

## Design e Extensão – Parcerias Institucionais como Ferramentas de Ação Social

### Design and Extension - Institutional Partnerships as Tools of Social Action

#### RESUMO

Ariadne Ajala Nantes do Amaral  
[ariadne\\_amarals@hotmail.com](mailto:ariadne_amarals@hotmail.com)  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

Maclóvia Corrêa da Silva  
[macloviasilva@utfpr.edu.br](mailto:macloviasilva@utfpr.edu.br)  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

Lucas Felipe Pereira do Santos  
[santos.2000@alunos.utfpr.edu.br](mailto:santos.2000@alunos.utfpr.edu.br)  
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

O presente artigo busca documentar o processo desenvolvido ao longo de 10 meses, tendo se iniciado em parceria a Associação do Deficiente Motor Vivian Marçal seguindo posteriormente aos Colégio Estadual Professor Loureiro Fernandes e a Escola Municipal Professor Herley Mehl; havendo ênfase na segunda colaboração onde estratégias de comunicação serviram como ferramenta educacional e de ação social, abordando a coleta seletiva, levando à tona aos alunos, equipe pedagógica, e concomitante a comunidade, a importância do gerenciamento de resíduos. A realização de tais objetivos foi buscada por meio criação de peças gráficas simples e didáticas; utilizando-se da exploração dos conceitos semióticos aplicados ao desenvolvimento de personagens e uma linguagem visual lúdica tendo em vista proporcionar uma experiência de aprendizagem atrativa ao lidar com os novos desafios proporcionados ao ensino remoto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Design social. Sustentabilidade. Parcerias Institucionais.

#### ABSTRACT

This article seeks to document the process developed over 10 months, having started in partnership the Association of the Disabled Motor Vivian Marçal following later to the State College Professor Loureiro Fernandes and the Municipal School Professor Herley Mehl; there is emphasis on the second collaboration where communication strategies served as an educational and social action tool, addressing selective collection, bringing to the fore to students, pedagogical team, and concomitant community, the importance of waste management. The achievement of these objectives was sought through the creation of simple and didactic graphic pieces; using the exploration of semiotic concepts applied to character development and a playful visual language in order to provide an attractive learning experience when dealing with the new challenges provided to remote teaching.

**KEYWORDS:** Social Design. Sustainability. institutional partnerships.

**Recebido:** 19 ago. 2020.

**Aprovado:** 01 out. 2020.

**Direito autoral:** Este trabalho está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.



## INTRODUÇÃO

O designer tem como função transformar seu meio, pautado em conceitos estéticos, de funcionalidade e especialmente pela comunicação, apresentando-se como um agente de inovação, servindo todas as classes e unificando as bases. Podemos considerá-lo como um meio de estruturar e dar forma à comunicação seja esta impressa ou em interfaces, em que, no geral, se trabalha o relacionamento entre imagem e texto (GOMES FILHO, 2006).

Partindo desse pressuposto o intuito de manter a identidade já criada, no caso da Associação do Deficiente Motor Vivian Marçal e também de uma nova identidade visual para Colégio Estadual Professor Loureiro Fernandes e a Escola Municipal Professor Herley Mehl, com uma linguagem mais didática e fluida, usando personagens para uma aproximação e vínculo com os alunos, onde busca de forma divertida o conhecimento e a consciência ecológica.

### 1ª FASE – ASSOCIAÇÃO DO DEFICIENTE MOTOR

Durante a primeira fase do projeto, foram desenvolvidas ao longo de 3 meses atividades em prol da Associação do Deficiente Motor Vivian Marçal, que consistiu na Administração das redes sociais (Facebook e Instagram) e criação de peças gráficas para divulgação de eventos e afins.

Um dos grandes problemas enfrentados pela instituição eram suas falhas comunicacionais, tanto no âmbito interno quanto externo. Ao longo desta estadia, buscou-se reduzir tais ruídos por meio da unificação das linguagens e a retomada da identidade visual já desenvolvida anteriormente, mas não aplicada, dando então sequência ao trabalho desenvolvido anteriormente por um dos antigos colaboradores do projeto e com isso, voltando aos poucos com as postagens e criando mais visibilidade à instituição.

Lamentavelmente, nossa parceria foi breve, tendo encerrado após decisão administrativa da fundação, sendo a vaga repassada a uma de suas funcionárias. À vista disso, os resultados dos trabalhos desenvolvidos não obtiveram os resultados esperados, tendo restado como fruto da experiência algumas poucas peças que foram desenvolvidas ao longo dos meses de colaboração; podendo ser citadas entre estas banners para a fachada da instituição, flyers para distribuição física, além peças gráficas para publicação online.

Os elementos usados nas peças gráficas remetem a logo já existente, trazendo alusão ao Marçalzinho, uma criança cadeirante. Para peças com finalidade comercial, como bazar e rifas, encontramos na composição as rodas e a logo centralizada com o nome da instituição.



Figura 1 - Amostra de peças produzidas (os autores)

Já para as peças comemorativas, feriados ou datas importantes, foram utilizadas fotos da escola, alunos ou equipe pedagógica, trazendo como elemento as cores existentes na logo, como uma faixa vinda da esquerda para direita, com a identificação da data comemorada e a logo colocada no canto superior direito.

Todas essas peças tiveram como função criar uma fixação de linguagem e marca, criando um padrão para melhor assimilação do público alvo.

## 2ª FASE - PARCERIAS INSTITUCIONAIS PARA AÇÕES SOCIAIS NO C. E. P LOUREIRO FERNANDES E E. M. P HERLEY MEHL

Nesta nova fase, fomos convidados a estabelecer uma linguagem visual para duas instituições de ensino; o Colégio Estadual Professor Loureiro Fernandes, e a Escola Municipal Professor Herley Mehl. Nelas havia o interesse de desenvolver um projeto acerca da conscientização e fomento da prática de coleta seletiva envolvendo a equipe pedagógica e os discentes, tendo como proposta a geração peças publicitárias e intervenções espaciais no ambiente escolar.

Diante do panorama de pandemia, fomos levados a reestruturar nossas abordagens, e por meio de encontros virtuais com a orientadora e membros do corpo docente das instituições, repensar atividades a serem propostas neste momento de adaptação ao ensino a distância, buscando construir o diálogo com a faixa etária atendida, mantendo viva a representação dos ideais do projeto original, pautados na conservação ambiental separação de resíduos sendo concomitantemente instigante o suficiente para tornar o processo de aprendizagem atrativo.

### 1. DESENVOLVIMENTO GRÁFICO E DE IDENTIDADE

Afim de realizar o feito de criar esta ponte comunicacional, fomos desafiados a elaborar e produzir materiais didáticos sobre a temática básica para a consulta

dos alunos durante a pandemia, nos valendo das novas tecnologias introduzidas pelo ensino a distancia a fim de oferecer informação com baixa geração de resíduo.

Embora durante discussões preliminares entre nós e a equipe pedagógica houvesse sido proposto o desenvolvimento de um jogo eletrônico de caráter pedagógico a ideia, acabou por ser deixada de lado pouco tempo depois devido a disponibilidade de tempo e o numero reduzido de colaboradores que faziam parte do projeto naquele momento.

### 1.1 Design de Personagens

A perceber necessidade de uma identidade visual própria para o projeto, decidimos por desenvolver mascotes que protagonizaram a campanha e os materiais didáticos produzidos, tornando-se estes as primeiras peças gráficas a serem pensadas. Para Strunk (1989) o conceito de Identidade visual se caracteriza pelo conjunto de elementos formais que representa visualmente, e de maneira sistematizada, um nome, ideia, ideologia, produto, empresa, instituição ou serviço. Tendo isto em mente, o desenvolvimento seguiu um processo de divisão de partes, seguindo elementos gráficos que apresentava de antemão a que tipo de lixeira exposto, usando cores sólidas a cada capítulo e assim sucessivamente.

Diante dos prazos e objetivos projetuais ficou decidido pela criação de duas personagens, sendo a primeira previamente tratada pela alcunha de “Pequeno explorador”, que assumiria o papel de representação do discente, apresentando uma postura curiosa e investigativa, sendo acompanhada por um segundo que agiria como um guia a experiencia de aprendizagem, tendo conexão direta com o objeto de estudo.

Dando sequência a estas decisões, iniciamos a pesquisa referencial, buscando construir graficamente as personagens; tendo como inspiração os desenhos animados que tem como objetivo a promoção científica entre o público infantil, entre eles, De onde vem (2001), Peixonauta (2009), e O show de Luna (2014). Diante das atuais tendências estilísticas do mercado de animações infantis apresentadas, bem como os nossa disponibilidade de equipamentos e softwares foi decido por seguir uma abordagem cartunesca baseada em formas e cores sólidas.

Com uma base definida, seguimos aos rascunhos, geração de alternativas, e posteriormente a finalização das artes via software; A premissa pensada para a personagem Alexis, nome atribuída à até então conhecida como “Pequeno explorador” foi uma caricatura de fisionomia ambígua quanto a seu gênero e de etnia não especifica, embora podendo ser identificada com traços negros/indígenas, populações com pouco representação neste tipo de material. Sua caracterização tem forte influência da moda dos anos 90, tendo como principal inspiração os uniformes utilizados pelos personagens do show Captain Planet and the Planeteers (1990).

Dondis (2000, p. 64) afirma que "cada uma das cores tem inúmeros significados associativos e simbólicos. Assim, a cor oferece um vocabulário enorme e de grande utilidade para o alfabetismo visual". A paleta de cores

escolhida para a representação da personagem foi pré-estabelecida e já usada em trabalhos pessoais anteriores, tendo como base as cores utilizadas no sistema proposto pela resolução nº275 de 25 de abril de 2001 publicada pela CONAMA para a separação e descarte de resíduos.

Já Lixim teve como principal influência mascotes orientais, utilizados nas representações e marketing de cidades, associações e empresas, apresentando-se como figuras antropomórficas que carregam em si as expressões e características da entidade que representam. Durante o desenvolvimento do projeto optou-se por uma paleta de cores azul posteriormente substituída por uma verde a fim de evitar confusões entre as cores da lixeira do papel e a utilizada pela personagem, bem como a alusão da mesma a temáticas ambientais e de conservação.



Figura 2 - Personagens desenvolvidos e suas paletas de cores (os autores)

### 1.1.1 Expressões e animação

Embora nosso enfoque no núcleo projetual tenha sido a parte de editorial e de ilustração, foram produzidos 14 gifs animados envolvendo Alexis e Lixim com a finalidade serem utilizados para o desenvolvimento de peças áudio visuais que tratariam sobre os processos de produção e reciclagem de diferentes materiais. Infelizmente, por força maior, a produção de vídeos acabou por não se concretizar, entretanto parte das peças geradas foi reutilizada em outras produções.



Figura 3 - Timelapse de uma das animações desenvolvidas (Os autores)

## 1.2 Projeto editorial

A principal atividade desenvolvida ao longo dos trabalhos foi a formulação de um manual que serviria como base didática para consulta e formulação de atividades vinculadas ao projeto a ser distribuído inicialmente durante a fase de ensino remoto. Para este foi de suma importância uma fonte tipográfica com uma linguagem mais jovial, em que fluísse de uma forma mais dinâmica e divertida, procurando trazer uma inserção maior, com uma leitura mais rápida. Em todo seu componente, foram usadas duas fontes, Pompeiere e Open Sans Light.

Segundo Farias (2001 pg. 15)

Tipografia é conjunto de práticas subjacentes à criação e utilização de símbolos visíveis relacionados aos caracteres ortográficos (letras) e para-ortográficos (tais como números e sinais de pontuação) para fins de reprodução, independentemente do modo como foram criados (à mão livre, por meios mecânicos) ou reproduzidos (impressos em papel, gravados em um documento digital).

A fonte Pompeiere foi usada em grande maioria, em corpo de texto e título de abertura, buscando trazer fluidez. Já a fonte Open Sans Light é encontrada em parte para sinalizar algo, como no começo do Manual, onde ele é encontrado em formato bold e também nos créditos, usado para dar destaque.



Figura 4 - Exemplo aplicado no editorial do manual "Mundo dos Resíduos" (AMARAL, SANTOS. Pg 2)

Ao ilustrar o Manual, buscou-se construir uma narrativa gráfica sob os símbolos e seus significados, desde a conexão entre material e a cor de sua lixeira de descarte, bem como o vínculo a um planeta, trabalhando uma premissa lúdica remetente a exploração e a identidade de cada material juntamente com um texto de apoio. A necessidade deste texto se deu para uma melhor compreensão

e conscientização do aluno, atentando-se ao que deve ser reciclado, servindo como material de apoio para as atividades que os professores iriam elaborar.

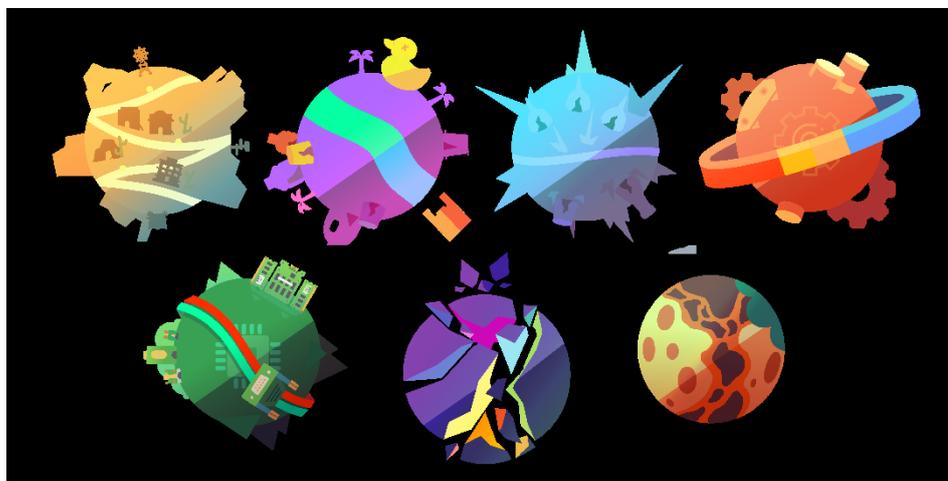


Figura 5 - Planetas utilizado para representar diferentes tipos de detritos  
(Da direita para a esquerda: papel, plástico, vidro, metal, eletrônico, comum e orgânico)

Uma das estratégias utilizadas para driblar o tempo diminuto para a construção do manual foi a reutilização de ilustrações já feitas previamente em outros contextos. Um bom exemplo disto é a recoloração da lixeira utilizada pela personagem Lixim para a geração de novas do mesmo tipo, desta vez com o caráter informativo sobre os locais corretos de descarte. Após a finalização do manual, o mesmo foi distribuído digitalmente e impresso como forma de inclusão aos alunos sem acesso fácil a computadores para os alunos matriculados nas redes de ensino das instituições parceiras do projeto.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora ainda muito associada aos estudos estéticos, o design possui um papel transformador quando consoante aos movimentos de ação social ao servir como ponte comunicacional entre os ideais propostos e o público a ser atingido. Reforçando que, a simbiose entre instituições fortalece a comunicação e amplia as possibilidades de arranjos produtivos para as universidades, professores e alunos e comunidade.

Como colaboradores destes projeto enfrentamos diversos percalços ao longo da experiencia, especialmente marcados pelo momento em que nos situamos atualmente; entretanto o aprendizado diante das atividades foi bastante enriquecedor, experienciando na pratica como se desenvolve este trabalho e nos levando a desafiar a exploração novos horizontes partindo do âmbito publicitário ao educacional.

### AGRADECIMENTOS

Nossas considerações máximas ao PROREC pela oportunidade deste trabalho acadêmico.

## REFERÊNCIAS

AMARAL, Ariadne; SANTOS, Lucas F. Mundo dos Resíduos. Curitiba, 2020

DONDIS, Dondis A. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Editora Escrituras, 2000.

FARIAS, Priscila L. Tipografia digital: o impacto das novas tecnologias. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2001.

GOMES FILHO, J. Design do objeto, bases conceituais. São Paulo: Escrituras Editora, 2006.

STRUNK, G. Identidade visual: a direção do olhar. Rio de Janeiro: Editora Europa, 1989.