

Luiza Gomes da Silva

**A MULHER E O DIREITO À CIDADE:  
COMO O DESIGN PODE AJUDAR?**

Projeto de conclusão de curso  
submetido ao curso de Design da  
Universidade Federal de Santa Catarina  
para a obtenção do Grau de Bacharel em  
Design.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Josiane  
Wanderlinde Vieira

Florianópolis  
2016



Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor  
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária  
da UFSC.

A ficha de identificação é elaborada pelo próprio autor  
Maiores informações em:  
<http://portalbu.ufsc.br/ficha>



Luiza Gomes da Silva

**A mulher e o direito à cidade: Como o design pode ajudar?**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 25 de novembro de 2016.

---

Prof. Dr. Luciano Patrício de Souza Castro  
Coordenador do Curso

**Banca Examinadora:**

---

Prof.<sup>a</sup> Josiane Wanderlinde Vieira, Dr.<sup>a</sup>  
Orientadora  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Marília Matos Gonçalves, Dr.<sup>a</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina

---

Prof.<sup>a</sup> Cristina Colombo Nunes, MSc.  
Universidade Federal de Santa Catarina













Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e aos meus queridos pais.







## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha família materna, com ênfase especial à minha mãe, uma mulher incrivelmente forte que além de dar toda a estrutura financeira necessária para que eu vivesse fora de sua casa, também foi a figura que me inspirou a escrever esse projeto. Eu não conseguiria nem sonhar com todos os avanços que tive na vida se não fosse pelos seus esforços, obrigada.

Aos cidadãos brasileiros, que pelo pagamento de seus impostos me permitiram estudar numa Universidade pública e gratuita, mesmo quando muito deles ainda não podem fazer o mesmo.

Agradeço aos meus amigos, que são uma família paralela pra mim, capazes de entender e dividir seus delírios conceituais sobre a vida comigo. Dias de descontração e dias de papos cabeças me motivaram a não desistir do que eu acredito ser o melhor.

E por fim agradeço à minha orientadora Josiane, que teve a maior paciência do mundo com uma orientanda que se perdia com facilidade. Suas mensagens, conversas e principalmente, boa vontade e confiança foram as principais fontes de força para o desenvolvimento desse projeto.









“A cultura não faz as pessoas; As pessoas fazem a cultura”.

(Chimamanda Ngozi Adichie, 2011)







## RESUMO

Esse projeto detalha o desenvolvimento de um projeto gráfico de uma série de cartazes que tem por objetivo acolher e incentivar mulheres vítimas de violência a denunciarem seus agressores no município de Florianópolis/SC. Partindo da concepção do designer como profissional influenciador de comportamentos, buscou-se através da metodologia do *Design Thinking* e suas ferramentas a produção de artes gráficas que discutissem as dificuldades e violências sofridas pelas mulheres nas ruas das cidades, objetivando um impacto social que as torne mais pertencentes à cidade em que vivem. Pretendeu-se expressar o Feminismo através do uso de colagens, de maneira que fossem adequados ao seu público-alvo.

**Palavras-chave:** 1. Mulher 2. Cidade 3. Cartazes









## **ABSTRACT**

This project details the development of a graphic project of a series of posters that aims to welcome and encourage women that are victim of violence to report their aggressors in the city of Florianópolis/SC. Through Design thinking and its tools, graphic design was used to discuss the difficulties and the violence suffered by women on the streets of cities, with a social impact that would make them belong more to the city in which they live. The intention was to express Feminism through the use of collages, so that they were appropriate to their target audience.

**Keywords:** 1. Women 2. City 3. Poster



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa mental .....	37
Figura 2 - Painel Tema Visual.....	40
Figura 3 - Painel Estilo de Vida .....	41
Figura 4 - Painel Expressão.....	42
Figura 5 - Modelo de Grid.....	43
Figura 6 - Referências Visuais Proposta 1 .....	45
Figura 7 - Proposta 1 / Primeira arte .....	47
Figura 8 - Referências Tipográficas Proposta 2 .....	49
Figura 9 - Proposta 2 / Primeira arte .....	51
Figura 10 - Proposta 2 / Segunda Arte .....	52
Figura 11 - Proposta 2 / Terceira arte.....	53
Figura 12 - <i>Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany</i> – Hannah Höch 1919. ....	56
Figura 13 - <i>Indian Dancer: From an Ethnographic Museum</i> – Hannah Höch, 1930 .....	57
Figura 14 - Paleta Cromática.....	59
Figura 15 - Família tipográfica títulos e destaques .....	60
Figura 16 - Família tipográfica textos corridos .....	60



## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Esquema de aplicação da metodologia .....	32
Quadro 2 - Gráfico de Crimes contra o sexo feminino em Florianópolis no ano de 2015 .....	35





## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABNT–Associação Brasileira de Normas Técnicas

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística



## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	25
1.1 PROBLEMATIZAÇÃO.....	25
1.2 OBJETIVOS .....	28
1.2.1 Objetivo Geral.....	28
1.2.2 Objetivos Específicos.....	28
1.3 JUSTIFICATIVA.....	28
1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO .....	29
1.4.1 Elementos que serão abordados .....	29
2 METODOLOGIA .....	30
2.1 INSPIRAÇÃO.....	31
Mapa Mental .....	32
Pesquisa de dados.....	33
Pesquisa Visual/Análise de Semelhantes .....	33
Definição do público alvo .....	33
Painel Semântico.....	33
2.2. IDEALIZAÇÃO.....	34
2.3. IMPLEMENTAÇÃO .....	34
2.3.1. A cidade .....	34
2.3.2 Material .....	35
3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....	35
3.1. Análise do mapa mental .....	35
3.2. Pesquisa de dados.....	38
3.3. Materiais de referência e análise .....	38
3.4. Painéis Semânticos.....	39
3.5. Processo criativo .....	43
3.5.1- Geração de alternativas .....	43
3.5.2 Fundamentação Criativa.....	54
3.6 Produção Gráfica.....	57
3.6.1 Impressão .....	57
3.6.2 Cor.....	58
3.6.3 Formato .....	59
3.6.4 Escolha Tipográfica.....	59
4. CONCLUSÃO .....	61
REFERÊNCIAS .....	62







## 1 INTRODUÇÃO

O direito à cidade é um direito coletivo, no qual o interesse comum sobrepõe os interesses particulares, fazendo com que as pessoas possam usufruir de maneira digna e democrática do espaço urbano. Por esse motivo, esse espaço deveria agregar todos os cidadãos, independentemente de sua idade, orientação sexual, sexo ou deficiências.

Enxergar, pensar e avaliar os motivos e processos que geram a exclusão de gênero, e conseqüentemente a violência, é também papel do designer, já que o produto do trabalho desse profissional tem por função transmitir informações, e conseqüentemente influenciar comportamentos, devendo assim ser elemento de mudança na desconstrução de valores e práticas que nutrem e conservam as desigualdades sociais. Conforme disserta Frascara, o objetivo do designer de comunicação visual não pode ser considerado o ato comunicacional em si, mas o impacto que causa essa comunicação no conhecimento, nas atitudes, ou nas condutas das pessoas (Frascara, Jorge apud. QUEIROZ, 2009, P.182).

Os profissionais envolvidos na produção dos artefatos são os primeiros a gerar significados para esses objetos, seja através de suas vivências práticas ou teóricas, são atores envolvidos em uma dinâmica social que transcendem os conhecimentos adquiridos durante sua formação profissional. Assim, a criação de um artefato traz uma série de implicações que vão além de sua forma ou função prática, são símbolos que remetem a diferentes contextos culturais e possuem múltiplos significados (MACHADO; MERKLE, 2010, p.2).

Sendo assim, com a capacidade subjetiva de influenciar no campo social, o designer utiliza-se de seus conhecimentos, capacidades e ferramentas na construção de projetos que devem levar em consideração o seu impacto, como cita Bonsiepe (1998), buscando a produção de coerência e tendo como critério de sucesso a satisfação da sociedade.

### 1.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Esse projeto trata diretamente da relação dos habitantes com a cidade onde vivem; especificamente, o tema tratado abordará a relação das mulheres com o município de Florianópolis, capital do estado de Santa

Catarina. Para discutir a relação e as dificuldades vividas pelas mulheres no meio urbano é necessário definir alguns conceitos que serão trabalhados durante todo o projeto.

A pesquisa inicia então pela definição de cidade: por cidade entende-se o espaço urbano de um município, delimitado por um perímetro urbano. Para que um determinado espaço geográfico seja considerado uma cidade é necessário que atenda alguns requisitos, como ter um número mínimo de habitantes e uma estrutura que atenda mesmo que minimamente as condições dessa população.

A partir do momento que o ser humano começou a ter alguma técnica agrícola ele deixa de ser nômade e surge uma divisão do trabalho originando-se, a partir de então, os primeiros aglomerados urbanos. Esses aglomerados foram evoluindo com o passar do tempo e segundo Raquel Rolnik(1988), arquiteta e urbanista brasileira, “O espaço urbano deixou assim de se restringir a um conjunto denso e definido de edificações para significar, de maneira mais ampla, a predominância da cidade sobre o campo. Periferias, subúrbios, distritos industriais, estradas e vias expressas recobrem e absorvem zonas agrícolas num movimento incessante de urbanização. No limite, este movimento tende a devorar todo o espaço, transformando em urbana a sociedade como um todo” (ROLNIK, 1988, p.12).

Harvey (2008) também afirma que a urbanização sempre foi um fenômeno de classe, e que o controle sobre o uso dessa sobre produção sempre ficou tipicamente na mão de poucos, como no caso, por exemplo, de um senhor feudal. Sob o capitalismo, emergiu uma conexão íntima entre o desenvolvimento do sistema e a urbanização. Mas como tem vivido os habitantes dessa cidade?

Quando se fala de direito à cidade estamos falando também de gestão democrática das cidades, no qual todos podem participar da criação e manutenção do espaço público. Esbarramos em uma crescente privatização desse espaço, e isso gera como consequência a segregação urbana, afastando determinados setores sociais da vivência da cidade. A exclusão de grupos sociais é também um agravante da violência urbana, como afirma Pedro Javier (2004) “o processo de urbanização nas últimas décadas segundo o padrão periférico de crescimento urbano, que norteou a expansão e consolidação das periferias, gerando uma pluralidade de tempos e circunstâncias de ocupação dessas regiões, marcadas pela heterogeneidade. Em paralelo, os recursos públicos foram canalizados prioritariamente em direção ao desenvolvimento da cidade rica. Esse contraditório processo de desenvolvimento de uma metrópole na periferia do capitalismo levou grande parte dos moradores das periferias,



historicamente, à exclusão dos direitos sociais básicos ao trabalho, à saúde e à educação de qualidade, assim como o direito à moradia digna, equipamentos públicos e infraestrutura urbana, o que significou, na prática, um déficit de cidadania e de governabilidade.” (HUGHES,2004). Entre esses grupos marginalizados encontram-se as mulheres.

As mulheres tem sido alvo de violência desde tempos remotos até a atualidade. Essa violência é caracterizada em diferentes formas, podendo ser cometidas de maneira física, sexual, psicológica, moral e até mesmo patrimonial. A Organização Mundial de Saúde (OMS) define violência como “o uso intencional da força física ou do poder, real ou ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou uma comunidade, que resulte ou tenha possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação” (BRASIL,2002). Um dos tipos de violência mais comuns e mais severos sofridos pelas mulheres é a sexual. De acordo com a OMS, violência sexual é “qualquer ato sexual ou tentativa de obter ato sexual, investidas ou comentários sexuais indesejáveis, ou tráfico ou qualquer outra forma, contra a sexualidade de uma pessoa usando coerção”. Pode ser praticada, segundo o organismo, por qualquer pessoa, independentemente da relação com a vítima, e em qualquer cenário, incluindo a casa e o trabalho. Entre esses atos estão o estupro, atos obscenos, sexo forçado e o assédio verbal.

A sociedade é pautada na natureza machista, na qual o homem é o provedor, chefe, dono e responsável por toda a família. À mulher cabe o cuidado da casa, dos filhos. Fagundes (1991, p.02), explica que desde os primeiros anos de vida, a menina aprende que na família ser mulher é saber cuidar de criança, cozinhar, lavar, passar, cuidar da casa, da família e dos filhos; ser mulher é assumir a postura do servir, do submeter-se, do obedecer ao pai, ao irmão e ao marido.

Com essa relação de submissão do feminino quando relacionado ao masculino, surge a relação de poder, de submissão. Quanto as relações de poder, segundo Foucault (1990, p. 183) “[...]o poder é algo que se possa dividir entre aqueles que o possuem e o detêm exclusivamente e aqueles que não o possuem e lhe são submetidos. O Poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui ou ali, nunca está nas mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede.” Essa relação de poder se dá tanto no espaço privado quanto no espaço coletivo, como afirma Bourdieu (1998) as estruturas de exclusão de gêneros não tem nada de natural ou biológico, dando-se apenas no âmbito cultural.

Para minimizar as relações de poder que constroem e gerem as cidades precisamos da participação dos grupos que são historicamente excluídos desse processo, já que quando construímos ambientes urbanos a partir de perspectivas privilegiadas ao longo da história, violamos a ideia de cidades para todos. Os direitos e necessidades do público feminino devem ser contemplados no planejamento das nossas cidades, e para que isso ocorra, a participação das mulheres em todas as etapas do processo deve ser ativa.

## 1.2 OBJETIVOS

Os objetivos que dão base à pesquisa e desenvolvimento do projeto são mencionados a seguir.

### 1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver uma série de cartazes em grandes formatos para serem fixados nas áreas de maior índice de violência da cidade.

### 1.2.2 Objetivos Específicos

- Compreender os motivos históricos que configuraram a atual composição das cidades e meios urbanos;
- Analisar os percalços encontrados nas cidades para a ideal convivência dos gêneros, com enfoque principal nos problemas encontrados pelas mulheres;
- Adotar o uso de uma metodologia de projeto baseada no *Design Thinking* garantindo a coerência ao tema e experiência do usuário final;
- Desenvolver cartazes que despertem o sentimento de acolhimento às mulheres que sofreram/sofrem violência sexual dentro da cidade, incentivando-as a denunciar seus agressores, visando assim a diminuição do número de casos;
- Dar apoio aos movimentos que abordam a temática da violência contra a mulher e as vítimas de agressões;

## 1.3 JUSTIFICATIVA

A autora sempre teve a intenção de desenvolver um projeto de conclusão de curso que fosse relevante para a sociedade à qual pertence, por entender que é essa mesma sociedade a financiadora de todos seus estudos na graduação. Nada mais justo do que devolver à ela o que ela investiu em sua formação como cidadã.

A autora acredita e defende a função do designer como transformador e influenciador de comportamentos, e por esse motivo se coloca como agente de mudança social.

Os materiais desenvolvidos neste projeto têm por finalidade abordar, integrar, acolher, gerar discussão e informar os cidadãos da cidade de Florianópolis sobre a violência contra a mulher, assunto de extrema importância e que é negligenciado durante as definições de políticas públicas que afetam diretamente no dia a dia de seus habitantes.

#### 1.4 DELIMITAÇÃO DO PROJETO

Esse relatório se restringe ao projeto gráfico de 3 cartazes que abordam o tema da violência contra a mulher fazendo com que as mesmas se sintam acolhidas na cidade onde moram. As ferramentas de design utilizadas garantem uma boa abordagem e representação do tema. Esses cartazes foram idealizados para compor a paisagem urbana de pontos da cidade de Florianópolis e farão parte do dia a dia dos cidadãos que nela residem, levantando questionamentos e discussões acerca do tema, além de informarem, incentivarem a denúncia e localizarem às possíveis vítimas de violência que passarem pelo local. Indiretamente também servem para tentar coibir novos casos de violência a mulher. A impressão do material será feita em gráfica rápida por serem poucas peças.

##### 1.4.1 Elementos que serão abordados

Os elementos gráficos além de facilitarem o acesso à informação tornam o conjunto visual dos materiais produzidos interessantes e atrativos ao olhar do leitor.

Seguem listados à seguir os elementos visuais gráficos e suas devidas importâncias para a comunicação deste projeto.

##### Cor

Para Lupton e Philips (2008) um número infinito de matizes e intensidades dá vida à mídia moderna. As cores têm o poder de descrever uma realidade, diferenciar, conectar e esconder informações, ajudando assim a compreensão da mensagem a ser transmitida. Lupton afirma ainda que as cores carregam significados simbólicos que são processados pelo subconsciente do observador, mudando assim seus sentidos para cada cultura, cada sociedade.

Por esses motivos é trabalho do designer definir e compreender o uso das cores em seus processos produtivos, garantindo que elas sejam adequadas ao tema e contenham um contraste mínimo e harmonia natural.

Tipografia

Niemeyer (2006) afirma que tipografia é a representação visual da linguagem, assim sendo, constitui uma das mais poderosas ferramentas de comunicação utilizadas pelas diversas sociedades. As famílias tipográficas são definidas por Niemeyer (2006) como um conjunto de caracteres que possuem as mesmas características de desenho, independentemente de sua inclinação, peso ou corpo. Além disso, as famílias tipográficas são sempre identificadas por nomes distintos entre si, normalmente atribuídos por seu autor, casa tipográfica ou distribuidora.

Layout/Grid

Lupton (2008) garante que o processo de layout se torna mais eficiente quando se organiza o conteúdo da página (texto e imagens) em conjunto com os espaços em branco da mesma. Um layout bem planejado influencia o olhar do leitor, fazendo com que ele apreenda as informações em uma determinada sequência, reforçando assim a ideia que o material tem a transmitir.

Figura/fundo

Frequentemente buscamos um equilíbrio entre as figuras que estarão presentes em nossos projetos e o fundo onde se inserem. Segundo Lupton e Philips (2008) nosso olhar está adaptado a ver o fundo com algo estático e passivo, com pouca importância em relação ao assunto dominante, porém faz-se necessária a adaptação do designer com esses espaços ao redor, usufruindo dessa maneira do seu poder de gerar experiências, tornando-os formas ativas no layout do projeto.

Para construção das peças gráficas (cartazes) desse projeto, julga-se importante levar em consideração tais elementos.

## **2 METODOLOGIA**

O *design thinking* busca sempre soluções inovadoras, utilizando a capacidade empática de seus colaboradores para a definição de soluções sobre o contexto do problema. Baxter (2000) afirma que as ideias surgem aleatoriamente, de várias maneiras. Não é possível delimitá-las em etapas pré-definidas. Até chegar ao projeto final, as ideias foram e voltaram diversas vezes, num processo interativo (BAXTER, 2000) e por esse motivo essa é a metodologia mais adequada a um tema tão pouco explorado, que demanda sensibilidade e respeito.

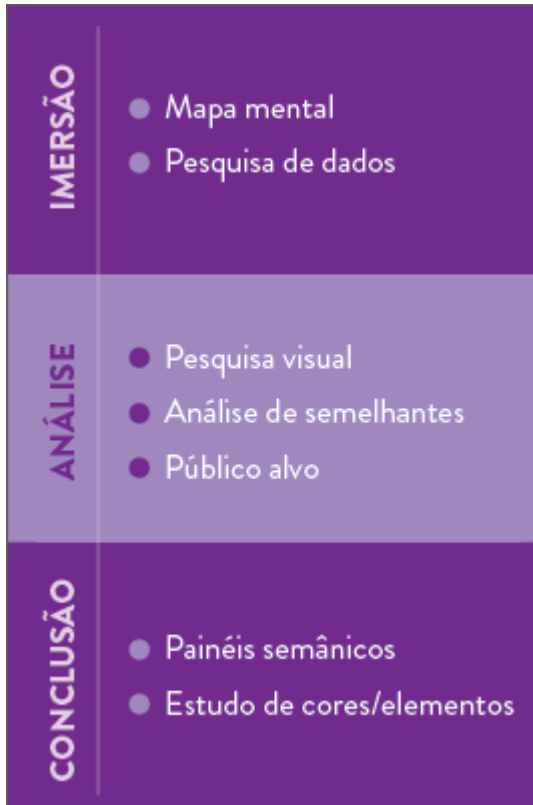
Tim Brown (2011) em seu livro *Design Thinking, Uma Metodologia Poderosa para decretar o fim das novas ideias* mostra que não existe melhor forma de percorrer o processo da metodologia, que “o continuum da inovação pode ser visto mais como um sistema de espaços que se sobrepõem do que como uma sequência de passos ordenados” (BROWN, 2011, p.19). O autor nos define esse sistema de espaços em três fases, sendo elas: inspiração, idealização e implementação, tripé esse que pode ser explorado mais de uma vez dentro do mesmo projeto, conforme as ideias venham sendo lapidadas pela equipe.

Lupton (2011) traz uma definição do processo de design como uma mistura de ações intuitivas e intencionais. Atenta para projetos que podem envolver ritos pessoais como caminhadas, passeios e duchas quentes, ou com trabalhos árduos como entrevistas com o cliente ou a aplicação de um questionário, passos esses que variam de profissional pra profissional e de projeto para projeto.

Serão adotadas nesse projeto as técnicas para o enquadramento de problemas e geração de ideias contidas no livro *Intuição, ação, criação - Graphic Design Thinking*, da autora Ellen Lupton (2011).

## 2.1 INSPIRAÇÃO

Para definir melhor a problemática desse projeto e organizá-lo, foram escolhidas técnicas que colaborassem com as ideias que surgem de maneira volumosa e irrestrita. Esse foi o primeiro passo do processo. O número alarmante de mulheres que sofrem violência sexual não só no município de Florianópolis como em todo o Brasil foi o passo inicial para a estruturação de um projeto que possa acolher e fortalecer as mulheres vítimas de violência. Para melhor visualização do tema abordado e quais os passos deveriam ser seguidos durante a idealização dos produtos gráficos, temos o quadro a seguir:



Quadro 1 - Esquema de aplicação da metodologia  
 Fonte: Desenvolvido pela autora

### Mapa Mental

Mapas mentais são ferramentas que nos auxiliam na visualização do projeto e organização das ideias. “Partindo de um termo ou uma ideia central, o designer rapidamente mapeia as imagens e propostas associadas.” (LUPTON, Ellen, 2011, p. 22). Dessa forma somos capazes de localizar rapidamente um tópico ou assunto do problema, facilitando sua resolução.

A técnica de mapa mental foi desenvolvida pelo psicólogo Tony Buzan (2005) que definiu regras específicas para sua utilização, como por exemplo o uso de cores diferentes para cada ramificação do fluxograma. Além do uso de cores também se utilizam de palavras chaves e imagens para a composição de um mapa mais completo.

### **Pesquisa de dados**

Para dimensionar a importância e possível efeito do projeto faz-se necessária uma pesquisa de dados sobre o assunto abordado. Os dados utilizados nesse projeto são de grande maioria do IPEA, divulgados por meio de uma Nota Técnica intitulada: “Estupro no Brasil, uma radiografia segundo os dados da saúde” que teve sua versão preliminar lançada em março de 2014. Já os dados específicos do município de Florianópolis encontram-se no site da Secretaria de Segurança Pública de Santa Catarina.

### **Pesquisa Visual/Análise de Semelhantes**

Método que se baseia na coleta, visualização e análise de imagens que são utilizadas como fonte de dados durante o projeto. Segundo Lupton (2011) essas investigações criam soluções visuais inovadoras e mais bem informadas.

Nesse projeto em específico foram analisados elementos plásticos que compõem as artes gráficas num âmbito geral. São elas:

- Tipografia
- Grids
- Ilustrações e manipulações de imagem
- Texturas
- Cores

A pesquisa de imagens será explorada num momento futuro desse mesmo relatório.

### **Definição do público alvo**

Um projeto só é bem-sucedido se consegue atingir ao público para qual se destina.

Segundo Phillips (2008) o público-alvo normalmente é descrito de forma muito resumida, mas é necessário avaliar mais profundamente esses grupos quanto à escolaridade, local onde moram e faixa de renda, por exemplo.

### **Painel Semântico**

Nos painéis semânticos uma seleção de imagens carrega a significância do conceito, direcionando o processo projetual. Baxter (1998, p.190) afirma que é por meio dos painéis semânticos que o designer consegue extrair conceitos e a subjetividade necessária ao desenvolvimento de um projeto. Três principais tipos de painéis podem

ser destacados: painel de tema visual, painel de estilo de vida e painel de expressão. O primeiro mostra produtos que se assemelham aqueles que se está propondo produzir; o segundo procura transmitir valores pessoais e sociais do público a qual o produto se destina, traçando seu estilo de vida. Já o último deles identifica uma expressão para o produto, exemplificando o estilo de vida de seus consumidores.

## 2.2. IDEALIZAÇÃO

Na fase da idealização, o intuito é gerar ideias inovadoras para o tema do projeto utilizando-se das ferramentas da fase anterior, a fim de “estimular a criatividade e gerar soluções que estejam de acordo com o contexto do assunto trabalhado” – (VIANNA, Maurício, 2012, p.99).

## 2.3. IMPLEMENTAÇÃO

Os cartazes desenvolvidos nesse projeto serão implementados em pontos com grande circulação de pessoas no município de Florianópolis.

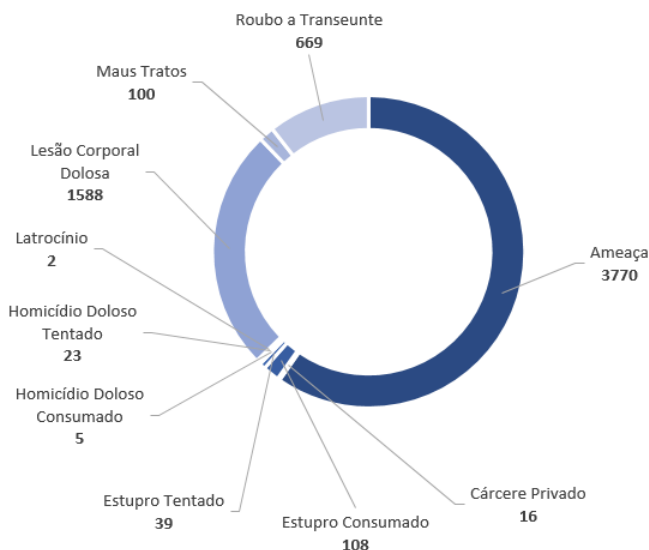
### 2.3.1. A cidade

Florianópolis é uma cidade localizada no leste do estado de Santa Catarina. Largamente conhecida por suas belezas naturais, a cidade atrai turistas o ano todo, mas não só de turismo vive a ilha: a especulação imobiliária movimenta muito dinheiro na região, aliada sempre a políticas públicas e planos diretores que não priorizam os direitos do cidadão. Um dos danos dessa especulação é a ruptura da coesão social que faz com que os moradores da cidade já não mais se reconheçam como pertencentes àquele lugar. Durkheim (1893) esclarece que é importante que o indivíduo se sinta parte do todo, que faz parte da sociedade orgânica, aquela que não está assentada sobre valores sociais e crenças, mas sim nos códigos de conduta que estabelecem direitos e deveres.

Esse sentimento de pertencimento a cidade não costuma a abranger as mulheres. Os espaços públicos são pensados por homens e para homens há muito tempo, não levando em consideração as questões de gênero que excluem as mulheres do espaço coletivo. Um exemplo disso é a utilização do percentual de mulheres em espaços públicos como um indicador de segurança. Apenas no segundo semestre de 2015 a cidade de Florianópolis registrou 3046 crimes contra vítimas do sexo feminino.



## Crimes contra o sexo feminino no município de Florianópolis / SC



Quadro 2 - Gráfico de Crimes contra o sexo feminino em Florianópolis no ano de 2015

Fonte: SSP/SC

### 2.3.2 Material

O material desenvolvido nesse projeto visa ser instalado em pontos com grande circulação de pessoas no município, pretendendo assim ser de apoio psicoemocional às vítimas que por ventura por ali passarem. Objetiva tanto acolher as vítimas como inibir os agressores. Os cartazes terão grandes formatos, garantindo a fácil e rápida visualização do mesmo no ambiente inserido.

## 3 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 3.1. Análise do mapa mental

Seguindo o desenvolvimento desse projeto, ao construir o mapa mental ficou clara a divisão das frentes a serem estudadas durante o

processo: as questões relacionadas ao design (metodologia, ferramentas, elementos visuais, etc.) e temas relacionados ao urbanismo e questões sócio-políticas do mesmo.

O processo de design parte da metodologia escolhida que utiliza ferramentas do *design thinking* para definir a abordagem que será empregada ao problema em questão, além de começar a esboçar e definir quais os recursos visuais que serão utilizados dentro do projeto gráfico em si.

Já para as questões urbanísticas foram analisados diversos materiais sobre a história das cidades, de como se deu a formação física e social das mesmas. Levando-se em conta as opiniões da autora sobre o tema, foram citadas nesse projeto fontes de cunho político de esquerda que avaliam quais os grupos são hoje tidos como “donos” das cidades, aqueles que excluem e promovem a violência contra as minorias.

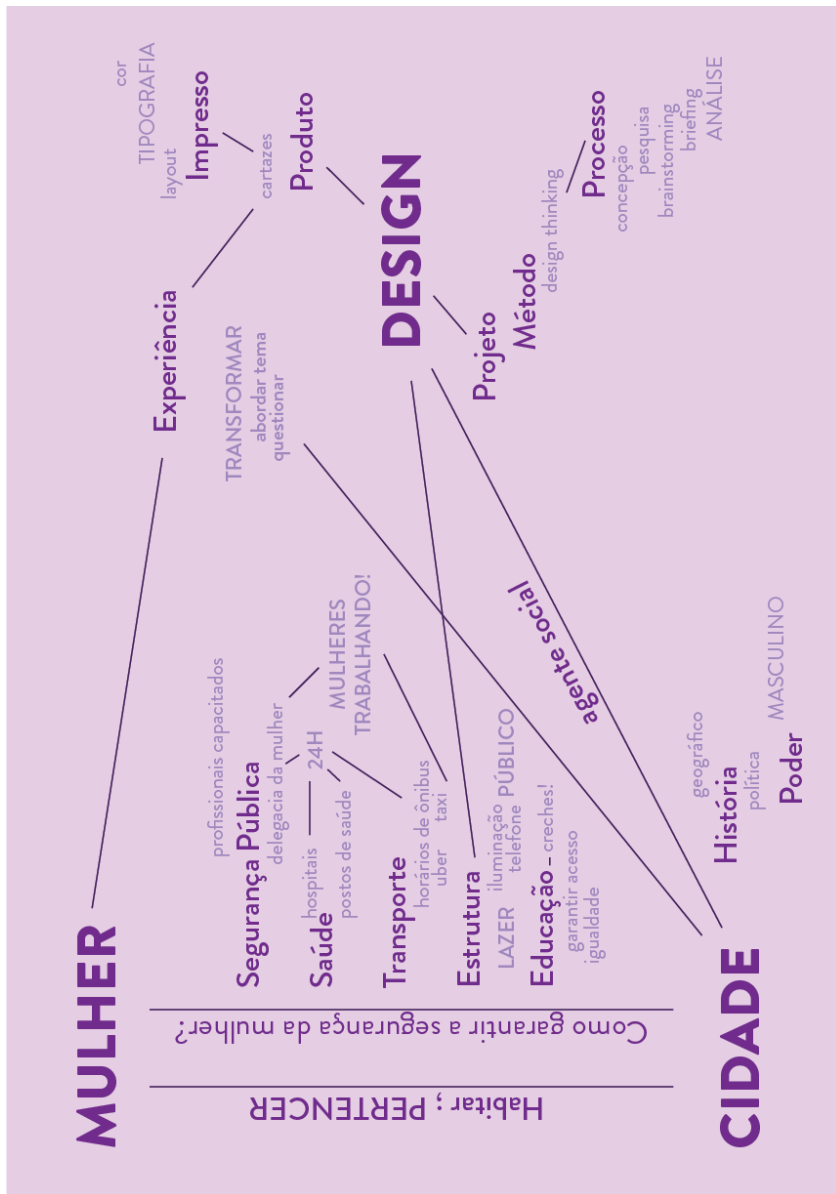


Figura 1 – Mapa mental  
Fonte: Desenvolvido pela autora

### 3.2. Pesquisa de dados


Esse projeto parte da necessidade da diminuição do número de casos de violência contra a mulher no Brasil, e, para um maior entendimento da dimensão do problema, fez-se necessária a pesquisa quantitativa do número de casos de estupro ocorridos no país.

Utilizando de dados gerados pelo IPEA no ano de 2014 temos o quadro a seguir:


### 3.3. Materiais de referência e análise

Nessa fase de pesquisa foram buscados materiais de cunho político social aplicados nas ruas de grandes cidades ao redor do mundo. Foram observados os elementos gráficos presentes em cada um deles para compreender de que maneira os temas são abordados dentro desse tipo de comunicação.

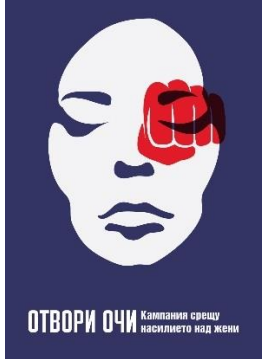
Cartaz 1

	<p><b>Contexto</b>  Capa da famosa revista americana contra os “crimes de honra” em 2003.</p>
	<p><b>Tipografia</b> Fonte bastão no logo da revista em cor de destaque, além de pequeno texto introdutório.</p>
	<p><b>Layout</b> Utilização de foto com desfoque além de plástico de cobertura (Shrink) já utilizado previamente mas com novo simbolismo.</p>
	<p><b>Cor</b> Utilizada apenas no logo da revista, pois não deixa de ser um produto de consumo que necessita de evidenciação de sua marca.</p>

Cartaz 2

	<b>Contexto</b> Cartaz contra a prisão das integrantes da banda de punk rock <i>Pussy Riot</i> por “vandalismo”.
	<b>Tipografia</b> <i>Lettering</i> fazendo alusão a artes de rua
	<b>Layout</b> Aplicação de <i>lettering</i> sobre fotografia. Centralizado.
	<b>Cor</b> Utilizada como enfoque do cartaz, sendo a responsável por dar sentido ao mesmo.

Cartaz 3

	<b>Contexto</b> Cartaz desenvolvido pela ONU no ano de 1999 para estabelecer o Dia Mundial para a Eliminação da violência contra a Mulher.
	<b>Tipografia</b> Fonte bastão, estruturada como base do produto.
	<b>Layout</b> Retangular com utilização de ilustração simples que utiliza a linguagem de stencils.
	<b>Cor</b> Uso das cores roxo e vermelho, amplamente utilizadas em materiais de cunho feminista.

Conclusão: As estruturas gráficas dos cartazes apresentados anteriormente trabalham principalmente com tipografias e letterings de pesos diferentes para hierarquizar a informação. Além disso temos o uso de cores fortes e manipulação de imagens como forma de representar de maneira ainda mais clara o conteúdo proposto.

### 3.4. Painéis Semânticos

Seguindo o método de Baxter (1998) foram definidos os três painéis apresentados na sequência:

## a. Painel Tema Visual



Figura 2 - Painel Tema Visual  
 Fonte: Desenvolvido pela autora

Palavras-chave: Mulher; Violência; Resistência; União.

O primeiro painel visual trata da representação do tema abordado por esse projeto: a necessidade de inclusão das mulheres no espaço físico das cidades, tornando-as seguras contra a violência de gênero tão comum na sociedade patriarcal.

## b. Painel Estilo de Vida

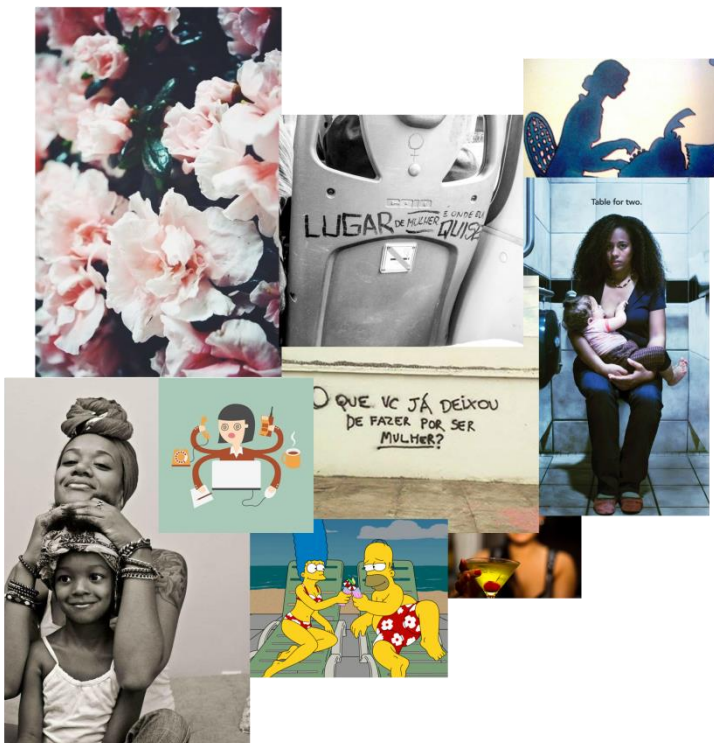


Figura 3 - Painel Estilo de Vida  
Fonte: Desenvolvido pela autora

Palavras-chave: Trabalho; Liberdade; Leveza; Cuidado.

O segundo painel, por sua vez, liga as principais características dos usuários para o qual esse projeto se destina. Seus interesses e valores sociais aliados às dificuldades encontradas no dia-a-dia.

### c. Painel Expressão



Figura 4 - Painel Expressão  
Fonte: Desenvolvido pela autora

Palavras-chave: Tipografia; Leveza; Subjetividade; Colagem.

O terceiro e último painel foca no produto da relação entre os dois painéis anteriores, tratando dos questionamentos e inquietações demonstradas pelo público-alvo desse projeto e busca elementos gráficos que venham a identificar e representar suas necessidades.



### 3.5. Processo criativo

#### 3.5.1- Geração de alternativas

Para o desenvolvimento gráfico dos cartazes o primeiro passo a ser seguido foi a definição do layout, definindo assim quais seriam as estruturas visuais do projeto.

Segundo Allen Hulburt (2002) a visão do layout de página deve começar pela análise de fatores que compõem o estilo contemporâneo, para depois analisar os elementos de forma que serão aplicados nesse material de duas dimensões para pôr fim dar a devida importância à palavra e imagem, que dão significado aos conceitos. Após essa sequência de avaliações é possível à percepção de outros ao trabalho, garantindo seu sucesso ou fracasso. Assim sendo, a primeira definição do projeto foi a forma de seu grid, e como as informações necessárias ao público-alvo desse projeto seriam distribuídas pela folha de papel.

##### Proposta 1

Samara afirma que “a construção e a organização da forma estão indissociavelmente ligadas à disseminação visual da informação” (SAMARA, 2003, p.10), e para garantir uma maior apreensão dos conceitos, foi definido o uso de um grid retangular.



**Figura 5 - Modelo de Grid**  
Fonte: Desenvolvido pela autora

O grid retangular é a estrutura mais simples e que garante maior liberdade do espaço da página. Ajustando a proporção das margens otimiza o foco visual que dá a sensação de calma e estabilidade.

Baseando-se nos princípios citados por Samara (2003), define-se um painel que busca referenciar a estrutura que virá a ser utilizada nesse projeto.



Figura 6 - Referências Visuais Proposta 1  
 Fonte: Desenvolvido pela autora

O painel aborda cartazes que trazem imagens centralizadas, com seus textos de chamada ou introdutórios dispostos na parte superior ou inferior da página, sempre mantendo uma estrutura linear dos elementos apresentados. As interações entre texto e imagem ocorrem de maneira sutil, mas forte.

A partir desses elementos a primeira proposta busca levar o tema do empoderamento feminino por meio de mensagens até as ruas da cidade de Florianópolis, tendo por objetivo incentivar vítimas de violência, em especial sexual, a denunciar seus agressores, visando assim à longo prazo uma diminuição do número de casos no município. Foram utilizadas imagens de pássaros e flores para compor uma colagem que exalte a liberdade e o acolhimento às mulheres que passam por momentos tão difíceis no seu dia-a-dia. As famílias tipográficas escolhidas foram Brandon Grotesk, uma fonte não-serifada forte para fazer a chamada: frases de efeito que procuram apoiar a vítima e acolhê-la; foi utilizada também a fonte Scaramella Brush, desenvolvida especialmente para o uso em causas feministas, para compor pequenos textos e mensagens de apoio à todas as mulheres que tenham contato com os cartazes. Foi incluído ainda o link para o site *meajuda.co*, projeto de conclusão de curso em desenvolvimento, da aluna Camila Fernandez, também acadêmica do curso de Design - UFSC, que visa ser um site acolhedor para atender vítimas de violência sexual da cidade de Florianópolis, informando e esclarecendo sobre os direitos durante o processo de denúncia e procedimento médico.

# VOCÊ NÃO ESTÁ SOZINHA

*O machismo e a misoginia fazem questão de desmerecer a voz das mulheres que sofrem violência e tenta silenciá-las.*

*Sua história é importante!*  
**DENUNCIE!**



Figura 7 - Proposta 1 / Primeira arte  
Fonte: Desenvolvido pela autora

## Proposta 2

O grid pode ser comparado ao esqueleto de uma página, nele os espaços são divididos a fim de organizar os elementos de forma hierárquica de acordo com as informações contidas. Base de um projeto gráfico, o grid é quem torna-se elemento unificador e dá identidade a um projeto.

Um grid consiste num conjunto específico de relações de alinhamento que funcionam como guias para a distribuição dos elementos num formato. Todo grid possui as mesmas partes básicas, por mais complexo que seja. Cada parte desempenha uma função específica; as partes podem ser combinadas segundo a necessidade, ou omitidas da estrutura geral a critério do designer, conforme elas atendam ou não as exigências informativas do conteúdo (SAMARA, 2007, p.24).

Para essa proposta foi utilizado um grid de desconstrução linguística, que pode usar indicações verbais ou textuais para quebrar o ritmo natural de linguagem oral. Assim sendo, o uso dos pesos tipográficos é usado com liberdade de tamanho, cor e alinhamento. Segundo Samara (2007) “palavras gritadas ou ‘fortes’ podem ficar em tipos maiores, em bold ou itálico, de acordo com as tônicas da fala”.

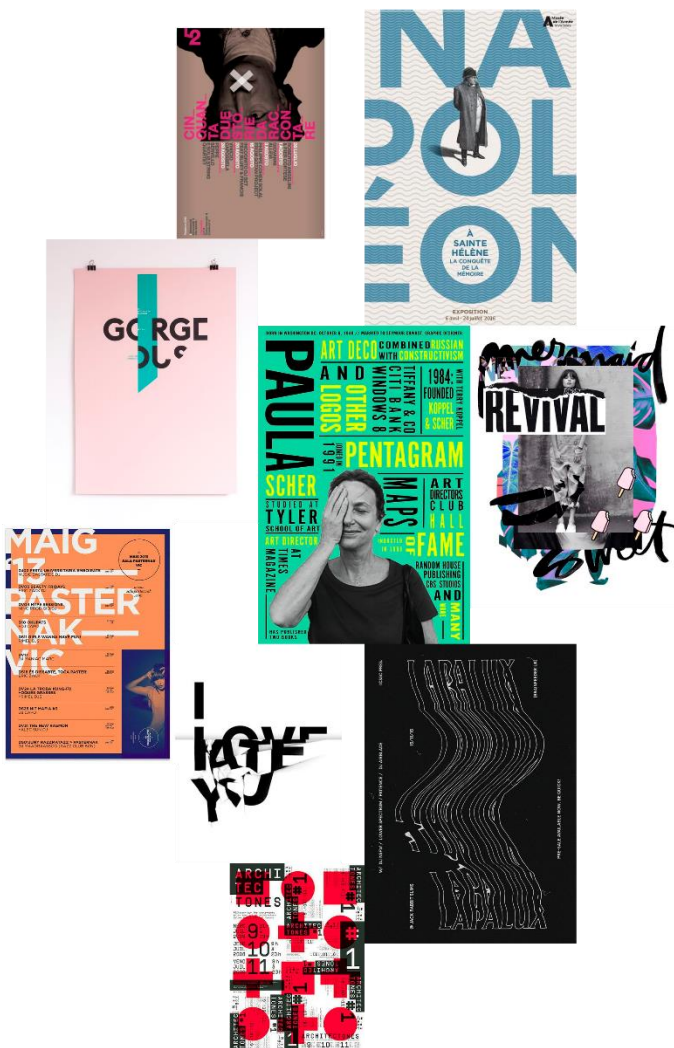


Figura 8 - Referências Tipográficas Proposta 2  
Fonte: Desenvolvido pela autora

Esse segundo painel traz como proposta o uso predominante de tipos dos mais diversos pesos para a quebra da leitura regular, fazendo divisões de palavras não necessariamente por sílabas, mas de maneira livre, diferentes pesos de fonte para contrastar informações e até mesmo em diversas direções não-lineares que surpreendem o olhar do receptor.

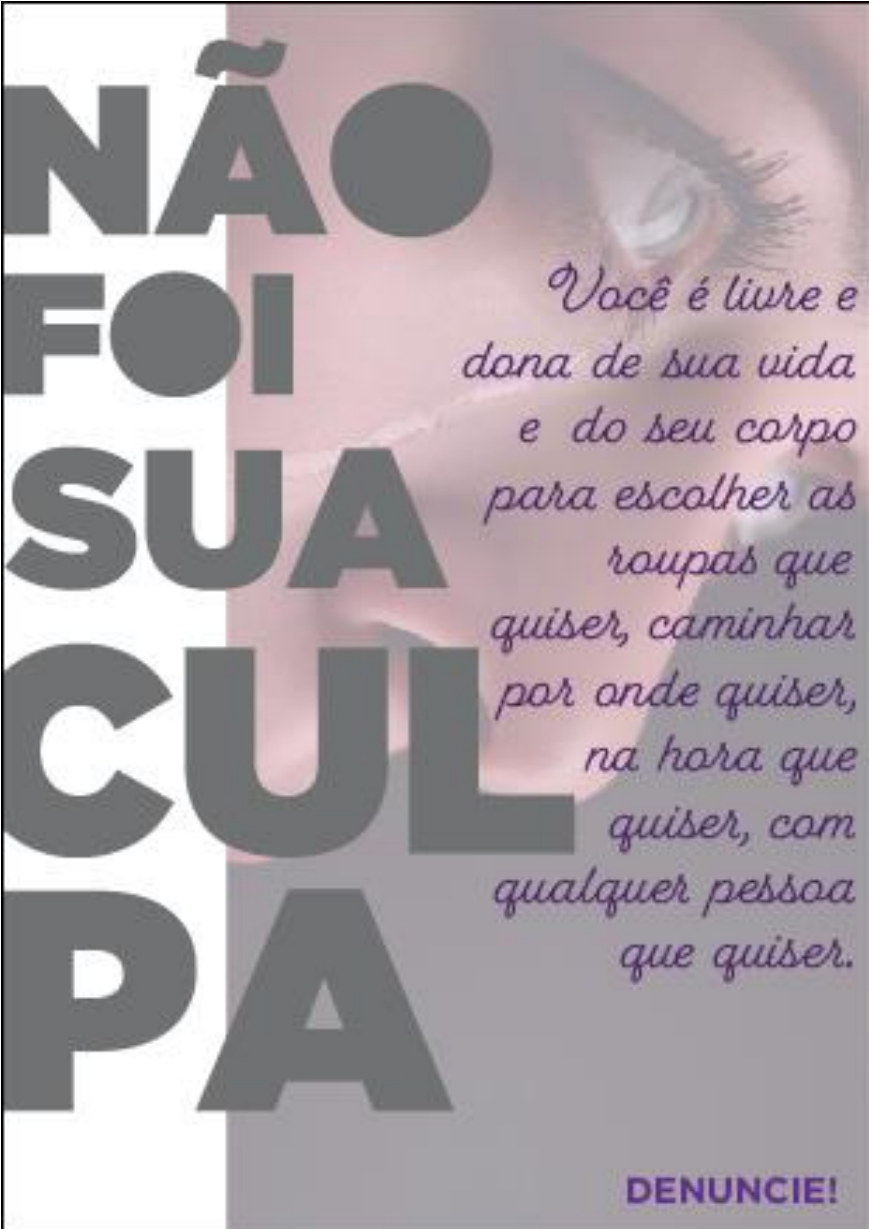
Para a proposta de número 2, foram explorados apenas recursos tipográficos como principais na elaboração do cartaz. As imagens são apenas base ilustrativa acerca do tema, tendo mais intenção de localizar informações que as mulheres podem ou não ter vivido como vítimas de violência.

Foi utilizada a fonte Gotham, fonte não serifada com grande facilidade de leitura. Além dela, a fonte Fairwater Script foi utilizada para compor pequenas informações.





Figura 9 - Proposta 2 / Primeira arte  
Fonte: Desenvolvido pela autora



**NÃO  
FOI  
SUA  
CUL  
PA**

*Você é livre e  
dona de sua vida  
e do seu corpo  
para escolher as  
roupas que  
quiser, caminhar  
por onde quiser,  
na hora que  
quiser, com  
qualquer pessoa  
que quiser.*

**DENUNCIE!**

Figura 10 - Proposta 2 / Segunda Arte

Fonte: Desenvolvido pela autora

**LI  
BER  
TE-  
SE  
DO  
MEDO**

**DENUNCIE!**

*Você não é louca,  
não está  
inventando e nem  
“entendendo  
errado”. Se você  
se sentiu mal,  
desconfortável,  
inviadida, você  
está sendo  
violentada.*

Figura 11 - Proposta 2 / Terceira arte  
Fonte: Desenvolvido pela autora

Considerando a visão crítica do público-alvo e a necessidade de acolhimento das vítimas se optou pelo uso e maior detalhamento da proposta de número 1, sendo ela a mais sensível ao conteúdo proposto.

### 3.5.2 Fundamentação Criativa

Segundo Hurlburt (2009) o estilo do século XX, chamado design moderno, é uma complexa junção de influências e movimentos artísticos, ou seja, seu desenvolvimento não seguiu uma “simples progressão passo a passo de ideias e direções” (HURLBURT, 2009, p.13).

Vários e significativos movimentos artísticos vieram a alterar em profundidade a história do Design. O ponto de partida para a revolução foi a exibição do quadro “*Les Femmes d’Alger*”, de Pablo Picasso, no Museu de Arte Moderna de Nova York. Mesmo ainda não sendo uma pintura definitivamente cubista, que, segundo Hurlburt (2009) é a fonte mais comumente apontada como origem da arte gráfica, o quadro já trazia muitos novos elementos até então mostrados apenas em pinturas egípcias e africanas, minimizando a ilusão de terceira dimensão.

Após o Cubismo, um movimento que causou profundas mudanças nas convenções de arte e design, o Dadaísmo foi mais longe e derrubou toda a estrutura da representação racional. Hurlburt (2009) cita que “o Dadaísmo influenciou nos designers gráficos de duas maneiras igualmente importantes: ajudou-os a se libertarem das restrições retilíneas e reforçou a ideia cubista do uso da letra em si mesma como uma experiência visual”. Extravagante, o Dadaísmo deve ser encarado seriamente, em virtude de suas contribuições para o Design como um todo. Os dadaístas utilizavam-se de ferramentas de colagem para impactar e criticar a sociedade no pós guerra. Argan (1992) afirma que a tese Dadaísta era a de “considerar falsa a direção tomada pela civilização, e encarar a guerra como consequência lógica do processo científico e tecnológico; era preciso, portanto, negar toda a história passada e qualquer projeto de uma história futura, e voltar ao ponto zero.” (ARGAN, 1992, p. 356). Por esse motivo Hurlburt (2009) afirma que “a influência do movimento Dadaísta perdurará enquanto artistas e designers sentirem a necessidade de protestar”. O uso da colagem, usando fotografias como recurso, tem a capacidade de ilustrar e contar histórias ao mesmo tempo, sem contar sua capacidade de criação de novos significados a partir de conceitos pré-definidos.

Buscou-se nesse projeto movimentos artísticos e artistas que utilizassem ferramentas expressivas durante a composição de suas obras,

principalmente de cunho político-social, assim como o produto dessa pesquisa.

No movimento Dadaísta alemão temos o forte nome da artista Hannah Höch, pioneira na fotomontagem do grupo berlinense. Apesar de sua importância, teve seu trabalho reconhecido apenas em 1971, em sua primeira exposição retrospectiva, 7 anos antes de sua morte. O trabalho dessa artista, segundo Lavin (1990) contribuiu muito para o combate da misoginia dentro dos círculos de artistas revolucionários; suas peças muitas vezes combinavam gêneros em um ser andrógono que questionava os padrões estéticos da época, servindo de inspiração para diversas outras artistas feministas nas décadas que se seguiram.

Podemos analisar em suas obras o movimento decorrente da tridimensionalidade aplicada durante a colagem, além da expressão e subjetividade de suas propostas visuais. A primeira obra a ser analisada é considerada uma das peças mais famosas da artista, que retrata a sociedade de 1920, assolada pela tensão e terror causados pela guerra.



Figura 12 - *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany* – Hannah Höch 1919.

Fonte: Artsy (<http://artsy.net>)

Mesmo com o acúmulo de informações presentes na obra, a síntese de seu conteúdo é facilmente notada. A obra lida com o subjetivo de seu observador, podendo interpretá-la de diversas maneiras ao analisar os recortes menores que o todo.

Já a segunda obra evoca a mulher moderna, fazendo ligações entre o estereótipo das mulheres brancas “femininas” e imagens de mulheres não-ocidentais justapostas. Harrison (1998) escreve que essas imagens implicam o poder feminino, evocando questões de identidade de gênero e preconceito cultural. A “máscara” que Hannah Höch sobrepõe a imagem da mulher branca representa as diferentes camadas de feminilidade, desafiando os conceitos socialmente construídos, mostrando um lado mais complexo do gênero.



Figura 13 - *Indian Dancer: From an Ethnographic Museum* – Hannah Höch, 1930

Fonte: MoMA (<http://moma.org>)

As composições geradas pela colagem de imagens transmitem um pensamento, uma discussão sobre a sociedade. Essa mistura entre o real e o subjetivo marcam a forma de se expressar dessa artista.

Partindo da importância das obras citadas acima e todos os questionamentos e desconstruções gerados pelo movimento Dadaísta, foi utilizada a colagem como ferramenta de comunicação nesse projeto, garantindo que as mesmas não interferissem no caráter informativo dos cartazes gerados, apenas ilustrando e exaltando sua leitura.

### 3.6 Produção Gráfica

#### 3.6.1 Impressão

Para Gavin Ambrose e Paul Harris o método de impressão escolhido para uma publicação depende de fatores práticos como custo, quantidade e tempo, além, é claro, de aspectos estéticos como qualidade.

Um conteúdo pode ser impresso nos mais diversos tipos de suporte, que vão adequar-se aos objetivos gerais do projeto. A escolha desses suportes é “uma decisão crucial no começo do processo de design (...) cor, gramatura e textura tem um importante papel na eficiência de uma peça”. (AMBROSE; HARRIS, 2013, p.11).

O tipo de papel escolhido interfere diretamente nos tipos de uso, já que definem a durabilidade do impresso, de curto ou longo prazo.

Os tipos por Ambrose e Harris são: serigrafia, litografia, digital, gravura, tipografia, gravura, hot stamping, linoleografia, termografia, jato de laser e jato de tinta. Os métodos se diferem pela velocidade e qualidade da impressão das peças em larga escala. Villas-Boas (2008) ressalta ainda que a qualidade do impresso depende da relação custo x benefício, onde “o custo só pode ser considerado alto ou baixo se comparado ao benefício que pode trazer.

A decisão sobre o material onde os cartazes serão impressos levou em questão a quantidade e especificidade necessárias para a aplicação do mesmo como um “lambe”, método de aplicação de materiais com cola caseira pelas ruas das cidades. O papel escolhido para a impressão dos cartazes foi o sulfite 75g no tamanho A0 (841 × 1189), por ser um papel fino, leve e de maior facilidade de aplicação na técnica de “lambe”.

### **3.6.2 Cor**

Ambrose e Harris (2013) afirmam que a reprodução das cores é normalmente obtida por uma infinidade de tonalidades que aumentam ainda mais com a inclusão do preto. Sendo assim, quando a impressão conta com cores diferentes de preto e tons de cinza o uso de suportes que não seja da coloração branca produzem variações de cores que criam a ilusão de que mais cores foram utilizadas no projeto. As cores podem apresentar diferentes tonalidades que podem ser exploradas visando o enriquecimento dos elementos gráfico utilizados.

Os cartazes desse projeto são multicoloridos e utilizam-se predominantemente de tons de roxo e lilás, cores já conhecidas e utilizadas em publicações feministas. O uso da cor lilás nos movimentos feministas vem datada desde os anos 70. Sem registros formais do porquê exato da utilização da cor, a grande maioria das histórias data da segunda onda feminista, centrada nas reivindicações de direitos políticos nas grandes potências mundiais da época (Inglaterra, França e Estados Unidos), que buscavam igualdade, e por esse motivo “um novo homem e uma nova mulher”, fazendo a união da cor azul, reconhecida como



masculina, e a cor rosa, reconhecida como feminina, gerando assim a cor lilás.

A paleta cromática utilizada nesse projeto foi a seguinte:



Figura 14 - Paleta Cromática  
Fonte: Desenvolvido pela autora

### 3.6.3 Formato

Villas-Boas (2008) define três fatores que devem atuar na definição do formato final do impresso: custo, estética e usabilidade.

Os cartazes provenientes desse projeto serão impressos em gráfica rápida por se tratar de poucas peças. Como o material tem como finalidade estar exposto em locais públicos julgou-se necessário fazer sua impressão em tamanho A0 (841x1189), garantindo que o mesmo não passasse despercebido em meio a paisagem urbana, para que a grande maioria das mulheres que passarem pelos locais possam ter contato visual com o mesmo e as informações das quais dispõem.

### 3.6.4 Escolha Tipográfica

Berenice Gonçalves e Mary Lima (2014) defendem que a seleção das famílias tipográficas não deve ser feita deliberadamente. Uma combinação de fontes sem prévia elaboração pode gerar projetos gráficos desastrosos em legibilidade, sem contar a possível inadequação ao público ou a mensagem.

Como esse projeto trabalha com técnicas expressivas que procuram fugir de estereótipos existentes ligados às mulheres, a escolha tipográfica levou em consideração a força e representatividade das fontes.

Para as frases de destaque dos cartazes a fonte selecionada foi a Brandon Grotesque, uma fonte não-serifada de estilo geométrico. Funcional, a fonte possui uma pequena altura-x, que lhe confere expressividade e elegância.

Brandon Grotesque Thin  
 Brandon Grotesque Light  
 Brandon Grotesque Regular  
**Brandon Grotesque Medium**  
**Brandon Grotesque Bold**  
**Brandon Grotesque Black**

*Brandon Grotesque Thin Italic*  
*Brandon Grotesque Light Italic*  
*Brandon Grotesque Regular Italic*  
***Brandon Grotesque Medium Italic***  
***Brandon Grotesque Bold Italic***  
***Brandon Grotesque Black Italic***

Figura 15 - Família tipográfica títulos e destaques  
 Fonte: Desenvolvido pela autora

A fonte utilizada para os textos corridos foi a Scaramella, desenvolvida como projeto de conclusão do curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina, em 2016. A fonte manuscrita desenvolvida especificamente para ser utilizada em materiais de cunho feminista traz a leveza e sutileza necessária para tratar de assuntos tão dolorosos na vida das mulheres que sofreram/sofrem violência.

*Scaramella Regular*  
*Scaramella Brush*

Figura 16 - Família tipográfica textos corridos  
 Fonte: Desenvolvido pela autora

#### 4. CONCLUSÃO

Com o desenvolvimento desse projeto pode-se concluir a necessidade massiva de se tratar de temas sociais com o olhar do designer. A produção de peças gráficas com a função de empoderar, acolher e ajudar mulheres vítimas de violência foi extremamente gratificante para a formação pessoal e profissional da autora.

A maior dificuldade na elaboração desse projeto foi na etapa de investigação, onde era bombardeada de notícias de estupro, feminicídio, assédios psicológicos, físicos e mentais que as mulheres sofrem diariamente, configurando essa epidemia de violência contra gêneros que ainda existe em pleno século XXI.

No Design é comum que não sejamos fomentados a nos atentar as relações sociais, aos fatores humanos que configuram o espaço do mundo que vivemos, sendo assim afastados de um pensamento crítico de como podemos influenciar e colaborar em diversas questões problemáticas da sociedade na qual vivemos.

A partir de conhecimentos adquiridos durante os anos de formação e aos conhecimentos adquiridos no dia a dia a autora alcança um resultado de projeto que tem por finalidade diminuir o sofrimento e tentar garantir uma melhor qualidade de vida à todas as mulheres ao qual ele possa alcançar, cumprindo assim o que acredita ser seu papel social como designer.

Como proposta para trabalhos futuros fica a intenção de dar continuidade a essa série de cartazes, assim como deixar a semente para futuros trabalhos desenvolvidos por designers; que estes sejam direcionados a uma vida social mais igualitária, digna e justa.

## REFERÊNCIAS

AMBROSE G; HARRIS P. **Impressão e Acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna**. Tradução Denise Bottmann e Frederico Caroti. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BONSIEPE, Gui. **Design do material ao digital**. Florianópolis: SENAI/SC e FIESC, 1998

BOURDIEU, Pierre. **A dominação Masculina**. Trad. Maria Helena Kühner. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2002

BRASIL, Ministério da Saúde. **Violência Intrafamiliar- Orientações para a Prática em Serviço**- Brasília: Ministério da Saúde, 2002.

BROWN, Tim. **Design Thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velha ideias, Rio de Janeiro: Elsevier , 2010.

BUZAN, Tony. **Mapas mentais e sua elaboração**. São Paulo: Cultrix, 2005  
 CARDOSO, Rafael. **O design Gráfico Brasileiro antes do design**, São Paulo: Cosacnaify, 2005

DURKHEIM, Émile. **Da divisão do trabalho social**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

FAGUNDES, Cristina Pereira Carvalho. Identidade e Relações de Gênero. In: Cadernos de Pesquisa do NUFIEH. Salvador: Programa de Pós-Graduação em Educação/UFBA. V.3, n.1,p.169-186. jan./dez.1991.

Harrison, J. (1998). **The photomontages of Hannah Höch** (Book Review) (Undetermined). Women Artists News Book Review, 233-4.

HARVEY, David. The right to the city. **New Left Review**, London, p.23-40, Sept./Oct. 2008. Bimensal.

HUGHES, Pedro Javier Aguerre. Segregação socioespacial e violência na cidade de São Paulo: referências para a formulação de políticas públicas. **São Paulo em Perspectiva**, [s.l.], v. 18, n. 4, p.93-102, dez. 2004. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0102-88392004000400011>

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nbl, 1986. 157 p.

LAVIN, Maud. **Androgyny, Spectatorship, and the Weimar Photomontages of Hannah Höch**. New German Critique, 1990

Lima, Mary Vonni Meurer de; Gonçalves, Berenice Santos; “**Matriz para seleção tipográfica: construção e aplicação**”, p. 92-102 . In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design [= Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4]. São Paulo: Blucher, 2014.

LUPTON, Ellen. **Graphic Design Thinking: beyond brainstorming**, São Paulo: G. Gili, 2013

MACHADO, Renata Silva Santos, MERKLE, Luiz Ernesto. **As relações existentes entre o fazer design com base nas questões**. In: VII Congresso iberoamericano de Ciência, Tecnologia e Gênero. 2010

NIEMEYER, L. **Tipografia: uma apresentação**. Rio de Janeiro: 2AB, 2006

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**, São Paulo: Blucher, 2008

ROLNIK, Raquel. **O que é cidade?** São Paulo: Brasiliense, 1988. 88 p.

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

VIANNA, Maurício et al. **Design Thinking: Inovação em negócios**. Rio de Janeiro: Mjv Press, 2011. 162 p.

VILLA-BOAS. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2008



