcher has experience with interviewing, the session can be taken to a deeper level of investigation.

After placing all items from all 3-4 columns, users were asked to take a broader look at the whole scenario and see if there should be any change to the structure. Going through each column with participants showed to help users focus in the face of an overwhelming number of placed cards. If during the session the user showed doubt about a specific item, this should be revisited to make sure the card organizing decision is final.

The analysis of results should go beyond the comparison of results and search for patterns, which could bring a superficial and close analysis. The recorded conversations are very important to understanding how users think, why choices are made, information search strategies, and users' semantic connections, and see the patterns that are not visible by just looking at the cards on the board (fig. 3).

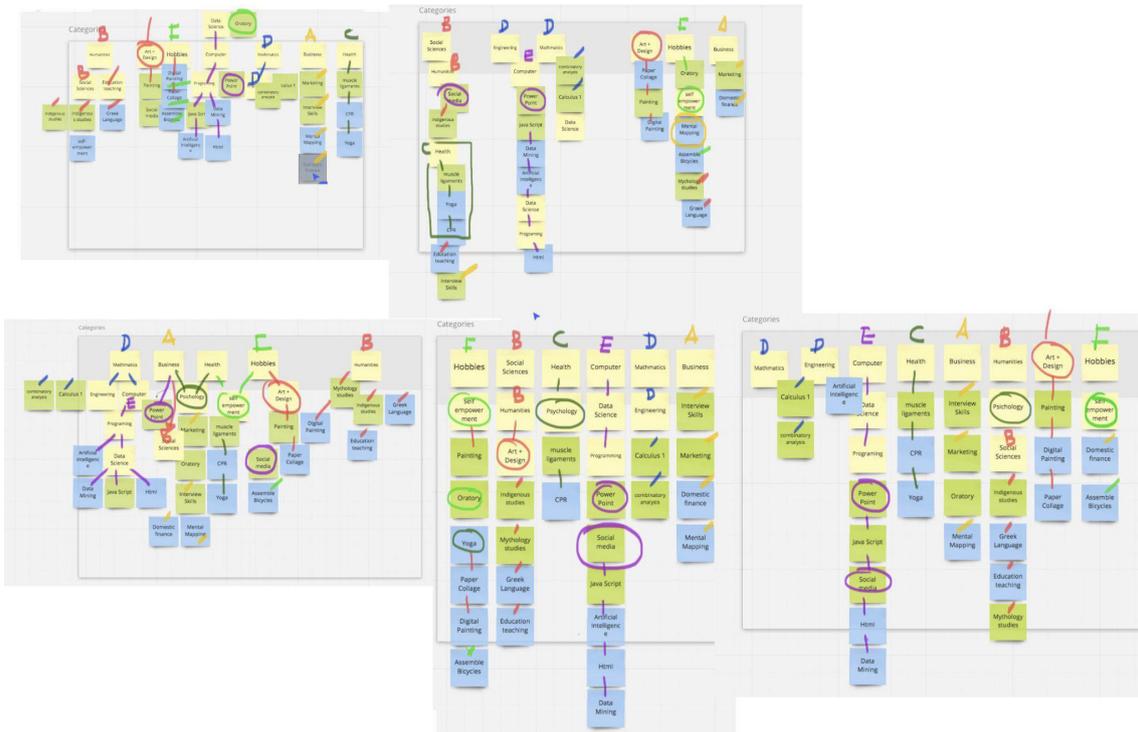
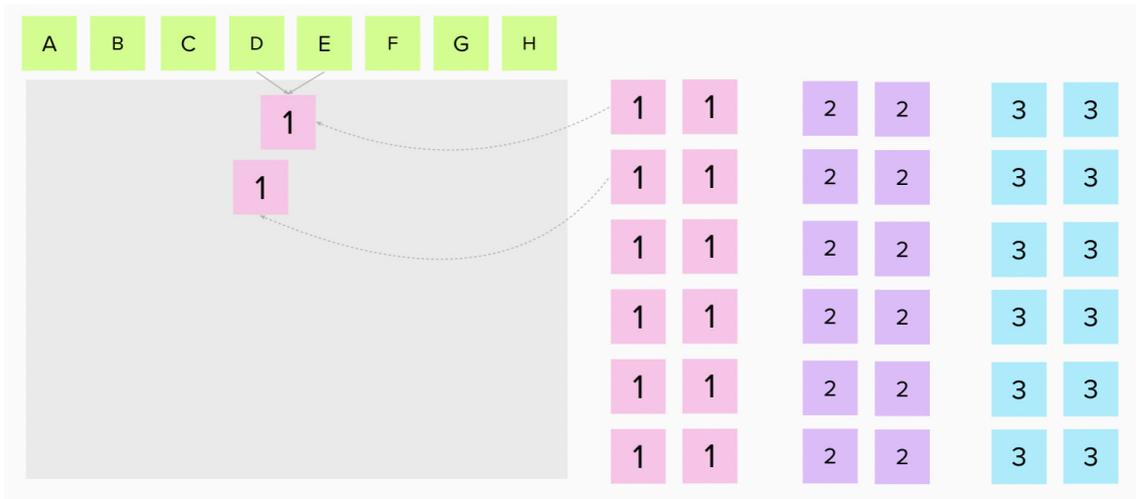


FIGURE 3. Sketching over the boards to help understand patterns and connections

### Conclusion

The 3-column structure (fig. 4) for the online card sorting process proved to be very helpful in guiding users to think more slowly and gradually through their decisions. When all cards are displayed at once in card sorting sessions, users often become confused by the abundance of choices, which can lead to misleading results. This is particularly urgent for online sessions due to the limited space of desktop/laptop screens while video conferencing with users. Browsing the cards by group section helps narrow down the attention, and users take one step at a time. The researcher can go through the cards one by one, asking where they should go – this process brought more openness for think-aloud discussions. The main disadvantage of this approach does not relate to the method itself, but to the budget side: 1-hour online interview sessions take much longer to organize and perform than do-it-yourself sessions, which also leads to a more expensive research cost on a credit basis payment service type.



**FIGURE 4.** Example of Cards arrangement using Mural board

The organization of cards in the 3-4 sections has to be strategic and previous research about the market panorama, benchmarking, netnography, and cultural convention are essential to make good choices of which cards should start in which column:

- The Column 1 should encompass 100% of card options that are easier for users to relate to specific themes;
- the Column 2 should present 60-80% of easy choices and a few cards that could bring doubts about where to allocate and raise discussion;
- the section 3 should have only 30-50% of easy card options and is the space to explore the most difficult choices for deepest discussions.

If there is a need to include a 4th section, it should be considered as an extension of the 3rd.

The organization into columns and the conduction of the process as a cooperative evaluation (Teixeira e Moraes 2004) – similar process of think-aloud protocol, where participants verbalize their actions and thoughts while going through an interactive digital product, but the participants are encouraged to be collaborators and co-designers in the evaluation rather than just a subject –, makes the whole card sorting session a conduit to talk about decisions, understanding, affordance and structure perception, which are much more valuable information than just organizing cards under categories.

During any research process, researchers have to be aware of users that are not interested in contributing, or are easily directed by others with stronger leadership, or are too imposing to others in group sessions, or simply did not understand the whole goal of the research session. Interviews, surveys, think-aloud protocols, observations, and many research methods have to

be structured to help identify the data that could mislead conclusions and distort information.

Traditional card sorting has shown to be difficult sometimes to identify misleading information, leading to difficulties recognizing patterns and distorted data – sometimes originating from a simple misunderstanding of how the categories works, an overwhelming number of options, or the start position of cards. Previous experiments have presented a significant percentage of users misunderstanding how to organize the cards, guiding to information that could completely mislead a project informational structure.

The process of dividing cards in columns and participatory thinking during the sessions have shown to help identify the low percentage of users who don't understand the whole goal of card sorting and evince distorted data. All misleading responses have been identified while going through the first and second sections, where 90% of easier cards are located. The identification of misleads are often related to: (1) allocating easier cards from section 1 to many different categories at the same time, (2) allocating cards to too many different categories with no semantic relation, (3) users trying to make choices from business point of view or coding point of view, instead of their own experiences, (4) users trying to guess what researchers wants to hear, (5) self-contradiction during choice explanations, (6) users spending too much time discussing cards that were presented as a starting point and ice breaker.

A few examples to illustrate these situations: (1) a user with lots of entrepreneurship experience distributed cards throughout co-living experience themes thinking as a business partner, instead of a user looking for a place to have an experience. Her choices would distribute cards through the whole possibilities of categories, such as inserting yoga in health & wellness, Travel, Career & Business, Sports & Outdoors, Hobbies, Eco & social causes, and Culture & Identity; (2) a user making card placing decisions based on stories and experiences that would not be his own, without considering how he himself would look for the themes at hand, leading martial arts card to be placed under sporadic theme columns (health, sports, career/business, culture/identity, lifestyle, faith); (3) a referred participant was completely outside of the personas spectrum and tried to organize themes, but had no interest in travel, community events, shared experiences nor shared living, leading to confusing arrangements.

It is very important to collect information about cultural conventions and market trends of the specific theme or business before starting a card sorting preparation, as it will help select the topics to be organized and separate them into sections properly. From previous panorama knowledge, the

researcher will know which subjects are more commonly agreed and which are the ones that may surface discussion.

It is also important to have mapped out the users' mental model, or personas, prior to a card sorting, therefore the researcher can invite people that specifically fit the profile. This previous mapping can be mostly done by interviews, surveys, flow-task observation, and market research.

Although remote card sorting research using video conference apps allows a broader reach without need of geographical mobility, it is harder to conduct it with older generations (baby boomers) and people that are less technology savvy. On the other hand, older Gen Z, Gen Y, and Gen X are mostly knowledgeable of interaction channels on a daily basis, as mapped by Renzi et al. (2020), and are easier to schedule and conduct the sessions.

Nevertheless, the choice of online instrument to prepare the card sorting can be challenging as some choices (Miro and Mural apps) require that users are previously registered, which can demote the agility of the process before it starts. A significant number of participants showed confusion with the registration process and annoyance with the requirement. If the research is conducted with employees within the same company, the registration should be easy to accomplish. If the participants are not part of the same system, an alternative solution to minimize registering annoyance can be the researcher sharing the screen while video conferencing and placing the cards, following the participants' instructions (in fact this process helps with keeping the focus of participants and open discussions).

The card sorting should strategically be included as part of a research plan together with other methods that will collect users' information, validate, and push deeper the findings. Depending on the complexity of the project, card sorting can be combined with priority matrix, interviews, prototype structuring and testing, etc. In the examples used for this paper, the projects used to test remote card sorting had previous market research, surveys, and interviews, to better understand the users' mental model and cultural conventions. The card sorting sessions, in both projects, were combined with prioritization matrix and interview.

I expect that future research projects will bring new opportunities to test further this proposal and will bring more experimentation for discussion

## References

CYBIS, W.; BETIO, A. H.; FAU, S. T., R.: **Ergonomia e usabilidade: conhecimentos, métodos e aplicações**. São Paulo: Novatec Editora, 2007.

GOLDSTEIN, L.; FAIED, M.; MCHARG, S. **Open-source information architecture design: using the tools you have to conduct card sorting and tree testing.** Digital.gov. <<https://digital.gov/2022/01/06/open-source-information-architecture-design-using-the-tools-you-have-to-conduct-card-sorting-and-tree-testing/>>

GUIMARÃES, M; ZISMAN, R.; RENZI, A.B.: **Pharmaceutical Online Store Project: Usability, Affordances and Expectations.** In: **Advances in Human Factors and Systems Interaction**, Proceedings of the AHFE 2019 International Conference on Human Factors and Systems Interaction, July 24-28, Washington D.C., USA. (2019).

KUNIAVSKY, M.: **Observing the user experience.** Morgan Kaufmann, San Francisco (2003).

MAURER, D. **What is usability.** Step two design KMC columns. Australia (2004).

MAURER, D.; WARFEL, T.: **Card sorting: a definitive guide.** Disponível online em: <http://cuttingedgecourse.com/CIS360/CardSortingGuide.pdf> (2004).

OPTIMALWORKSHOP. **Online card sorting: the comprehensive guide.** <<https://www.optimalworkshop.com/blog/online-card-sorting-the-comprehensive-guide>>

PADOVANI, S.; RIBEIRO, M. A.: **Card sorting: adaptação da técnica para aplicação ao design de sistemas de informação não digitais.** v. 10 | n. 3, p. 293 – 312, São Paulo (2013).

RENZI, A.B.; AGNER, L. **Prioritization matrix to highlight business opportunities.** In: Marcus, A., Rosenzweig, E., Soares, M.M. (eds) Design, User Experience, and Usability. HCII 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 14030. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-35699-5\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-031-35699-5_4)

RENZI, A. B.; MEIRA, C.; RIBEIRO, A.C.; CORREIA, M.; BITTENCOURT, M.; SOUZA, J.; LANNA, K.: **User experience journey with multiple devices and telepresence during quarantine.** In: Revista Ergodesign, p. 80-95. Rio de Janeiro (2020).

RENZI, A.B.; FREITAS, S. **Delphi method for future scenario construction.** In: Procedia Manufacturing, Volume 3, 2015, Pages 5785-5791, ISSN 2351-9789, <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.826>.

SANDE, A., RENZI, A.B., SCHNAIDER, S.: **Experience, Usability and Sense of Things**. In: Design, User Experience, and Usability: Designing Pleasurable Experiences. DUXU 2017. Lecture Notes in Computer Science, vol 10289. Springer, p.77-86. Vancouver (2017).

SANTA ROSA, G.; MORAES, A. de.: **Design Participativo**. Rio Books, Rio de Janeiro (2012).

SHERWIN, K. **Remote card sorting**. NN group website <<https://www.nngroup.com/videos/remote-card-sorting/>>

SPENCER, D. **Card Sorting: Designing Usable Categories**. Rosenfeld Media. New York, (2009).

SPENCER, D. **What is Card Sorting?** Interaction Design Foundation website <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/card-sorting#card-sorting-faqs>>

TEIXEIRA, E., MORAES, A de.: **Avaliação cooperativa da interface de sites hipermídias focados na “banda larga”**. In: Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade, Design de Interfaces e Interação Humano-Computador, 3., Rio de Janeiro (2004).

TULLIS, T.; WOOD, L. **How Many Users Are Enough for a Card-Sorting Study?**. In: Usability professionals associations (UPA) 2004 conference. Mineapolis, MN (2004).

UNGER, R.; CHANDLER, C. **A project guide to UX Design**. New Riders, 2nd ed. Berkley, (2012).

---

### Como referenciar

RENZI, Adriano Bernado. Card sorting for remote research: identifying useful data and new learnings. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 155-177, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.82958>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 21/03/2024 | Aceito em 05/09/2024

## **Medição do conforto na mobilidade urbana: métricas objetivas e subjetivas**

**Eliza Kronenberger (PUC-Rio, Brasil)**  
elizapkrone@gmail.com

**Manuela Quaresma (PUC-Rio, Brasil)**  
mquaresma@puc-rio.br

## **Medição do conforto na mobilidade urbana: métricas objetivas e subjetivas**

**Resumo:** A mobilidade urbana é um campo interdisciplinar que impacta significativamente a qualidade de vida urbana. O conforto na mobilidade urbana é fundamental para a experiência do viajante, englobando diversos meios de transporte e tecnologias. Fatores como duração da viagem, infraestrutura e segurança influenciam o bem-estar. Este estudo realiza uma revisão sistemática das métricas objetivas e subjetivas usadas para avaliar o conforto na viagem, como dados cardiológicos, questionários de satisfação, e métodos geoespaciais. Conclui-se que uma abordagem interdisciplinar e o uso de dados psicométricos e biométricos são essenciais para entender e melhorar a experiência de mobilidade urbana, promovendo políticas que considerem tanto os aspectos físicos quanto psicológicos do bem-estar dos usuários.

**Palavras-chave:** Mobilidade urbana, Conforto, Bem-Estar, Design Centrado no Usuário, Métricas de Avaliação.

## ***Measuring comfort in urban mobility: objective and subjective metrics***

**Abstract:** *Urban mobility is an interdisciplinary field that has a significant impact on the quality of urban life. Comfort in urban mobility is fundamental to the traveler's experience, involving several means of transport and technologies. Factors such as travel duration, infrastructure and safety influence well-being. This study carries out a systematic review of objective and subjective metrics used to assess travel comfort, such as cardiological data, satisfaction questionnaires, and geospatial methods. It concludes that an interdisciplinary approach and the use of psychometric and biometric data are essential to understand and improve the urban mobility experience, promoting policies that consider both the physical and psychological aspects of users' well-being.*

**Keywords:** *Urban mobility, Comfort, Well-being, User-centered design, Evaluation metrics.*

## 1. Introdução

A mobilidade urbana é um campo multidisciplinar relevante que afeta significativamente a qualidade de vida dos cidadãos. Este conceito pode ser entendido como o movimento de pessoas dentro de ambientes urbanos, abrangendo diversos modos de transporte e sistemas que facilitam o deslocamento diário. Além do transporte motorizado e público, a mobilidade urbana incorpora opções de transporte ativo, como caminhada e bicicleta, e inovações tecnológicas e organizacionais, como uso de veículos compartilhados (Alessandretti e Szell, 2022).

Dentro desse contexto, o conforto e o bem-estar dos usuários são elementos inerentes à mobilidade urbana, influenciando diretamente a experiência de deslocamento. Conforto é um conceito que abrange fatores físicos e psicológicos, incluindo a qualidade dos veículos, espaço, lotação e tempo de espera, aspectos que impactam a satisfação durante a viagem. Já o bem-estar refere-se a um estado mais amplo de satisfação, englobando tanto a experiência imediata quanto os efeitos de longo prazo na saúde mental e física dos usuários. Essa distinção permite que o estudo aprofunde a análise de aspectos imediatos e prolongados do uso do transporte (Rosa, Silva e Analide, 2021).

Por fim, a avaliação de conforto e bem-estar na mobilidade urbana neste estudo se apoia em métricas objetivas e subjetivas, que oferecem uma análise completa. Métricas objetivas referem-se a dados quantificáveis, como frequência cardíaca e variabilidade da frequência cardíaca, que ajudam a medir o impacto físico das viagens. Já métricas subjetivas são baseadas na percepção dos usuários e incluem questionários e entrevistas sobre satisfação e estresse (Garau e Pavan, 2018; Klinger, Kenworthy e Lanzendorf, 2013). A combinação dessas métricas oferece uma visão abrangente das experiências de deslocamento.

De acordo com Lopez-Carreiro et al., 2020, no contexto de mobilidade urbana, um viajante é uma pessoa que utiliza serviços de mobilidade para se deslocar na cidade, buscando soluções que atendam às suas necessidades de transporte diárias. Para isso, o conforto do viajante é um aspecto importante da experiência geral de viagem e, portanto, está relacionado ao conceito de design centrado no usuário e à importância de compreender as experiências do usuário no processo de design de sistemas de comunicação, produtos e informações. De acordo com Sanders, (2002), a incorporação de aspectos emocionais e de conforto no design contribui para a criação de uma conexão empática e significativa com os usuários.

A experiência de conforto e bem-estar em deslocamentos urbanos é influenciada por uma combinação de fatores físicos, psicológicos e ambientais.

Aspectos como a duração e o modo de deslocamento, a qualidade da infraestrutura e a percepção de segurança desempenham papéis importantes. Modos ativos de transporte, como caminhar e pedalar, são relevantes para o bem-estar, pois promovem a atividade física (Chatterjee et al., 2020; Ettema et al., 2016). A mobilidade permite que as pessoas participem de atividades significativas e mantenham a independência, afetando diretamente o conforto e bem-estar (Mayo e Mate, 2022). Conceição et al., (2023) exploram a relação entre infraestrutura de transporte, congestionamento e bem-estar mental, destacando como o estresse psicológico pode ser influenciado pelo sistema de transporte. Lucas et al., (2018) revelam que o acesso limitado a transporte confiável afeta a igualdade socioeconômica e as oportunidades, sugerindo que melhorias no transporte podem promover a inclusão social.

De acordo com Cushing e Miller, (2019), a teoria do espaço pessoal desempenha um papel na formação de como as pessoas se sentem no transporte público. Em ambientes de transporte público lotados, a invasão do espaço pessoal geralmente causa desconforto e ansiedade. Portanto, é importante projetar sistemas de transporte público considerando as preferências individuais de espaço pessoal para melhorar a qualidade da experiência do viajante. Além da questão do espaço pessoal, a qualidade da mobilidade urbana é influenciada por vários fatores interconectados, que vão desde a capacidade dos sistemas de transporte, confiabilidade e tempo de viagem até aspectos como segurança (Gangadharaiyah et al., 2023; Pourhashem et al., 2023), custos (Pieroni et al., 2021; Rodrigues et al., 2021), características do ambiente ao redor (Park, Farb e Chen, 2021; Staffieri e Cavagnaro, 2018) interações com outras pessoas (Useche, Marin e Llamazares, 2023) e a inevitabilidade de eventos imprevistos (Novaco e Gonzalez, 2009).

A experiência urbana e o planejamento de transporte têm um impacto sobre a saúde e o bem-estar das pessoas (Abenoza et al., 2020; Böcker, Dijst e Faber, 2016; Schiefelbusch, 2015; Sevillano, López-Sáez e Mayordomo, 2010). Para criar ambientes urbanos que promovam estilos de vida saudáveis, é necessária uma abordagem abrangente, que considere a forma urbana, o transporte, a acessibilidade e outros fatores (Abudinen, Fuentes e Muñoz, 2017; Bonera et al., 2020; Zhou et al., 2017). Nesse contexto, é importante considerar métricas objetivas e subjetivas para uma avaliação completa do conforto na mobilidade urbana. A literatura e a pesquisa acadêmicas destacam a importância dessas abordagens complementares, proporcionando uma compreensão mais profunda dos fatores que afetam a experiência do viajante.

Para uma compreensão aprofundada dos padrões de mobilidade urbana, é necessário coletar e analisar dados abrangentes. Sistemas como cartões

inteligentes no transporte público e GPS em dispositivos móveis fornecem informações valiosas sobre padrões de uso e demanda. A análise desses dados permite o desenvolvimento de estratégias de transporte mais eficazes, promovendo a sustentabilidade e a qualidade de vida urbana (Monzon, Julio e Garcia-Martinez, 2020). Além disso, dados psicométricos, biométricos e fisiológicos ajudam a entender como a mobilidade impacta a saúde e o bem-estar dos usuários (Useche, Marin e Llamazares, 2023).

A análise de padrões de mobilidade urbana, por sua vez, ao utilizar dados de dispositivos móveis, sensores urbanos e sistemas de transporte público, ajuda a compreender como os indivíduos se deslocam nas cidades e como esses padrões influenciam a infraestrutura urbana e a qualidade de vida. Estudos como os de Calabrese et al. (2013) e Siła-Nowicka et al. (2016) mostram como dados de telefonia móvel e GPS podem mapear a mobilidade urbana e entender o impacto das infraestruturas no comportamento de deslocamento. Padrões de mobilidade refletem desigualdades socioeconômicas e desafios de acessibilidade, sendo importantes para identificar áreas onde o conforto e o bem-estar dos usuários podem ser comprometidos (Vazquez-Prokopec et al., 2013; Jiang et al., 2018).

O presente estudo, portanto, explora as métricas de conforto e bem-estar relacionadas à mobilidade urbana por meio de uma revisão sistemática, considerando tanto parâmetros objetivos quanto subjetivos.

## 2. Metodologia

A revisão sistemática é uma metodologia robusta e essencial para a consolidação de evidências científicas em diversas áreas do conhecimento, especialmente nas ciências da saúde. A qualidade e a eficácia de uma revisão sistemática dependem das estratégias de busca utilizadas para identificar estudos relevantes. Bramer et al., (2018) descrevem um método sistemático para o desenvolvimento de estratégias de busca, que visa garantir a inclusão de todos os estudos relevantes, evitando vieses e assegurando que as conclusões sejam baseadas em evidências abrangentes.

A otimização das estratégias de busca pode se dar por catálogo de semelhanças (tesauro) ou texto livre, identificando termos adicionais potencialmente relevantes. Esta abordagem não apenas melhora a eficiência do processo de busca, mas também assegura a exaustividade, garantindo que todas as evidências relevantes sejam capturadas na revisão sistemática.

Morelli, De Götzen e Simeone, (2021) destacam a importância de abordar o contexto e engajar as partes interessadas como capacidades fundamentais no design de serviços, o que também é aplicável na metodologia de revisão

sistemática, pois envolve compreender o ambiente de estudo e colaborar com diferentes partes interessadas.

Desse modo, uma abordagem baseada na criação de cadeias de caracteres de busca pode proporcionar uma revisão sistemática eficiente e abrangente. Conforme detalhado por Bramer et al., (2018), a metodologia envolve a preparação de estratégias de busca em linha única em um documento de texto, utilizando sintaxes apropriadas, como operadores booleanos, parênteses e códigos de campo.

Xiao e Watson, (2019) recomendam a utilização de operadores booleanos, como “AND” e “OR”, para combinar termos principais com seus sinônimos e variações, o que aumenta a eficiência das buscas e garante que todos os estudos relevantes sejam recuperados. Além disso, a documentação cuidadosa das cadeias de caracteres de busca, incluindo a procedimento seguido e o indexador utilizado, são fundamentais para a transparência e a repetibilidade da busca, permitindo a identificação de novos materiais que possam surgir ao longo do tempo.

Outra metodologia importante identificada na literatura é o mapeamento de *touchpoints*, como detalhado por Stickdorn et al., (2018). Esta técnica ajuda a identificar todos os momentos de interação dos usuários com os serviços de transporte, proporcionando uma visão holística da experiência do usuário e destacando áreas para melhorias. O mapeamento de *touchpoints* permite uma visão detalhada de como os usuários interagem com os serviços ao longo do tempo, identificando pontos críticos que podem afetar negativamente a experiência do usuário e propondo soluções para aprimorar cada ponto de contato.

## **2.1 Cadeia de caracteres de busca**

Uma revisão sistemática da literatura foi realizada, selecionando artigos e coletando dados relacionados ao conforto em viagens urbanas, entre os anos de 2009 e 2023. O processo metodológico engloba a definição de palavras-chave, seleção de fontes de pesquisa, critérios de inclusão e exclusão, utilizando uma estratégia de busca cuidadosamente planejada.

O método adotado para a seleção de artigos e coleta de dados foi elaborado para fornecer uma revisão abrangente e precisa das pesquisas relacionadas ao conforto em viagens urbanas. O objetivo da revisão é abordar questões relativas ao conforto da experiência do cidadão durante viagens urbanas e seu impacto no conforto do viajante. O método abrange quatro etapas: definição de palavras-chave, seleção de fontes de pesquisa, critérios de inclusão e critérios de exclusão.

Ao pesquisar informações sobre conforto em viagens urbanas, é importante escolher as palavras-chave certas. Ao elaborar uma lista de palavras-chave, foram formuladas algumas perguntas básicas para garantir que a lista fosse abrangente, porém convenientemente filtrada:

- “Quais fatores contribuem para uma experiência de viagem confortável na cidade?”
- “O que define qualidade em viagens urbanas?”

Essa abordagem direcionou a pesquisa e facilitou a descoberta de palavras-chave essenciais, como “Usuário” (*user, traveler, passenger, rider, citizen, driver, cyclist, commuter*), “Viagem” (*travel, urban mobility, commuting, commute, riding*) e “Experiência” (*UX, user experience, travel experience, commute experience, ride experience, satisfaction, wellbeing, comfort*).

Quatro bancos de dados acadêmicos - Scopus, Google Scholar, IEEE Xplore e Web of Science - foram utilizados, empregando buscas em língua inglesa e em língua portuguesa. Palavras-chave específicas foram usadas na pesquisa, o que resultou em um total de 278 artigos relevantes após a pesquisa inicial. A seleção de artigos para inclusão considerou que apenas os estudos mais relevantes foram incluídos. Os critérios de inclusão foram informados pelas perguntas: “O que está sendo pesquisado sobre a experiência do usuário em viagens?” e “Os critérios de inclusão foram informados pelas perguntas: “O que está sendo pesquisado sobre a experiência do usuário em viagens?” e “Como a experiência está sendo medida?”. O foco foi em artigos que abordavam aspectos de conforto em viagens urbanas, métricas e ferramentas de avaliação e o impacto na qualidade de vida e na saúde dos usuários.

Após a triagem inicial de 278 artigos, 62 artigos foram selecionados utilizando o primeiro critério de inclusão que era composto pelas perguntas “o que está sendo pesquisado sobre a experiência do usuário em viagens?” e “como a experiência está sendo medida?”. Para a análise posterior, foi utilizado o segundo critério de inclusão que era composto das seguintes perguntas: “relaciona o conforto, o bem-estar e a saúde da população mobilidade?”, “aborda a questão do conforto e do bem-estar relacionados a mobilidade urbana em pelo menos um meio de transporte?”, “apresenta métricas objetivas e/ou subjetivas para medir o conforto?” e “apresenta várias ferramentas para avaliar conforto?”, resultando em 29 artigos na seleção final. Todo o processo de avaliação extensiva da pesquisa está descrito em um fluxograma (Figura 1).

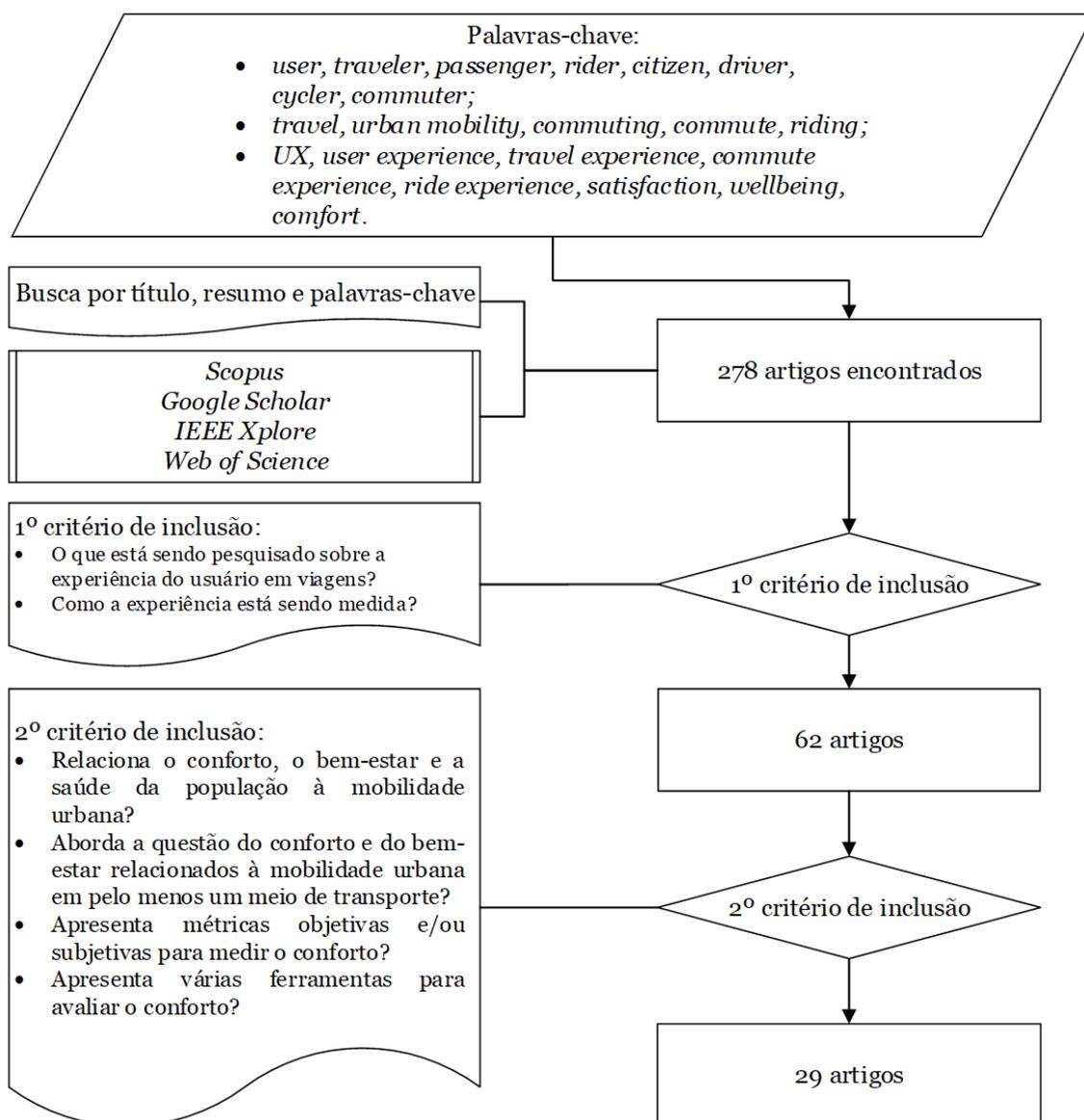


FIGURA 1. Fluxograma de seleção de artigos.

## 2.2. Critérios de Inclusão e Exclusão

A seleção de artigos para inclusão e exclusão no estudo considerou os seguintes critérios:

### a) Inclusão:

- Artigos que abordam aspectos de conforto na mobilidade urbana.
- Estudos que utilizam métricas e ferramentas de avaliação de conforto.
- Pesquisas que analisam o impacto do conforto na qualidade de vida dos usuários.

b) Exclusão:

- Artigos que focam exclusivamente em meios de transporte aéreo, caminhões de entrega ou motocicletas.
- Estudos que não apresentam dados empíricos ou não contribuem significativamente para a compreensão do conforto na mobilidade urbana.
- Trabalhos duplicados ou com falta de rigor metodológico.

### **2.3. Coleta e Análise de Dados**

Os dados coletados dos artigos selecionados foram analisados para identificar métricas e métodos utilizados para avaliar o conforto na mobilidade urbana. A análise incluiu a distribuição dos estudos por país, categorização de métricas objetivas e subjetivas, e uma discussão sobre os resultados e suas implicações para o design de sistemas de transporte centrados no usuário.

A literatura revisada também destacou a importância de incluir entrevistas e observações diretas com usuários, além de workshops de co-criação para capturar percepções qualitativas, conforme recomendado por Stickdorn e Schneider, (2014). Esses métodos qualitativos, relatados em diversos estudos, complementam os dados quantitativos e proporcionam uma visão mais profunda das necessidades e expectativas dos usuários. Sangiorgi e Prendiville, (2017) também destacam a relevância de combinar métricas objetivas e subjetivas para uma avaliação completa dos serviços. Eles argumentam que a integração de métodos qualitativos, como entrevistas e grupos focais, com métodos quantitativos, como questionários estruturados e análise de dados, proporciona uma visão mais rica e detalhada da experiência do usuário.

### **2.4. Métodos de Avaliação de conforto**

Os métodos de avaliação de conforto identificados nos artigos incluem tanto métricas objetivas quanto subjetivas:

a) Métricas Objetivas:

- Dados cardiológicos (frequência cardíaca e variabilidade da frequência cardíaca).
- Coleta e análise de dados operacionais como localização, velocidade e rota (telemetria) e sensores de vibração para avaliar o conforto físico durante a viagem.
- Análise geoespacial e de expressões faciais para avaliar o estresse e a frustração dos viajantes.

b) Métricas Subjetivas:

- Questionários de autorrelato para medir a satisfação, o estresse e o bem-estar dos viajantes.

- Entrevistas qualitativas para capturar percepções individuais e identificar incidentes positivos e negativos.
- Escalas específicas, como a Escala Multimodal de Estresse no Deslocamento (MCSS), que avalia estressores em várias dimensões da mobilidade urbana.

### 3. Resultados e discussão

Vinte e nove artigos foram classificados de acordo com o país envolvido no estudo. A distribuição foi a seguinte, com base na categorização de desenvolvimento da Situação Econômica Mundial e Perspectivas: 62% são sobre países desenvolvidos e 38% sobre países em desenvolvimento. O Brasil (17% do total) a Alemanha (14% do total) e os Estados Unidos (14% do total) foram os países mais mencionados. O idioma prevalente dos artigos classificados foi o inglês (86%), seguido do português (10%) e espanhol (4%). A Tabela 1 expõe os artigos selecionados, destacando os títulos, autores, ano de publicação, país de origem, assunto, idioma e categorização por desenvolvimento, enquanto as Figuras 2 e 3 ilustram a distribuição global dos artigos e suas proporções em termos de categoria de desenvolvimento e idioma do trabalho.

**Tabela 1. Relação de artigos selecionados.**

TÍTULO	AUTORIA	ANO	PAÍS DE ORIGEM	ASSUNTO	IDIOMA	CLASSE WESP
“Another (hard) day moving in the city”: Development and validation of the MCSS, a multimodal commuting stress scale	Useche, Marin e Llamazares	2023	Espanha	Escala de estresse do deslocamento	Inglês	Desenvolvido
A methodology for calculating the passenger comfort benefits of railway travel	Huang e Shuai	2018	China	Conforto de viagem ferroviária	Inglês	Em desenvolvimento
A User-Centered Design Exploration of Factors That Influence the Rideshare Experience	Gangadharaiah et al.	2023	Estados Unidos	Experiência de transporte por aplicativo	Inglês	Desenvolvido
Accessibility to high speed rail service in the multimodal transport networks with uncertainties: Case study at Beijing south railway station	Zhou et al.	2017	China	Acessibilidade ao trem de alta velocidade	Inglês	Em desenvolvimento

TÍTULO	AUTORIA	ANO	PAÍS DE ORIGEM	ASSUNTO	IDIOMA	CLASSE WESP
An instrument to measure passenger satisfaction of a public transport system	Leite, Avila e Figueiredo	2017	Brasil	Satisfação dos passageiros	Inglês	Em desenvolvimento
Analyzing and Assessing the Experience of Traveling by Public Transport	Schiefelbusch	2015	Alemanha	Avaliação da experiência no transporte público	Inglês	Desenvolvido
Atributos Qualitativos e Fatores de Satisfação com o Transporte Público Urbano por Ônibus	Strehl, Moyano e Angnes	2019	Brasil	Fatores de satisfação no transporte público	Português	Em desenvolvimento
Big data for big issues: Revealing travel patterns of low-income population based on smart card data mining in a global south unequal city	Pieroni et al.	2021	Brasil	Padrões de viagem de baixa renda	Inglês	Em desenvolvimento
Build for Comfort, Not Just Speed - Valuing Service Quality Impacts in Transport Planning	Litman	2023	Canadá	Qualidade do serviço no transporte	Inglês	Desenvolvido
Commuting and well-being	Novaco e Gonzalez	2009	Estados Unidos	Deslocamento e bem-estar	Inglês	Desenvolvido
Comparing Transport Quality Perception among Different Travellers in European Cities through Co-Cluster Analysis	Pirra e Pensa	2019	Reino Unido	Percepção da qualidade do transporte	Inglês	Desenvolvido
Consecuencias emocionales de las propiedades instrumentales y simbólicas de los medios de transporte urbano	Sevillano, López-Sáez e Mayordomo	2010	Espanha	Impacto emocional do transporte urbano	Espanhol	Desenvolvido
Cool Walkability Planning	Litman	2023	Canadá	Planejamento de caminhabilidade	Inglês	Desenvolvido
Creating Great Places	Cushing e Miller	2019	Estados Unidos	Planejamento urbano	Inglês	Desenvolvido
Detecting Moments of Stress from Measurements of Wearable Physiological Sensors	Kyriakou et al.	2019	Alemanha	Sensores de estresse vestíveis	Inglês	Desenvolvido
Determinants of traveler satisfaction: Evidence for non-linear and asymmetric effects	Abenzoza, Cats e Susilo	2019	Suécia	Satisfação dos viajantes	Inglês	Desenvolvido

TÍTULO	AUTORIA	ANO	PAÍS DE ORIGEM	ASSUNTO	IDIOMA	CLASSE WESP
Dubai's new pedestrian walkway provides a quick and convenient means of moving between destinations	ARUP	2009	Emirados Árabes	Desenvolvimento de passarelas para pedestres	Inglês	Em desenvolvimento
Factors influencing the perceived value of travel time in European urban areas	Pourhashem et al.	2023	França	Valor do tempo de viagem	Inglês	Desenvolvido
First-/last-mile experience matters: The influence of the built environment on satisfaction and loyalty among public transit riders	Park, Farb e Chen	2021	Estados Unidos	Ambiente construído e satisfação no trânsito	Inglês	Desenvolvido
Modelo de Predição de Conforto de Usuários do Transporte Coletivo	Rolim e Baldo	2021	Brasil	Predição de conforto	Português	Em desenvolvimento
Multimodal Estimation of Frustrative Driving Situations Using a Latent Variable Model	Bosch et al.	2022	Alemanha	Situações frustrantes de condução	Inglês	Desenvolvido
Relating emotions, psychophysiological indicators and context in public transport trips: Case study and a joint framework for data collection and analysis	Barría et al.	2023	Chile	Emoções e psicofisiologia no transporte público	Inglês	Em desenvolvimento
Transporte coletivo: vibração de corpo-inteiro e conforto de passageiros, motoristas e cobradores	Figueiredo, Silva e Barnabé	2016	Brasil	Vibração corporal no transporte público	Português	Em desenvolvimento
Travel Experience in Public Transport: A Geospatial Analysis by Experience Mapping	Bosch, Luther e Ihme	2023	Alemanha	Análise geoespacial no transporte público	Inglês	Desenvolvido
Travel experience on board urban buses: A comparison between Bristol and Brescia	Bonera et al.	2020	Reino Unido	Experiência de viagem em ônibus urbanos	Inglês	Desenvolvido
Travel quality assessment of urban roads based on international roughness index: Case study in Colombia	Abudinen, Fuentes e Muñoz	2017	Colômbia	Avaliação da qualidade das vias urbanas	Inglês	Em desenvolvimento
User experiences and perceptions of women-only transport services in Mexico	Abenoza, Cats e Susilo	2020	México	Serviços de transporte exclusivos para mulheres	Inglês	Em desenvolvimento

TÍTULO	AUTORIA	ANO	PAÍS DE ORIGEM	ASSUNTO	IDIOMA	CLASSE WESP
Weather, transport mode choices and emotional travel experiences	Böcker, Dijst e Faber	2016	Países Baixos	Clima e escolha do modo de transporte	Inglês	Desenvolvido
Youth travel experience: An analysis of the relations between motivations, satisfaction and perceived change	Staffieri e Cavagnaro	2018	Itália	Motivações dos jovens para viajar	Inglês	Desenvolvido

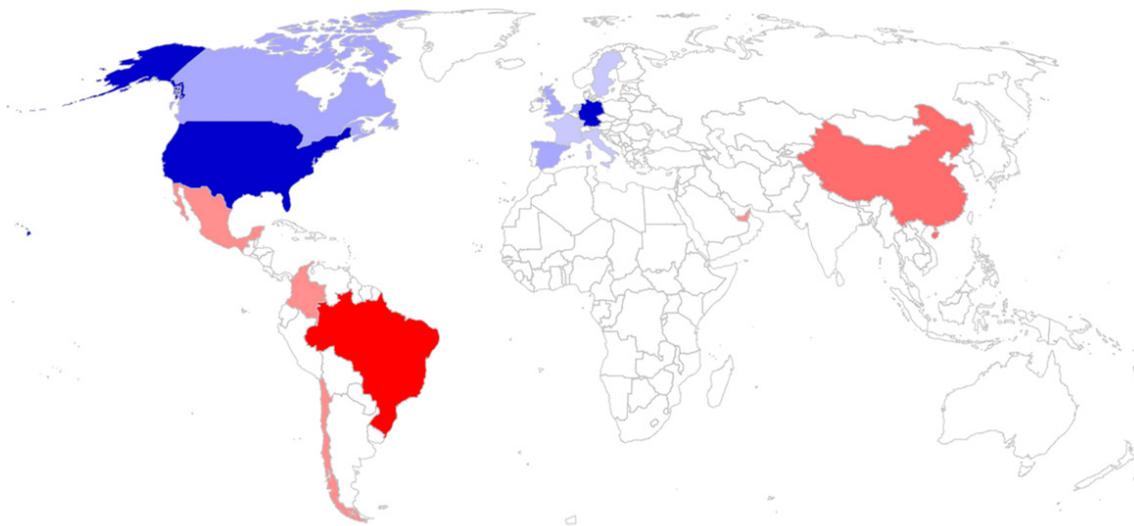


FIGURA 2. Populações estudadas em artigos selecionados por país.

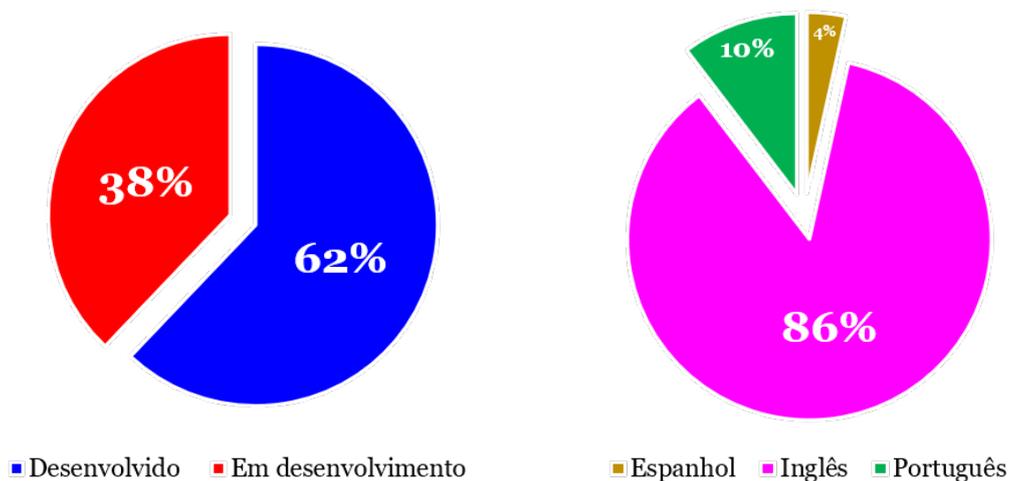


FIGURA 3. Proporção por categorização de desenvolvimento da *Situação Econômica Mundial e Perspectivas* e por idioma do artigo.

Por meio da implementação de várias metodologias para avaliar a experiência do usuário em mobilidade urbana, as questões associadas às métricas de conforto são abordadas ao se analisar as variáveis que influenciam diretamente o conforto e a qualidade das viagens. Através de uma abordagem que combina análises quantitativas e qualitativas, incluindo questionários, medições psicofisiológicas e etnografia móvel, foram destacados fatores que impactam a experiência de quem se desloca no meio urbano. As técnicas utilizadas proporcionam uma compreensão detalhada e contextualizada, assegurando que as respostas para as perguntas propostas pela revisão de literatura sejam tratadas de forma eficaz e fundamentada. Alguns dos trabalhos são discutidos e correlacionados a seguir e, quando aplicável, mencionam-se entre parênteses o país-alvo do estudo.

Scherer, (2005) investiga a complexidade de medir emoções e sentimentos em ambientes urbanos, destacando a tarefa de quantificar experiências emocionais de maneira objetiva. O autor discute a natureza multifacetada das emoções, que engloba aspectos cognitivos, fisiológicos, expressivos e experiências subjetivas, e examina métodos variados para sua medição, como questionários, análise de expressões faciais e medições fisiológicas. Desse modo, os diversos trabalhos apresentados a seguir englobam diversas perspectivas sobre métodos de medição da experiência do cidadão em mobilidade urbana.

A aferição da experiência do cidadão em mobilidade urbana pode ser abordada sob diversas métricas. Bosch et al., (2022) (Alemanha): frustração ao dirigir, empregando um modelo de variável latente para estimar tal sentimento. Esse método avalia comportamentos e respostas psicofisiológicas, englobando avaliações subjetivas de frustração, expressões faciais e assimetria alfa frontal em eletroencefalogramas. Foi avaliado que expressões e avaliações subjetivas constituem parte importante para o modelo de frustração, mostrando a eficácia deste em determinar quais medidas são mais reveladoras em variados contextos. A pesquisa conclui pela efetividade de medidas objetivas, como indicadores psicofisiológicos, para antecipar frustração em contextos práticos, o que pode aprimorar a interação entre veículos e passageiros.

Em trabalho posterior de Bosch, Luther e Ihme, (2023) (Alemanha), métodos de medição da experiência dos usuários em mobilidade urbana foram investigados, com foco na análise e mapeamento da experiência de viagem em transportes públicos. Utilizando dados cardiológicos e avaliações de satisfação dos usuários, o estudo criou mapas de experiência para destacar regiões com feedbacks positivos e negativos no sistema de transporte. A metodologia incluiu o monitoramento contínuo de satisfação e estresse dos

viajantes durante o percurso em rotas específicas de transporte público, que é realizado através da avaliação subjetiva que os participantes fazem de seu nível atual de satisfação com a viagem e seu nível de estresse.

Os autores utilizaram uma escala Likert de 1 (baixo estresse/baixa satisfação) a 10 (alto estresse/alta satisfação) e registram suas respostas a cada 3,5 minutos em um smartphone usando o aplicativo *movisensXS*. Além disso, os participantes também relatam quaisquer eventos que ocorrem durante a viagem, além de dados cardiológicos, como frequência cardíaca e variabilidade da frequência cardíaca, também foram coletadas continuamente durante as viagens usando o sensor *ecgMove4* da *Movisens GmbH*, com os dados sendo transformados por desvio absoluto mediano por pessoa. Somente os dados em que os participantes estavam sentados por mais de 60 segundos foram considerados nas análises para evitar confusão com atividades físicas que também podem alterar a frequência cardíaca.

Estes dados foram geoespacialmente mapeados, retratando as experiências dos usuários ao longo de suas viagens. Foi verificado que o mapeamento de experiências pode indicar áreas críticas no sistema de transporte público. Fatores como a presença de pessoas inconvenientes foram identificados como contribuintes para experiências negativas. Compreender as localizações e causas de experiências negativas possibilita aprimorar a infraestrutura e os serviços de transporte público, visando uma experiência mais positiva e eficiente para os cidadãos. A criação de mapas de experiência pode ser uma ferramenta poderosa para identificar pontos críticos no sistema de transporte público. Isso permite intervenções direcionadas para melhorar a infraestrutura e os serviços nas áreas mais problemáticas, resultando em uma experiência de viagem mais agradável para os usuários.

A experiência do viajante especificamente em ônibus urbanos é abordada por Figueiredo, Silva e Barnabé, (2016) (Brasil), que examinam a exposição à vibração de corpo inteiro (vci) em ônibus e seus efeitos no conforto de passageiros, motoristas e cobradores. Utilizando a norma ISO-2631-1997 e os critérios da Diretiva Europeia (2002), mediu-se a vibração em três eixos, revelando que motoristas e cobradores enfrentam vibrações acima dos limites recomendados, enquanto os passageiros sentem desconforto variado conforme a localização dos assentos. Observou-se que os assentos dos ônibus oferecem amortecimento insuficiente, necessitando de melhorias para atenuar a vci e elevar o conforto. Melhorar o design dos assentos e sistemas de suspensão dos ônibus pode aumentar significativamente o conforto dos passageiros e motoristas. Isso pode envolver a introdução de materiais de amortecimento mais eficazes e a revisão do layout interno dos veículos.

Em um contexto nacional, Rolim e Baldo, (2021) (Brasil), realizaram uma análise da experiência de conforto dos passageiros de transporte coletivo em Joinville (SC), a qual foi examinada através de um enfoque inovador que combina dados cinéticos e telemétricos com aprendizado de máquina. A pesquisa adota uma abordagem híbrida, integrando dados quantitativos, como aceleração e velocidade, com feedback qualitativo dos passageiros sobre o conforto. Este método inovador utiliza algoritmos de aprendizado de máquina para analisar e prever a percepção de conforto, fundamentando-se em dados coletados diretamente dos veículos e em questionários respondidos pelos usuários. Os resultados apontam que o modelo gerado foi eficiente na predição da experiência de conforto, destacando a sinergia entre as métricas objetivas e subjetivas para avaliações mais precisas.

De maneira semelhante à metodologia aplicada por Rolim e Baldo, (2021), Useche, Marin e Llamazares, (2023) (Espanha) focam em aprimorar a avaliação do estresse em deslocamentos multimodais, criando a *Multimodal Commuting Stress Scale* (MCSS). A pesquisa, realizada com uma amostra nacional de usuários de transporte na Espanha, baseou-se em questionários eletrônicos para coletar percepções de estresse. O MCSS foi validado em quatro dimensões: Ineficiência e inconveniência, insegurança e intranquilidade; congestionamento e aglomeração; e estresse psicofísico, e os resultados demonstraram sua validade para quantificar o estresse no deslocamento. Este instrumento mostrou-se eficaz ao revelar correlações importantes com a saúde e a segurança dos usuários, além de possibilitar comparações entre diferentes grupos de transportes.

Strehl, Moyano e Angnes, (2019) (Brasil) examinam a satisfação dos usuários com o transporte público por ônibus, empregando uma abordagem mista que combina métodos qualitativos e quantitativos. Inicialmente, entrevistas com 25 usuários de ônibus identificaram atributos qualitativos que influenciam a satisfação, como pontualidade, conforto, segurança, acessibilidade e interação com motoristas. Posteriormente, um questionário com 203 usuários quantificou a satisfação com esses atributos. O estudo concluiu que a satisfação dos usuários é influenciada por múltiplos fatores e ressaltou a necessidade de integrar esses atributos na gestão e planejamento dos serviços de transporte público. Os resultados indicam que uma abordagem integrada que considere múltiplos fatores de satisfação é fundamental para melhorar o transporte público.

Os métodos de coleta de dados quantitativos, como dados cardiológicos, telemetria e pesquisas on-line, fornecem informações mensuráveis. Por outro lado, os métodos de coleta de dados qualitativos, como medidas de estresse e satisfação de autorrelato, questionários e análise de emoções,

capturam as percepções individuais dos passageiros. A combinação desses métodos permite uma compreensão mais profunda da experiência do passageiro e dos fatores que afetam sua satisfação. Além disso, a integração de tecnologias contribui para uma coleta mais eficiente e precisa de informações sobre o transporte urbano.

#### **4. Conclusões**

Com base na revisão sistemática realizada, o presente trabalho oferece uma visão abrangente sobre a experiência de conforto e bem-estar em deslocamentos urbanos, abordando tanto métricas objetivas quanto subjetivas. A análise detalhada das diversas metodologias aplicadas em estudos anteriores revela a complexidade e a multidimensionalidade do tema, destacando a importância de uma abordagem interdisciplinar para compreender e melhorar a mobilidade urbana.

A revisão identificou que a mobilidade urbana envolve não apenas a infraestrutura e tecnologia, mas também o bem-estar físico e psicológico dos usuários. Aspectos como a percepção de segurança e o impacto das diferentes modalidades de transporte sobre a saúde mental e física dos usuários são importantes para a compreensão completa do fenômeno.

As métricas objetivas utilizadas incluem dados cardiológicos, telemetria e sensores de vibração, bem como a análise geoespacial e de expressões faciais para medir estresse e frustração. As métricas subjetivas incluem questionários de autorrelato, entrevistas qualitativas e escalas específicas para avaliar a satisfação, o estresse e o bem-estar dos viajantes. Ainda que precisas, métricas objetivas podem não capturar todas as percepções individuais, enquanto as subjetivas podem ser afetadas por variáveis situacionais. Assim, considerar essas limitações ajuda a contextualizar os dados e sua aplicabilidade em diversos cenários urbanos.

O design centrado no usuário surge como uma abordagem importante para integrar os insights coletados através das métricas de conforto na criação de sistemas de mobilidade mais eficientes e agradáveis. Ao aplicar princípios de design ao desenvolvimento e ajuste dos sistemas de transporte, é possível garantir que as soluções não apenas atendam às necessidades funcionais, mas também melhorem o bem-estar psicológico e físico dos usuários.

Ao nortear a revisão sistemática da literatura, as perguntas orientadoras abordaram como a experiência de conforto durante viagens urbanas impacta a qualidade de vida dos cidadãos. Desse modo, a contribuição desse trabalho reside na sua abordagem interdisciplinar, na sua capacidade de vincular diretamente os aspectos físicos e psicológicos do conforto, proporcionando

insights valiosos para o desenvolvimento de políticas públicas e intervenções de design centradas no usuário.

Para futuros estudos, recomenda-se explorar ainda mais as interações entre diferentes métricas de conforto e seus impactos diretos e indiretos na saúde mental e física dos usuários. As métricas podem também revelar nuances específicas em contextos urbanos variados, conforme o ambiente socioeconômico e cultural. Seria benéfico também expandir a pesquisa para incluir uma variedade maior de contextos urbanos e culturais, para entender melhor as variáveis específicas que influenciam o conforto em diferentes cenários globais. Além disso, o desenvolvimento de tecnologias de coleta de dados em tempo real pode permitir uma avaliação contínua e dinâmica do conforto, ajustando os sistemas de transporte em resposta direta às necessidades e feedbacks dos usuários.

Este artigo destaca a importância de uma abordagem integrada e interdisciplinar na pesquisa de design, combinando métodos quantitativos, com abordagens qualitativas. As práticas recomendadas incluem a implementação de sistemas de transporte inteligentes que utilizem dados em tempo real para ajustar condições de viagem e melhorar a experiência do usuário, bem como o desenvolvimento de políticas urbanas que considerem tanto os aspectos físicos quanto psicológicos do bem-estar dos cidadãos.

## Referências

ABENOZA, R. F. *et al.* **User experiences and perceptions of women-only transport services in Mexico.** [S. l.]: Taylor and Francis, 2020.

ABENOZA, R. F.; CATS, O.; SUSILO, Y. O. Determinants of traveler satisfaction: Evidence for non-linear and asymmetric effects. **Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour**, [s. l.], v. 66, p. 339–356, 2019.

ABUDINEN, D.; FUENTES, L. G.; MUÑOZ, J. S. C. Travel quality assessment of urban roads based on international roughness index: Case study in Colombia. **Transportation Research Record**, [s. l.], v. 2612, p. 1–10, 2017.

ALESSANDRETTI, L.; SZELL, M. Urban Mobility. [s. l.], 2022.

ARUP. **Dubai's new pedestrian walkway provides a quick and convenient means of moving between destinations.** [S. l.], 2009. Disponível em: <https://www.arup.com/projects/dubai-pedways-development-strategy>. Acesso at: 28 Oct. 2023.

BARRÍA, C. *et al.* Relating emotions, psychophysiological indicators and context in public transport trips: Case study and a joint framework for data collection and analysis. **Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour**, [s. l.], v. 95, p. 418–431, 2023.

BÖCKER, L.; DIJST, M.; FABER, J. Weather, transport mode choices and emotional travel experiences. **Transportation Research Part A: Policy and Practice**, [s. l.], v. 94, p. 360–373, 2016.

BONERA, M. *et al.* Travel experience on board urban buses: A comparison between Bristol and Brescia. **European Transport - Trasporti Europei**, [s. l.], n. 76, 2020.

BOSCH, E. *et al.* Multimodal Estimation of Frustrative Driving Situations Using a Latent Variable Model. *In:* , 2022. **2022 13th IEEE International Conference on Cognitive Infocommunications (CogInfoCom)**. [S. l.]: IEEE, 2022. p. 11–16.

BOSCH, E.; LUTHER, R.; IHME, K. Travel Experience in Public Transport: A Geospatial Analysis by Experience Mapping. *In: TRAVEL EXPERIENCE IN PUBLIC TRANSPORT*, 2023. **MuC '23: Mensch und Computer 2023**. [S. l.]: ACM, 2023. p. 417–421.

BRAMER, W. M. *et al.* A systematic approach to searching: an efficient and complete method to develop literature searches. **Journal of the Medical Library Association**, [s. l.], v. 106, n. 4, 2018.

CALABRESE, F. *et al.* Understanding individual mobility patterns from urban sensing data: A mobile phone trace example. **Transportation Research Part C: Emerging Technologies**, [s. l.], v. 26, p. 301–313, 2013.

CHATTERJEE, K. *et al.* Commuting and wellbeing: a critical overview of the literature with implications for policy and future research. **Transport Reviews**, [s. l.], v. 40, n. 1, p. 5–34, 2020.

CONCEIÇÃO, M. A. *et al.* The effect of transport infrastructure, congestion and reliability on mental wellbeing: a systematic review of empirical studies. **Transport Reviews**, [s. l.], v. 43, n. 2, p. 264–302, 2023.

CUSHING, D. F.; MILLER, E. **Creating Great Places**. New York, NY: Routledge, 2020.: Routledge, 2019.

ETTEMA, D. *et al.* Travel Mode Use, Travel Mode Shift and Subjective Well-Being: Overview of Theories, Empirical Findings and Policy

Implications. *In: MOBILITY, SOCIABILITY AND WELL-BEING OF URBAN LIVING*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg, 2016. p. 129–150.

FIGUEIREDO, M. A. D. M.; SILVA, L. F.; BARNABÉ, T. L. Transporte coletivo: vibração de corpo-inteiro e conforto de passageiros, motoristas e cobradores. **Journal of Transport Literature**, [s. l.], v. 10, n. 1, p. 35–39, 2016.

GANGADHARAI AH, R. *et al.* A User-Centered Design Exploration of Factors That Influence the Rideshare Experience. **Safety**, [s. l.], v. 9, n. 2, 2023.

GARAU, C.; PAVAN, V. Evaluating Urban Quality: Indicators and Assessment Tools for Smart Sustainable Cities. **Sustainability**, [s. l.], v. 10, n. 3, p. 575, 2018.

HUANG, W.; SHUAI, B. A methodology for calculating the passenger comfort benefits of railway travel. **Journal of Modern Transportation**, [s. l.], v. 26, n. 2, p. 107–118, 2018.

KLINGER, T.; KENWORTHY, J. R.; LANZENDORF, M. Dimensions of urban mobility cultures – a comparison of German cities. **Journal of Transport Geography**, [s. l.], v. 31, p. 18–29, 2013.

KYRIAKOU, K. *et al.* Detecting Moments of Stress from Measurements of Wearable Physiological Sensors. **Sensors**, [s. l.], v. 19, n. 17, p. 3805, 2019.

LEITE, V. D. de M.; AVILA, S. H.; FIGUEIREDO, V. L. M. de. An instrument to measure passenger satisfaction of a public transport system. **Revista Gestão da Produção Operações e Sistemas**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 63–82, 2017.

LITMAN, T. **Build for Comfort, Not Just Speed - Valuing Service Quality Impacts in Transport Planning**. Victoria: [s. n.], 2023a.

LITMAN, T. **Cool Walkability Planning**. Victoria: [s. n.], 2023b.

LOPEZ-CARREIRO, I. *et al.* Urban mobility in the digital era: An exploration of travellers' expectations of MaaS mobile-technologies. **Technology in Society**, [s. l.], v. 63, p. 101392, 2020.

LUCAS, K. *et al.* Is transport poverty socially or environmentally driven? Comparing the travel behaviours of two low-income populations living

in central and peripheral locations in the same city. **Transportation Research Part A: Policy and Practice**, [s. l.], v. 116, p. 622–634, 2018.

MAYO, N. E.; MATE, K. K. V. Quantifying Mobility in Quality of Life. *In*: WAC, K.; WULFOVICH, S. (org.). **Quantifying Quality of Life**. Cham: Springer International Publishing, 2022. p. 119–136.

MONZON, A.; JULIO, R.; GARCIA-MARTINEZ, A. Hybrid methodology for improving response rates and data quality in mobility surveys. **Travel Behaviour and Society**, [s. l.], v. 20, p. 155–164, 2020.

MORELLI, N.; DE GÖTZEN, A.; SIMEONE, L. **Service Design Capabilities**. Cham: Springer International Publishing, 2021. v. 10

NOVACO, R. W.; GONZALEZ, O. I. Commuting and well-being. *In*: AMICHAH-HAMBURGER, Y. (org.). **Technology and Psychological Well-being**. 1. ed. [S. l.]: Cambridge University Press, 2009. p. 174–205.

PARK, K.; FARB, A.; CHEN, S. First-/last-mile experience matters: The influence of the built environment on satisfaction and loyalty among public transit riders. **Transport Policy**, [s. l.], v. 112, p. 32–42, 2021.

PIERONI, C. *et al.* Big data for big issues: Revealing travel patterns of low-income population based on smart card data mining in a global south unequal city. **Journal of Transport Geography**, [s. l.], v. 96, p. 103203, 2021.

PIRRA, M.; PENSA, R. G. Comparing Transport Quality Perception among Different Travellers in European Cities through Co-Cluster Analysis. **Sustainability**, [s. l.], v. 11, n. 24, p. 7159, 2019.

POURHASHEM, G. *et al.* Factors influencing the perceived value of travel time in European urban areas. **Transportation**, [s. l.], 2023.

RODRIGUES, A. L. *et al.* Measuring mobility inequalities of favela residents based on mobile phone data. **Habitat International**, [s. l.], v. 110, p. 102346, 2021.

ROLIM, V. B.; BALDO, F. Modelo de Predição de Conforto de Usuários do Transporte Coletivo. *In*: , 2021. **Computer on the Beach**. [S. l.]: Universidade do Vale do Itajaí, 2021. p. 64–71.

ROSA, L.; SILVA, F.; ANALIDE, C. Urban Human Mobility Modelling and Prediction: Impact of Comfort and Well-Being Indicators. *In*:

MARREIROS, G. *et al.* (org.). **Progress in Artificial Intelligence**. Cham: Springer International Publishing, 2021. v. 12981, p. 278–289.

SANDERS, E. B. N. From user-centered to participatory design approaches. *In*: FRASCARA, J. (org.). **Design and the Social Sciences: Making Connections**. 1. ed. New York: Taylor & Francis, 2002. p. 1–8.

SANGIORGI, D.; PRENDIVILLE, A. **Designing for Service: Key Issues and New Directions**. [S. l.]: Bloomsbury Academic, 2017.

SCHERER, K. R. What are emotions? And how can they be measured?. **Social Science Information**, [s. l.], v. 44, n. 4, p. 695–729, 2005.

SCHIEFELBUSCH, M. Analyzing and Assessing the Experience of Traveling by Public Transport. **Journal of Public Transportation**, [s. l.], v. 18, n. 4, p. 46–72, 2015.

SEVILLANO, V.; LÓPEZ-SÁEZ, M.; MAYORDOMO, S. Consecuencias emocionales de las propiedades instrumentales y simbólicas de los medios de transporte urbano. **Psycology**, [s. l.], v. 1, n. 1, p. 47–56, 2010.

SILA-NOWICKA, K. *et al.* Analysis of human mobility patterns from GPS trajectories and contextual information. **International Journal of Geographical Information Science**, [s. l.], v. 30, n. 5, p. 881–906, 2016.

STAFFIERI, S.; CAVAGNARO, E. Youth travel experience: An analysis of the relations between motivations, satisfaction and perceived change. **WIT Transactions on Ecology and the Environment**, [s. l.], v. 227, p. 95–106, 2018.

STICKDORN, M. *et al.* Prototyping Methods. *In*: THIS IS SERVICE DESIGN DOING: APPLYING SERVICE DESIGN THINKING IN THE REAL WORLD. 1. ed. [S. l.]: O'Reilly Media, 2018. p. 146–207.

STICKDORN, M.; SCHNEIDER, J. **Isto É Design Thinking de Serviços: Fundamentos, Ferramentas, Casos**. 1. ed. [S. l.]: Bookman, 2014.

STREHL, E. G.; MOYANO, C. A. M.; ANGNES, D. L. Atributos Qualitativos e Fatores de Satisfação com o Transporte Público Urbano por Ônibus. **Contextus – Revista Contemporânea de Economia e Gestão**, [s. l.], v. 17, n. 1, p. 98–126, 2019.

USECHE, S. A.; MARIN, C.; LLAMAZARES, F. J. “Another (hard) day moving in the city”: Development and validation of the MCSS, a

multimodal commuting stress scale. **Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour**, [s. l.], v. 95, p. 143–159, 2023.

VAZQUEZ-PROKOPEC, G. M. *et al.* Using GPS Technology to Quantify Human Mobility, Dynamic Contacts and Infectious Disease Dynamics in a Resource-Poor Urban Environment. **PLoS ONE**, [s. l.], v. 8, n. 4, p. e58802, 2013.

XIAO, Y.; WATSON, M. Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. **Journal of Planning Education and Research**, [s. l.], v. 39, n. 1, p. 93–112, 2019.

ZHOU, Y. *et al.* Accessibility to high speed rail service in the multimodal transport networks with uncertainties: Case study at Beijing south railway station. In: , 2017. (S. T. N. N. Chen A., Org.) **Transport and Society - Proceeding of the 22nd International Conference of Hong Kong Society for Transportation Studies, HKSTS 2017**. [S. l.]: Hong Kong Society for Transportation Studies Limited, 2017. p. 391–398.

---

### Como referenciar

KRONENBERGER, Eliza; QUARESMA, Manuela. Medição do conforto na mobilidade urbana: métricas objetivas e subjetivas. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 178-201, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87059>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 03/09/2024 | Aceito em 21/11/2024

## **Análise estética das indumentárias do Calunga do Homem da Meia- Noite e sua representação política dos anos de 2019 e 2023**

**Tatalina Cristina Silva de Oliveira (CESAR, Brasil)**  
tatitah@gmail.com

**Ana Luiza Lima e Silva (CESAR, Brasil)**  
analuzalimaslv@gmail.com

**Ana Beatriz Rocha de Barros David (CESAR, Brasil)**  
anarochabd@gmail.com

**Jorge Fernando Herbster Pinto (CESAR, Brasil)**  
jfernandohp@gmail.com

## **Análise estética das indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite e sua representação política dos anos de 2019 e 2023**

**Resumo:** A pesquisa analisa as indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite nos Carnavais de 2019 e 2023, destacando as implicações políticas e sociais dessas vestimentas e sua relação com as transformações culturais no Brasil. O estudo busca investigar a estética e a representação política das roupas do Calunga, refletindo as tensões sociais contemporâneas. A metodologia qualitativa incluiu entrevistas com designers de moda, análise de artigos, vídeos e notícias, permitindo uma compreensão profunda das intenções políticas e estéticas por trás das vestimentas. Em 2019, o tema "A Voz do Morro" enfatizou a inclusão e a resistência cultural, enquanto em 2023, "Brincantes" simbolizou a renovação pós-pandemia e as tradições afro-brasileiras. As indumentárias revelam a complexidade de expressões políticas e culturais, enfrentando desafios como o machismo e a resistência conservadora, e ressaltam o Carnaval como espaço de diálogo entre passado e futuro.

**Palavras-chave:** Indumentárias, Calunga, Carnaval, Expressões Políticas.

## **Aesthetic analysis of the Calunga Homem da Meia Noite's garments and their political representation of the years 2019 and 2023**

**Abstract:** *The research analyzes the attire of the Calunga of Homem da Meia-Noite during the Carnivals of 2019 and 2023, highlighting the political and social implications of these costumes and their relation to cultural transformations in Brazil. The study seeks to investigate the aesthetics and political representation of the Calunga's clothing, reflecting contemporary social tensions. The qualitative methodology included interviews with fashion designers, analysis of articles, videos, and news, allowing for a deep understanding of the political and aesthetic intentions behind the costumes. In 2019, the theme A Voz do Morro emphasized inclusion and cultural resistance, while in 2023, Brincantes symbolized post-pandemic renewal and Afro-Brazilian traditions. The costumes reveal the complexity of political and cultural expressions, facing challenges such as machismo and conservative resistance, and highlight Carnival as a space for dialogue between the past and the future.*

**Keywords:** *Costumes, Calunga, Carnival, Political Expressions.*

## 1. Introdução

O Carnaval de Olinda e Recife é uma das celebrações mais icônicas e multiculturais do Brasil, conhecido por suas ricas tradições, diversidade cultural e intensa participação popular. Atraindo milhares de turistas de todo o mundo, essa festa é uma explosão de cores, ritmos e criatividade, refletindo a alma vibrante do povo pernambucano. As tradições carnavalescas em Pernambuco são o resultado de uma rica combinação de influências históricas e culturais, incluindo a colonização portuguesa, as tradições africanas trazidas pelos escravizados, e as culturas indígenas locais, que juntas moldaram o caráter único dessas festividades (Folha de PE, 2020). Originalmente, o carnaval era marcado por bailes de máscaras, desfiles de carros alegóricos e festas em clubes carnavalescos como o Misto Vassourinhas e Misto Lenhadores. No entanto, ao longo dos anos, o evento evoluiu para uma vibrante festa de rua, caracterizada pela ampla participação social e pela criação de blocos carnavalescos, que reúnem pessoas de todas as idades e origens em um ambiente festivo e inclusivo. Esta transformação reflete a adaptabilidade e a constante inovação da celebração, que se reinventa a cada ano, mantendo-se fiel às suas raízes culturais.

Dentro desse cenário de diversidade cultural, destaca-se o Homem da Meia-Noite, uma figura emblemática criada em 2 de fevereiro de 1932. Este Calunga, uma figura folclórica que representa uma espécie de gigante mascarado, é o personagem central de um dos blocos carnavalescos mais antigos e respeitados do Brasil. O Clube de Alegoria e Crítica O Homem da Meia-Noite, surgiu de uma cisão entre sócios do Cariri de Olinda, a troça mista carnavalesca mais antiga ainda em atividade. Insatisfeitos com a exclusão da chapa oficial da diretoria do Cariri, um grupo de olindenses decidiu criar uma nova troça carnavalesca. Entre os fundadores estavam Luciano Anacleto de Queiroz, Sebastião da Silva, Cosme José dos Santos, Heliodoro Pereira da Silva e Manoel Joaquim dos Santos. Esse grupo, motivado pela frustração e pelo desejo de participar ativamente do carnaval, deu origem à Troça Carnavalesca Homem da Meia-Noite, que viria a se tornar uma das figuras mais emblemáticas e respeitadas do Carnaval de Olinda (Gaspar, 2006).

Sua majestosa aparição à meia-noite do sábado de Zé Pereira marca oficialmente o início dos festejos em Olinda, simbolizando a união da tradição e da modernidade no carnaval. A presença do Homem da Meia-Noite é um testemunho da riqueza do folclore brasileiro e da criatividade das comunidades locais, que continuam a preservar e celebrar suas tradições culturais com entusiasmo e orgulho.

Além de sua importância histórica e cultural, o Carnaval de Olinda e Recife é também um espaço de resistência e afirmação da identidade cultural

local. A celebração não apenas promove a diversidade e a inclusão, mas também serve como um palco para a expressão artística e a inovação cultural, reafirmando o papel do carnaval como um dos eventos mais significativos e representativos do Brasil.

## **2. “Uh, ferveu, o Homem apareceu”**

Os personagens são fundamentais para criar narrativas envolventes em diversas mídias, como literatura, cinema, televisão, quadrinhos e jogos eletrônicos. Eles garantem o envolvimento do público, sendo um elemento essencial reconhecido por seus criadores (McCloud, 1993, *apud* Gurgel e Padovani, 2006). Segundo Smith (2006, *apud* Gurgel e Padovani, 2006), os personagens são responsáveis pela maioria das lembranças que guardamos dos livros. Personagens bem construídos têm o poder de tornar histórias inesquecíveis, exigindo dos escritores atenção à profundidade psicológica, motivações complexas, conflitos internos, histórico detalhado, traços de personalidade consistentes e evolução ao longo da narrativa. Além disso, a relação entre os personagens e o mundo em que habitam deve ser bem delineada. Um personagem inserido de forma coerente em seu contexto, seja ele realista ou fantástico, contribui para a verossimilhança da história. Essa coerência é fundamental para que o público se sinta imerso na narrativa (McCloud, 1993, *apud* Gurgel e Padovani, 2006).

A origem do simbolismo do Calunga do Homem da Meia-Noite é incerta, com duas versões principais. A primeira versão sugere que o bloco foi inspirado por um personagem de filme, um detetive que trabalhava a partir da meia-noite. A segunda, mais difundida, fala de um homem elegante, sempre com um chapéu preto, que saía à meia-noite para encontros amorosos, encantando a vizinhança. Essas histórias acrescentam mistério e fascínio ao bloco e ao Calunga (Da Silva, 2018). Gaspar (2006) cita que o primeiro Homem da Meia-Noite foi confeccionado com uma estrutura de madeira, tendo a cabeça, o busto e as mãos feitos de papel gomado e massa corrida, pintados em uma tonalidade que imitava a pele humana branca. O boneco original media 3,50 metros de altura e pesava 50 quilos. Seus braços eram recheados com palha para colchão e, assim como os punhos e mãos, continham areia para mantê-los em posição durante as evoluções. Para confeccionar as roupas do boneco, foram necessários mais de 22 metros de tecido.



**FIGURA 1.** 1º Homem da Meia Noite. (fonte: arteducação.pro.br, 2024)

O poder de envolvimento e cativação do público é compartilhado tanto por personagens literários quanto por personagens carnavalescos, como o Homem da Meia-Noite. Ambos são meticulosamente elaborados e inseridos em contextos coerentes, garantindo uma experiência memorável. Essa capacidade de cativar está intimamente ligada às mudanças sociais, refletidas na criação desses personagens e em sua vestimenta, que materializa códigos sociais e culturais específicos de cada época. O interesse por essas expressões atravessa diversas disciplinas como economia, semiologia, história e sociologia, que as consideram fontes de riqueza cultural e materiais valiosos para análise histórica e social (De Toledo, Pereira, Hatta e Brito, 2014). A criação de personagens na literatura, no carnaval e através do vestuário desempenha um papel crucial na reflexão e expressão das transformações sociais, contribuindo para a preservação e transmissão das histórias e identidades da sociedade.

### **2.1 O Homem da Meia-Noite e o misticismo**

O Homem da Meia-Noite, carregado de simbolismo e magia é um calunga que transcende a simples condição de boneco gigante para se tornar um ícone místico e cultural da festividade. O termo “calunga” remonta às tradições afro-brasileiras, onde objetos ritualísticos e de culto possuem uma presença espiritual intensa. No contexto do carnaval, o Homem da Meia-Noite

personifica essa ideia, sendo mais que um boneco, mas uma entidade carregada de significados profundos e enraizados na história e na religiosidade.

Vestido com sua tradicional roupa de gala e cartola, ele desfila imponente, representando a resistência e a perpetuação das tradições carnavalescas. Petterson (2023), cita que O Homem da Meia-Noite é um símbolo místico e ancestral do carnaval de Olinda, reverenciado como guardião das memórias e tradições culturais. Sua aparição pontual à meia-noite marca a transição entre o dia e a noite, representando a renovação e continuidade das raízes culturais de Pernambuco. Esse personagem une o real e o imaginário, destacando a importância de preservar e celebrar as manifestações populares, mantendo vivas as histórias e o espírito carnavalesco da região.

## **2.2 O Homem da Meia-Noite e o candomblé**

O Homem da Meia-Noite, o Calunga, nasceu em 2 de fevereiro de 1932, uma data de grande significado religioso no Candomblé, dedicada a Iemanjá, a divindade das águas e mãe de todos os orixás. Este nascimento não é uma coincidência; ele é reverenciado como filho de Iemanjá. A relação entre Calunga, o Homem da Meia-Noite, e o Candomblé é multifacetada, refletindo a profunda interseção entre cultura popular e religiosidade.

No Candomblé, “Calunga” é um termo espiritual de origem bantu, derivado de “kalunga”, que significa “vazio” ou “espaço oco”. Inicialmente, descrevia o sentimento de luto ao perder um ente querido e passou a ser associado ao cemitério, chamado “calunga pequena”. No século XVI, com a intensificação da escravidão, o mar que separava os africanos de suas famílias foi chamado de “calunga grande”. Assim, “calunga pequena” representa o cemitério, enquanto “calunga grande” refere-se ao oceano, ambos abrigando entidades espirituais (WeMystic, 2024). Essa dualidade entre calunga pequena e calunga grande encontra eco na figura do Homem da Meia-Noite, uma manifestação cultural que incorpora elementos simbólicos presentes nas tradições afro-brasileiras. A própria figura do Homem da Meia-Noite carrega um ar de mistério e respeito, similar ao modo como as entidades espirituais são tratadas no Candomblé. Além disso, o culto aos ancestrais e o respeito aos mortos são elementos centrais tanto no Candomblé quanto na forma como o Homem da Meia-Noite é celebrado e venerado.

## **3. Objeto de estudo: As indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite**

Esta pesquisa visa analisar a estética das indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite e sua representação política dos anos de 2019 e 2023. O estudo explora como as mudanças nas vestimentas refletem transformações

sociais, culturais e políticas ao longo do tempo. A análise vai além do simples estudo do vestuário, abordando também as sutis distinções entre indumentária, roupa, traje e figurino — cada um desses conceitos revela camadas únicas de significação, como o valor histórico e cultural da indumentária, a funcionalidade cotidiana da roupa, o simbolismo cerimonial do traje e o aspecto narrativo e representativo do figurino. Esses elementos se entrelaçam para construir uma narrativa visual que representa as tensões e dinâmicas da sociedade brasileira, especialmente em um contexto tão significativo quanto o Carnaval de Olinda.

O ato de vestir-se, como expressão cultural, reflete a identidade, posição social e época do indivíduo, ajudando a constituir uma ordem social e expressando a individualidade. Essa prática social também carrega elementos de vaidade e narcisismo, conforme aponta Lipovetski (1989), sendo o vestuário “não apenas um produto do seu tempo, mas um elemento que auxilia na construção das relações sociais e normas” (Linke, 2013). Já o traje, com suas raízes nas tradições, comunica visualmente aspectos identitários e culturais de um grupo, operando como um marcador de status, gênero e papel social, conforme ressaltam Linke (2013) e Baldini (2005). Ao contrário da moda, que é transitória, o traje popular tende a ser mais estável, refletindo convenções e valores da comunidade. No âmbito da indumentária, o foco é a história e a arte do vestuário ao longo do tempo, abrangendo o uso de roupas em contextos e épocas distintas. A indumentária, incluindo trajes cerimoniais e outras peças formais, possui um valor cultural e histórico que vai além da vestimenta cotidiana (Ferreira, 1993). Por fim, o figurino, que se destaca especialmente em encenações, vai além de simples vestimentas ao incorporar elementos narrativos, representando as características e contexto do personagem, como tempo e espaço, e transmitindo aspectos psicológicos e sociais (Bustamante, 2008). Esse aspecto do figurino contribui para a construção visual e simbólica do personagem, tornando-o essencial em contextos narrativos.

O processo metodológico foi estruturado com o objetivo de oferecer uma análise abrangente e aprofundada dos aspectos estéticos e políticos das indumentárias<sup>1</sup> do Calunga, especialmente nos anos de 2019 e 2023. Para tanto, recorre-se a uma diversidade de fontes e abordagens investigativas, como artigos científicos, sites de notícias, vídeos e entrevistas semiestruturadas, o que permitiu obter uma compreensão flexível e detalhada das dinâmicas

1 Indumentárias: referem-se às vestimentas ou ao conjunto de roupas e acessórios que uma pessoa usa. São mais do que apenas roupas, elas representam a identidade, cultura e história e valores de quem a usa.

culturais e simbólicas em torno das vestimentas do Homem da Meia- Noite. Durante a pesquisa, foi enfrentado desafios significativos, sobretudo devido à escassez de documentos específicos e à limitada disponibilidade de entrevistas sobre o tema. Como forma de contornar essas limitações, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com duas designers de moda que desempenharam um papel fundamental na criação das indumentárias de 2019 e 2023. Essas entrevistas trouxeram insights valiosos, que enriqueceram a análise ao evidenciar os processos de criação, as inspirações simbólicas e as questões políticas envolvidas em cada período. A escolha dos anos de 2019 e 2023 como foco da análise não foi aleatória: esses períodos foram selecionados por representarem momentos culturalmente significativos para o bloco, cada um marcado por acontecimentos e escolhas estéticas que refletem a relação do bloco com a comunidade e com o contexto sociopolítico de sua época. Combinando fontes secundárias e dados primários obtidos nas entrevistas, o processo metodológico buscou não apenas documentar, mas também interpretar criticamente as transformações e continuidades nas vestimentas do Calunga, destacando a relevância cultural e social que permeia esses elementos e suas implicações na celebração do Homem da Meia-Noite.

Em 2019, três mulheres jovens e moradoras de comunidades ocuparam um espaço de destaque, simbolizando resistência e identidade. A criação do manto do Calunga gigante foi feita por três jovens estilistas locais e moradoras da comunidade: Maria Alice, Rafaela Cristina e Jéssica Silva, que foram escolhidas para ocupar um lugar de destaque na produção das vestimentas do Homem da Meia-Noite. Maria Alice e Rafaela Cristina, nascidas e criadas na comunidade do Monte, em Olinda, e Jéssica Silva, moradora de Xambá, também em Olinda, trouxeram não apenas suas habilidades artísticas, mas também uma perspectiva comunitária essencial, representando e conectando-se com as raízes culturais dos morros e bairros locais. A participação delas no evento não foi apenas um trabalho de criação, mas um símbolo de valorização e representatividade das comunidades locais, destacando o protagonismo dessas mulheres na continuidade das tradições culturais e na valorização das raízes que o bloco celebra.

Essa representação valorizou a diversidade cultural e a inclusão social, oferecendo novos modelos de referência e mostrando que o Carnaval de Olinda evolui para refletir a sociedade contemporânea. Em 2023, o Carnaval marcou o retorno após a pandemia de COVID-19, simbolizando renovação e resiliência cultural. Após anos de restrições e perdas, a celebração nas ruas representou um reencontro com a alegria e a tradição do povo.

### 3.1 Ano de 2019: A voz do morro

Em 2019, o bloco Homem da Meia-Noite homenageou as comunidades de Recife e Olinda com o tema “A voz do Morro”, valorizando a cultura dos morros, que fizeram e fazem parte da construção e dos preparativos anuais para a saída do Calunga gigante. Os homenageados foram a bateria do Patusco, a cantora Lia de Itamaracá e o percussionista Lucas dos Prazeres (G1 PE, 2018). O presidente da agremiação, Luiz Adolpho relatou em uma coletiva de imprensa para a apresentação do tema na época que:

A agremiação busca ser porta voz do povo do morro, da alegria, diversidade e cultura presente nessas áreas, que são casa de mais de um terço da população da Região Metropolitana do Recife (G1 PE e TV GLOBO, 2018).

A criação do manto do Calunga gigante foi feita por três jovens designers de moda locais e moradoras da comunidade, como abordado anteriormente e aqui se encontra os pontos principais da conversa:

**1. Parcerias e desafios de produção:** A designer de moda Maria Alice, em parceria com outras estilistas, discutiu e enfrentou desafios significativos ao produzir as vestimentas do Homem da Meia-Noite, buscando equilibrar inovação estética com o respeito às tradições e símbolos que caracterizam o personagem. Em 2019, ao escolher um tecido furta-cor<sup>2</sup>, Maria introduziu um elemento inovador que representava tanto as tonalidades de azul da Orixá Iemanjá, mãe do Homem da Meia-Noite, quanto o verde predominante associado ao Calunga. Esse tecido não apenas homenageava Iemanjá, lembrando o nascimento do Calunga no dia dedicado à Orixá, mas também trazia flexibilidade ao respeitar as cores tradicionais da organização (verde, branco e preto). A escolha trouxe um toque moderno e respeitoso, alinhando-se aos valores históricos do Calunga e reforçando sua conexão com a tradição.

**2. Processo criativo e criação das roupas:** Maria compartilhou os insights sobre seu processo criativo, abordando a liberdade criativa que, apesar de presente, encontrava certas limitações devido às tradições e à necessidade de adaptação aos materiais disponíveis. Ela destacou a importância de realizar pesquisas nas comunidades próximas ao bloco, visando compreender melhor como poderia representá-las de maneira mais autêntica e significativa;

**3. Sigilo e produção:** O sigilo foi uma preocupação constante durante a produção das vestimentas do calunga, já que vazamentos de informações

2 Tecido furta cor: com efeito iridescente, muda de cor conforme ângulo e luz devido à interferência em camadas finas do material, criando um visual cintilante. Muito usado na moda para peças exclusivas e vibrantes (SIDSAMER, 2014).

poderiam comprometer o impacto do evento. Para garantir esse sigilo, o bloco normalmente realiza o desenvolvimento das peças no galpão de sua sede, onde há espaço adequado para confecção de itens de grande porte. Em 2019, porém, ocorreu uma exceção devido ao uso de tecidos diferenciados. Nessa ocasião, o desenvolvimento foi transferido para os laboratórios do Marco Pernambucano da Moda, onde a designer Maria Alice também atua em sua própria marca. Embora o espaço reduzido tenha apresentado desafios para manter o sigilo do tema daquele ano, a equipe conseguiu preservar a surpresa e garantir o sucesso da produção.

**4. Relação com a comunidade e questões políticas:** Desde sua fundação, o bloco Homem da Meia-Noite tem se posicionado politicamente em suas saídas no carnaval, mas a partir dos anos mais recentes, vem buscando se modernizar, incluindo novos temas em seus desfiles e trazendo críticas sociais e políticas. Esse movimento de modernização, no entanto, coincide com o início do governo conservador em 2019, o que trouxe um simbolismo mais forte nas vestimentas daquele ano, especialmente no tema “A Voz do Morro.” Embora o bloco tenha se mantido politicamente ativo, sem grandes controvérsias sobre os temas abordados, a escolha de três mulheres para a criação das vestimentas gerou certa desconfiança entre as gerações mais antigas, revelando uma resistência interna, possivelmente ligada ao machismo estrutural. Para a designer Maria Alice, as pesquisas realizadas nas comunidades ao redor da sede do bloco foram essenciais para a concepção das vestes. Ela registrou as percepções dos residentes sobre o Calunga e seu misticismo, integrando essas referências no fraque, com elementos que faziam alusão à Constituição de 1988, também conhecida como a “Constituição Cidadã.” Isso reforçou o papel do bloco como uma voz representativa das comunidades locais, trazendo à tona uma crítica política que se conecta ao cenário atual, especialmente no contexto de um governo conservador.

**5. Simbolismo e significado:** Maria destacou a importância dos símbolos tradicionais da roupa que tinham que ser respeitados, como os botões que compõem o fraque, a gravata borboleta e a tradicional cartola, mas ela elencou um elemento específico: foi adicionado ao traje, o uso da letra “X” na frase que vinha debaixo da cartola do Calunga, “Juntxs podemos” que representava uma mudança no enfoque do bloco para se adaptar às novas gerações, e a necessidade de explicar esses símbolos para as gerações mais antigas;



FIGURA 2. Homem da Meia Noite 2019 (fonte: Youtube.com, 2024)

**6. Relação entre arte, moda e política:** Existe uma percepção de que tudo está interligado, incluindo arte, moda e política. O evento do Homem da Meia-Noite é visto como um reflexo dessa interconexão, com temas políticos sendo cada vez mais presentes na produção. Como podemos ver na frase que vem nas costas do fraque “O povo resiste 1988” que faz referência direta à constituição de 1988, a constituição cidadã.



FIGURA 3. O povo resiste 1988 (fonte: Youtube.com, 2024)

### 3.2 Ano de 2023: Brincantes

A roupa do Homem da Meia-Noite para o Carnaval de 2023, criada pela designer Jacque Tamboo, teve como tema “Brincantes”, que homenageia os foliões, as agremiações e mantém viva a tradição do carnaval de rua em Olinda (Marinho, 2023).

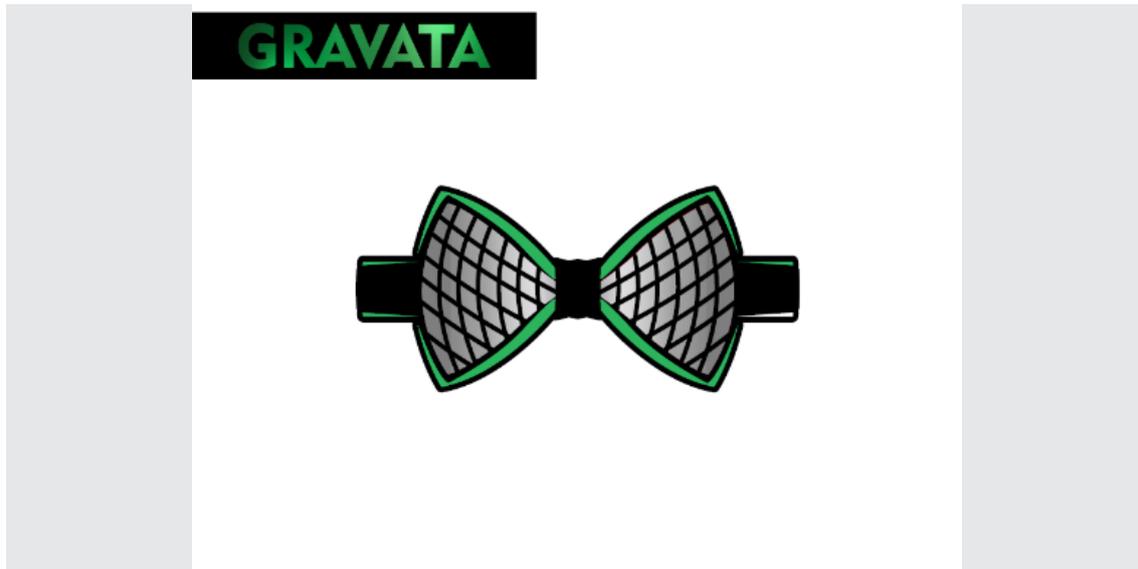


FIGURA 4. O Homem da Meia-Noite 2023 (fonte: Arquivo pessoal da Designer Jacque Tamboo, 2024)

Entre os principais destaques do traje estavam:

**1. Ombreiras externas:** As ombreiras, decoradas com fitas de cetim nas cores preto, verde e prata, simbolizam a alegria e a energia dos brincantes, e foram projetadas para mais do que apenas adornar a indumentária: sua interação com o público foi pensada para evocar o movimento contínuo do carnaval de rua. Esses elementos, que parecem ganhar vida à medida que a roupa se movimenta, fazem com que a indumentária não seja apenas um figurino, mas um participante ativo da festa. Assim, cria-se uma conexão direta e dinâmica com os espectadores, que veem o traje como uma extensão do ambiente vibrante e pulsante do carnaval, reforçando a interação entre personagem e comunidade. **2. Gravata:** A inovadora utilização de elementos de vidro na confecção da gravata foi um dos destaques da criação, algo que a designer Jacque fez questão de ressaltar em sua proposta. O vidro, assim como o espelho, carrega um forte simbolismo de reflexão e pertencimento, um conceito que se manifesta na gravata do “Homem da Meia-Noite” em 2023. A designer explica que o uso de espelhos na indumentária foi pensado para permitir que as pessoas se vissem refletidas nela, tanto de forma literal quanto simbólica. Esse elemento não só reforça a conexão do personagem com a comunidade, refletindo aqueles que o celebram e o ambiente cultural

ao seu redor, mas também remete ao Abebé<sup>3</sup>, símbolo de Iemanjá, que carrega consigo uma profunda tradição afrodescendente e espiritualidade.



**FIGURA 5.** Croqui da gravata do Homem da Meia-Noite 2023 (fonte: Arquivo pessoal da Designer Jacque Tamboo, 2024)

**3. Fraque:** O destaque para a escolha do branco na indumentária do “Homem da Meia-Noite” vai além de sua tradição no Calunga, pois a cor carrega significados profundos que remetem às religiões de matriz africana, como a Umbanda e o Candomblé, reforçando a conexão espiritual do personagem com suas raízes. Nesse contexto, a estamparia do fraque, com seus elementos de grafismos e fitas, faz uma ponte visual entre o Homem da Meia-Noite e as tradições culturais de frevo, reisado e maracatu, criando uma representação simbólica dos brincantes das festas populares. A escolha da cartela de cores, que respeita a tradição do branco e verde, com detalhes em preto, equilibra a inovação com o respeito às cores que têm grande valor para a comunidade, particularmente para aqueles que ainda mostram resistência a outras como o preto, preservando assim a identidade cultural e a ligação com o passado.

3 Abedé: Espelho de mão de Oxum e Iemanjá (Dos Santos; Da Silva, 2020).



**FIGURA 6.** Croqui do fraque do Homem da Meia-Noite 2023 (fonte: Arquivo pessoal da Designer Jacque Tamboo, 2024)

**4. Cartola:** Segundo Jacque Tamboo, a ideia inicial era de adicionar as fitas de cetim presentes nas ombreiras também na cartola, porém, a pedido de direção o elemento foi retirado, mantendo o desenho já tradicional da cartola preta do Homem da Meia-Noite juntamente com ícones como estrela, sol e coração, representando elementos culturais e festivos.



**FIGURA 7.** Croqui da cartola do Homem da Meia-Noite 2023 (fonte: Arquivo pessoal da Designer Jacque Tamboo, 2024)

A entrevista proporciona uma visão inédita sobre o processo criativo e cultural por trás desta importante tradição carnavalesca. Aqui se encontram os pontos principais da conversa:

**1. Processo criativo e inspirações:** A entrevistada destaca suas inspirações, que incluem o tema do carnaval e os “brincantes”, que mantêm viva a tradição do carnaval de rua. Ela ressalta a importância dos elementos folclóricos e culturais de Pernambuco, como o reisado, maracatu e frevo, além das influências das religiões afro-brasileiras na história do Homem da Meia-Noite, evidenciando um profundo respeito pelas tradições e raízes culturais envolvidas; **2. Desafios e inovações:** A entrevistada ressalta a importância do segredo durante a criação da roupa do Homem da Meia-Noite, além dos desafios logísticos relacionados ao seu tamanho e peso. Ela destaca as inovações, como a introdução de ombreiras e costeira, elementos inéditos que não apenas adicionaram uma nova dimensão estética, mas também criaram uma interação mais dinâmica com o público; **3. Respeito às tradições e equilíbrio com inovações:** A designer enfatiza a importância de respeitar as cores tradicionais e os elementos simbólicos do Homem da Meia-Noite, destacando o uso do branco, cor tradicional que possui significados profundos nas religiões de matriz africana; **4. Impacto cultural e reações do público:** A recepção do público à indumentária foi, em sua maioria, positiva, mas a entrevistada também mencionou as reações negativas de pessoas externas à comunidade, que muitas vezes não compreendem ou aceitam os elementos culturais e religiosos envolvidos, refletindo os preconceitos persistentes sobre as tradições afro-brasileiras. Jacque, no entanto, expressa uma preocupação maior com o respeito às tradições do que com a aceitação universal, valorizando a importância de preservar e destacar a história e a cultura do bloco. Essa postura reafirma a indumentária como um poderoso símbolo de resistência e identidade cultural, fortalecendo a conexão entre o Homem da Meia-Noite e a comunidade que o apoia, mesmo diante das críticas ou incompreensões externas.

## Discussão

O processo criativo e político na criação das roupas do Homem da Meia-Noite é uma ação orgânica que integra tradições e modernidades conforme o tema de cada ano. Desde a fundação do bloco, as vestes do Calunga gigante de Olinda são criadas por artistas, designers e artesãos escolhidos a dedo pela organização, como os renomados Carlos Ivan e Sílvio Botelho, que assinaram o tema “Gigantes do Carnaval” em 2018. No tema de 2019, “A Voz do Morro”, por exemplo, as designers enfrentaram inovações e desafios. Conforme relatado na entrevista com a designer de moda Maria Alice, mesmo com a tentativa do bloco de se modernizar, havia desconfiança quanto à produção das roupas por serem feitas por três mulheres jovens.

Esse relato revela que, apesar do movimento para um posicionamento político mais explícito e o levantamento de bandeiras importantes, ainda persistem mazelas sociais, como o machismo estrutural. Na dimensão estética, essa dualidade também é evidente, pois enquanto se preservam simbolismos tradicionais, elementos de modernidade são incorporados, como o tecido furta-cor e a adição de frases na cartola e no fraque. Em homenagem aos que fazem o nosso carnaval, o bloco do Homem da Meia-Noite escolheu o tema “Brincantes” no ano de 2023, referindo-se aos foliões e agremiações que desfilam durante a folia.

Elementos na roupa do Calunga remetem a essa grande festa e às tradições culturais de Pernambuco, como fitas de cetim e espelhos. A roupa também faz referências às raízes do bloco em religiões de matriz africana, o que gerou revolta em setores conservadores da sociedade, mas foi bem aceita pelo público em geral.

### **Considerações finais**

A análise dos processos criativos e culturais por trás das roupas do Homem da Meia-Noite revela a complexidade e a riqueza desta importante tradição carnavalesca. Ao longo dos anos, o bloco tem buscado homenagear e valorizar diferentes aspectos da cultura pernambucana, desde as comunidades dos morros até os “brincantes” do carnaval de rua. A parceria entre o bloco e as designers de moda locais demonstra um compromisso genuíno em respeitar e celebrar as tradições, ao mesmo tempo em que busca inovações estéticas e técnicas, criando um diálogo contínuo entre o passado e o presente.

Essa interação entre tradição e modernidade é evidente nas escolhas de materiais, cores e símbolos presentes nas roupas do calunga. A introdução de tecidos modernos, como o furta-cor, e a incorporação de elementos políticos, como frases de inclusão e resistência, reforçam essa dualidade. As entrevistas com as designers de moda revelam o esforço em equilibrar inovação e respeito pelos símbolos tradicionais, como os botões do fraque e a cartola, enquanto exploram novas possibilidades criativas. O uso da frase “Juntxs podemos” na cartola em 2019 e o fraque branco em 2023 demonstram uma tentativa de trazer temas contemporâneos e inclusivos à tradição, conectando-se às demandas sociais das novas gerações.

Além disso, a crescente presença de temas políticos nas roupas do Homem da Meia-Noite reflete o engajamento social do bloco, que utiliza suas vestimentas como uma plataforma para dialogar sobre questões atuais, como a inclusão, a diversidade e a resistência cultural. O tema de 2019, “A Voz do Morro”, foi uma homenagem à cultura das comunidades periféricas, reafirmando o compromisso do bloco em dar visibilidade às vozes historicamente

marginalizadas. Da mesma forma, o tema “Brincantes” em 2023 exaltou os foliões e as agremiações que mantêm viva a tradição do carnaval de rua, reforçando a importância da participação popular.

No entanto, desafios persistem, como a desconfiança em relação às mulheres estilistas e as críticas de setores conservadores que resistem à incorporação de elementos afro-brasileiros nas vestimentas. Esses obstáculos destacam a importância contínua de promover a inclusão e o respeito às diversas expressões culturais, especialmente em um espaço tão simbólico quanto o carnaval. O processo criativo e político por trás das roupas do Homem da Meia-Noite não apenas enriquece a tradição, mas também serve como um reflexo das tensões sociais, culturais e políticas presentes na sociedade pernambucana.

Por fim, o bloco do Homem da Meia-Noite continua a ser um poderoso símbolo de resistência e criatividade. Suas roupas, além de encantarem o público com sua estética elaborada, são manifestações de um diálogo contínuo entre passado e presente, tradição e inovação, que mantém o carnaval de Olinda e Recife como um espaço dinâmico de expressão cultural e política.

## Referências

A vaidosa. **Saída do Homem da Meia-Noite 2019 - Transmissão Ao Vivo**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=YGnjp0hnuXoL>>. Acesso em: 25 de maio 2024.

**As calungas: Calunga pequena e Calunga grande?** Disponível em: <<https://www.wemystic.com.br/as-calungas-calunga-pequena-e-calunga-grande/>> Acesso em: 23 de maio 2024.

BALDINI, Máximo. **A invenção da moda**: as teorias, os estilistas, a história. Portugal: Edições 70 LTDA, 2005.

BUSTAMANTE, Rita de Cássia. **Retalhos em Cena – concebendo o figurino na televisão**. 2008. Dissertação e Mestrado. Centro Universitário Senac, Programa de mestrado em moda, cultura e arte, São Paulo, SP. Disponível em: <http://biblioteca.sp.senac.br/LINKS/acervo284191/RETALHOS%20EM%20CENA%20-%20CONCEBENDO%20O%20FIGURINO%20NA%20TELEVIS%C3%83O%20-%20PARTE%20I.pdf>. Acesso em: 06 de mar de 2012.

DA SILVA, Felipe Gustavo Soares. **O misticismo do bloco carnavalesco Homem da Meia-Noite**. Revista Missioneira, v. 20, n. 1, p. 43-56, 2018.

DE TOLEDO, Natália Alves et al. **As semelhanças entre o processo criativo de coleções de moda e desfiles de escolas de samba.** 2º CONTEXMOD, v. 1, n. 2, p. 13, 2014.

DOS SANTOS, Mauricio; DA SILVA, Anaxsuell Fernando. Iyás e Abebés: existências, resistências e lutas matriarcais afrodiáspóricas. **Revista Calundu**, v. 4, n. 2, p. 18-18, 2020.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Minidicionário da língua portuguesa. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

FOLHA DE PERNAMBUCO. **Pluralidade de culturas marca o carnaval de Pernambuco.** *Folha de Pernambuco*, Recife, 18 fev. 2020. Disponível em: <<https://www.folhape.com.br/noticias/pluralidade-de-culturas-marca-o-carnaval-de-pernambuco/130891/>> Acesso em: 3 de setembro 2024.

G1 PE E TV GLOBO. **Homem da Meia-Noite exalta a ‘Voz do Morro’ no carnaval 2019.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/noticia/2018/11/06/homem-da-meia-noite-exalta-a-voz-do-morro-no-carnaval-2019.ghtml>> Acesso em: 24 de maio 2024.

GASPAR, Lúcia. **O Homem da Meia-Noite.** Pesquisa Escolar Online, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em: <<https://pesquisaescolar.fundaj.gov.br/pt-br/artigo/o-homem-da-meia-noite/>> Acesso em: 23 de maio 2024.

GURGEL, Ivannoska; PADOVANI, Stephania. **Processo de Criação de Personagens: Um Estudo de Caso no Jogo Sérioso SimGP.** In: DIGITAL PROCEEDINGS of the V Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. De: [http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/posters\\_art.htm](http://www.cin.ufpe.br/~sbgames/proceedings/posters_art.htm) [Acessado em 29 de Junho de 2009]. 2006.

LINKE, Paula Piva. A moda, a indumentária, o traje popular e o figurino. **Anais VI Congresso internacional de história**, Maringá, v. 1, n. 1, p. 1, abr./2013. Disponível em: [http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188\\_trabalho.pdf](http://www.cih.uem.br/anais/2013/trabalhos/188_trabalho.pdf). Acesso em: 8 nov.2024.

LIPOVETSKY, Gilles. **O império do efêmero: a moda e o seu destino nas sociedades modernas.** Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1989.

MARINHO, B. **Homem da Meia-Noite reencontra e emociona foliões em Olinda após dois anos sem desfilar.** Disponível em: <<https://g1.globo.com/pe/pernambuco/carnaval/2023/noticia/2023/02/19/>>

homem-da-meia-noite-reencontra-e-emociona-folhoes-em-olinda-apos-  
dois-anos-sem-desfilar.ghtml> Acesso em: 26 de maio 2024.

O Homem da Meia-Noite. Disponível em: <[https://arteducacao.pro.br/o-homem-da-meia-noite.html#google\\_vignette](https://arteducacao.pro.br/o-homem-da-meia-noite.html#google_vignette)> Acesso em: 23 de maio 2024.

PETTERSON, Allan. **Homem da Meia Noite 2023: conheça a história do calunga que arrasta multidões no carnaval de Olinda.** Disponível em:<<https://jc.ne10.uol.com.br/cultura/2023/02/15182753-homem-da-meia-noite-2023-conheca-a-historia-do-calunga-que-arrasta-multidoes-no-carnaval-de-olinda.html>> Acesso em: 6 de novembro 2024.

SIDSAMER, Juliana. **O efeito furta-cor na moda, design e arquitetura.** Disponível em: < <https://casa.abril.com.br/moveis-acessorios/o-efeito-furta-cor-na-moda-design-e-arquitetura/>> Acesso em: 08 de novembro 2024.

TAMBOO, J. **Brincantes.** Homem da Meia-Noite, Carnaval 2023. 2024.

---

### Como referenciar

OLIVEIRA, Tatalina Cristina Silva; SILVA, Ana Luiza Lima; DAVID, Ana Beatriz Rocha de Barros; PINTO, Jorge Fernando Herbster. Análise estética das indumentárias do Calunga do Homem da Meia-Noite e sua representação política dos anos de 2019 e 2023. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 202-222, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.87169>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 09/09/2024 | Aceito em 14/11/2024

## **Design no espaço digital: um ensaio sobre infinitudes e fricções**

**Guilherme Lopes Silva (UnB, Brasil)**  
guilsls@outlook.com

**Tiago Barros Pontes e Silva (UnB, Brasil)**  
tiagobarros@unb.br

## **Design no espaço digital: um ensaio sobre infinitudes e fricções**

**Resumo:** O ensaio discute a necessidade de superar a ideia de seamlessness como virtude do design e propor abordagens que questionem a atividade projetual. Sugere-se fomentar outros padrões de design, como o humanismo projetual, que considera diferentes mentalidades e contextos de usuários. São apresentados estudos de caso que exemplificam intervenções seamful em seamlessness e vice-versa. O ensaio ressalta a importância de equilibrar as abordagens, ambas estudadas primeiramente de formas separadas, e propõe reflexões críticas sobre o papel do design no mundo.

**Palavras-chave:** Design, Interface Digital, Seamlessness, Seamfulness, Fricção.

## ***Design in the digital space: an essay on infinities and frictions***

**Abstract:** *The essay discusses the need to overcome the idea of seamlessness as a design virtue and propose approaches that question design activity. It is suggested to encourage other design patterns, such as design humanism, which considers different mentalities and user contexts. Case studies are presented that exemplify seamful interventions into seamlessness and vice versa. The essay highlights the importance of balancing these approaches, both primarily studied in separate ways, and proposes critical reflections on the role of design in the world.*

**Keywords:** *Design, Digital Interface, Seamlessness, Seamfulness, Friction.*

## 1. Introdução: acelerações digitais

O presente ensaio foi construído durante os períodos de pandemia e pós-pandemia de Covid-19 – cujo fim foi demarcado pela OMS em 5 de maio de 2023 – e se inspirou nesse advento não como objeto de pesquisa, mas como motivador e ponto de partida.

Considerada a primeira pandemia severa do século XXI, o evento direcionou bilhões de pessoas ao isolamento social intenso, levou o trauma do luto repentino de forma massiva a uma geração inteira, e desestabilizou sistemas de saúde de países. Seus feitos têm repercussões psicológicas, sociais e políticas duradouras para bilhões de pessoas (Hosseinzadeh *et al.*, 2022). À exemplo, em 2022, a OMS publicou um artigo relatando aumento de 25% na prevalência de ansiedade e depressão no mundo. Outro estudo financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), sugeriu que que uma em cada três pessoas em todo o mundo sofreu de transtorno de ansiedade durante a pandemia, e uma em cada dez podem ter vivido sob ansiedade severa. Em artigo para *Natural Hazards*, autores constataram 7 áreas principais que foram afetadas negativamente pela pandemia da COVID-19: saúde, vulnerabilidade social, educação, capital social, relações sociais, mobilidade social e bem-estar social.

Paralelamente, a pandemia trouxe consigo uma aceleração de processos de inserção digital de indivíduos, coletivos e órgãos públicos e privados. A adoção do isolamento social como medida preventiva levou milhões de pessoas a se relacionarem com o mundo apenas através do meio digital, restritas em suas casas. Também levou milhões de empresas, que estavam em graus diferentes do processo de digitalização, a implementarem-no de um dia para outro. Governos passaram a ter de adaptar seus órgãos públicos e comunicar diretrizes pelo digital. À exemplo, em 2023, o Fundo Monetário Internacional (FMI) publicou um artigo afirmando aumento de 6% na digitalização de economias avançadas.

Mudanças que o mundo levaria décadas para implementar espontaneamente precisam ser realizadas em questão de meses. Então, além da progressão da pandemia e das mortes decorrentes, as adaptações necessárias afetam alguns passos que seriam mais prováveis para a humanidade nas próximas duas décadas (Iamarino, 2020).

Tem-se um cenário compreendido a partir de três fatores. Primeiro, indivíduos estão mais propensos à processos ansiosos e depressivos, uma vez sensibilizados pela crise e pelo luto. Segundo, além de passar mais tempo no espaço digital, os indivíduos dependem dele em seu cotidiano como principal possibilidade de contato e relação. E terceiro, as consequências dessa sensibilidade e digitalização repentina devem perdurar.

No nosso campo, design é compreendido como uma ação voltada sempre ao futuro (Yelavich, Adams, 2014). Sendo a pandemia de Covid-19 intimamente ligada a experiência digital, e sendo o design um campo com potencial de ação no meio digital, salienta-se a necessidade de revisar estudos de abordagens para construção de interfaces digitais a fim de potencialmente atender esse indivíduo sensibilizado em pós-pandemia.

Neste ensaio, houve uma preocupação particular em buscar responder as seguintes perguntas: como interfaces digitais são construídas e como abordagens de design podem resultar interfaces digitais mais saudáveis para contextos sensíveis. Para isso, estudou-se a natureza do campo de design e a natureza da interface. Em seguida, são discutidas duas abordagens principais: *seamlessness* e *seamfullness*. Estrutura-se a conclusão levando em conta possíveis mudanças de paradigmas para essas abordagens, retomando o objeto inicial.

Esse ensaio é baseado na reunião, leitura e análise de artigos, livros e outros ensaios. A reunião de material, leitura, construção de análise e posterior escrita foram realizados entre julho de 2021 e dezembro de 2023. Para a reunião de material, usou-se de forma exploratória e não-sistemática a busca teórica por palavras-chave: “design”, “*seamful design*”, “*seamless design*”, “design de interface”, “interface”, “ui” e “ux”.

## 2. Entendendo a interface digital

Para que se entenda a interface, é preciso entender primeiramente o contexto no qual ela se insere: o campo do design. Para tanto, é adotada a perspectiva de Bonsiepe. Como campo realizador de interfaces, o design se distingue da ciência e da engenharia: enquanto as duas primeiras enxergam o mundo sob a perspectiva da cognição e da operação, a disciplina do design enxerga sob a perspectiva sociocultural (Bonsiepe, 2011, p. 19). Segundo a tipologia da inovação de Bonsiepe, há um deslocamento do discurso dominante das afirmações e instruções rumo ao campo dos juízos. Assim, no design, se utiliza do conhecimento científico e a tecnologia desenvolvida para construir ou alterar interfaces no mundo por meio de atos projetuais.

Ou seja, a partir do ato projetual, resultam-se interfaces. A interface é o objeto de estudo, criação e/ou entrega do design, e o domínio do design é o domínio da interface. Conforme o Diagrama Ontológico do Design (Bonsiepe, 2015, p.11), a interface não é uma “coisa”, mas o espaço de articulação entre o corpo, o objetivo e a ferramenta (seja ela objeto ou signo).

É pela interface que o indivíduo interage com o mundo, seja essa interação tangível ou intangível. Ela não se limita a elementos visuais, mas à maneira como pessoas se relacionam, interagem e experienciam algo, seja físico,

virtual, social ou emocional. No design de produtos digitais, Interface de Usuário (UI de *user interface*) constitui a camada visual tradutora dos sistemas humanos e maquínicos, na qual a interação ocorre por meio de elementos como botões, menus e layouts.

Paralelamente, a Interface de Usuário de Linha de Comando (CLI) se destaca pela abordagem textual, eliminando elementos visuais em prol da interação por comandos. O advento das telas sensíveis ao toque deu origem às interfaces gestuais, nas quais toques, pinçadas e deslizes se tornam formas de interação. Além disso, interfaces de voz, presentes em assistentes virtuais como Siri da Apple e Alexa do Google, introduzem a interação por comandos de voz. Em contextos diversos, como jogos, interações não tangíveis ocorrem por meio de controles físicos, teclados, *mouses* ou gestos. Em um ambiente, a interface pode ser a maneira como o indivíduo interage com o espaço físico. A disposição de produtos em uma loja e a organização de obras em um museu, por exemplo, são pensadas para guiar a experiência do visitante, que interage com esse percurso. Interações humanas podem ser consideradas interfaces, no sentido em que, conforme um indivíduo interage com outro, terá então uma resposta e ação. Ferramentas possuem interfaces para a realização de ações instrumentais.

Assim, as definições de interface abarcam não apenas o seu aspecto visual, mas a totalidade das formas de interação e experiência. Apesar da possibilidade múltipla da natureza de uma interface, o design de *interface de usuário*, ou UI, é um termo frequentemente usado para se referir ao ato projetual de interfaces digitais, principalmente no meio mercadológico. Isso pode ressaltar a ideia errônea da interface como meramente visual, uma vez que a visão é o sentido primordial da experiência digital atual. A terminologia de UI evoluiu com foco nas interfaces gráficas de usuário, ou GUIs, o que contribuiu para sua associação a elementos visuais. De todo modo, escolhe-se adotar para esse ensaio um recorte de interfaces de natureza digital, utilizando a terminologia de UI para este fim.

Sabe-se que o designer é o responsável pelo projeto de interfaces. Na área de UI, ele é comumente associado também como designer de UX, ou *user experience*. Embora a interface possa ser sua própria experiência, o design de uma *user experience* a projeta particularmente em seu sentido não percebido pelo indivíduo. Atribui-se comumente a alcunha conjunta de um designer UI/UX.

Retomando o Diagrama Ontológico do Design (Bonsiepe, 2015, p.11), é possível esquematizar a atuação do designer UI/UX nos domínios do corpo, do objetivo e da ferramenta. Dessa forma, é possível desdobrar diversos cenários. Um usuário pode desejar pagar uma conta de banco e utilizar

um site para realizar essa ação. Um coletivo de pessoas pode desejar ter um espaço digital para comunicar seus posicionamentos. Um órgão público pode querer centralizar o acesso de informações e recursos governamentais e construir uma plataforma digital para isso.

A partir da definição desses elementos, o designer, em seu processo de criação ou intervenção, explora diferentes processos iterativos e adaptados às necessidades do projeto e dos domínios envolvidos. Dentro de sua execução, seja em setor público ou privado, esse designer UI/UX encontrará contextos limitantes em que precisará adequar sua abordagem e práticas. Um campo de exemplo é o de diretrizes legislativas. A Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), Lei nº 13.709/2018, por exemplo, regulamenta o tratamento de dados pessoais no Brasil. Nela, uma série de regras precisam ser seguidas para a coleta, armazenamento e processamento de informações por organizações.

A LGPD pode impactar significativamente no processo do designer UI/UX. Ela exige que usuários concedam consentimento para coleta de dados pessoais, obrigando o designer UI/UX a criar interfaces claras em relação à coleta de dados, que permitam aos usuários entender e tomar decisões sobre ela. Ainda, ela exige que plataformas possuam opções para que usuários controlem quais dados querem ou não compartilhar, e que possam também os excluir, obrigando o designer UI/UX a desenvolver interfaces de configurações para fornecer essa possibilidade. Finalmente, ela exige que usuários sejam notificados caso tenham seus dados violados, obrigando o designer UI/UX a criar interfaces claras prevendo esse informe.

Outra lei que impacta o projeto de interfaces é a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (13.146/2015), que estabelece obrigatoriedade de acessibilidade em diversos contextos, como tecnologia da informação e comunicação. Isso implica que sites e aplicativos devem ser acessíveis a todos, incluindo pessoas com deficiência.

Até o presente momento, o texto sugere o entendimento da natureza da interface no campo do design e da atuação do designer UI/UX; assim como de contextos podem impactar a abordagem e suas práticas. Nos próximos dois capítulos, se busca entender dois caminhos de abordagens paralelas que esse designer pode seguir e suas aplicações em interfaces e experiências digitais. No primeiro, vê-se o *seamlessness*, que acarreta processos de percepção de infinitudes. No segundo, vê-se o *seamfulness*, que acarreta processos de percepção de fricções.

### **3. *Seamlessness*: interfaces de infinitudes**

*Seamless* é uma palavra em inglês que significa “desatado”, “sem costuras” ou “sem emendas” (Oxford English Dictionary, 1983). O termo é utilizado

para descrever algo que é suave, contínuo e sem interrupções perceptíveis. Pode se referir a uma transição suave entre diferentes elementos, como cenas, interfaces, experiências ou mesmo tecnologias.

A abordagem de *seamless design*, por sua vez, busca projetar interfaces altamente fluídas ao ponto de o usuário não perceber transições ou barreiras entre suas partes ou processos. É a busca por uma experiência perfeitamente contínua, que transpareça naturalidade e harmonia e, com isso, não gere esforços ao usuário.

Embora sua filosofia possa ser aplicada em qualquer tipo de interface, é mais comumente aplicada em interfaces digitais de produtos e serviços diversos, como aplicativos *mobile*, sites, sistemas operacionais, entre outros. Suas principais características (Inman, Ribes, 2019) são:

**Consistência:** a consistência da experiência do usuário a partir de padronizações de todos os aspectos visuais, todas as interações e todos os fluxos.

- **Eficiência e Facilidade:** a priorização da eficiência do usuário através de fluxos projetados com máxima facilidade de uso, livres de interrupções.
- **Fluidez:** a minimização ou eliminação de aspectos transitórios. Telas de carregamento e interrupções em tarefas do usuário são evitadas. A experiência em diferentes dispositivos acontece de forma a fluir perfeitamente de um para outro. A minimização ou eliminação de barreiras visuais. Linhas divisórias desnecessárias e sombras exageradas são evitadas para não distrair.
- **Simplicidade:** a utilização simplificada no projeto de uma navegação intuitiva sem necessidade de instruções complexas.

A aplicação dessa abordagem é comumente recomendada em cenários cujo objetivo é proporcionar experiências suaves, em que a eficiência é um pilar inegociável, ou em que a minimização da complexidade é fundamental. É comumente aplicada em interfaces para usuários iniciantes e serviços de consumo rápido.

É possível encontrar exemplos de diferentes tipos de interfaces voltadas ao *seamless design* no cotidiano. Com assistentes de voz como o Amazon Echo ou Google Assistant, usuários podem fazer perguntas ou dar comandos por voz de maneira natural, sem se preocuparem com a estrutura subjacente de processamento de linguagem natural. Além disso, em muitos sites de comércio eletrônico, a experiência de compra é projetada para ser o mais suave possível. Usuários navegam, adicionam itens ao carrinho e fazem o *checkout* com facilidade, sem a necessidade de entender detalhes técnicos sobre como o site funciona. Também temos os aplicativos de carona compartilhada, como o Uber, que são projetados para que os usuários possam

solicitar uma carona com apenas alguns toques na tela, sem a necessidade de se preocupar com a complexidade do sistema de gerenciamento de motoristas e rotas. Informações são reduzidas em mapas, e apenas ressaltadas conforme inserção de dados do usuário. Por fim, os *feeds* de redes sociais permitem que o usuário carregue e “role” a página por postagens sem interrupções.

Em seu estudo sobre *seamless* e *seamful* design, Inman e Ribes (2019) afirmam que é mais desafiador encontrar definições explícitas de *seamlessness* do que de seu contraponto. No mesmo estudo, identificam que os primeiros artigos que buscavam articular *seamlessness* argumentavam que se tratava de uma virtude implícita, ou *dada*, do design (bem como da computação e de sistemas).

Essa visão é construída e reforçada desde o fim do século xx, quando, em *The computer for the 21st century*, Weiser (1999) fundamenta a computação ubíqua, no caminho de uma integração perfeita de computadores e um mundo onde telas, tão integradas e naturais, ficariam em segundo plano, não demandando atenção humana. A virtude da continuidade passa a tratar as “costuras” como indesejáveis, prontas para serem superadas. Por exemplo, quase todas as heurísticas de Nielsen para um bom design de interface de usuário se baseiam nessa virtude como implícita.

O designer precisa estar atento pois, superada a ideia do *seamlessness* como virtude ou pilar, faz-se uma escolha ao optar por essa abordagem, que abarca consigo potenciais efeitos comumente negativos. Uma interface *seamless* pode ocultar transições e operações internas, ou mesmo o processo de coleta de dados, levando o usuário a não entender totalmente o funcionamento do sistema, problemático em situações em que transparência é crucial. Existe a potencial dependência de usuários por interfaces que buscam ser perfeitas. Se ocorrerem problemas no sistema, usuários podem ficar frustrados, pois as transições serão invisíveis, e eles podem não saber como solucionar problemas ou lidar com falhas. A uniformidade na experiência do usuário pode levar à perda de diversidade e personalização. O *seamless* podem não atender adequadamente a uma variedade de necessidades, estilos de vida e preferências individuais. Por fim, a ênfase na simplicidade e na ocultação de complexidade pode resultar em menos controle para o usuário, o que pode ser indesejável. Essas características precisam ser analisadas e pesadas pelo designer, a fim de definir se a abordagem está adequada ao contexto.

#### **4. *Seamfulness*: interfaces de fricções**

*Seamful* é um neologismo em inglês que significa “atado”, “com costuras” ou “com emendas”. O termo é utilizado para descrever algo que não é contínuo

e possui interrupções perceptíveis. Pode se referir a uma fricção notável entre diferentes elementos, como cenas, interfaces, experiências ou mesmo tecnologias.

Idealizada por Matthew Chalmers (2003), a abordagem de *seamful design*, por sua vez, busca projetar interfaces que deliberadamente reconhecem e revelam ao usuário as costuras, transições e barreiras entre diferentes partes ou processos dela. Entendendo que tecnologias tem limites, ela não busca por uma experiência perfeitamente contínua e assim, consequentemente, gera maior fricção ao usuário.

Embora sua filosofia possa ser aplicada em qualquer tipo de interface, é mais comumente aplicada em interfaces digitais de produtos e serviços diversos, como aplicativos *mobile*, sites, sistemas operacionais, entre outros. Suas principais características (Inman, Ribes, 2019) são:

- **Legibilidade:** a legibilidade de um sistema pelas suas costuras. Costuras mostram para onde os dados estão indo, como as informações estão sendo processadas ou como diferentes partes do sistema se conectam.
- **Revelação de complexidade:** a explicitação de aspectos transitórios. Indicadores visuais, telas de carregamento e interrupções em tarefas do usuário são percebidas e ajudam o usuário a entender um processo ou estrutura do sistema.
- **Ambiguidade:** a aceitação de limitações. É reconhecido que tecnologias tem limitações, podendo-se trabalhar com elas ao invés de tentar ocultá-las.
- **Aprendizado:** o aprendizado, onde costuras podem ser usadas como oportunidades de o usuário aprender mais sobre como a interface funciona.
- **Apropriação pelo usuário:** a utilização complexa de uma navegação que dá ao usuário um maior controle de entendimento do sistema.

A aplicação dessa abordagem é frequentemente recomendada em cenários nos quais é importante que o usuário entenda e tenha controle sobre o sistema, cenários em que tomadas de decisões são críticas. É comumente aplicada em sistemas mais complexos, nos quais erros e problemas podem ter consequências graves.

Um de seus principais elementos é o microlimite, microfronteira ou *microboundarie*: pequenos obstáculos anteriores a uma interação que impede o indivíduo de correr de um contexto para outro, fazendo com que reflita sobre suas ações (Cox et al, 2016). Ao desacelerar, este indivíduo tem oportunidade de refletir, de se alinhar com valores e intenções, e de se envolver de forma mais profunda.

É possível encontrar exemplos de diferentes tipos de interfaces voltadas ao *seamful design* no cotidiano. Podem ser considerados os softwares de edição de vídeo profissional, como o Adobe Premiere Pro, que exibem uma interface complexa com muitas opções e recursos visíveis, permitindo que os usuários controlem com precisão o processo de edição. Ou mesmo um ambiente de manufatura, no qual os sistemas de controle industrial, como um painel de controle de fábrica, exibem informações detalhadas sobre processos e máquinas. Os operadores precisam entender as costuras visíveis para monitorar e controlar a produção. Também podem ser citadas as ferramentas de gerenciamento de banco de dados, como o MySQL Workbench, que exibem costuras visíveis, como esquemas de banco de dados, tabelas e queries SQL, permitindo que os administradores de banco de dados controlem o sistema de maneira precisa.

Em seu estudo sobre *seamless* e *seamful design*, Inman e Ribes (2019) afirmam que os primeiros autores sobre *seamfulness* tomaram o *seamlessness* como contraste. No mesmo estudo, identificam que os primeiros artigos que buscavam articular *seamfulness* argumentavam-no como conceito reparador dessa virtude implícita de *seamlessness*. Mas o primeiro também se caracterizaria historicamente como uma alternativa pragmática (Inman, Ribes, 2019).

Entretanto, o designer também precisa estar atento ao optar por essa abordagem, que abarca consigo potenciais efeitos comumente negativos. Por exemplo, muitas fricções podem sobrecarregar os usuários com informações, tornando a experiência confusa, ansiosa e/ou desagradável. Essa interface pode levar a um tempo de aprendizado mais longo, pois os usuários precisam entender as transições e as costuras no sistema. E pode não ser necessária ou benéfica em sistemas simples ou de uso casual. Por fim, ao destacar as complexidades, os usuários podem se tornar cientes de vulnerabilidades ou falhas no sistema, o que pode levar a desconfiança generalizada em relação à tecnologia. Essas características precisam ser analisadas e pesadas pelo designer, a fim de definir se a abordagem está em um cenário de contraindicação.

## **5. Entrelaçamentos de *seamlessness* e *seamfulness***

Neste capítulo estuda-se a maneira como as abordagens de *seamless* e *seamful* interagem. Em outras palavras: de que forma contextos históricos, políticos e geográficos interferem na aplicação do *seamless* e *seamful design*, particularmente em sua predileção?

### 5.1. Computação ubíqua, cognitivismo e conteúdo

Há de se começar abordando novamente a computação ubíqua, ou pervasiva. Weiser (1999) assume que as tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem, elas se entrelaçam na vida cotidiana até serem indistinguíveis. Bell e Dourish (2007) criticam a visão não só por trazer em si *seamlessness* como virtude do design, mas por assumi-lo como um ideal universal.

Essa visão dominante de que apenas quando as coisas desaparecem somos livres para usá-las sem pensar de Weiser (1999) favoreceu a visão do *seamlessness* como meio de redução cognitiva e, por consequência, meio de facilitação. Mas tal visão é parcialmente cognitivista (Inban, Ribes, 2019), pois é construída tomando como exemplos usuários com capacidades mentais específicas focados em uma tarefa bem delimitada, na qual qualquer intrusão seria, inevitavelmente, uma distração.

Susan Leigh Star (1999) compara como, para a pessoa em cadeira de rodas, as escadas e o batente da porta em frente a um edifício não são subtendentes de uso *seamless*, mas barreiras. A infraestrutura de uma pessoa é a barreira de outra. O que passa por um indivíduo como invisível, passa por outro como distração ou fricção.

Chappell Ellison (2019) traz uma exemplificação mais recente deste tópico contextualizada em um dilema de conteúdo, no qual estamos tão focados em interfaces *seamless* que desconsideramos a mentalidade dos usuários que oscilam em paralisia decisória quando confrontados com conteúdo infinito.

De fato, não é possível culpar uma abordagem pela escolha – ou quantidade – de informação nela contida. Mas é possível traçar como a hipervalorização do *seamlessness* a partir do fundamento de computação ubíqua o tornou uma virtude dada, um princípio inegociável, e, conseqüentemente, requisito padrão de projeto. Com ele, determinadas mentalidades se tornam refém de seu conteúdo. Afinal, uma experiência fluída, contínua e invisível trás menos fricções para o conteúdo fornecido.

A facilidade de utilização que o scroll infinito proporciona foi sequestrada por designers de empresas de redes sociais para [...] manter as pessoas em um estado de máquina interminável dedicada ao consumo e ao engajamento. O que originalmente pretendia entregar poder a pessoas, reduzindo a fricção intersticial, está, em vez disso, sendo usado para desviar a agência e o poder das pessoas. (Yuan, 2019)

Isso não pressupõe que uma experiência *seamful*, com suas fricções, irá necessariamente impedir a sobrecarga cognitiva, presunção cognitiva e/ou paralisia decisória. Quando Jason Yuan (2019) analisa a “metáfora *desktop*”, a descreve com atributos de *seamfulness*. Afirmações como “meu *desktop*

era meu refúgio”, “cada pasta era um contêiner confortável, mesmo imperfeito” aludem a atributos de profundidade de pertencimento e aceitação de fricções e limitações do *seamfulness*.

Da mesma forma que Ellisson se sente sufocado e paralisado em interfaces infinitas sem fricções, Yuan sugere o mesmo desconforto em um cenário originalmente *seamful*.

Yuan argumenta a imutabilidade da metáfora *desktop*, que, originada em 1973, em um cenário de diferentes necessidades, se manteve a mesma por 50 anos, e não consegue abarcar a forma como se produz e consome conteúdo hoje.

Ambos os casos, de Ellisson e Yian, ilustram uma conclusão de Inman e Ribes (2019): *seamfulness* e *seamlessness* são propriedades relacionais. O que é fácil para um indivíduo pode ser difícil para outro. O que é invisível para um, não é para outro. A paralisia decisória pelo conteúdo infinito em interfaces *seamless* poderia ser melhorada com atributos *seamful*. A paralisia executória pelo excesso de atritos e distrações em interfaces *seamful* poderia ser melhorada com atributos *seamless*. Um usuário pode se submeter a uma imersão de conteúdos transmitidos de forma *seamless* ou a uma invasão de conteúdos transmitidos de forma *seamful*.

Ambos os casos ilustram danos para o usuário. Qualquer abordagem pode ser benéfica ou danosa, mas ilustra-se aqui como uma abordagem tem seu juízo de valor refém de um modelo hegemônico de entrega de conteúdo.

## 5.2. *Casing* e conteúdo

Paralelo à fundamentação da computação ubíqua, uma outra movimentação no campo do design também contribuiu para *seamlessness* como virtude e ideal universal: a arte do *casing*.

Ao longo da história, na opinião pública, o design se identificava com envoltórios: a carcaça de um computador; o corpo de uma lapiseira; a armação de um par de óculos (Bonsiepe, 2011). Essa opinião pavimentou a atuação de designers como responsável por “esconder costuras”.

Ellison (2019) argumenta que, em algum momento nos anos 90, a habilidade em ocultação foi transferida para o design de sites. Antes, a visibilidade da web era incidental, Tateando motivações lógicas. Hoje, avanços permitem esconder todas as arestas e costuras, suavizar cantos até que se tornem inidentificáveis.

A prática de entregar conteúdo por um invólucro *seamless*, como visto no subcapítulo anterior, pode contribuir para processos cognitivamente negativos para mentalidades de usuários não visadas como o esperado. Novamente, não se condena a arte do *casing*, mas aponta-se como seu juízo

de valor se torna refém e ditado por uma escolha de um modelo hegemônico de entrega de conteúdo.

### 5.3. *Affordances* e conteúdo

Enxergou-se, nos subcapítulos anteriores, como alguns contextos propiciaram que abordagens e práticas de design tivessem sua percepção e juízo de valor ditados por um aspecto *a priori*. É possível trazer o conceito de *affordances* de Gibson (1979), adaptado por Norman (2013), para se aprofundar nesse tópico.

Entende-se *affordance* como a característica percebida de uma interface que sugere possíveis ações. Uma cadeira tem a *affordance* de ser sentada, uma maçaneta tem a *affordance* de ser girada, e uma escada tem a *affordance* de ser subida. É a característica inata da intenção primordial. A funcionalidade.

Em outras palavras, toda interface almeja atingir sua *affordance*, e a noção de efetividade depende dos *standards* implícitos sob os quais ela é avaliada (Bonsiepe, 2015). Por exemplo, uma vez pressuposto o *seamlessness* como *standard* para avaliar a computação ubíqua e a arte do *casing*, estes são considerados efetivos a partir disso.

### 5.4. Entrega de conteúdo

Indo em uma discussão mais a fundo, argumenta-se que, uma vez que tanto o *seamful* quanto *seamless* design estão reféns dos *standards* de modelo hegemônico de entrega de conteúdo (leia-se, mais implicitamente, de um modelo político-econômico), suas interfaces sempre terão uma *affordance* primordial: entregar mais informação em menos tempo.

Foca-se em entender o *standard* de modelo hegemônico que valida isso, pois essa relação precisa ser questionada. (Bonsiepe, 2011). Se uma interface permite determinadas consequências, sua construção foi permitida em primeiro lugar. Neste *standard*, o fim é dado como positivo, ou, no mínimo, “neutro”.

Se há muita informação, muito conteúdo e menos tempo para parar, designers se colocam como se seu objetivo fosse levar indivíduos a conseguirem acompanhar esse movimento. O mantra de Sullivan parece não ter sido superado, como se função tivesse sido trocado por conteúdo, facilidade ou fluidez.

(...) um bom design de interação é muitas vezes equiparado à facilidade de uso. Mas certamente há momentos em que um pouco de atrito pode ser bom, certo? Talvez isso possa nos impedir de comprar coisas de que não precisamos. Ou gaste menos tempo clicando na Internet (especialmente quando não pretendemos). (Krishnaswamy, 2017)

## 6. Proposições de futuro em *seamless* e *seamful* design

O objetivo deste capítulo não é propor uma revisão de entendimento de *seamless* ou *seamful* design, nem uma revisão de suas práticas. Tampouco busca-se concluir uma predileção de uma por outra. Novamente, não se condena as abordagens, mas aponta-se o problema para quando uma abordagem se torna *standard*, e para as possíveis consequências de quando a aplicação de abordagens é ditada pelo modelo hegemônico de entrega de conteúdo. Assim, são trazidas duas proposições.

A primeira proposição tem-se como dada, uma vez já construída ao percorrer dos capítulos anteriores: é preciso superar a ideia de *seamlessness* como virtude do design, como inerente ao ato projetual. Uma das formas de fomentar isso é por meio de discussões que questionem a atividade projetual – um déficit já evidenciado.

Se dermos uma olhada panorâmica no discurso atual do design ou no discurso projetual – conceito que prefiro utilizar –, constatamos uma surpreendente ausência de questionamentos sobre a atividade projetual. (Bonsiepe, 2011)

Com isso forma-se a segunda proposição: fomentar a possibilidade de outros standards que norteiem a prática *seamless* e *seamful*, hoje majoritariamente reféns a modelos de entrega de mais conteúdo em menos tempo. Uma sugestão deste ensaio é o humanismo projetual, conforme descrito por Bonsiepe:

O humanismo projetual seria o exercício das capacidades projetuais para interpretar as necessidades de grupos sociais e elaborar propostas viáveis, emancipatórias, em forma de artefatos instrumentais e artefatos semióticos. Por que emancipatórias? Porque humanismo implica a redução da dominação e, no caso do design, atenção também aos excluídos, aos discriminados, como se diz eufemisticamente no jargão economista, os economicamente menos favorecidos, ou seja, a maioria da população deste planeta. (Bonsiepe, 2011)

O humanismo projetual torna-se interessante na medida de seu potencial em considerar diferentes mentalidades e contextos de usuários, e pode facilitar a identificação em resultados dessas abordagens que possam demandar intervenções de sua correlata.

Essa proposição se alinha com a conclusão de Yuan (2019):

Como designers, nosso trabalho é mais do que apenas otimizar a elegância visual ou facilidade de uso. Devemos refletir criticamente sobre

o papel que desempenhamos no mundo, para considerar se o que estamos construindo é o que o mundo precisa, e para defendermos em nome daqueles que detêm menos poder. Isto pode significar tomar a iniciativa e apresentar a visão de um norte em que acreditamos. (Yuan, 2019)

São apresentados alguns estudos de caso que pontuam, de forma mais prática, possíveis intervenções cruzadas entre as abordagens. Espera-se que sejam de utilidade para nortear práticas futuras.

### 6.1. Trazendo fricção ao infinito

Yuan (2019) usa a plataforma Facebook para ilustrar uma possibilidade. Argumenta-se que compartilhar um artigo no Facebook é uma ação extremamente fácil: basta clicar em um botão e assim espalhar ao *feed* de seus seguidores. Mas questiona: tal ação merece ser fácil?

Yuan argumenta que uma responsabilização das políticas de conteúdo de uma plataforma como o Facebook no desencadeamento de informações não é suficiente. Deve-se reexaminar os paradigmas que permitiram isso. Esse *standard* que também impacta a própria abordagem de design. Então se propõe um elemento de fricção: tornar o ato de compartilhar mais difícil. “E se o Facebook exigisse que todos abrissem links antes de compartilhá-los? E se os usuários pudessem compartilhar apenas um link externo por dia?” (Yuan, 2019).

Aqui ilustra-se como limitar a quantidade ou frequência de uma ação pode adicionar peso e importância para ela. No exemplo, usuários ficariam mais pensativos sobre o que compartilham, e aumentariam seu senso de responsabilidade.

Yuan sugere outro exemplo para aproximar a relação de usuários com uma tecnologia: e se perguntassem às pessoas quanto tempo elas têm para navegar no Instagram toda vez que iniciam o aplicativo? A proposição de uma pergunta como elemento de fricção poderia contribuir positivamente para evitar, por exemplo, situações em que uma experiência *seamless* quebrou a confiança do usuário, como no escândalo generalizado da empresa Cambridge Analytica, em 2018. Na ocasião, descobriu-se que dados de 87 milhões de usuários do Facebook foram obtidos de forma indevida a partir de um teste de personalidade online. Com os dados, a empresa pôde dirigir anúncios para perfis específicos no Facebook, oferecendo esse serviço à campanha presidencial de Donald Trump em 2016.

É quase impraticável provar se esses dados tiveram consequência direta no ganhar de uma eleição. Mas observou-se em escala global como dados de usuários da maior rede social do mundo foram usados para fins de manipulação. A partir daí, o conceito de bolhas ideológicas atingiu consciência

pública, e a preocupação com fornecimento de dados atingiu a discussão cotidiana.

À primeira vista, seria possível culpar apenas a empresa ou a plataforma pela situação. Ao abordar o recorte do design, vê-se que a obtenção só foi possível por conta da forma sorrateira como o sistema de consentimento funcionava para o usuário. Com a descoberta, a falta de uma maior fricção na visualização de termos, políticas e telas de aceite contribuiu diretamente para a sensação de enganação. Trazer um aceite em forma de pergunta mais friccionada na tela seria um possível caminho reparador.

## 6.2. Trazendo fluidez ao friccionado

Para promover conversas no campo de design que rompam com a metáfora *desktop*, Yuan (2019) construiu um projeto especulativo de um sistema operacional fluído, sem modais, e movido por intenção humana.

O sistema operacional especulativo *Mercury* se baseia em uma experiência fluída e de minimização de fricções. Sua experiência não possui aplicativos ou pastas de arquivos. Em vez disso, o sistema monta o conteúdo com base na intenção do usuário. O sistema se baseia também na lógica de módulos: blocos que podem definir seu conteúdo por inserções de texto ou voz. Algo como *UI on demand*. Se um módulo não é suficiente para o fluxo do usuário, ele pode gerar módulos adjacentes, em um processo repetível. Em vez de ter alta configurabilidade de armazenamentos, categorizações e hierarquias de arquivos na interface, Mercury permite que as ações presentes e passadas sejam organizadas em Espaços, e revisitadas ou pesquisadas pelo usuário.

A proposta traz, assim, um viés de menor sobrecarga cognitiva, menos interrupções para salvamento de arquivos, menos interrupções para *download* de aplicações externas para realizar ações. Nela, é possível perceber aplicadas as 4 características de *seamlessness* anteriormente citadas: consistência, eficiência e facilidade, fluidez e simplicidade.

## 6.3. Conciliações por intenção

Ao buscar referências de proposições práticas que equilibrem as abordagens em prol de uma intenção alinhada com o humanismo projetual, este ensaio se ampara na exemplificação da plataforma *Notion* por Brandon Dorn (2020).

*Notion* é uma plataforma projetada para criação, organização e compartilhamento de informação. Ele te permite criar páginas, calendários, listas de tarefas, galeria de imagens, tabelas, blocos de textos, databases etc. Diferente de outras plataformas gerenciadoras de informação no mercado, porém, ele trás uma flexibilidade ambígua. O aplicativo não prescreve uma estrutura

de organização das informações, permitindo aninhar e combinar páginas e conteúdo livremente.

Dorn enxerga essa característica positivamente, e um exemplo de interface construída sem um ideal *seamless* ou *seamfiul*, mas fiel à natureza da informação digital. Como se a estrutura da plataforma refletisse a estrutura da própria internet, os conteúdos são formatados de forma semântica e existem em uma estrutura hierárquica, podendo se referenciar para criar uma rede complexa de informação. E como se a estrutura de páginas refletisse a estrutura da informação, na qual uma página organizada como filha sempre aparecerá em sua página mãe. Não há como invisibilizar a estrutura de informação.

É preciso ressaltar que a proposição de fomentar outros paradigmas para abordagens de design, como o humanismo projetual, não busca ser ingênua quanto a fatores da realidade profissional do designer e social do indivíduo. Bonsiepe (2011) sintetiza que o que se espera é a formação de uma consciência crítica frente ao desequilíbrio entre os centros de poder e as decorrentes desigualdades. Dentro do paradoxo, busca-se não camuflar as contradições, mas tomar consciência de sua existência, viver com elas para encontrar possibilidades de ações.

## 7. Considerações

No começo deste ensaio, traçou-se um entendimento das diferenças entre a ciência, a tecnologia e o design. Ao fim, as proposições feitas para o campo do design não deixam de ser aplicáveis para os campos da ciência e da tecnologia, uma vez que também podem realizar ou necessitar ato projetual – seja para a condução de uma pesquisa científica, ou seja para uma interface resultante de uma tecnologia. Segundo Bonsiepe (2011), nas disciplinas científicas também há projeto.

Neste ensaio, buscou-se responder as perguntas propostas. Tentou-se compreender como interfaces digitais são construídas; como *seamlessness* pode deixar de ser uma virtude dada no ato projetual; assim como *seamlessness* e *seamfulness* podem ser propostos de forma alinhada a um humanismo projetual. Espera-se que estes aprendizados tenham potencial de contribuir com a reflexão crítica sobre a práxis na construção de interfaces digitais mais saudáveis para contextos sensíveis, como os enfrentados em pandemia e pós-pandemia de Covid-19.

## Referências

BELL, Genevieve, DOURISH, Paul. **Yesterday's tomorrows: notes on ubiquitous computing's dominant vision**. Personal and Ubiquitous Computing 11, 2007.

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

BONSIEPE, Gui. **Do material ao digital**. São Paulo, Blucher, 2015.

CHALMERS, Matthew. **Seamful Design and UbiComp Infrastructure**. Computing Science, University of Glasgow, Glasgow, UK, 2003.

**COVID-19 pandemic triggers 25% increase in prevalence of anxiety and depression worldwide**, 2022. Disponível em: [www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide](http://www.who.int/news/item/02-03-2022-covid-19-pandemic-triggers-25-increase-in-prevalence-of-anxiety-and-depression-worldwide).

COX, Anna L. GOULD, Sandy J.J. CECCHINATO, Marta E. IACOVIDES, Ioanna. RENFREE, Ian. **Design Frictions for Mindful Interactions: The Case for Microboundaries**. Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, 2016.

DORN, Brandon. **Web Brutalism, Seamfulness and Notion**. 2020. Disponível em: [www.viget.com/articles/web-brutalism-seamfulness-and-notion](http://www.viget.com/articles/web-brutalism-seamfulness-and-notion)

ELLISON, Chappell. **There's Too Much Damn Content, and Slick UX Design Is Making it Worse**. AIGA Eye on Design. 2019. Disponível em: [www.eyeondesign.aiga.org/theres-too-much-damn-content-and-slick-ux-design-is-making-it-worse/](http://www.eyeondesign.aiga.org/theres-too-much-damn-content-and-slick-ux-design-is-making-it-worse/)

GIBSON, James J. **The Ecological Approach to Visual Perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

HOSSEINZADEH P, ZAREIPOUR M, BALJANI E, MORADALI MR. **Social Consequences of the COVID-19 Pandemic. A Systematic Review**. Investigacion y Educacion en Enfermeria, 2022.

**Impacts of the COVID-19 pandemic on the social sphere and lessons for crisis management: a literature review**. Natural Hazards, 2023.

INMAN, Sarah Catherine. RIBES, David. **Beautiful seams: strategic revelations and concealments**. Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in *Computing Systems*. Glasgow, Scotland UK, 2019.

KRISHNASWAMY, Manya. **Seamless or seamful design: how microboundaries and design frictions can be valuable.** Cultivating Mindful Digital Practices, 2017. Disponível em: [www.medium.com/learn-reflect-make/seamful-and-mindful-vs-seamless-and-mindless-interactions-39f285d9033c](http://www.medium.com/learn-reflect-make/seamful-and-mindful-vs-seamless-and-mindless-interactions-39f285d9033c)

**Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD): Guia de Boas Práticas para Implementação na Administração Pública Federal**, 2020.

NORMAN, D. A. **The Design of Everyday Things.** New York: Basic Books, 2013.

**Oxford English Dictionary.** Oxford University Press. Oxford, England, 1983.

STAR, Susan Leigh. **The Ethnography of Infrastructure.** American Behavioral Scientist 43, 1999.

WEISER, Mark. **The computer for the 21st century.** SIGMOBILE Mob. Comput. Commun., 1999.

YELAVICH, Susan. ADAMS, Barbara, Adams. **Design as Future-Making.** Bloomsbury Academic, 2014.

YUAN, Jason. **The desktop metaphor must die.** UX Collective. 2019. Disponível em: [www.uxdesign.cc/the-desktop-metaphor-must-die-676fbb34afdb](http://www.uxdesign.cc/the-desktop-metaphor-must-die-676fbb34afdb)

YUAN, Jason. **The fallacy of easy.** UX Collective. 2019. Disponível em: <https://uxdesign.cc/the-fallacy-of-easy-a89ef864759b>

---

### Como referenciar

SILVA, Guilherme Lopes; SILVA, Tiago Barros Pontes. Design no espaço digital: um ensaio sobre infinitudes e fricções. **Arcos Design**, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, pp. 222-241, jan./2025. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>.

---

DOI: <https://www.doi.org/10.12957/arcosdesign.2025.82584>

---



A revista **Arcos Design** está licenciada sob uma licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial – Compartilha Igual 4.0 Não Adaptada.

Recebido em 06/03/2024 | Aceito em 05/09/2024