

**PARA ALÉM DA FRUIÇÃO ESTÉTICA: O USO DA ILUSTRAÇÃO CRÍTICA NO  
DESIGN GRÁFICO ATIVISTA COMO FORMA DE REPRESENTAÇÃO VISUAL DE  
CAUSAS SOCIAIS**

***BEYOND AESTHETIC FRUITION: THE USE OF CRITICAL ILLUSTRATION IN  
ACTIVIST GRAPHIC DESIGN AS A WAY OF VISUAL REPRESENTATION OF  
SOCIAL CAUSES***

**Cláudio Aleixo Rocha<sup>1</sup>**

**Ana Terra Castro Viana<sup>2</sup>**

**Fernando Antonio Oliveira Mello<sup>3</sup>**

**Resumo**

A proposta da presente pesquisa está na investigação da ilustração crítica no design ativista. Especificamente se propôs compreender de que modo a ilustração crítica tem sido usada pelo designer gráfico como uma ferramenta de luta e engajamento em diferentes causas sociais. Por meio da pesquisa exploratória foram identificados designers gráficos, grupos ativistas e artistas visuais que aplicaram a ilustração como uma linguagem visual capaz de comunicar mensagens reflexivas e que geram engajamento social. O resultado deste trabalho é fruto do projeto de pesquisa intitulado: 'Imagem digital, ilustração crítica e engajamento social', no qual a estudante bolsista de iniciação científica trabalhou com a temática dos refugiados. Para concluir a investigação foram produzidas duas ilustrações críticas alicerçadas em entrevista e pesquisa bibliográfica sobre o design ativista e os dilemas enfrentados pela comunidade de refugiados. Com o auxílio desses estudos prévios as ilustrações finais retratam visualmente as mazelas que os migrantes enfrentam no momento da fuga de seu país e os problemas que sofrem durante sua estadia nos campos de refugiados.

**Palavras-chave:** design ativista; design gráfico ativista, ilustração crítica; refugiados.

**Abstract**

The purpose of this research is to investigate critical illustration in activist design. Specifically, it was proposed to understand how critical illustration has been used by graphic designers as a tool of struggle and engagement for different social causes. Through exploratory research, graphic designers, activist groups and visual artists were identified who applied illustration as a visual language capable of communicating reflective messages that generate social engagement. The result of this work is the result of the research project entitled: 'Subsequently insert the name of the research project'. For him, the scientific initiation scholarship student worked with the theme of refugees. To conclude the investigation, two critical illustrations were produced based on an interview and bibliographic research on activist design and the dilemmas faced by the refugee community. With the help of these previous studies, the final illustrations visually portrayed the ills that migrants face at the moment.

**Keywords:** activist design; activist graphic design, critical illustration; refugees.

---

<sup>1</sup> Professor Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, Goiás, Brasil, claudioaleixo@ufg.br; <https://orcid.org/0000-0001-8436-4861>.

<sup>2</sup> Graduanda em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás (UFGo, Bolsista CNPq, Goiânia, Goiás, Brasil, terra.terra@discente.ufg.br.

<sup>3</sup> Professor Doutor em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Brasília (UnB), Goiânia, Goiás, Brasil, fernando.mello@ufg.br; <https://orcid.org/0000-0002-3923-1469>.

## 1. Introdução

A proposta da pesquisa ora apresentada é a investigação da ilustração crítica no campo de estudo do design ativista. Para tanto, utilizou-se da pesquisa bibliográfica a fim de reunir os principais autores que falam sobre o tema e refletir sobre obras e artistas ativistas contemporâneos. Entretanto, por se tratar de uma temática relativamente recente nas discussões acadêmicas da área de design gráfico, constatou-se que o conteúdo produzido, tais como pesquisas e artigos, ainda são incipientes em quantidade se comparado com a profundidade que esse assunto apresenta. Pretende-se, com a pesquisa, portanto, contribuir com tais discussões em prol da fomentação de abordagens sociais no design. Segundo Yamamoto (2014):

Mesmo que o Design tenha como fundamento ser social, ou seja, gerar benefícios sociais, infelizmente há como cumprir tarefas no cotidiano profissional sem que haja uma reflexão sobre as consequências do trabalho ou um exercício efetivo deste papel da profissão. Atuar profissionalmente nas atividades projetuais sem ponderar sobre seu papel social pode repercutir em consequências econômicas, sociais e ambientais não tão positivas. Por isso a discussão sobre premissas ou princípios para o design gráfico se torna essencial para que não haja prática sem reflexão sobre a atuação profissional, nem reproduções acríticas de pensamentos e projetos. (YAMAMOTO, 2014, p. 18).

Sendo assim, dentro da grande área do design social explora-se o ativismo e suas aplicações no design gráfico, observando-se suas principais características e na busca pela compreensão de sua importância social. Apresenta-se, ainda, o papel da ilustração crítica como materializadora de críticas sociais e uma eficiente ferramenta de resistência às conformações deficitárias da sociedade. Como projeto final, os conceitos apresentados são aplicados na criação de duas ilustrações que refletem sobre a causa ativista dos refugiados. As ilustrações fazem parte da conclusão do projeto de pesquisa intitulado: ‘Imagem digital, ilustração crítica e engajamento social’ e foram produzidas pela pesquisadora Ana Terra Castro Viana.

## 2. Características do Design Ativista

A primeira característica do design ativista é a sua inserção em um contexto colaborativo, pois, para que seus objetivos sejam alcançados, a cooperatividade e o associativismo espontâneos, pessoal ou virtualmente, devem agir como ferramentas no processo (ALBUQUERQUE, 2018). Dentro do ambiente colaborativo existe uma identificação em comum pela causa e ali florescem ideias e a construção de caminhos para a ação. Jordan (2002) explica o fenômeno da cooperatividade no ativismo como um senso de solidariedade à procura da transgressão, onde as pessoas reconhecem, umas nas outras, seus medos, anseios e motivações em comum.

Esta identificação conjunta as impulsiona a agir pelos ideais em questão e a usar das mais diversas habilidades e áreas de conhecimento para alcançar seus objetivos compartilhados, podendo estes se configurarem como um confronto ao *status quo* ou à padrões de conduta dominantes (BUSCH, 2012). Neste contexto, o design se destaca como um facilitador que, ao dar forma ao movimento, simplifica e amplifica sua comunicação e divulgação. Para tanto, “[...] símbolos, ícones e bandeiras servem para caracterizar movimentos e representar ideologias, infiltrando-se no imaginário popular” (ALBUQUERQUE, 2018, p. 44).

Dessa forma, o especialista em design aplica seu conhecimento dentro de um coletivo formado, captando suas motivações e anseios e materializando-os para criar narrativas positivas à mudanças sociais de qualquer ordem. Dentro de tal conjuntura, o designer se sujeita aos outros membros do coletivo, não de maneira aquém ou menos importante, mas como parte de um corpo, onde cada membro desempenha seu papel enquanto todos são ligados e interdependentes.

Tal colaboratividade pode ser observada no movimento Occupy, que teve início em 2011 em Nova York e tomou proporção global se espalhando por mais de 900 cidades pelo mundo. Este movimento reivindicava justiça e igualdade socioeconômica, criticando a concentração de renda nas mãos de uma minoria privilegiada. Assim, as pessoas foram às ruas protestar com sua presença, por meio de ocupação de praças e locais públicos, com sua voz e também sua arte. O Occupy despontou como um celeiro de arte e design ativista, desde sua gênese até sua execução. A começar por sua convocação, que foi feita pela revista ativista canadense Adbusters.

Durante a execução dos protestos, jornais, gazetas e organizações surgiram para impulsionar o movimento. A Occuprint, criada pelo designer ativista Josh MacPhee e pelo gravurista Jesse Goldstein, teve importante atuação na curadoria da primeira seleção de posters do Occupy, desenvolvidos e enviados por artistas do mundo todo, e na posterior distribuição de mais de dez mil cópias gratuitamente nas zonas de protesto. Além dos pôsters, que carregavam a identidade do Occupy, bottons e roupas estampadas com serigrafia também foram distribuídas no movimento. Em 2013 o Museu de Arte Moderna de Nova York adquiriu os originais do portfólio do Occuprint, preservando o legado da arte do Occupy (THE ART..., 2015).

**Figura 1: Cartazes: ‘The beginning is near’, de Alexandra Clotfelter Savannah (2011) e Convocação do Occupy Wall Street (2011)**



Fonte: <https://blogs.bl.uk/americas/2013/08/the-art-of-occupy.html>).

Os designers foram inseridos no contexto do movimento usando suas técnicas e conhecimentos em prol da mobilização corrente. Assim, o Occupy recebeu uma identidade e amplitude que talvez não teria alcançado sem a contribuição de designers. Todavia, a colaboração em um movimento já criado não é a única posição cabível ao design em situação ativista. De acordo com Manzini (2019 *apud* CAMARGO; TROMBINI; FREIRE, 2019), quando não há inovações sociais ou quando elas ainda são muito incipientes, especialistas em design

podem atuar como ativistas protagonizando inovações sociais, desencadeando ou até iniciando novas organizações colaborativas.

Ao fomentar novas discussões, o design acaba por despertar o olhar de diversos atores e sua sensibilidade para encontrar novas alternativas para os problemas da sociedade, operando como um conector e estímulo a esses diversos atores (CAMARGO, 2019). No papel de protagonista, o designer deixa de ser apenas um solucionador de problemas e passa a incitar e a motivar as pessoas a perceber os dilemas de outras formas (CAMARGO, 2019). Portanto, ao ser pioneiro em áreas inexploradas, o design no contexto ativista incita novas discussões, resultando no engajamento de diversos atores do espaço social e, posteriormente, na criação de novas organizações e ações produtivas.

Como abordado anteriormente, o design ativista também se destaca como facilitador da comunicação e divulgação ativista. A materialização das ideologias e dos movimentos por meio de ícones fortalece a comunicação entre os adeptos e os conecta mediante uma linguagem visual em comum. Além disso, o uso de um arcabouço semelhante de códigos/signos visuais facilita, para o espectador leigo, a identificação do movimento em questão. Exemplos disso podem ser percebidos no uso do punho cerrado como representação de resistência e de luta do povo, entre outras colocações ao longo da história.

Uma outra face do design ativista desponta aqui, na existência de seu papel provocador e instigante. A provocação é o caminho para despertar olhares e estimular atores a abraçar uma causa. Isso acontece porque esta vai ao encontro das experiências internas dos espectadores, tocando seus medos, anseios e motivações, instigando-os a ter uma resposta a ela. Como toda ação pressupõe uma reação, assim opera a provocação. Neste sentido, Almeida (2000 *apud* ALBUQUERQUE, 2018) discorre sobre o caminho que a imagem percorre até se transformar em uma ordenadora do pensamento.

Em certas situações ela pode se tornar uma “imagem agente” capaz de ativar elementos externos à imagem e fazê-los ressoar no imaginário. Quando isso ocorre, a imagem conduz o entendimento para outras dimensões subjetivas, onde aquela imagem é atualizada a partir do encontro com a própria experiência do sujeito, com elementos culturais, mitológicos, emocionais, entre outros. É lá que a imagem ganha outros sentidos e significações e se torna um importante ordenador do pensamento e da memória, estamos dentro de um processo de educação cultural da inteligência visual. Uma arte que, em forma plástica, dá visibilidade estética a um momento social, político. (ALMEIDA, 2000 *apud* ALBUQUERQUE, 2018, p. 39).

Desta forma, o design ativista pode não só explorar o aspecto da facilidade de comunicação e interpretação, como também promover profundas reflexões nos observadores. Estas reflexões regadas de significado, por terem passado pelo íntimo do pensamento, encaminham os indivíduos a singulares e diversas interpretações de dilemas. Segundo Machado (2019), gestos criativos baseados em metaperformance – que são processos de produção interpretativas onde a obra não concretiza uma única interpretação final, mas se abre para diversas leituras – têm a capacidade de fazer brotar, do imaginário, discursos velados e a possibilidade de se dizer o indizível. O poder da provocação está no que ela produz na mente singular de cada um que a recebe.

Como design ativista confrontador, também se destaca o trabalho do Presstone, um estudo e protesto sobre o racismo midiático brasileiro criado por Munhoz, PC e Vitor Silva que é viabilizado por meio do Instagram e já conta com mais de 10 mil seguidores. O Presstone

apresenta, no *feed* do perfil no Instagram, uma paleta de cores com as variações de tom de pele, desde a mais branca à mais negra, e associa o título que um criminoso ou suspeito de crime recebeu em uma matéria de jornal à sua cor de pele. Desta forma, expõe e denuncia o racismo velado, muitas vezes nem percebido de forma consciente pelo espectador, mas que alimenta a discriminação racial na sociedade, confrontando, assim, as mídias e sua forma de tratamento aos indivíduos (Figuras 2 e 3).

**Figura 2: Postagem ‘Advogado bem sucedido’, Presstone (2020)**



Fonte: <https://www.instagram.com/projetopresstone/>

**Figura 3: Postagem ‘Suspeito de tráfico’, Presstone (2020)**



Fonte: <https://www.instagram.com/projetopresstone/>

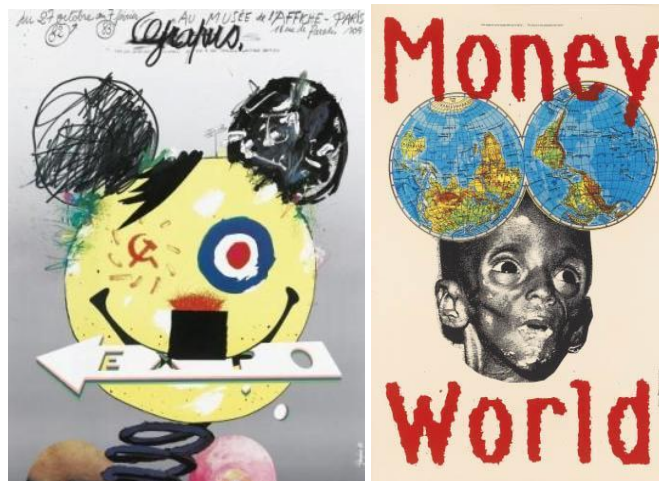
Por sua inconformidade, o ativismo mostra uma visão revolucionária acerca do que é preciso se opor no mundo atual e desejar em um mundo futuro (JORDAN, 2002). Assim, uma imagem que dê visibilidade estética a um momento social ou político, ao chegar ao imaginário do observador, abre seus olhos para uma realidade além. “Sem um elemento utópico, outro mundo não é possível, e permaneceria a expressão de um desejo etéreo piedoso sem consequências concretas” (BONSIEPE, 2005, p. 30). É nesse sentido que cabe, ao designer ativista, projetar futuros possíveis por meio de suas criações.

A utopia foi um dos lemas do grupo de design e arte ativista Grapus (1970-1991). Para eles o design engajado anda sobre dois paradigmas: o de desmistificação – que expõe a realidade e os mitos da sociedade; e a utopia – que vem a ser o impulso de imaginar uma realidade distante da tangível, entretanto, ideal. Com seu estilo irreverente, semelhante ao anárquico, o coletivo travava diálogos ousados e honestos entre a cultura e política. Além disso, um dos antigos integrantes do grupo, descobrir a semiótica foi de extrema importância para seu trabalho, assim eles puderam desconstruir imagens e dar real significado a elas,



transformando-as em verdadeiras imagens políticas (BERNARD, 1991). A seguir apresenta-se duas de suas produções, extremamente críticas e satíricas quanto ao capitalismo e sua face obscura (Figura 4).

Figura 4: Cartaz 'Expo', Grapus (1982) e Poster 'Money world', Grapus, de Gérard Paris-Clavel (1989)



Fonte: <https://designobserver.com/topic.php?id=527>

O poster 'Money world' ilustra a situação de extrema pobreza em contraste à desigualdade social em um mundo guiado pelo dinheiro, representando uma criança africana subnutrida que possui, em sua cabeça, duas metades do globo remetendo às orelhas do personagem Mickey, juntamente com imponentes letras vermelhas que subjugam a composição aos decretos de um 'mundo do dinheiro'. Este poster está longe de ser esteticamente agradável e a realidade retratada se faz presente de forma brutal. Em resposta às diversas críticas que a obra recebeu, o próprio autor, Paris-Clavel (1991), declarou que "[...] esta imagem é menos insuportável do que a realidade". Assim, ao confrontar os observadores e expor os mitos sob os quais vivemos, a obra não deixa de trazer, ao imaginário, a sede por mudança, apontando para uma utopia que vale a pena lutar. "Esta criança morre como uma vítima da decisão de alguém de vendê-la [...]. Este mundo é desprezível, vamos resistir e mudar isso!" (PARIS-CLAVEL, 1995 *apud* POYNOR, 2013).

Por outro lado, anos antes da criação do coletivo Grapus, surgiu o Partido dos Panteras Negras para defender e confrontar a opressão vigente em meio a um cenário de segregação e injustiças raciais nos Estados Unidos dos anos de 1960. Para que o partido tivesse maior alcance na comunidade, foi criado o jornal dos Panteras Negras e Emory Douglas tornou-se o Ministro de Cultura e artista revolucionário oficial do movimento. Seu primeiro contato com o design gráfico foi quando começou a trabalhar em uma gráfica, após ter sido preso pela Divisão de Justiça Juvenil da Califórnia quando tinha 13 anos (EMORY DOUGLAS, 2015). Anos depois ele pôde aplicar seu conhecimento técnico juntamente com o desejo de mudança e revolução em meio à luta dos Panteras Negras.

A princípio a ideia era informar as pessoas sobre as questões que circundavam a comunidade. Emory Douglas percebeu que esta não tinha o hábito da leitura, então as imagens se tornaram a chave de sua comunicação com o público. Por meio da iconografia criada por ele as pessoas entendiam facilmente a essência das histórias, bem como eram esclarecidas e informadas sobre o que estava acontecendo (Figura5). Além de retratar a

realidade de opressão, que apontava para a necessidade da revolução, Emory Douglas aplicou o seu papel visionário, representando as pessoas pobres com sua dignidade, conferindo, assim, uma mitologia visual de poder a essas pessoas, que se sentiam marginalizadas e impotentes.

**Figura 5: Poster ‘Solidariedade afro-americana às pessoas oprimidas do mundo’, Emory Douglas, Nova York (1969) e Jornal dos Panteras Negras, “Ei, senhor, o que você está fazendo com os pobres, Deus sabe, você tem que parar”, Emory Douglas, Nova York, maio de 1972**



Fonte: <https://culti-e-popi.blogspot.com/2014/11/emory-douglas-arte-radical-de-um.html>

Diante das características analisadas, é nítido o poder do design em sua aplicação ativista. Este pode provocar olhares para enxergar o mundo de uma forma diferente e lutar pelo que ele pode vir a ser. Pode dar voz e visibilidade a projetos ativistas e angariar adeptos para a causa. Ciente do potencial transformador do designer, Berman (2009, p. 157) declara que os "[...] designers são muito mais poderosos do que eles percebem: sua criatividade abastece as mais eficientes (e mais destrutivas) ferramentas de enganação na história humana. [...]. Portanto não apenas faça um bom design, faça o bem”.

### 3. Design Gráfico Ativista

Segundo André Villas-Boas, o design gráfico pode ser definido como uma “[...] área de conhecimento e à prática profissional específicas relativas ao ordenamento estético-formal de elementos textuais e não-textuais que compõem peças gráficas destinadas à reprodução com objetivo expressamente comunicacional” (VILLAS-BOAS, 2007, p. 7). Dentro do ativismo, portanto, a manipulação de signos e símbolos gráficos se consolidam em peças que carregam fortes ideologias e as comunicam aos espectadores, tornando-os atores da transformação.

O design gráfico aplicado ao ativismo, carrega em si todas as características do ‘design’ descritas anteriormente e soma os desígnios próprios da área de conhecimento ‘gráfico’ aos propósitos de luta social. Dessa forma, o design gráfico integra seus saberes desde a concepção projetual e suas metodologias, bem como os fundamentos comunicacionais e de análise semiótica, às técnicas de produção e reprodução, seja esta física, impressa ou digital.

A capacidade de comunicação visual do design, como propõe Jorge Frascara em seu livro *Diseño gráfico para la gente* (2000), possui o objetivo de “[...] afetar o conhecimento, as atitudes e o comportamento das pessoas” (FRASCARA, 2000 *apud* NEVES, 2011, p. 46).

Portanto, para transportar esse potencial à causa ativista é preciso objetivar os esforços e motivações, de forma que o design passe a ser um instrumento de criação e ressignificação de símbolos, identidades, bandeiras e ícones, as quais caracterizam movimentos e carregam ideologias, levantando infinitas possibilidades de resistência antissistêmica (ALBUQUERQUE, 2018).

Historicamente há uma dicotomia entre o design de mercado e o design ativista. Para alguns autores o movimento ativista no design surgiu justamente para contestar o modelo capitalista vigente, que prioriza o lucro em detrimento de questões socioambientais (CAMARGO, 2019; MONTUORI, 2018). Esse movimento de separação foi de grande relevância para o surgimento e estabelecimento do design ativista como se conhece hoje. Entretanto, já é possível pensar em formas para que estas duas abordagens distintas venham a convergir em certos aspectos.

No texto “Um ‘modelo social’ de design”, Victor Margolin discorre sobre a questão da polarização entre “modelo social” e “modelo de mercado”. Ele coloca que os modelos não são dois pontos separados, mas duas extremidades de um contínuo e a diferença é definida pela prioridade na atribuição de tarefas e não pelo método de produção ou distribuição (MARGOLIN, 2002, p.43). E ainda descreve que para desenvolver o “modelo social” de design é necessário ter como principal objetivo a incumbência de satisfazer as necessidades de populações marginalizadas ou carentes. (MARGOLIN, ano *apud* YAMAMOTO, 2014, p. 14).

Portanto, com a quebra deste maniqueísmo, é possível perceber maneiras de o design mercadológico oferecer ferramentas ao engajamento ativista. Isso pode acontecer tanto no compartilhamento de habilidades técnicas entre ambos como também no posicionamento do designer diante de projetos de mercado – ao criar possibilidades de abordagens voltadas para sua causa ativista ou até mesmo abrir espaço para o veto de determinados projetos que não condizem com os valores sociais do designer. De incontáveis maneiras, o design gráfico ativista pode se apropriar dos conhecimentos desenvolvidos na área mercadológica, fazendo uma reorientação de seus esforços, como propõe Jorge Frascara.

Existem muitos exemplos de comunicação visual eficazes no terreno da publicidade de produtos de consumo, mas agora é necessário orientar essa experiência para a redução de problemas sociais e para o provimento de serviços necessários para as pessoas. (FRASCARA, 2000, p. 125 *apud* NEVES, 2011, p. 47).

Dessa forma trabalha El Fantasma de Heredia, um estúdio de design argentino fundado em 1993 que trabalha exclusivamente para projetos de cunho social, cultural e político. Seus fundadores, Anabella Salem e Gabriel Mateu, atuaram por muitos anos como professores de design gráfico e semiótica, até que decidiram se dedicar somente ao estúdio. Dentre seus trabalhos encontram-se projetos de identidade visual para empreendedores de comunidades indígenas<sup>4</sup>, bem como cartazes sobre questões de gênero, pobreza, saúde e ecologia, entre outros projetos que buscam por justiça social (Figura 6).

De maneira semelhante, o Dignidad Rebelde também é uma colaboração entre artistas gráficos ativistas, sendo estes Jesus Barraza e Melanie Cervantes, de Oakland, Estados Unidos. O coletivo se volta especialmente para movimentos de povos indígenas, cujas culturas foram fragmentadas e perdidas pelo histórico do colonialismo. Assim, buscam representar suas

<sup>4</sup> Os trabalhos citados e outros mais podem ser encontrados neste *link*:  
<https://www.flickr.com/photos/elfantasmadeheredia/with/23614531883/>. Acesso em: 5 maio 2021.



ideologias por meio de artes visuais para conectar pessoas, inspirar solidariedade entre comunidades que passam por problemas semelhantes pelo mundo e fortalecer o povo em sua luta (BARRAZA; CERVANTE, 2016). Para tanto, como aponta Albuquerque (2018), os criadores se apropriam do discurso das pessoas, traduzindo a tensão do momento, suas reivindicações e seus sonhos em formas gráficas com o intuito de fortalecer as vozes de contestação (Figura7). "Seguindo os princípios do Xicanismo e do Zapatismo, criamos trabalhos que amplificam as histórias das pessoas, e arte que pode ser devolvida às mãos das comunidades que a inspiram" (BARRAZA; CERVANTE, 2016).

Figura 6: Cartaz para a Assembleia das Mulheres



Fonte: <https://www.instagram.com/elfantasmadeheredia/>

Figura 7: Cartaz 'Não há como ter justiça em uma terra roubada', Dignidad Rebelde (2022) e cartaz 'Eles tentaram nos queimar, eles não sabiam que nós éramos sementes' (2020)



Fonte: <https://www.instagram.com/dignidadrebeldeart/>

A representação regional e cultural, expressa nas obras da Dignidad Rebelde, é um ponto a ser observado com atenção, já que o design gráfico pode servir como um integrador da cultura local ao valorizar e trazer visibilidade a comunidades muitas vezes excluídas socialmente. Sobre isso, Miyashiro (2011, p. 79) argumenta que "[...] num mundo em que o design gráfico instituído não alcança todas as pessoas e que não há uma cultura de design inserida em muitas partes do mundo, iniciativas em que o design é instrumento de visibilidade dentro das comunidades são bastante bem-vindas".

Essas ações de design gráfico ativista devem estar presentes em um lugar de visibilidade para que sejam eficientes. Assim sendo, aborda-se os dois principais palcos de

atuação do design gráfico ativista, sendo o primeiro deles a cidade. É na cidade que disfunções sociais se encontram, podendo estas se exprimir em formas variadas: de um capitalismo e consumismo desregrados; na marginalização de pessoas de classes sociais baixas; nos preconceitos étnicos, de gênero ou seja quais forem; no lixo produzido e descartado indiscriminadamente; na falta de acolhimento à pessoas refugiadas; e tantos quantos problemas se possa contar. Outrossim, também é nesse local que há uma resposta a esses distúrbios. Por meio de mobilizações, as pessoas questionam estatutos e clamam por mudanças. A cidade, que se configura como palco de desigualdades, é convertida em palco de transformação à medida que as vozes de protesto ecoam por entre os prédios. Sobre isso, Albuquerque (2018, p. 7) afirma que “[...] a cidade aparece como agente integrante nos protestos e os momentos de tensão abrem questionamentos sobre a ocupação de espaços e de ideias.”

As ruas, portanto, não são estranhas ao ativismo, e isso não seria diferente com o design gráfico ativista, que, de maneira semelhante, encontra, neste lugar, um cenário ideal para a materialização de suas ideologias.

[...] em lixeiras e postes de eletricidade, em cartazes, pichações, stickers e murais. Todos são suporte e oportunidade para expressões gráficas de caráter político e social, enquanto disputam a atenção em meio às propagandas, luminosos e à própria confusão cotidiana – o espaço público pode significar um contato direto com o público, e, muitas vezes, um meio de alcance das massas. (MIYASHIRO, 2011, p. 75).

Foi nos muros da cidade, nas paredes das fábricas e nos jornais que circulavam entre os parisienses que os cartazes do Atelier Populaire propagaram sua indignação contra o sistema vigente, em maio de 1968, quando uma série de protestos irrompeu pela cidade de Paris. Estas manifestações foram feitas pelo movimento estudantil – que buscava por reformas no sistema educacional, e por trabalhadores – clamando por melhores condições de trabalho e pelo desemprego sofrido por muitos deles. Em um contexto de greves e ocupações surgiu o Atelier Populaire, na Escola de Belas Artes de Paris, formado por estudantes, artistas e trabalhadores. A Escola se tornou um centro de produção gráfica e os cartazes produzidos coletivamente pelos manifestantes lhes tiveram uma influência e impacto inimaginável na história (Figura8). O ateliê e seus cartazes, com sua “[...] vitalidade crua, inspiraram estudantes, grupos de cartazes e ateliês de impressão ao redor do mundo, e seu exemplo de ação direta continua sendo uma influência para os estudantes e profissionais de arte e design hoje” (MCQUISTON, 1995 *apud* NEVES, 2011, p. 66).

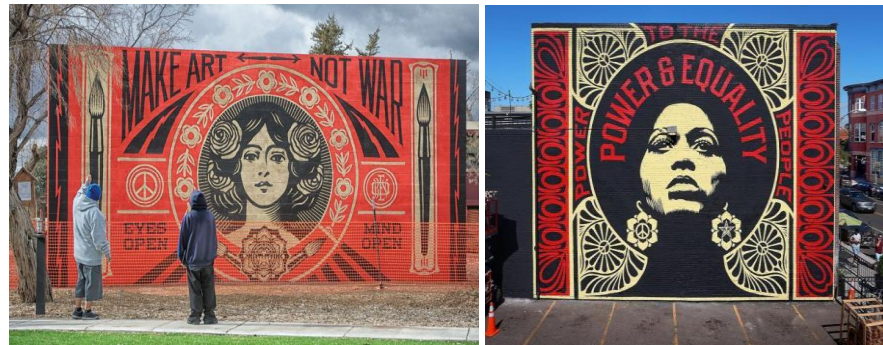
**Figura 8: Cartazes: ‘A beleza está na rua’ e ‘A luta continua’, do Atelier Populaire, 1968**



Fonte: <https://br.pinterest.com/claudiafrancaba/atelier-populaire/>

Voltando para a contemporaneidade, é possível encontrar intensa riqueza de arte e design crítico espalhados pelos espaços urbanos. Como exemplo disso pode-se citar o ativista e designer gráfico Shepard Fairey, que trabalha com murais que misturam grafite e colagem de cartazes, carregando beleza, contestação e fortes ideologias em cada um deles (Figura9). Segundo Albuquerque (2018, p. 106), “[...] presente numa linha tênue de interdisciplinaridade, o design ativista às vezes se confunde com a arte urbana”.

Figura 9: Murais de Shepard Fairey: ‘Faça arte, não guerra’, de 2017, e ‘Poder e igualdade’, de 2014



Fonte: <http://agenciaccq.com/shepard-fairey-mais-que-artista-de-rua-ativista-pelas-ruas/>

Apesar de o artista exibir seu trabalho em um lugar físico real, este ganha força e voz ao adentrar no campo da internet - ambiente que aqui é abordado como sendo o segundo palco de atuação do design gráfico ativista. Machado (2019) convida a refletir sobre a maneira que o diálogo entre obra e observador se faz possível tanto no espaço residual (e muitas vezes bélico) onde se localiza quanto no espaço midiático, possibilitado pelos recursos audiovisuais e informáticos. Dessa forma, um cartaz carregado em uma manifestação, ao ser fotografado e divulgado nas mídias, continua a travar diálogos e a divulgar ideias com um alcance demasiadamente maior em relação ao público presente durante o protesto, por exemplo. Para Assis (2006) o ambiente midiático contemporâneo é responsável pela construção e propagação de ideias e mitos de todas as formas e o ativismo, por sua vez, não deve ser indiferente a essa realidade. Este precisa se embrenhar nos meios de comunicação, transformando-se em um ativismo-midiático, para propagar seus valores de forma ainda mais eficiente. Nesta circunstância, o design gráfico adentra:

[...] como meio de denúncia, divulgação, recrutamento e conscientização, principalmente com o advento e evolução da internet, já que a divulgação de uma peça gráfica através da rede mundial de computadores reduz o tempo, os custos (já que não é necessária a impressão para a sua reprodução) e aumenta a participação popular, diminuindo o número de intermediários entre o designer e o espectador; e possibilita que o internauta possa, de qualquer lugar do mundo e em sua própria casa imprimir cartazes, *flyers*, adesivos ou outras mídias gráficas. (NEVES, 2011, p. 59-60).

A ilustradora Rini Templeton incorporou a ideia do compartilhamento por meio das tecnologias de tal forma que autointitulava seu trabalho como ‘arte xerox’, pois qualquer ativista poderia copiar suas imagens facilmente para usar em banners, placas, camisetas e o que mais fosse necessário para suas manifestações. Por 20 anos a artista fez desenhos ativistas representando as lutas de trabalhadores, mulheres, crianças, bem como cenas da cidade e do campo dos Estados Unidos, México e América Central (Figura10). Rini Templeton quase nunca

assinava seus desenhos e os distribuía gratuitamente, com isso sua arte se tornou grandemente reconhecida, mas seu nome não.

Figura 10: Ilustração 'Serviços são direitos humanos', de Rini Templeton, 1985



Fonte: <https://riniart.com/gallery.html>

Enquanto os trabalhos apresentados anteriormente, como o de Shepard Fairey, foram materializados primeiramente na cidade e, a partir dali, alcançaram o terreno fértil e infindável da internet, as ilustrações de Rini Templeton, que um dia foram físicas, hoje se fazem presentes na internet e qualquer pessoa pode acessá-las e usá-las a favor de suas causas ativistas<sup>5</sup>. Assim, entende-se que:

O design gráfico ativista transita por essas fissuras, evidenciando sua interdisciplinaridade e força nos ícones e imagens das manifestações, faz da arte urbana e da comunicação visual aliadas em espaços reais e virtuais. Aproveita a internet para amplificar sua voz, um terreno distópico que não está livre do controle sistêmico mas que pode subvertê-lo afirmando novos significados e valores. (ALBUQUERQUE, 2018, p. 7).

Conclui-se que o design gráfico ativista é muito mais do que uma mera fruição estética, mas busca provocar mudanças reais nas pessoas e em sua forma de lidar com problemas sociais, auxiliando-as em sua luta e amplificando sua voz. Traz ao mundo uma realidade alternativa, certa vez utópica, mas que aos poucos pode se tornar tangível. Seja como for – por meio de ilustrações críticas, cartazes em manifestações, murais nas grandes cidades, conteúdos midiáticos, identidades visuais que dignificam pessoas e propagam ideais –, o design gráfico enriquece o ativismo e lhe fortalece. A comunicação, tão natural ao design gráfico, passa a colaborar com propósitos de mudança por um mundo melhor, o que lhe é perfeitamente possível.

#### 4. Ilustração Crítica

Dentro do design gráfico são amplas as áreas de atuação e ferramentas que o designer pode utilizar para a aplicação de seus ideais de maneira ativista. Destaca-se aqui a ilustração de cunho crítico, por sua capacidade de comunicar visualmente reflexões sociais que irrompem as ideologias dominadoras de massa. Seu potencial de subversão e proposição de contradiscursos na sociedade se encontra em sua essência, já que a ilustração crítica faz parte da família das

<sup>5</sup> As ilustrações de Rini Templeton podem ser encontradas no site que foi construído após a sua morte como uma homenagem e perpetuação do legado da artista. Todas estão disponíveis para *download* e uso gratuito. Disponível em: <https://riniart.com>. Acesso em: 6 maio 2021.



imagens conceituais, as quais comunicam não apenas narrativas, mas ideias e conceitos ao representar críticas do mundo ao redor (ROCHA, 2020).

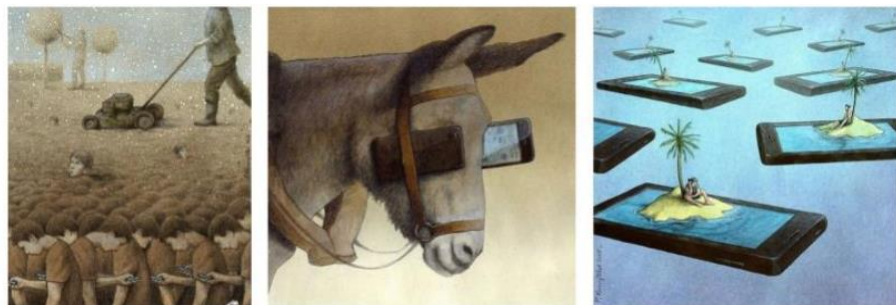
A ilustração crítica tem seus fundamentos no pensamento crítico, que lança sobre a sociedade um olhar de reflexão, atento às disfunções desta. Busca enxergar por detrás das cortinas da alienação e perceber as realidades escondidas pelos meios dominantes, como as mazelas humanas em suas relações interpessoais, na destruição ambiental, nos vícios de consumo, entre tantos outros problemas.

Diante do reconhecimento de tamanhas distorções sociais, o perceptor encontra, na ilustração, uma forma de dar voz a essas inquietações.

A ilustração crítica é fruto de uma inquietação e da reflexão do contexto sociocultural. Ela é uma contestação à complacência humana às ideologias de controle do Estado e um questionamento às políticas e práxis capitalistas que as sustentam. O objeto visualmente representado pela ilustração crítica traduz pensamentos contestativos que subvertem o status quo presente nas representações comerciais (ROCHA, 2020, p. 162).

O trabalho do ilustrador polonês Pawel Kuczynski traduz diversas disfunções sociais de maneira satírica; e sua forma de narrar tais histórias, por muitas vezes, surpreende o observador. Em suas composições o artista utiliza de situações impossíveis, personagens inusitados, transformando o corriqueiro da vida em cenas absurdas, mas que não deixam de comunicar profundas verdades ao observador. Dentre as verdades comunicadas nas ilustrações de Pawel Kuczynski se percebe a crítica ao uso desenfreado de aparelhos celulares e suas consequências, como a alienação e o isolamento social; também representa a fome e a desigualdade econômica. O ilustrador convida aquele que percebe seu trabalho a parar, repensar suas prioridades e encarar verdades muitas vezes ignoradas (Figura 11).

**Figura 11: Ilustrações críticas de Pawel Kuczynski**



Fonte: <https://www.pictorem.com/profile/Pawel.Kuczynski>

Semelhante à temática abordada por Pawel Kuczynski, o artista francês Jean Jullien percebe o vício em celulares como uma forma de afastar as pessoas do momento presente, entretanto, sua estratégia é levar o observador a refletir por meio de situações cômicas (Figura12).

Como visto, a ilustração crítica traz consigo autenticidade e um quê de inusitado, tanto pelas mensagens que carrega aliadas à abordagem escolhida quanto pelos materiais utilizados para concretização e suporte da ilustração. Nela tudo pode ser intencional, cada detalhe tem o poder de comunicar algo, o que faz com que o impacto da interpretação do observador seja ainda mais profundo.



Figura 12: ‘O novo bronzado’ e ‘Oração antes do jantar’, de Jean Jullien



Fonte: <https://pt.quora.com/Quais-imagens-ilustram-nossa-depend%C3%Aancia-tecnol%C3%B3gica>

O Projeto Life Jacket é um exemplo de como materiais de suporte podem potencializar a comunicação das ilustrações. É um projeto em que histórias de refugiados sírios foram desenhadas a nanquim em coletes salva-vidas como o que eles usaram na fuga para outros países (Figura13). Em uma entrevista para o site Hyperallergic, a porta-voz do projeto disse o seguinte:

O que essas jaquetas realmente significam para as pessoas que tiveram de fugir, ninguém consegue perceber. [...]. Os desenhos dos coletes salva-vidas testemunham a vida deles antes da guerra, a vida deles antes de terem que colocar o colete salva-vidas, e com isso, o estigma 'refugiado'. (HIPERALLERGIC, 2016).

Figura 13: Imagens do Projeto Life Jacket: ‘A vida de Ghalia Hassino’ e ‘A vida de Ismael Nerabani’



Disponível em: <https://www.ifitshipitshere.com/project-life-jacket-draws-attention-to-refugees/>

As ilustrações do projeto, somadas ao suporte que as carrega, geram, no espectador, sentimentos de empatia e solidariedade ao perceber que sua vida não é tão diferente das pessoas que ele observa. Entretanto, há um momento de espanto quando se assimila a verdade excruciante de que uma vida tão similar à sua dependeu apenas de um frágil colete salva-vidas.

A ilustração crítica é capaz de propor, às pessoas, novos diálogos reflexivos sobre a sociedade. Esse tipo de ilustração se dá de maneira fluida e inusitada, já que são amplas as possibilidades de o autor de se comunicar por meio da ilustração, sendo a própria crítica o primeiro fator de singularidade da mensagem a ser transmitida, seguida pelo estilo de desenho próprio do autor, bem como as diversas mídias de pintura e suportes que este pode utilizar. Neste sentido, a pesquisa ora apresentada busca aplicar as teorias sobre o potencial do design gráfico ativista demonstradas até então por meio da criação de ilustrações críticas. Dessa

forma, o tema ativista escolhido para a materialização de tais teorias é a crise migratória mundial com enfoque nas vivências de pessoas refugiadas.

## 5. Causa Ativista: Refugiados

O termo 'refugiado' foi registrado oficialmente pela primeira vez na Convenção Relativa ao Estatuto dos Refugiados, no ano de 1951, em um contexto de Europa pós-guerra. Segundo os termos redigidos na convenção, refugiado é aquele que, por temor de perseguição por motivos de raça, religião, nacionalidade, pertencimento a grupo social ou opiniões políticas, encontra-se fora do país de sua nacionalidade ou residência habitual e não pode voltar a ele (PORTUGAL, 1996).

De acordo com dados do ano de 2020, publicados pelo Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados (ACNUR), o deslocamento forçado de pessoas afeta mais de 1% da população mundial (uma em cada 97 pessoas). Apenas no ano de 2019, 79,5 milhões de pessoas foram forçadas a deixar suas casas. Os números vêm sendo duplicados desde a última década e a quantidade de pessoas que conseguem voltar para suas casas é cada vez menor (PORTUGAL, 2021).

Grande parte de toda a população destes refugiados vem apenas de cinco países: Síria, Venezuela, Afeganistão, Sudão do Sul e Myanmar. As pessoas que fogem desses países encontram abrigo especialmente em nações vizinhas, entretanto, muitas vezes elas não possuem condições para receber os migrantes. Dados revelam que cerca de “[...] 80% das pessoas deslocadas no mundo estão em países ou territórios afetados por grave insegurança alimentar e desnutrição” (EDWARDS, 2020). A situação ainda se agrava com a separação familiar, que, geralmente, ocorre de modo acidental no momento de fuga dos conflitos. Por causa disso há mais de 30 milhões de crianças deslocadas, sendo que dezenas de milhares são encontradas desacompanhadas. Este número exorbitante pode ser comparado à população da Austrália, Dinamarca e Mongólia juntas.

Tamanho proporção do problema levou o chefe do Alto Comissário das Nações Unidas para Refugiados, Filippo Grandi, a afirmar que “[...] presenciamos uma realidade diferente à medida em que o deslocamento forçado, hoje em dia, não apenas está muito mais generalizado, como simplesmente não é mais um fenômeno temporário e de curto prazo” (EDWARDS, 2020). Em vista disso, diversas organizações têm se mobilizado para acolher estas pessoas em situação de refúgio, com destaque para o próprio ACNUR, que tem como objetivo auxiliar e proteger os refugiados para que estes possam reconstruir suas vidas com dignidade e paz. Entretanto, esta tarefa se demonstra extremamente delicada e complexa à medida que fatores como decisões estatais, receptividade por parte da sociedade que os receberá e as próprias dificuldades dos refugiados os ameaçam a todo tempo. Segundo Moreira (2014), diversos fatores influenciam na adesão destes migrantes forçados.

A decisão estatal de reconhecer e receber refugiados envolve, sem dúvida, múltiplos e complexos fatores, abarcando tanto política externa como doméstica. O país receptor pode utilizar o acolhimento de refugiados como instrumento para deslegitimar o país de origem, ao rotulá-lo como perseguidor, repressor ou violador de direitos humanos. Pode favorecer a entrada de refugiados de determinadas origens, em virtude de questões sociais, étnicas, culturais, políticas ou econômicas, em detrimento de outras. Pode também perceber a presença dos refugiados, sobretudo em grande contingente, como pesado encargo socioeconômico ou como ameaça à segurança ou à identidade nacional. (MOREIRA, 2014, p. 87).

A dinâmica estatal referenciada na última frase, bem como suas motivações, pode ser vista refletida nas atitudes da sociedade e, não raro, discursos xenofóbicos são proferidos com pretexto de patriotismo e preocupação com a nação. Despreza-se, portanto, o ser-humano que precisa de acolhimento por questões de vida ou morte, que naturalmente já irá enfrentar situações complicadas mesmo se recebido. No livro *Nós, os refugiados*, de Hannah Arendt, publicado pela primeira vez em 1943, ela, que era judia e precisou fugir da Alemanha em decorrência da perseguição nazista, diz o seguinte sobre sua nova vida:

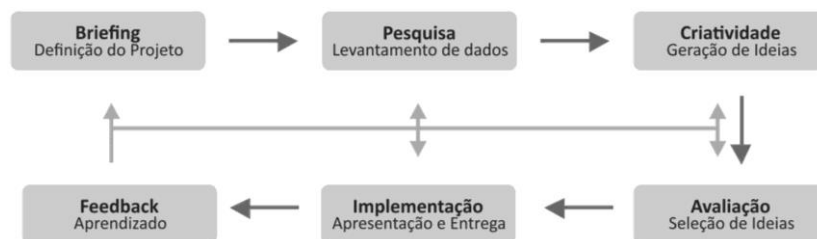
Perdemos a nossa casa o que significa a familiaridade da vida cotidiana. Perdemos a nossa ocupação o que significa a confiança de que tínhamos algum uso neste mundo. Perdemos a nossa língua o que significa a naturalidade das reações, a simplicidade dos gestos, a expressão impassível dos sentimentos. Deixámos os nossos familiares nos guetos polacos e os nossos melhores amigos foram mortos em campos de concentração e tal significa a ruptura das nossas vidas privadas. (ARENDR, 2013, p. 8).

A fala da filósofa permanece atual, bem como os desafios enfrentados por pessoas em situações semelhantes. O deslocamento forçado lastimavelmente segue sem sinais de abrandamento e os conflitos vividos globalmente têm contribuído para que a crise fique cada vez mais complexa.

## 6. Metodologia, Projeto e Considerações Finais

Para elaboração das ilustrações críticas da pesquisa seguiu-se a estrutura metodológica proposta por Luiz Carlos da Silva e Milton Nakata (2016) (Figura 14).

Figura 14: Modelo de Silva e Nakata (2016) para metodologia de design aplicado à criação de ilustrações.



Disponível em: <http://pdf.blucher.com.br.s3-sa-east-1.amazonaws.com/designproceedings/ped2016/0126.pdf>

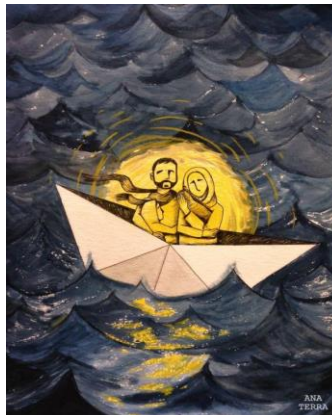
De acordo com a metodologia proposta pelos autores (2016), todo projeto de ilustração inicia-se com a explicação do objetivo do trabalho. Posteriormente é feito o levantamento de ideias e requisitos indicando onde a ilustração será veiculada. Esses dados estão presentes no *briefing*. Entre as informações importantes do *briefing* estão os dados do cliente, prazos, estilo gráfico e público-alvo da ilustração.

Após essa etapa introdutória inicia-se a geração de ideias. De acordo com Silva e Nakata (2016), para que as propostas sejam elaboradas, deve-se levantar o máximo possível de referências e informações relativas ao tema da ilustração. Outro ponto importante, de acordo com os autores supracitados, diz respeito aos painéis semânticos "que podem ser utilizados como apoio na geração de ideias. Esses painéis podem ser compostos de imagens, amostra de cores, formas, texturas ou qualquer material visual que esteja relacionado com o projeto" (SILVA; NAKATA, 2016, p. 5).

As ideias começam a surgir a partir desses estudos e é fundamental que o ilustrador tenha ferramentas para gerar seus esboços, que podem ser pequenos cadernos, os *sketchbooks* ou aplicativos de desenhos presentes em dispositivos móveis. Será neles que as ideias serão registradas e é aqui que começa o *brainstorming*, pois emanam uma grande quantidade de propostas para a ilustração. Muitas alternativas são geradas e após produzi-las o ilustrador escolhe, entre todas, a melhor ou a alternativa com maior potencial, conforme os objetivos do projeto. Por fim, é o momento da apresentação do projeto finalizado para o cliente que pode ou não existir alterações.

A partir dessa metodologia, a primeira ilustração apresentada a seguir é uma proposta de representação das dificuldades dos migrantes no momento da fuga de seu país e deslocamento para outro. De acordo com uma matéria da Folha de São Paulo, de 22 de abril de 2021, apenas naquele ano 453 migrantes morreram afogados no Mar Mediterrâneo. Seja por meio da terra ou mar, as pessoas que buscam por segurança em um outro país enfrentam situações de vida ou morte, ao passar por escassez de alimentos, falta de abrigo para dormir, condições climáticas extremas, entre outros fatores que levam tantos a perderem suas vidas no meio do caminho. Em vista disso, foi criada a ilustração intitulada como ‘Naufrágio’ (Figura 15).

Figura 15: Ilustração ‘Naufrágio’



Fonte: Ana Terra Castro Viana (2021).

Esta ilustração busca exprimir a fragilidade das pessoas que se arriscam em turbulentas jornadas em busca de segurança, em contraste com a preciosidade da vida de cada uma. Para tanto, cada elemento gráfico foi pensado de forma a expressar esses conceitos. O primeiro deles é o barco de papel, extremamente vulnerável às ondas revoltas do oceano, além do seu fator de efemeridade, pois o observador, em seu subconsciente, sabe que o papel logo se dissolverá na água.

As ondas, por sua vez, se apresentam pontiagudas e cadenciadas, como uma ameaça pronta a qualquer um que ousar encostar nelas. Nesta representação são sinônimo de morte. Elas se estendem até o topo do cartaz, excluindo a possibilidade de existir a linha do horizonte, comunicando a incapacidade dos personagens de fugir ou enfrentar essa situação, além de causar a sensação de afogamento iminente. A direção em que o barco se inclina comunica instabilidade, mas, apesar disso, a família permanece centralizada, buscando equilíbrio uns nos outros.

Por fim, a luz amarela simboliza a preciosidade da vida dessas pessoas, bem como

esperança em meio ao caos. Esta pode ser uma luz que emana da própria família; o farol de navio pronto para o resgate, que os encontrou no vasto oceano; ou qualquer interpretação do observador que aponte para a possibilidade de salvamento. O objetivo desta ilustração é apresentar a triste realidade vivenciada por inúmeros refugiados e mostrar que, apesar de diferentes nacionalidades, religiões, costumes, entre outros fatores de distinção, eles não são tão diferentes de nós e clamam por socorro.

Já a segunda ilustração representa as dificuldades encontradas por muitos refugiados na etapa posterior à fuga: a vivência nos campos de refugiados. Este tema foi escolhido após uma conversa via correio eletrônico com a família Oliveira<sup>6</sup>, que trabalha diretamente com refugiados na Jordânia. Quando questionados sobre quais são as maiores dificuldades enfrentadas pelos refugiados, eles disseram o seguinte:

As dificuldades que os refugiados enfrentam são bastante variadas: discriminação, pobreza, traumas e assim por diante. A principal dificuldade que eles relatam é a impossibilidade de trabalharem. A Jordânia não permite que os refugiados sudaneses trabalhem. No entanto, a ajuda humanitária prometida pela ONU nem sempre chega, o que cria uma série de dificuldades, pois todos os serviços públicos aqui são pagos (escola, creche, hospital, etc). (Família Oliveira, 28 jun. 2021).

A partir deste relato foram feitas pesquisas mais aprofundadas sobre a estadia de refugiados em cidades e em acampamentos provisórios. Desponta-se, portanto, a situação de pessoas que encontram abrigo em campos de refugiados, temática que se mostrou tão digna de atenção quanto a anterior.

Nestes locais as pessoas constroem suas moradias a partir dos materiais disponíveis, como madeira, papelão, sacos plásticos e outros. E, em certos casos, recebem ajudas humanitárias, como do ACNUR, assim como moradia temporária, comida, água potável e assistência médica, muitas vezes rudimentar (SANTIAGO, 2021). Entretanto, apesar de esses campos serem temporários por definição, a realidade costuma ser bem distante disso. De acordo com o ACNUR, a estadia de uma pessoa em locais temporários pode variar de sete a 17 anos (HARROUK, 2021). Tais refugiados vivem à espera de uma repatriação em seus países de origem; de integração local, se tornando cidadão no país que o recebeu; ou ainda por um reassentamento, quando este poderá ir para um terceiro país (BELLINI, 2018). Foi tomando por base tal problemática que a segunda ilustração foi criada (Figura 16).

Na imagem uma tenda em um campo de refugiados é apresentada ao observador, desenvolvida sob a mesma temática de origamis da ilustração anterior. A fragilidade do papel prestes a ser esmagado é contrastada pelo peso da mão gigante, que simboliza uma opressão invisível, porém real, que não permite que as pessoas saiam daquele lugar. Os personagens são apresentados em escala inferior à grande mão e expressam a conformação (na mãe que cuida da filha) e a espera de alguma mudança (no menino que parece fazer uma oração silenciosa por algo). As cores terrosas retratam os terrenos reais onde geralmente tais assentamentos são construídos, bem como a sua precariedade.

---

<sup>6</sup> Sobre a família Oliveira: Vânia é bacharel em Teologia pelo Centro Universidade Filadélfia (UNIFIL) e mestre em Teaching English as a Foreign Language (TEFL) pela Columbia International University. Jairo é bacharel em Teologia pela Faculdade Teológica Sul Americana (FTSA), mestre em Estudos Islâmicos e em TEFL pela Columbia International University. É também doutorando em Estudos Interculturais pela mesma instituição. Mais de seu trabalho pode ser encontrado em: <https://jairodeoliveira.com.br>. Acesso em: 30 jun. 2021.



Figura 16: Ilustração 'Temporário'



Fonte: Ana Terra Castro Viana (2021).

Além disso, diferentemente da ilustração anterior, esta faz uso da comunicação verbal para complementar o sentido das figuras. Foi escolhido o estilo de *lettering*, para que as letras feitas à mão tivessem a personalidade de algo rústico e um tanto grosseiro. O peso das letras na composição, do mais leve (no topo) ao mais pesado (na base), contribuem para a sensação de força da gravidade. E as letras empilhadas umas sobre as outras remontam a uma conformação improvisada e instável.

Ambas ilustrações foram criadas a partir de técnicas mistas de tinta aquarela, nanquim e lápis de colorir. Estas não pretendem ser mera para fruição estética, mas, primeiramente, buscam transmitir os discursos e as vivências de pessoas refugiadas, os quais foram traduzidos de maneira gráfica, a fim de ampliar a voz dessas pessoas para que sua causa possa se fazer conhecida, em uma luta por dignidade, esperança e melhores condições de vida.

A partir destes estudos é possível compreender tamanho potencial que o designer tem em suas mãos. Potencial de se levantar contra injustiças, de não ser levado pela maré que apenas prioriza o lucro, mas que este possa olhar para as pessoas e suas necessidades reais. Um design que vai à luta e dignifica o marginalizado, que tem seu olhar atento e fala ao mundo mensagens de transformação de maneira visual. Dentro da rotina é fácil se deixar ser levado pela prática do design meramente comercial e irreflexivo, entretanto, todas as ferramentas estão nas mãos dos designers, seja através das diversas práticas do design gráfico ativista ou por meio da ilustração crítica.

## Referências

ALBUQUERQUE, Elisabete Maria de. **Design gráfico em tempos de ativismo**. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/34595>. Acesso em: 20 mar. 2022.

ARENDDT, Hannah. Nós, os refugiados. In: ARENDT, Hannah. **Escritos judaicos**. Trad. Laura Degaspere Monte Gasparo; Luciana Garcia de Oliveira, 2013. p. 07-20.

BARCO com 130 migrantes naufraga no mar Mediterrâneo. **Folha de S. Paulo**, Roma, 22 abr. 2021. Mundo. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mundo/2021/04/barco-com-130-migrantes-naufraga-no-mar-mediterraneo.shtml>. Acesso em: 30 jun. 2021.

BARRAZA, Jesus; CERVANTE, Melanie. About us. **Dignidad Rebelde**, [Oakland], 2016. Disponível em: [https://dignidadrebelde.com/?page\\_id=8](https://dignidadrebelde.com/?page_id=8). Acesso em: 5 maio. 2021.

BELLINI, Priscilla. Como funciona um campo de refugiados. **Superinteressante**, São Paulo, 4 abr. 2018. História. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/como-funciona-um-campo-de-refugiados/>. Acesso em: 31 jul. 2021.

BERMAN, David. B. **How designers can change the world**. Berkeley: New Riders, 2009.

BERNARD, Pierre. Reputations: Pierre Bernard. By Rick Poynor. **Eye**, London, n. 3, spring 1991. Disponível em: <http://www.eyemagazine.com/feature/article/reputations-pierre-bernard>. Acesso em: 20 mar. 2021.

BONSIEPE, Gui. **Design and democracy**. Santiago do Chile: Bedford Press, 2005.

BUSCH, Otto von. Design activism. **Textile toolbox**, [London], 2012. Disponível em: <http://www.textiletoolbox.com/research-writing/design-activism/>. Acesso em: 5 fev. 2021.

CAMARGO, Cariane Weydmann. **Ativismo de design: sistematização e proposição de estratégias projetuais para estimular o processo de transição cultural e social rumo à moda sustentável**. 2019. Tese (Doutorado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/196454/001096213.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 20 jan. 2022.

CAMARGO, Cariane Weydmann; TROMBINI, Inaraí Trentini; FREIRE, Karine de Mello. Ativismo de design: inovação social pelo movimento fashion revolution. **LOGO**, Florianópolis, v. 8, n. 1. 2019. Disponível em: <http://incubadora.periodicos.ufsc.br/index.php/eRevistaLOGO/article/view/5315/5415>. Acesso em: 20 jan. 2022.

EDWARDS, Adrian. Deslocamento forçado quebra recorde em 2019. **Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados**, Genebra, 18 jun. 2020. Disponível em: <https://www.acnur.org/portugues/2020/06/18/deslocamento-forcado-quebra-recorde-em-2019/#:~:text=No%20final%20de%202019%2C%20um,8%20milh%C3%B5es%20no%20ano%20anterior>. Acesso em: 27 maio 2021.

EMORY DOUGLAS: the art of the black panthers. Nova York: Dress Code, 2015. 1 vídeo (7min56s). Direção por Dress Code. Produção por Tara Rose Stromberg. Disponível em: <https://vimeo.com/128523144>. Acesso em: 15 fev. 2021.

HARROUK, Christele. Refugee camps: from temporary settlements to permanent dwellings. **ArchDaily**, [s. l.], 2021. Articles. Disponível em: <https://www.archdaily.com/940384/refugee-camps-from-temporary-settlements-to-permanent-dwellings>. Acesso em: 30 jul. 2021.

JORDAN, Tim. **Activism!** Direct action, hacktivism, and the future of society. 2. ed. Londres: Reaktion Books, 2002.

MACHADO, Irene de Araújo. Experiências estético-dialógicas em arte-ativismo. **ARS**, São Paulo, v. 17, n. 37, p. 45-74, dez. 2019. DOI 10.11606/issn.2178-0447.ars.2019.159755. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/159755/158566>. Acesso em: 12 jan. 2021.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011. p. 65-86.

MOREIRA, Julia Bertino. Refugiados no Brasil: reflexões acerca do processo de integração local. **REMHU: Revista Interdisciplinar da Mobilidade Humana**, Brasília, v. 22, n. 43, p. 85-98, 2014. DOI

10.1590/1980-85852503880004306. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/remhu/a/zCtfF6R6PzQJB6bSgts8YWF/?lang=pt>. Acesso em: 20 jan. 2021.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). **Papel social do design gráfico: história, conceitos e atuação profissional**. São Paulo: Editora Senac, 2011. p. 45-63.

PORTUGAL. Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados. Convenção Relativa ao Estatuto dos Refugiados. **Manual de procedimentos e critérios a aplicar para determinar o estatuto de refugiado**. Lisboa: ACNUR, 1996.

PORTUGAL. Alto Comissariado das Nações Unidas para Refugiados. **Dados sobre refúgio**. Lisboa: ACNUR, 2021. Disponível em: <https://www.acnur.org/portugues/dados-sobre-refugio/>. Acesso em: 27 maio 2021.

POYNOR, Rick. Utopian image: politics and posters. **Design Observer**, [s. l.], 2013. Disponível em: <https://designobserver.com/feature/utopian-image-politics-and-posters/37739/>. Acesso em: 1º mar. 2021.

ROCHA, Cláudio Aleixo. Ilustração crítica e narrativas subversivas no design gráfico social. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 4, n. 3, p. 154-171, 2020. DOI 10.5965/25944630432020175. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/18150>. Acesso em: 31 jul. 2021.

SANTIAGO, Emerson. Campos de refugiados. **InfoEscola**, [s. l.], 2021. Disponível em: <https://www.infoescola.com/sociedade/campos-de-refugiados/>. Acesso em: 31 jul. 2021.

SILVA, Luiz Carlos Teixeira da; NAKATA, Milton Koji. Parâmetros para produção de ilustração: uma abordagem metodológica dos processos de criação. In: Anais do 12º

Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2016. São Paulo:

**Blucher Design Proceedings**. 2016. v. 2, n. 9, p. 1490-1499. Disponível em:

<http://dx.doi.org/10.5151/despro-ped2016-0126>. Acesso em: 31 jul 2022.

THE ART of Occupy: the Occuprint portfolio. **Bates Museum of Art**, Maine, 2015. Disponível em: <https://www.bates.edu/museum/exhibitions/2015-2/the-art-of-occupy-the-occuprint-portfolio>. Acesso em: 20 mar. 2022.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6. ed., ampl. Teresópolis (RJ): 2AB, 2007.

YAMAMOTO, Ricardo Kenji Kunitake. **O papel social do designer gráfico: realidades e premissas**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: [https://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo\\_yamamoto.pdf](https://www.fau.usp.br/fauforma/2015/assets/ricardo_yamamoto.pdf). Acesso em: 18 mar. 2021.