

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN

**MAIS UMA SOBREVIVENTE: UM WEBZINE SOBRE A
EXPERIÊNCIA DE UMA MULHER NEGRA NO BRASIL**

LÍRIS SOUSA ROCHA

Maceió, Alagoas, 2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE DESIGN

**MAIS UMA SOBREVIVENTE: UM WEBZINE SOBRE A
EXPERIÊNCIA DE UMA MULHER NEGRA NO BRASIL**

LÍRIS SOUSA ROCHA

Memorial descritivo de projeto apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Alagoas, Campus A.C. Simões, como requisito parcial para obtenção de graduação em Design.

Orientação: Prof.^a Dctre. Eva Rolim
Miranda

Maceió, Alagoas, 2022

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico
Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

R672m Rocha, Líris Sousa.

Mais um sobrevivente : um webzine sobre a experiência de uma mulher negra no Brasil / Líris Sousa Rocha. – 2022.
89 f. : il. color.

Orientadora: Eva Rolim Miranda.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) –
Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e
Urbanismo. Maceió, 2022.

Bibliografia: f. 66-67.

Apêndices: f. 69-89.

1. Periódicos eletrônicos. 2. Interfaces digitais - Design. 3.
Feminismo - Interseccionalidade. 4. Escrevivências. I. Título.

CDU: 7.05:396(81)

RESUMO

Um dos principais problemas sociais do Brasil são as opressões sofridas pelas mulheres negras durante toda sua vida. Sabendo disso, a união de um design político, meio de comunicação não-hegemônico, feminismo interseccional e escrevivência faz emergir novas possibilidades de contribuir neste debate. Dentre essas possibilidades, o presente trabalho tem como objetivo produzir um webzine autobiográfico sobre a minha experiência como mulher negra no Brasil, sob a perspectiva social do designer gráfico e de interfaces digitais. Para isso, utilizei o *design thinking* de VIANNA et al (2010) como abordagem fundamental para a metodologia, passando pelas etapas de imersão no problema, ideação de soluções e prototipação da proposta final do projeto. Com isso, impulsionada pelo conceito de escrevivência de Conceição Evaristo (2005a), desenvolvi o webzine *Mais Uma Sobrevivente*, em que conto minha trajetória pessoal de forma poética e artística, expondo formas e situações em que as opressões machistas e racistas me atingiram como mulher negra brasileira. Dessa forma, entendendo que sou uma exceção à regra por ser uma mulher negra na universidade, desenhei e redesenhei uma história individual e coletiva através do design, ressaltando a importância da presença de mulheres negras ocupando espaços e compartilhando suas histórias.

Palavras-chave: webzine, design de interfaces digitais, feminismo interseccional, escrevivência.

ABSTRACT

One of the main social problems in Brazil is the oppression suffered by black women throughout their lives. Knowing this, the union of a political design, non-hegemonic communication vehicles, intersectional feminism and *escrevivência* makes new possibilities to contribute to this debate emerge. Among these possibilities, this present paper aims to produce an autobiographical webzine about my experience as a black woman in Brazil, from a graphic designer's social perspective and the design of digital interfaces. For this, I used Vianna et al (2010)'s design thinking as a fundamental approach to the methodology, going through the stages of immersion in the problem, ideation of solutions and prototyping the final project's proposal. With that, driven by Conceição Evaristo's concept of *escrevivência* (2005a), I developed the webzine *Mais Uma Sobrevivente*, in which I tell my personal trajectory in a poetic and artistic way, exposing the ways and situations in which sexist and racist oppressions affected me as a brazilian black woman. In this way, understanding that I am an exception to the rule for being a black woman at the university, I designed and redesigned an individual and collective history through design, highlighting the importance of the presence of black women occupying spaces and sharing their stories.

Keywords: webzine, user interface design, intersectional feminism, *escrevivência*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Metodologia aplicada ao projeto	16
Figura 2 - Mapa mental de referencial teórico	17
Figura 3 - Campanha publicitária da cerveja Devassa	24
Figura 4 - Estampa de coleção de roupas da marca Maria Filó	25
Figura 5 - Frames do vídeo publicado pelo MEC no Instagram	25
Figura 6 - Painel de fanzines impressos produzidos pela autora	31
Figura 7 - Painel de artes visuais mistas produzidas pela autora	32
Figura 8 - Capturas de tela do fanzine digital O Que Fazemos Enquanto o Mundo Acaba produzido pela autora	33
Figura 9 - Capturas de tela do fanzine digital MCZ DELAS	34
Figura 10 - Capturas de tela do website Flower from the end of the 80's (www.zine.blahbamm.com)	35
Figura 11 - Capturas de tela do website The tragic story of Titanic (www.elukash.com)	36
Figura 12 - Capturas de tela do website Bread and Puppet (www.breadandpuppet.tilda.ws)	38
Figura 13 - Sitemap do webzine	45
Figura 14 - Sketch dos wireframes do webzine	46
Figura 15 - Wireframe do início do webzine	47
Figura 16 - Protótipo de baixa fidelidade do início do webzine	47
Figura 17 - Paleta de cores	48
Figura 18 - Captura de tela do Figma - Aplicação das texturas <i>Simplex Noise</i> e <i>Noise RGB</i> do Figma na paleta de cores	49
Figura 19 - Parte da família tipográfica Lora	49
Figura 20 - Captura de tela da Adobe Colors: Verificação de cores para casos de daltonismo	50
Figura 21 - Captura de tela da Adobe Colors: Exemplos ilegíveis com fundo marrom escuro	50
Figura 22 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Mais uma sobrevivente</i>	52
Figura 23 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Essa sou eu?</i>	53
Figura 24 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Os espelhos parte 1/2</i>	54
Figura 25 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Os espelhos parte 2/2</i>	54
Figura 26 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>A corrida parte 1/2</i>	55
Figura 27 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>A corrida parte 2/2</i>	55

Figura 28 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Poço sem fundo</i> parte 1/2	56
Figura 29 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Poço sem fundo</i> parte 2/2	56
Figura 30 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Minha amiga</i>	57
Figura 31 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Texto solo 1</i>	57
Figura 32 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Origens e conexões</i>	58
Figura 33 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Texto solo 2</i>	58
Figura 34 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Mais algumas amigas</i> parte 1/2	59
Figura 35 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Mais algumas amigas</i> parte 2/2	59
Figura 36 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>Hoje vivo</i>	60
Figura 37 - Protótipo de alta fidelidade do webzine: <i>26 anos contrariando as estatísticas.</i>	60

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Análise do website Flower from the end of the 80's	36
Quadro 2 - Análise do website The tragic story of Titanic	37
Quadro 3 - Análise do website Bread and Puppet	38
Quadro 4 - Guia de projeto	39
Quadro 5 - Requisitos e parâmetros hierarquizados com o método de Mudge	40

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. Apresentação	13
1.2. Justificativa e Motivação	15
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Objetivo Geral	17
1.3.2. Objetivos Específicos	17
1.4. Metodologia e estrutura do trabalho	18
2. IMERSÃO	21
2.1. Referencial teórico	22
2.1.1. Raça e gênero no Brasil	22
2.1.2. Design e sociedade	25
2.1.3. Escrivência e webzines	29
2.2. Minha experiência em artes visuais e fanzines	31
2.3. Análises de similares	35
2.3.1. Flower from the end of the 80's por Chris Panayotoff (2019)	36
2.3.2. The tragic story of Titanic por Elena Lukash (2021)	37
2.3.3. Bread and Puppet por Elena Reingard (2022)	38
2.4. Requisitos e parâmetros	40
3. IDEACÃO	42
3.1. Storytelling	43
3.2. Protótipo de baixa fidelidade	45
3.2.1. Sitemap	45
3.2.2. Esboços	46
3.2.3. Wireframes	47
3.3. Guia de estilo	48
4. PROTOTIPAÇÃO	52
4.1. Protótipo de alta fidelidade	53
4.2. Mínimo produto viável	62
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
6. REFERÊNCIAS	66
7. APÊNDICES	69
APÊNDICE A - Diagrama de Mudge dos requisitos para o webzine	70
APÊNDICE B - Requisitos com o Diagrama de Mudge hierarquizados	71
APÊNDICE C - Guia de storytelling do webzine	72
APÊNDICE D - Wireframes do webzine	74
APÊNDICE E - Protótipos de baixa fidelidade do webzine.	78
APÊNDICE F - Teste de legibilidade com Adobe Colors	84

1. INTRODUÇÃO

1.1. Apresentação

Um dos principais problemas sociais do Brasil são as opressões, explícitas e sorrateiras, que uma mulher negra brasileira sofre desde de seu nascimento até a vida adulta. E a união de um design político, meio de comunicação não-hegemônico e os conceitos de feminismo interseccional e escrevivência faz emergir novas possibilidades de contribuir neste debate. Através de artefatos de design e comunicação, é possível criar espaços de dissenso, em que as relações de poder são explicitadas e questionadas. Dessa forma, é necessário compreender as estruturas que tornaram o Brasil um país com diferentes experiências a depender do gênero e da raça, qual o papel do designer na sociedade, formas de criar meios de comunicação não-hegemônica e como o feminismo interseccional e a escrevivência podem contribuir para este debate.

A Constituição Brasileira de 1988 (BRASIL, 2021) prevê igualdade de direitos à vida, à liberdade, à segurança e à propriedade sem distinção, além de garantir direitos sociais como educação, saúde e trabalho. Porém, o que os números mostram é a desigualdade: 66% das mulheres assassinadas no Brasil são negras (ATLAS DA VIOLÊNCIA, 2021) e apenas 16,2% das mulheres negras chegam ao ensino superior (IBGE, 2000). Assim, observa-se um entrelaçado das dificuldades, angústias e sofrimentos de dois grupos oprimidos pela sociedade, a população negra e a feminina. Nesse sentido, a partir do entendimento de que as opressões que as mulheres negras sofrem têm características únicas provenientes da sobreposição do racismo e do machismo, surge o feminismo interseccional (AKOTIRENE, C. e RIBEIRO, D., 2019). Dessa forma, o feminismo interseccional define-se a partir do reconhecimento da existência de múltiplos eixos de discriminação encruzilhados, rompendo com a falsa ideia da universalidade da experiência das mulheres.

A opressão contra a mulher negra é facilmente percebida através da grande mídia, com uma simples pesquisa na internet é possível encontrar diversas peças gráficas colocando a imagem da mulher negra em situações abusivas. Nesse contexto, os artefatos produzidos pela humanidade, inerentemente, são formados de códigos que comunicam algo e “onde quer que se descubram códigos, pode-se deduzir algo sobre a humanidade” (VILÉM FLUSSER, 2007, pg. 130). E aqui entra o papel do designer, não como uma máquina solucionadora de problemas, mas como um ser que reflete tanto ele mesmo, quanto a sociedade em que está (CARDOSO, 1998). Sabendo disso, é importante que designers “abracem a tarefa de atribuir significados extrínsecos aos artefatos” (CARDOSO, 1998, pg. 36) e pensem formas de contribuir para uma sociedade mais igualitária e democrática.

Se tratando de minorias sociais e sabendo a importância de se ocupar o lugar de fala, o profissional designer pode também utilizar sua função para compartilhar suas vivências. Nesse aspecto, a linguista e escritora negra, Conceição Evaristo (2005a) cunha o termo “escrevivência”, em que relaciona diretamente as narrativas inspiradas em vivências pessoais com as experiências coletivas, já que muitas de suas características são compartilhadas através de marcadores sociais.

Dessa forma, reconhecendo a grande mídia como uma das estruturas que atuam na perpetuação de ideias opressoras, cabe pensar formas não-hegemônicas de comunicação. Nesse aspecto, os *fanzines* (livretos artesanais muito utilizados pelo movimento punk na década de 70) e *webzines* (adaptação dos *fanzines* para páginas web) surgem como uma alternativa rica de possibilidades, sendo interessante utilizá-los como suporte para redesenhar a história individual e coletiva através do design.

Sabendo disso, a motivação para o desenvolvimento deste trabalho surge a partir de processos de autoconhecimento e construção da minha identidade como mulher negra e futura designer. Entendendo que sou uma

exceção à regra, surge o desejo, quase como uma obrigação, de desenhar e redesenhar a história individual e coletiva através do design. Por isso, pretende-se, sob a perspectiva social do designer gráfico e de interfaces digitais, produzir um webzine autobiográfico sobre a minha experiência como mulher negra no Brasil.

1.2. Justificativa e Motivação

“A nossa escrevivência não pode ser lida como história de ninar os da casa-grande, e sim para incomodá-los em seus sonos injustos”

(EVARISTO, 2005b, pg. 2).

As aspirações para desenvolver esse trabalho parte de minhas inquietudes pessoais e de diversas narrativas de mulheres que me inspiram a repensar minha atuação como mulher, negra, brasileira e futura designer. A frase supracitada é de Conceição Evaristo, mulher, negra, brasileira, linguista e escritora, que apesar de escrever desde sua infância, só teve oportunidade de publicar seu primeiro livro aos 57 anos de idade. Isto me faz pensar na oportunidade que tenho hoje de, através do design, expor meu discurso e responder às diversas situações opressoras que passei durante minha vida. Pois, apesar de eu ser uma exceção num país onde apenas 16,2% das mulheres negras chegam ao ensino superior (IBGE, 2000), não deixei de sofrer nas mãos de um sistema de opressão interligado e estrutural.

No início do processo de execução deste trabalho, em abril de 2022, falar sobre minha experiência como mulher negra brasileira não me parecia relevante o suficiente. Tive uma sensação de estar sendo vaidosa e presunçosa demais, afinal, por que alguém se interessaria pela minha

história? Até que me dei conta que eu estava assumindo o lugar em que me colocaram, o lugar da irrelevância. Sinto um engasgo de anos, de todas as vezes que minha existência foi menosprezada, desvalorizada, atacada e silenciada, e nessa posição em que me encontro, com as habilidades que adquiri ao longo da graduação, a melhor ferramenta que tenho para colocar isso para fora é o design. Conceição Evaristo me ensinou que contar a minha história é ocupar meu lugar de fala, é falar por mim e por todas aquelas que se parecem comigo.

Sobre o papel de autoria do designer gráfico em suas produções, Mário Moura (2007, pg. 15) observa que a atividade do designer “já não é uma atividade que existe apenas em função de um cliente exterior [...] mas torna-se uma disciplina auto-consciente, cujo mecanismos [...] ganharam também um público próprio”. Neste sentido, quando atravessa-se a ideia de “escrevivência” (EVARISTO, 2005a, pg. 6), surge o desejo, quase como uma obrigação, de desenhar e redesenhar a história individual e coletiva através do design. Sobre a atuação do designer nesse contexto, Kuperman afirma:

[...] construímos símbolos e representações que carregam consigo significados culturais, e esses significados estão diretamente relacionados ao criador [...] e ao cliente [...]. O uso que se dá a esses símbolos é o que define a sua intenção: benigna ou maligna. A visão de mundo de cada artista/designer influencia suas criações (KUPERMAN, 2019, pg. 30).

Quando compreendo a mídia hegemônica como uma das estruturas que atuam na perpetuação de ideias que me oprimem, me interessa, como futura designer, pensar na criação de “espaços de agonismo” (DISALVO, 2010 *apud* IBARRA, 2021, pg. 77), ou seja, um espaço de questionamento e conflito, como resposta aos discursos preconceituosos voltados à mulher negra no Brasil, ocupando meu lugar de fala no diálogo acerca do machismo e racismo no Brasil contemporâneo. Felizmente tive a oportunidade de ser criada por pais que me incentivam a contestar, questionar e lutar pelos

meus direitos. Em 1987, meu pai formou a primeira banda punk de Maceió, a Leprosário (JÚNIOR, 2016), e, em 1996, nasci em meio às discussões, shows e protestos. Conheci ainda criança a ideologia punk e anarquista, além dos fanzines. Estes me mostraram uma nova forma de me expressar, afastada das amarras das grandes mídias, uma forma anti-hegemônica, em que o autor é livre para dizer o que sente e pensa, e me inspiraram para a ideia deste TCC.

Desta forma, este trabalho de conclusão de curso, dentre muitas possibilidades, seguirá o caminho de uma autobiografia na forma de webzine, a partir das estratégias de design gráfico e de interfaces digitais. Pretendo explorar as conexões entre o design político, o feminismo interseccional e a *escrevivência*, utilizando de meios de comunicação não-hegemônicos, como o webzine, para criar espaços de dissenso, em que as relações de poder são explicitadas e questionadas.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo Geral

Sob a perspectiva política do designer gráfico e de interfaces digitais, produzir um webzine autobiográfico sobre a minha experiência como mulher negra no Brasil.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Estudar brevemente algumas estruturas sociais que corroboram com a desigualdade de raça e gênero no Brasil.
- Reivindicar meu lugar de fala como mulher negra através do conceito de *escrevivência* e do feminismo interseccional.
- Experimentar possibilidades de um design socialmente engajado no Brasil.

- Analisar os fanzines e webzines como formas alternativas e não-hegemônicas de comunicação.
- Identificar elementos do design gráfico e de interfaces digitais que possam contribuir para a construção da narrativa do webzine.
- Promover identificação ou empatia do público lusófono, interessados em questões raciais e de gênero no Brasil, sobretudo mulheres negras.

1.4. Metodologia e estrutura do trabalho

Este trabalho de conclusão de curso possui caráter projetual, assim, utilizo métodos voltados design de interfaces digitais e informação, elaborado a partir do conceito de *design thinking* (VIANNA et al, 2010) (figura 1). Este consiste em 3 fases: imersão, ideação e prototipação.

Figura 1: Metodologia aplicada ao projeto.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Iniciei a imersão com a produção de um mapa mental (figura 2) com objetivo de esquematizar os temas aprofundados na etapa de referencial teórico, neste processo identifiquei as áreas do conhecimento necessárias para a construção do projeto, assim como as ligações entre elas. Em seguida, realizei uma etapa de referencial teórico de caráter qualitativo e não intervencionista, sendo resultado da revisão bibliográfica referente a três eixos temáticos pertinentes ao projeto: (1) raça e gênero no Brasil, (2) design e sociedade e (3) escrevivência e webzines.

Figura 2: Mapa mental de referencial teórico.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Depois disso, escrevi um breve resumo sobre minha atuação nas artes visuais e na produção de fanzines. E, em seguida, analisei brevemente projetos similares utilizando três websites experimentais nominados na awwwards.com, plataforma de prêmios de design, criatividade e inovação na internet. Foquei na observação de diagramação, sitemap, forma de navegação e responsividade nas páginas: *Flower from the end of the 80's* (www.zine.blahbamm.com) do desenvolvedor búlgaro Chris Panayotoff

(2019) adaptado do fanzine impresso de Lyumomir Ignatov, *The tragic story of Titanic* (www.elukash.com) da designer russa Elena Lukash (2021) e *Bread and Puppet* (www.breadandpuppet.tilda.ws/) da designer estadunidense Elena Reingard (2022). E por fim, a última etapa da imersão foi a definição dos requisitos projetuais, iniciada com um guia de projeto e finalizada com a lista de requisitos, que foi hierarquizada através do método de Mudge (1971). Este método consiste em comparar por permutação todos os requisitos do projeto, pontuando em 1, 3 ou 5 os mais importantes, ao final todos os pontos são somados e são definidos os requisitos indispensáveis, desejáveis ou opcionais.

A segunda etapa é a ideação, sendo esta dividida em quatro fases. Iniciei escrevendo o roteiro de conteúdos do webzine utilizando *storytelling*, ou seja, desenvolver e estruturar uma narrativa a ser contada ao interlocutor. Com o conteúdo definido, desenvolvi o sitemap da página, em que os elementos são listados, hierarquizados e ordenados conforme os caminhos que o usuário pode percorrer ao realizar a leitura. Em seguida, desenhei as alternativas para as *wireframes*, ou imagens de tela, relacionando-as aos requisitos definidos na etapa de imersão. Por fim, indiquei fontes tipográficas, paleta de cores, texturas e outros elementos que compõem a linguagem visual do projeto. Todos estes processos foram realizados utilizando papel e lápis e/ou o software Figma, ferramenta digital gratuita para desenho de interfaces e prototipagem.

A última etapa do projeto é a prototipação, criei um tipo de protótipo de alta fidelidade, que facilitam principalmente a apresentação visual da página, e o mínimo produto viável, tipo de protótipo em que as funcionalidades da página podem ser acessadas através do Figma, sem a necessidade de desenvolver os elementos por programação web.

2. IMERSÃO

2.1. Referencial teórico

2.1.1. Raça e gênero no Brasil

Por 66 anos após sua independência, o Brasil foi o maior território escravagista das américas, aceitando esse sistema mesmo 33 anos após todos os países das Américas o abolirem (DRESCHER, 2011). Mas, no dia 13 de maio de 1888, após dez dias de votações e debates no Congresso, a Princesa Isabel assina a Lei nº 3.353 ou Lei Áurea, que decreta a libertação dos escravizados no Brasil (BUARQUE, 2016). Porém o dia seguinte não foi um mar de rosas para os negros no Brasil, nem o ano seguinte, nem o século seguinte. Nos artigos 5º e 6º da Constituição Brasileira de 1988 (BRASIL, 2021) temos:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade [...] (BRASIL, 2021, pg. 2).

Art. 6º São direitos sociais a educação, a saúde, a alimentação, o trabalho, a moradia, o transporte, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição (BRASIL, 2021, pg. 6).

Entretanto, quando observa-se o Atlas da Violência de 2021 e o Censo Demográfico de 2000, percebe-se que as leis da Constituição não se aplicam igualmente a todas as pessoas do Brasil. Em 2019, os negros (soma dos pretos e pardos da classificação do IBGE e de todos os gêneros) representaram 77% das vítimas de homicídios, com uma taxa de mortalidade por 100 mil habitantes de 29,2 para negros, em comparação a taxa de 11,2 para não negros. Da mesma forma, as mulheres negras representaram 66,0% do total de mulheres assassinadas no Brasil, com uma taxa de mortalidade por 100 mil habitantes de 4,1, em comparação a taxa de 2,5 para mulheres não negras (ATLAS DA VIOLÊNCIA, 2021).

Para além do medo da morte, diversas outras violências atingem as mulheres negras brasileiras explicitamente e sorrateiramente. Aqui é importante ressaltar que a união das dificuldades, angústias e sofrimentos de dois grupos oprimidos pela sociedade, neste caso a população negra e a feminina, não é uma soma, entendendo que o sofrimento não deve ser hierarquizado. Nesse contexto, Djamila Ribeiro afirma:

Pensar em feminismo negro é justamente romper com a cisão criada numa sociedade desigual. Logo, é pensar projetos, novos marcos civilizatórios, para que pensemos um novo modelo de sociedade. Fora isso, é também divulgar a produção intelectual de mulheres negras, colocando-as na condição de sujeitos e seres ativos que, historicamente, vêm fazendo resistência e reexistências (AKOTIRENE, C. e RIBEIRO, D., 2019, pg. 11).

Então, a partir do entendimento de que as opressões que as mulheres negras sofrem têm características únicas provenientes da sobreposição do racismo e do machismo, surge o feminismo interseccional. O termo feminismo interseccional é cunhado pela primeira vez pela teórica feminista e professora estadunidense especializada em questões de raça e gênero, Kimberlé Crenshaw (2002):

A interseccionalidade é uma conceituação do problema que busca capturar as consequências estruturais e dinâmicas da interação entre dois ou mais eixos da subordinação. Ela trata especificamente da forma pela qual o racismo, o patriarcalismo, a opressão de classe e outros sistemas discriminatórios criam desigualdades básicas que estruturam as posições relativas de mulheres, raças, etnias, classes e outras (CRENSHAW, 2002, pg. 117).

Mas é Carla Akotirene, militante, autora e pesquisadora no tema feminismo negro, quem aprofunda este conceito para contexto brasileiro. Em seu livro intitulado *Interseccionalidade*, Akotirene (2019, pg. 11) afirma que “ao nomear as opressões de raça, classe e gênero, entende-se a necessidade de não hierarquizar opressões” e, poeticamente, traduz a interseccionalidade ao Brasil, no que ela chama de “cruzar o atlântico em memória da interseccionalidade”:

É oportuno descolonizar perspectivas hegemônicas sobre a teoria da interseccionalidade e adotar o Atlântico como locus de opressões cruzadas, pois acredito que esse território de águas traduz, fundamentalmente, a história e migração forçada de africanas e africanos. As águas, além disto, cicatrizam feridas coloniais causadas pela Europa, manifestas nas etnias traficadas como mercadorias, nas culturas afogadas, nos binarismos identitários, contrapostos humanos e não humanos. No mar Atlântico temos o saber duma memória salgada de escravidão, energias ancestrais protestam lágrimas sob o oceano (AKOTIRENE, 2019, pg. 15).

Dessa forma, entender as estruturas sociais que invisibilizam as mulheres negras brasileiras é imprescindível para identificar situações de preconceito que nem sempre são explicitadas pelos meios de comunicação. O que se reflete nas estatísticas brasileiras, em que se percebe que esse grupo não apenas sofre mais violência, como também têm acesso desigual à educação e emprego quando comparado a homens brancos. Segundo IBGE (2000), apenas 16,2 % das mulheres negras possuem 11 anos ou mais de estudo, chegando até ao ensino superior (IBGE, 2000). Além disso, no primeiro trimestre de 2022, a taxa de pessoas habilitadas para trabalhar que estavam desempregadas ficou em 9,1% para os homens, enquanto entre as mulheres ficou em 13,7%, número acima da média nacional de 11,1%; assim como o desemprego entre brancos alcançou 8,9%, enquanto entre pretos e pardos o número foi 13,3% e 12,9% respectivamente. (DO BRASIL, 2022).

Porém, se enxergar nesses números pode não ser uma tarefa simples. Estruturalmente, a mulher negra é privada de se conectar com a sua identidade, tornando o processo de autoconhecimento um ambiente nublado e desconfortável. Estruturas que dificultam o reconhecimento de identidade pelas mulheres negras não só nas ausências e apagamentos de representatividades, como nas presenças distorcidas e preconceituosas. Nesse aspecto, a amplitude do colorismo brasileiro, “muitas vezes confunde aqueles que fazem parte da negritude, deixando neles novas e velhas feridas abertas” (NERI, 2018), e o racismo e o machismo podem ser exibidos de

formas diferentes entre mulheres negras de pele clara e mulheres negras de pele retinta.

Um exemplo popular é as novelas da Rede Globo, quando mulheres negras de pele escura sendo retratadas como empregadas domésticas, geralmente como o alívio cômico da trama, como a personagem Zezé de Avenida Brasil, interpretada por Cláudia Protásio (MAUTNER *et al.*, 2012). Ou mulheres negras de pele clara como objetos sexuais que existem apenas para seduzir e atender aos desejos masculinos, como a personagem Preta de Da Cor do Pecado, interpretada por Taís Araújo (SARACENI, 2004). Não faltam exemplos, são jornais, revistas, peças publicitárias, programas de televisão, produções audiovisuais, objetos, arquitetura, etc.

E é através da comunicação que o designer entra na história, não como uma máquina solucionadora de problemas, mas como um ser que reflete tanto ele mesmo, quanto a sociedade em que está. Nas palavras do autor, historiador e pesquisador em design, Rafael Cardoso (1998, pg. 22), “o design constitui, grosso modo, a fonte mais importante da maior parte da cultura material de uma sociedade”, sendo esse “um processo de investir os objetos de significados”.

2.1.2. Design e sociedade

O filósofo checo-brasileiro Vilém Flusser, em seu livro *O Mundo Codificado* (2007), discute as pontes entre o design e a comunicação, definindo a comunicação como um conjunto de códigos criados pelo ser humano na intenção de nos “fazer esquecer a brutal falta de sentido de uma vida condenada à morte” (VILÉM FLUSSER, 2007, pg. 90). Segundo ele, os artefatos produzidos pela humanidade, inerentemente, são formados de códigos que comunicam algo e “onde quer que se descubram códigos, pode-se deduzir algo sobre a humanidade” (VILÉM FLUSSER, 2007, pg. 130).

À vista disso, apresentam-se três exemplos de peças de comunicação brasileiras lançadas nos anos 2010, entendendo-as como reflexo de parte da

sociedade brasileira. Em 2012, uma campanha publicitária da cerveja Devassa (figura 3), promovendo a sua nova cerveja de coloração escura, nomeada de “cerveja negra”, estampou em revistas a ilustração de uma mulher negra ao lado da frase “É pelo corpo que se reconhece a verdadeira negra” (PORTAL GELEDÉS, 2012), como mostra na imagem abaixo:

Figura 3: Campanha publicitária da cerveja Devassa.



Fonte: Bueno, 2017.

Quatro anos depois, a marca de roupas Maria Filó, que tem como slogan “moda feminina para mulheres protagonistas”, lançou uma coleção de estampas (figura 4) com ilustrações que retratam a escravidão de negros, contendo por exemplo uma mulher branca sentada e uma mulher negra ao seu lado em pé, carregando uma criança e com um sesto na cabeça.

Figura 4: Estampa de coleção de roupas da marca Maria Filó.



Fonte: Hyneness, 2017.

Já em 2019, o Ministério da Educação publicou em suas contas do Instagram e Twitter um vídeo sobre o ProUni (figura 5) em que se inicia com a imagem de uma mulher negra, em seguida há uma sobreposição de imagem, sendo a mão da jovem negra substituída por uma mão branca segurando um canudo de diploma e em seguida o próprio rosto é substituído pelo rosto de uma jovem branca.

Figura 5: Frames do vídeo publicado pelo MEC no Instagram.



Fonte: Loose e Petermann, 2020.

Nos três casos, houve denúncias de racismo pela população. Nos dois primeiros casos as empresas se retrataram, sempre dizendo que não foi

intencional, que foi um “acidente”, porém o último, do MEC, continua disponível na conta do Twitter. Estes são exemplos de artefatos gráficos produzidos por grandes equipes de design e publicidade, que só foram problematizadas quando divulgadas ao público. E assim, a paisagem urbana, física ou virtual, continua carregando “a marca do design irresponsável” (PAPANÉK, 1985, pg. 253), entendendo que:

Ao realizar o ato de projetar, o indivíduo que o faz não somente projeta uma forma ou um objeto mas, necessariamente, também se projeta naquela forma ou naquele objeto. [...] a coisa projetada reflete a visão de mundo, a consciência do projetista e, portanto, da sociedade e da cultura às quais o projetista pertence. [...] logo é possível conhecer uma cultura – pelo menos em parte – através do legado de objetos e artefatos que ela produz ou produziu (CARDOSO, 1998, pg. 37).

Segundo Flusser (2007, pg. 96-97), a comunicação pode ser dialógica, quando troca-se “diferentes informações na esperança de sintetizar uma nova informação”, ou discursiva, quando compartilha-se informações “na esperança de que possam resistir melhor ao efeito entrópico da natureza”. Sendo que cada diálogo é formado por uma sequência de discursos, que podem corroborar ou contrariar o anterior.

Nesse sentido, os artefatos de design produzidos no passado não são discursos inquestionáveis e imutáveis. Apesar da inerência dos elementos gráficos nas peças publicitárias citadas acima, a forma como os códigos da comunicação são interpretados podem ser alterados. Assim, entendem-se os artefatos produzidos pelos designers como sendo fixos com o significante, mas necessariamente fluidos com seu significado (CARDOSO, 1998). Sabendo disso, Cardoso propõe que os designers:

[...] abracem a tarefa de atribuir significados extrínsecos aos artefatos, em vez de buscarem refúgio na idéia desgastada de que estejam apenas adequando as formas ao bom funcionamento do objeto ou, pior ainda, de buscarem refúgio na falta de qualquer ideia orientadora (CARDOSO, 1998, pg. 36).

Assim, profissionais do design podem contribuir para uma sociedade mais equânime e democrática, deixando de lado a tarefa de resolver todo mal da sociedade, mas criando espaços de dissenso, projetando ambientes que confrontam e revelam relações de poder, evidenciando problemas, incentivando a formulação de novas perguntas “novas perguntas sobre nossa condição social e política” (DISALVO, 2010 *apud* IBARRA, 2021, pg. 78).

2.1.3. Escrevivência e webzines

Grada Kilomba (2019, pg. 26-27), escritora, artista e teórica portuguesa, fala do ato de escrever sobre si como “uma forma de transformar [a história] [...]. Eu sou quem descreve minha própria história, e não quem é descrita. Escrever, portanto, emerge como um ato político.” Seguindo a mesma linha de pensamento, a linguista e escritora Conceição Evaristo (2005a, pg. 6), explana seu método de criação literária com o termo “escrevivência”, em que narrativas intimamente pessoais, inspiradas em vivências, memórias ou até imaginação, se relacionam diretamente com experiências coletivas, já que muitas de suas características são compartilhadas através de marcadores sociais. Dessa forma, “o sujeito da literatura negra tem a sua existência marcada por sua relação e por sua cumplicidade com outros sujeitos. Temos um sujeito que, ao falar de si, fala dos outros e, ao falar dos outros, fala de si” (ORLANDI, 1988 *apud* EVARISTO, 2010, pg. 5).

Compreendendo a grande mídia como uma das estruturas que atuam na perpetuação de ideias opressoras, interessa ao designer pensar formas antagônicas de comunicação. Dessa forma, o designer, que também é autor, pode ter a liberdade de expressar sua escrevivência através de diversos elementos de comunicação visual. Dentre muitas possibilidades, um dos meios de comunicação visual não-hegemônica é o *fanzine*, sendo possível

explorá-lo não apenas através da escrita como faz Kilomba e Evaristo, mas também de estratégias de design.

Na década de 40, Russ Chauvenet (sd. *apud* MAGALHÃES, 1993) cunha o termo *fanzine*, sendo um neologismo da contração de *fanatic* e *magazine*, para denominar as publicações amadoras e alternativas, geralmente impressas artesanalmente e de conteúdo escrito por fãs de determinada arte ou hobby. Inicialmente os *fanzines* estavam mais associados aos fãs de ficção científica, mas foi na década de 70, com o movimento Punk no Reino Unido e EUA, que os *fanzines* tomaram um papel mais politizado. Nesse momento, os autores experimentam novas formas de arte e comunicação e driblando a censura e o mercado editorial da época, assumindo “um papel de grande relevo na difusão e fomento de uma certa ética e estética do-it-yourself” (QUINTELA e BORGES, 2015, pg. 13).

Mesmo com o declínio do punk rock na década de 80, os *fanzines* permaneceram fortalecidos como meio de comunicação não-hegemônica, servindo de suporte para diversos usos, como livros de artistas, fotografias, poesias e, sobretudo, como compartilhamento de informação de minorias sociais (MAGALHÃES, 1993). Então, em 1990, há um crescimento de *fazines* feministas com o movimento punk feminista Riot Grrrl nos Estados Unidos, sendo o conservadorismo dos anos 1980 o grande catalisador para esse crescimento (PIEPMEIER, 2009 *apud* KUPERMAN, 2019).

A raiva sentida pelas jovens dessa época deu nome aos *fanzines*, que ficaram conhecidos como *grrrl zines*, junção da palavra *girl* (menina, em inglês), com um rosar raivoso, RRR, que também era expressada em suas publicações (KUPERMAN, 2019, pg. 33).

Na virada do século, com o desenvolvimento acelerado das tecnologias e o aumento do acesso aos computadores, os processos de produção dos *fanzines* foram mudando, saindo de uma produção totalmente manual para a inserção de recursos digitais, como Adobe Photoshop e InDesign, além de possibilitar impressão fotográfica com maior qualidade.

Além disso, os computadores e internet possibilitaram novos formatos de apresentação e divulgação da informação, surgindo assim sites especializados em divulgação de eventos de artistas e disponibilização de *fanzines* em formato digital estilo *e-book* (QUINTELA e BORGES, 2015).

Outro surgimento decorrente da popularização tecnológica foi o dos *webzines*. Aqui, a superfície do papel é substituída pela página web, porém o conteúdo continua utilizando o conceito e a estética dos *fanzines* tradicionais. Dessa forma, foi possível adicionar outros formatos de mídia no artefato, como música, vídeo, animação, links para outras mídias, etc, dando o caráter experimental dos *fanzines* ao website (LOURENÇO, 2006).

Em seu livro *Design para um mundo complexo*, Rafael Cardoso compara a estrutura da diagramação praticadas nos anos 1990 com a de páginas web, e afirma que: “Na média dos casos, o layout de uma página eletrônica ainda possui muitos pontos de correspondência com aquele de uma página impressa.” (CARDOSO, 2022, posição 1720). Dando como exemplo o jornal, Cardoso relaciona primeira página com homepage, sumário com menu, remissões alfanuméricas (por exemplo “saiba mais sobre isso na página A16”) com hyperlinks. O mesmo ocorre com os *webzines* que, assim como os *fanzines* em papel, consiste numa sucessão de informações que são decodificadas pelo leitor de forma direcional. Sendo assim, o rolar da barra de um *webzine* pode ser comparado com passar das páginas de um *fanzine*.

2.2. Minha experiência em artes visuais e *fanzines*

Minha história com a arte começa bem antes de entrar no curso de design na UFAL em 2018. Fui uma criança muito tímida e introvertida, e de alguma forma a solidão me conectou profundamente com as artes. Me lembro de passar horas ouvindo música nos antigos MP3 Players e desenhando nos meus diários. Eram quase sempre desenhos abstratos

feitos com lápis de cor e algumas palavras soltas na composição. Nunca soube fazer desenhos realistas e isso me frustrava muito, mas encontrei nas artes visuais mistas e nos fanzines um meio para me expressar livremente, sem a pressão da perfeição.

Figura 6: Pannel de fanzines impressos produzidos pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Minha família tem uma importância inegável nessa minha ligação com a arte, sobretudo nas minhas escolhas nas técnicas e métodos que uso no meu processo criativo. Cresci vendo meu pai, de quem herdei minha melanina, tocando hardcore e punk rock no baixo elétrico e ouvindo suas histórias sobre como ele e os amigos criaram a primeira banda punk de Maceió em 1987 (JÚNIOR, 2016), foi ele quem me apresentou aos fanzines. Além disso, também observava com atenção meu irmão mais velho fazendo ilustrações emocionantes sobre seus sentimentos, utilizando só um lápis e cadernos velhos, foi ele quem me mostrou que eu poderia me expressar

através da arte. Por isso, não me recordo de nenhum momento em que a arte não estivesse ao meu redor, seja fisicamente ou no mundo das ideias dentro da minha cabeça. Sempre pensei nela e ela sempre foi minha companheira.

Em 2018, me aproximei do design editorial e lancei meu primeiro fanzine impresso, intitulado *O Dia Que Eu Pisei Na Terra: Sensível Sensitiva*, em que eu exponho minhas primeiras descobertas, depois de ter saído de um relacionamento abusivo, sobre meu corpo, quem eu gostaria de ser e como gostaria de me relacionar. Depois, em 2019, lancei o *Garganta*, uma coleção de poesias e ilustrações sobre minha juventude e formação de identidade. Depois destes dois primeiros, comecei a lançar fanzines de baixíssima tiragem sempre que queria comunicar algo às pessoas ao meu redor, como o *Fim de Semana* e o *Depressão*.

Figura 7: Painel de artes visuais mistas produzidas pela autora.

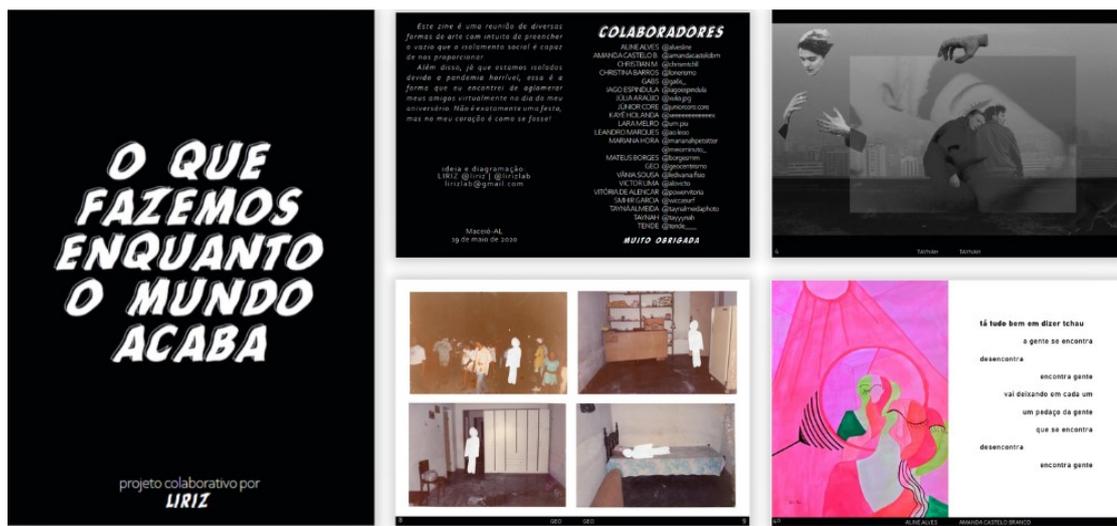


Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Logo depois de descobrir os fanzines, comecei a explorar as artes visuais mistas, sobretudo bordado em papel e colagens de recortes. Dessa forma, com pequenas frases ou palavras soltas, intervenções em impressos como páginas de livros e jornais e colagens de ilustrações ou recortes, diagramados de forma a comunicar questões sobre minha vivência, atingi resultados que me satisfazem como artista e designer.

Em 2020, lancei meu primeiro fanzine digital intitulado *O Que Fazemos Enquanto o Mundo Acaba* (figura 8), um projeto colaborativo sobre como a pandemia da Covid-19 atingiu a mim e aos meus amigos, contendo fotografia, poesia, crônica, ilustração digital, aquarela e mais.

Figura 8: Capturas de tela do fanzine digital *O Que Fazemos Enquanto o Mundo Acaba* produzido pela autora.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Por fim, meu último fanzine digital lançado foi resultado do projeto de pesquisa de iniciação científica (PIBIC) intitulado *Maceió pelas Mulheres: representatividades femininas na produção e ocupação dos espaços públicos da capital alagoana no século XXI*, orientado pela professora Flávia de Sousa Araújo e desenvolvido por mim e por Amanda Borges Castelo Branco de Magalhães, graduanda em arquitetura e urbanismo. Este fanzine ganhou o nome MCZ DELAS (figura 9) e é um compilado de diálogos em torno do

feminino, com produções artísticas e/ou acadêmicas de mulheres a(r)tivistas em Maceió.

Figura 9: Capturas de tela do fanzine digital MCZ DELAS.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Assim, devido ao caráter autobiográfico e de formação de identidade, este projeto de webzine seguirá meu estilo próprio como artista, utilizando técnica mista de representação visual como bordado, recortes, fotografia, ilustração tradicional e ilustração digital, além da comunicação textual.

2.3. Análises de similares

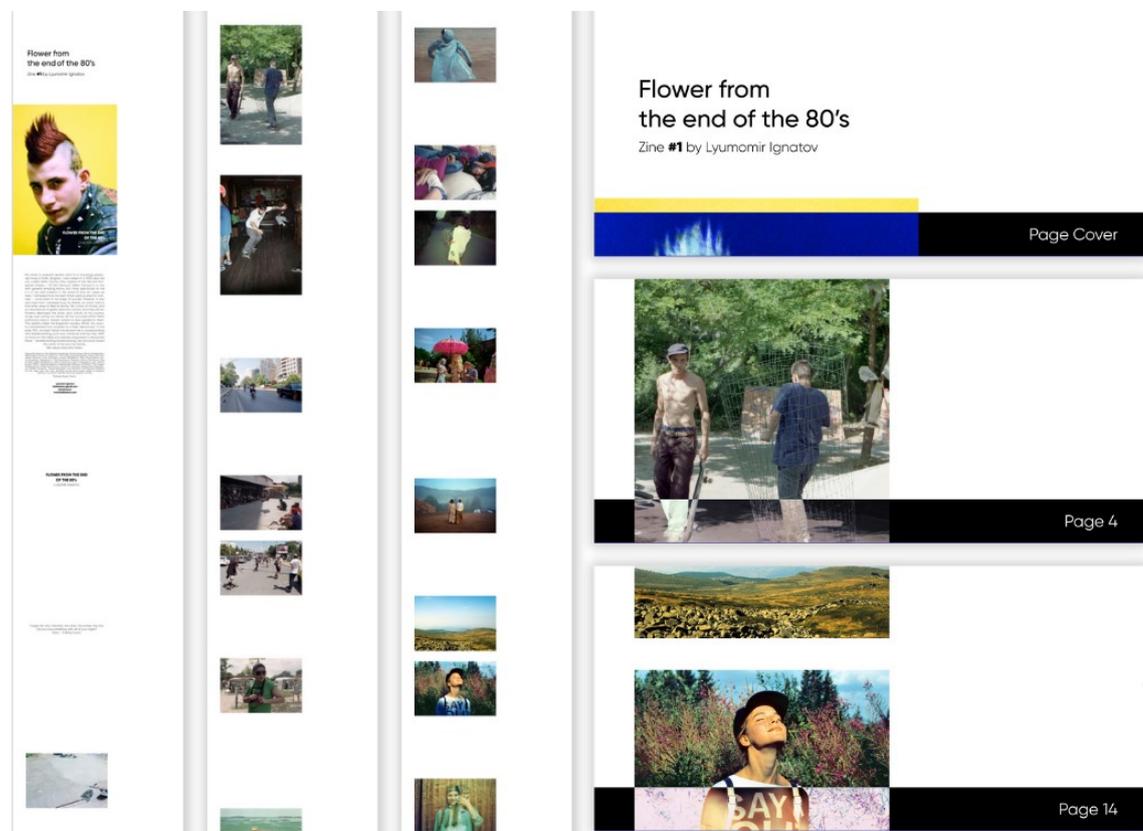
A partir dos debates nas etapas anteriores, considereei o webzine como o suporte mais adequado para a autobiografia neste caso. Assim, para o projeto ser de fato satisfatórios, ele precisa conter alguns elementos que o relacionam com aspectos de um fanzine impresso, são eles: caminho linear

de leitura com possibilidade de avançar e retornar ao início, utilização de mais de um meio de comunicação (exemplo, texto + imagens, texto + ilustração, colagem + ilustração, etc), linguagem facilitada para o público não-acadêmico. Portanto, fiz uma análise de websites similares, observando principalmente as decisões de diagramação, sitemap, forma de navegação e responsividade. Para ter referências importantes na comunidade, selecionei páginas dentre os nominados na categoria experimental da awwwards.com, plataforma de prêmios de design, criatividade e inovação na internet.

2.3.1. *Flower from the end of the 80's* por Chris Panayotoff (2019)

Flower from the end of the 80's (www.zine.blahbamm.com) do desenvolvedor búlgaro Chris Panayotoff (2019) adaptado do fanzine impresso de Lyumomir Ignatov.

Figura 10: Capturas de tela do website *Flower from the end of the 80's* (www.zine.blahbamm.com).



Fonte: Elaborado pela autora a partir de www.zine.blahbamm.com, 2022.

Quadro 1: Análise do website Flower from the end of the 80's (www.zine.blahbamm.com).

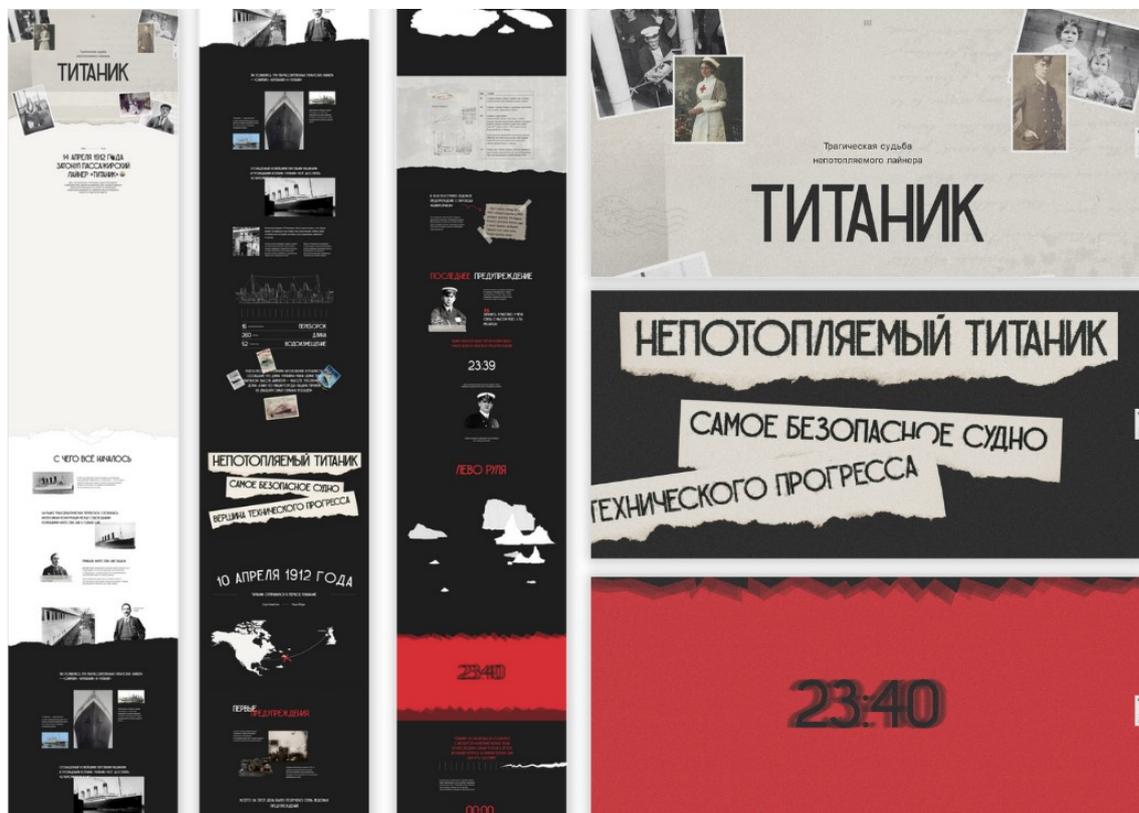
www.zine.blahbamm.com	
Sitemap	Página única, sem links internos ou externos.
Navegação	Linear vertical através do scroll do mouse.
Diagramação	<ul style="list-style-type: none"> -Elementos (títulos, textos e imagem) ordenados em uma única coluna à esquerda; -Grande espaçamento entre os elementos, de forma que só seja possível visualizar completamente um de cada vez; -Barra inferior fixa informando a localização do visualizador.
Responsividade	Excelente adaptação entre navegador web e mobile.

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

2.3.2. The tragic story of Titanic por Elena Lukash (2021)

The tragic story of Titanic (www.elukash.com) da designer russa Elena Lukash (2021).

Figura 11: Capturas de tela do website *The tragic story of Titanic* (www.elukash.com)



Fonte: Elaborado pela autora a partir de www.elukash.com, 2022.

Quadro 2: Análise do website The tragic story of Titanic (www.elukash.com).

www.elukash.com	
Sitemap	<pre> graph TD HOME[HOME] --> MENU[LINK INTERNO: MENU] HOME --> EX1[LINK EXTERNO: PÁGINA DA WWW.AWARDS.COM SOBRE A PREMIAÇÃO DO WEBSITE] MENU --> EX2[LINK EXTERNO: REDES SOCIAIS DA AUTORA] MENU --> INT[LINKS INTERNOS: CAPÍTULOS DIAGRAMADOS AO LONGO DA PÁGINA ÚNICA] </pre>
Navegação	Linear vertical através do scroll do mouse.
Diagramação	<ul style="list-style-type: none"> -Cabeçalho com menu, título e subtítulo. -Elementos (títulos, textos e imagens) divididos em grupos por tópico; -Grupos de elementos ordenados em uma única coluna centralizada; -Animações vetoriais entre um grupo de elementos e outro, que se movimentam horizontalmente ou surgem pelas laterais e são controladas através do <i>scroll</i> do mouse. -Rodapé com informações da autora do site e botão de voltar ao topo da página.
Responsividade	Excelente adaptação entre navegador web e mobile.

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

2.3.3. *Bread and Puppet* por Elena Reingard (2022)

Bread and Puppet (www.breadandpuppet.tilda.ws) da designer estadunidense Elena Reingard (2022).

Figura 12: Capturas de tela do website Bread and Puppet (www.breadandpuppet.tilda.ws).



Fonte: Elaborado pela autora a partir de www.breadandpuppet.tilda.ws, 2022.

Quadro 3: Análise do website Bread and Puppet (www.breadandpuppet.tilda.ws).

www.breadandpuppet.tilda.ws/	
Sitemap	<pre> graph TD HOME[HOME] --> LINKS[LINKS INTERNOS: MUDANÇA DE IDIOMA DO SITE (LINK NÃO FUNCIONA)] HOME --> LINKS_SOCIAIS[LINK EXTERNO: REDES SOCIAIS] HOME --> LINKS_SOCIAIS_AUTORA[LINK EXTERNO: REDES SOCIAIS DA AUTORA] </pre>
Navegação	Linear vertical através do scroll do mouse;
Diagramação	<ul style="list-style-type: none"> -Cabeçalho com título, subtítulos, link para redes sociais e paga mudar o idioma da página (não funciona). -Elementos (títulos, textos e imagens) divididos em grupos por tópico; -Grupos de elementos ordenados em uma única coluna centralizada; -Animações com recortes de fotografias e ilustrações tradicionais, localizadas nas ladeiras de toda página e entre um grupo de elementos e outro, e que se movimentam em rotação. -Rodapé com informações da autora do site e botão de voltar ao topo da página.
Responsividade	A página funciona melhor no navegador web, tendo perdas significantes no navegador mobile, com fotos e textos pela metade e demora para carregar as animações.

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

2.4. Requisitos e parâmetros

Finalizando a etapa de imersão, fiz a definição de requisitos e restrições projetuais a partir das informações coletadas desde o início do processo projetual, culminando na produção de um guia de projeto (quadro 3), que consultei durante todo o processo de ideação.

A partir da produção do guia de projeto, funcionando como um escopo, defini os principais requisitos do produto e os parâmetros necessários para que estes requisitos sejam cumpridos com êxito (quadro 4). Sabendo da limitação do prazo, utilizei o do método de Mudge (1971) para hierarquizar os requisitos (apêndice A e B), o que embasou as tomadas de decisão e facilitou o andamento do cronograma, priorizando os requisitos mais pertinentes ao projeto sem a necessidade de sacrificar elementos essenciais.

Quadro 4: Guia de projeto.

GUIA DE PROJETO	
Tipologia do projeto	Projeto de design de interfaces de página web
Título do projeto	Mais Uma Sobrevivente
Objetivo geral	Sob a perspectiva social do designer gráfico e de interfaces digitais, produzir um webzine autobiográfico sobre a minha experiência como mulher negra no Brasil.
Conceito	Combinar escrevivência e fanzines, gerando um projeto de website experimental que conta poeticamente minhas experiências como mulher negra no brasil e utiliza os elementos visuais das artes já produzidas por mim.
Público-alvo	Lusófonos, maiores de 12 anos, interessados em questões raciais e de gênero no Brasil. Sobretudo mulheres negras brasileiras.
Materiais e softwares	Texto, colagem, fotografia e arte vetorial. Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
Prazo	9 de julho de 2022.

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Quadro 5: Requisitos e parâmetros hierarquizados com o método de Mudge.

REQUISITOS E PARÂMETROS HIERARQUIZADOS COM O MÉTODO DE MUDGE	
INDISPENSÁVEL	
Elementos visuais autorais	Uso de colagem, ilustrações vetoriais e fotografias autorais, baseado no meu estilo de arte.
Linguagem facilitada	Utilizar linguagem comum, entendida pela maior parte dos lusófonos, evitando termos acadêmicos ou de pouco uso.
Acessibilidade	Texto, cores e contrastes que não prejudiquem a leitura de pessoas com baixa visão ou daltonismos.
Formato Desktop	Largura maior que 1440px e altura maior que 1024px.
Navegação linear	Apenas um vetor de navegação, avançando e recuando pelo mesmo caminho no sitemap.
DESEJÁVEL	
Controle de navegação simples	Controlar aquelas com um botão e/ou pouco movimento do utilizador
Citação de artes	Citação de obras artísticas, por exemplo trecho de música, pertinentes ao tema.
Formato Mobile	Largura maior que 360px e altura maior que 800px.
Página única	Todos os conteúdos em uma única página
OPCIONAL	
Dados demográficos	Apresentação de dados que se relacionam às minhas falas.
Barra de controle/menu	Barra lateral, inferior ou superior para controlar navegação e reunir informações da autora, contato, etc.

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

3. IDEACÃO

3.1. Storytelling

Neste momento, uni meu eu designer ao meu eu artista/vivente, com objetivo de interferir na tomada de decisões na construção da narrativa, não só através dos conhecimentos adquiridos na minha graduação, como também através da minha jornada de vida. Há diversas formas do locutor, o que emite a informação, se comunicar com o interlocutor, o que recebe a informação. Uma delas, a *storytelling*, se dá com o desenvolvimento e estruturação de uma narrativa a ser contada ao interlocutor, criando cenários, personagens e narrando acontecimentos em determinado período de tempo (SANTOS, 2016). Dessa forma:

Narrar-se é criar a ilusão no narrador de que o mesmo se tornou uma personagem protagonista arquetípica, em geral eufórica, do texto, então, narrado. Como não há narrativa que não seja seleção de fatos vividos por personagens em um determinado tempo e espaço, o ato de narrar é inevitavelmente um ato de deslocamento e de negociações entre a consciência e a inconsciência, gerando significadas formas de ser e estar do mundo (DOMINGOS, 2009, p.8).

A partir dessa ideia de que o *storytelling*, ou contação de histórias, pode aproximar e empatizar o interlocutor, escrevi para roteiro de conteúdos do *webzine* uma narrativa com base cronológica, contando minha jornada como mulher negra, desde a infância até o momento atual, pontuando os momentos mais significantes da minha trajetória. Sabendo disso, é importante lembrar que:

[...] não há jamais na narrativa um eu puro; ele sempre será um ser humano que traz em si não só os primórdios de sua existência, como os adaptam às novas maneiras de narrar a vida (DOMINGOS, 2009, p.8).

Iniciei a narrativa com uma adaptação de parte inicial da música *Capítulo 4 Versículo 3* do grupo de rap paulista Racionais MC's (RACIONAIS MC'S, 1997). O trecho cita alguns dados demográficos que mostram a grande

desigualdade racial no Brasil e o locutor se afirma sobrevivente neste cenário.

60% dos jovens de periferia sem antecedentes criminais já sofreram violência policial. A cada 4 pessoas mortas pela polícia, 3 são negras. Nas universidades brasileiras apenas 2% dos alunos são negros. A cada 4 horas, um jovem negro morre violentamente em São Paulo. Aqui quem fala é Primo Preto, mais um sobrevivente (RACIONAIS MC'S, 1997).

Quando criança, eu via os Racionais MC's com maus olhos, o racismo intrínseco em mim me afastava das canções e sempre as evitava. Todos os meus amigos brancos do ensino médio amavam Racionais MC's, mas eu, no fundo, tinha um certo medo de ouvir e me identificar. O trecho citado acima é um dos que mais me tocam e que esteve presente em minha caminhada de autoconhecimento, quando comecei a me entender como mulher negra. Assim, além de iniciar minha narrativa com uma adaptação do trecho, também me inspirei nele para nomear o *webzine*: Mais Uma Sobrevivente. Após isso, me aprofundi na apresentação da personagem, eu mesma, com informações como ano de nascimento, cidade e profissão, e também questionando minha identidade. Além desta introdução, construí uma jornada pela minha história de vida, dividida em 6 atos, cada uma tratando de uma fase temporal da minha vida, desde a infância até a vida adulta.

No ato 1, nomeada O Espelho, trato da minha infância e pré-adolescência, falando sobre minhas horas na frente do espelho, questionando minhas características físicas com frustração. No ato 2, A Corrida, trato da minha adolescência e da corrida solitária para me encaixar e ser aceita pelos colegas no ensino médio. No ato 3, Poço Sem Fundo, trato da minha entrada na universidade e minhas experiências em relacionamentos amorosos, momento de grande solidão e depressão. No ato 4, Minha amiga sou eu e eu sou minha amiga, conto quando comecei a me entender como mulher negra e ver que não estou sozinha, o que só ocorreu devido a minha aproximação com outra mulher negra que se sentia como eu

e que se tornou uma grande amiga. No ato 5, Primeiros passos, conto como me conectei com minha identidade, revisitando minhas origens e consumindo conteúdos produzidos por mulheres negras.

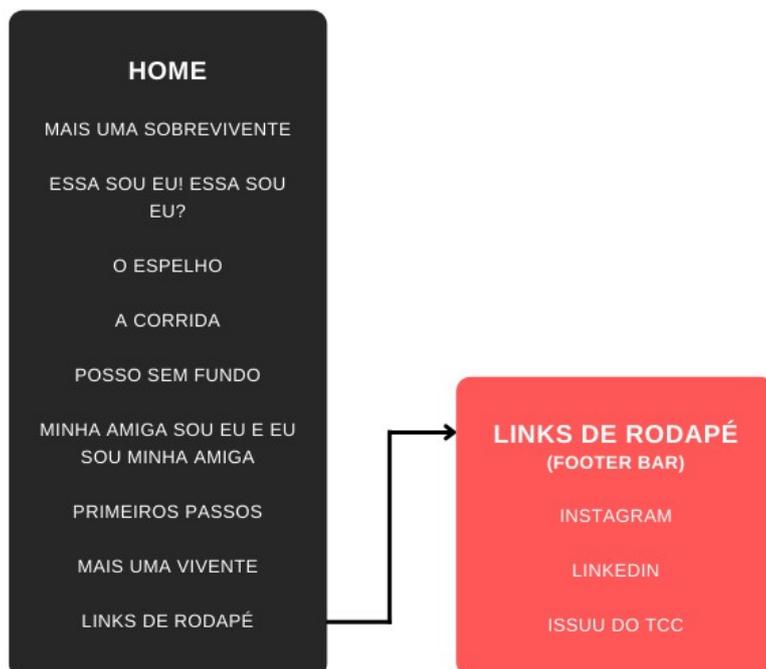
Por fim, no ato 6, Mais uma vivente, compartilhei tudo que conquistei atualmente, mas mostrando que meu medo e tristeza continua por mim e todas as mulheres negras brasileiras. Além disso, finalizo no rodapé com a frase *26 contrariando a estatística*, também como adaptação da música Capítulo 4 Versículo 3 do Racionais MC's (RACIONAIS MC'S, 1997), escrevo um pouco sobre o objetivo do webzine para minha graduação em Design e deixo links das minhas redes sociais. Com isso, construí um quadro nomeando, detalhando e especificando elementos visuais de cada ato, além da introdução comentada anteriormente (apêndice C).

3.2. Protótipo de baixa fidelidade

3.2.1. Sitemap

O sitemap foi construído levando em conta a utilização de uma página única de navegação linear e vertical, sendo controlado pelo botão de *scroll* do mouse. E, como não há uma extensa lista de conteúdos, não sendo necessário o uso de um menu ou controle de âncora, a página não possui links internos. Contudo, no *footer bar*, área do rodapé da página, coloquei alguns links externos para que o usuário possa conhecer mais sobre mim e sobre meu trabalho de conclusão de curso. Para isso, coloquei link para minha conta do Instagram e LinkedIn, como também o link deste presente trabalho hospedado na plataforma ISSUU. Com isso, construí o sitemap do webzine (figura 13), dividido em *home*, ou seja, a página inicial quando se abre o link web, e *links* de rodapé, lista dos *links* externos no final da página.

Figura 13: Sitemap do webzine.

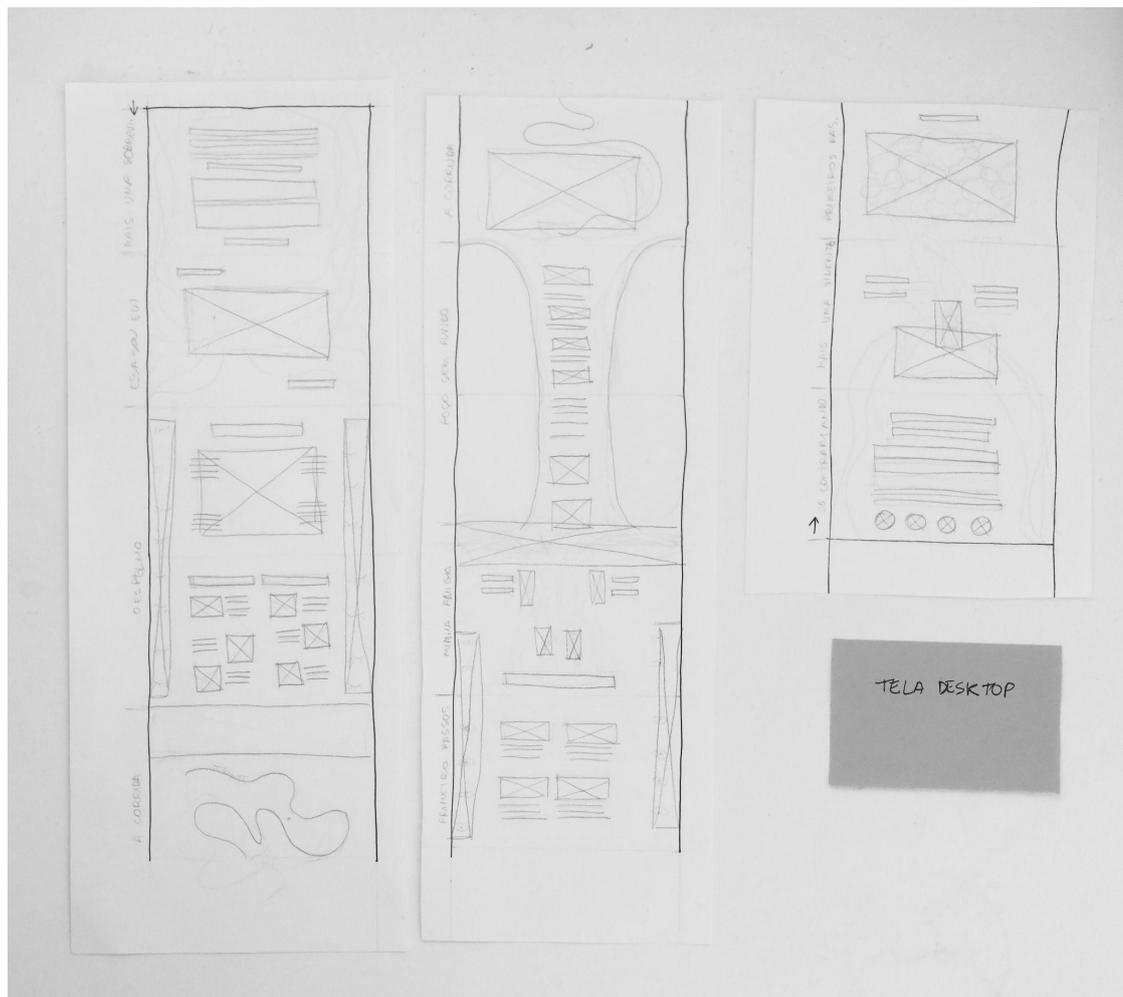


Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

3.2.2. Esboços

Após a definição do sitemap, iniciei o processo de criação dos wireframes através de esboços ou *sketches* (figura 14). Apesar do sitemap conter apenas uma página, dividi os wireframes pelos títulos de cada parte, desde a introdução até o rodapé, seguindo as indicações do guia de *storytelling* do webzine (apêndice C).

Figura 14: Sketch dos wireframes do webzine.

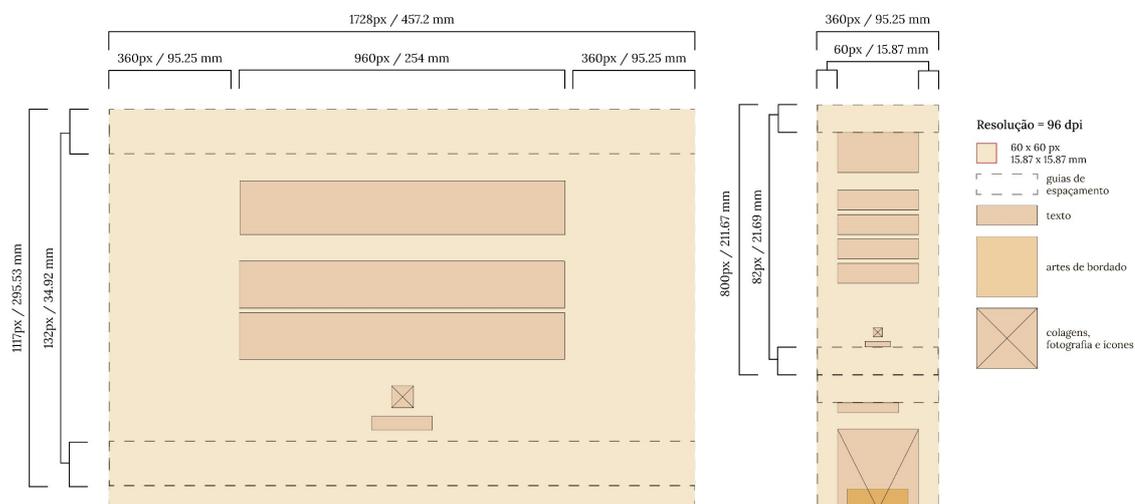


Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

3.2.3. Wireframes

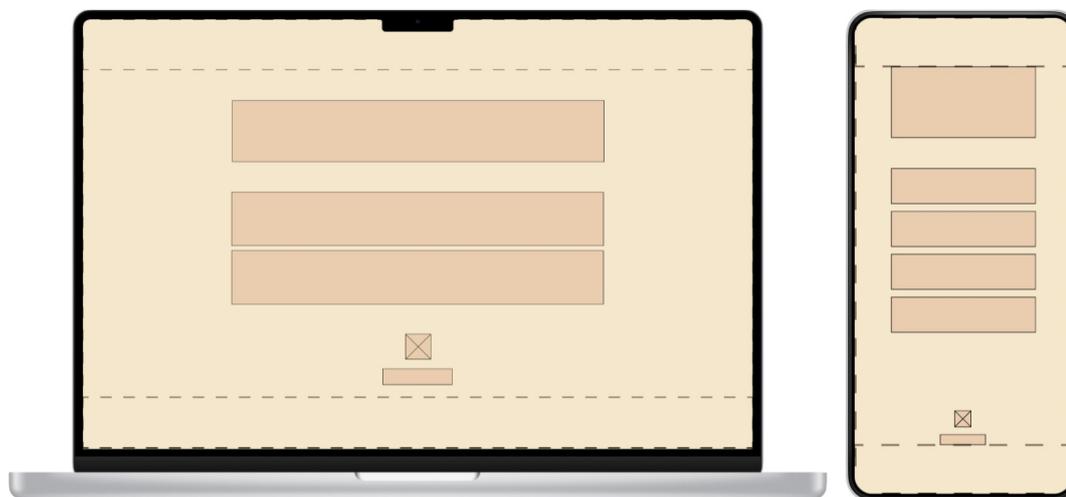
Com os esboços feitos, desenhei as wireframes (figuras 15 e apêndice D) e criei os protótipos de baixa fidelidade (figura 16 e apêndice E) para desktop e mobile no Figma, ferramenta digital gratuita para desenho de interfaces e prototipagem. Para isso, construí um grid para guiar a diagramação dos elementos, com linhas e colunas com 60px de distância. Este valor foi definido com base na média de largura de aparelhos desktop e mobile, sendo 1728px e 360px respectivamente. Dessa forma, foi possível aplicar proporções, espaçamentos e margens coerentes, mantendo as versões mobile e desktop similares.

Figura 15: Wireframe do início do webzine.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 16: Protótipo de baixa fidelidade do início do webzine.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

3.3. Guia de estilo

Neste momento, novamente me voltei para meu estilo de arte, sobretudo nas artes visuais mistas mostradas no capítulo [2.2](#) deste trabalho, em que utilizo materiais impressos em desuso, como livros antigos, e intervenho com bordado e colagens. Dessa forma, reconheço como

característica principal na minha arte o contraste do antigo, com ilustrações técnicas em preto e branco, fotografias analógicas, folhas amareladas e fontes serifadas, com o novo, colagens de recortes ou ilustrações autorais e linhas de bordado coloridas em letterings e grafismos. Com isso, construí o guia de estilo, definindo a linguagem visual do webzine através de cores, texturas e tipografias.

Para as cores, defini duas principais com grande contraste entre si para aplicar no plano de fundo e no corpo de texto. Ambas as cores possuem fundos amarelados, fazendo referência ao aspecto envelhecido dos papéis que costumo usar em minhas obras. Depois, selecionei três cores com base nas minhas artes e o significado que atribuo a elas no meu processo artístico: o vermelho para mostrar atitude, protesto e reivindicação, além de ser a cor que geralmente uso para representar eu mesma; o azul escuro e opaco para melancolia, tristeza, solidão e depressão; e o amarelo para alegria, euforia e iluminação (figura 17).

Figura 17: Paleta de cores.

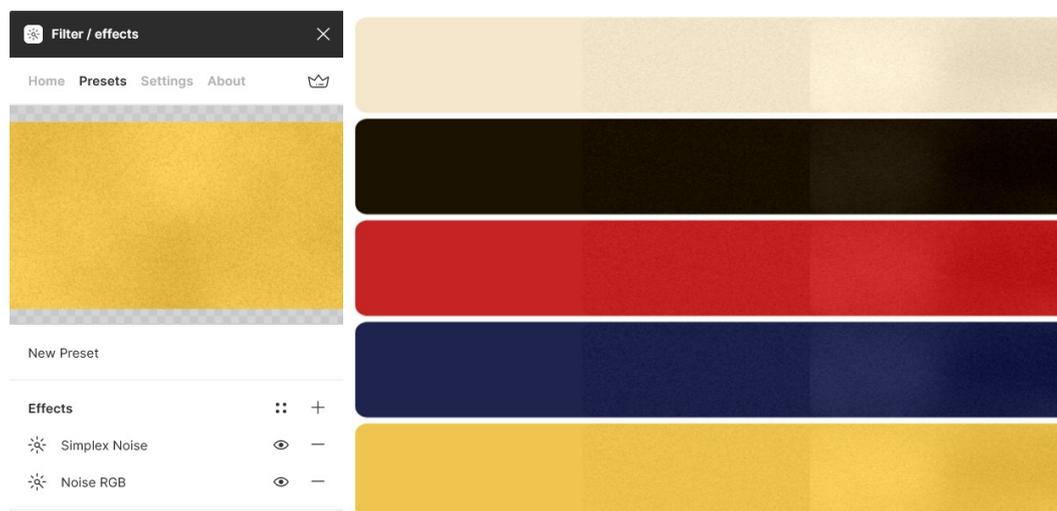


Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Da mesma forma das cores de fundo e corpo de texto, utilizei texturas (figura 18) e família tipográfica (figura 19) que remetem a aspectos físicos do papel envelhecido e a publicações antigas. Além da fonte Lora,

também utilizei lettering feitos com linhas de bordado, principalmente para títulos.

Figura 18: Captura de tela do Figma - Aplicação das texturas *Simplex Noise* e *Noise RGB* do Figma na paleta de cores.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 19: Parte da família tipográfica Lora.

Lora Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789!?,.,

Lora Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?,.,

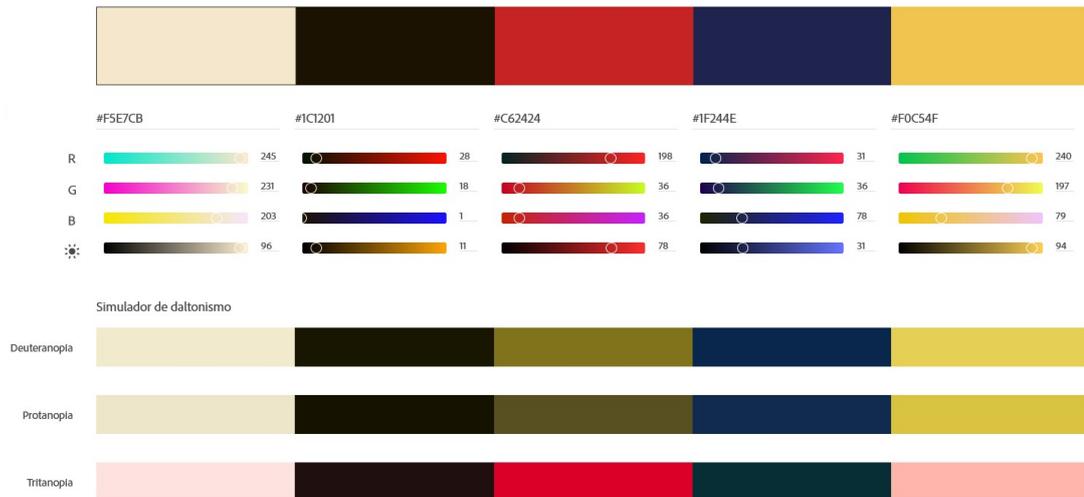
Lora Italic

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789!?,.,

Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

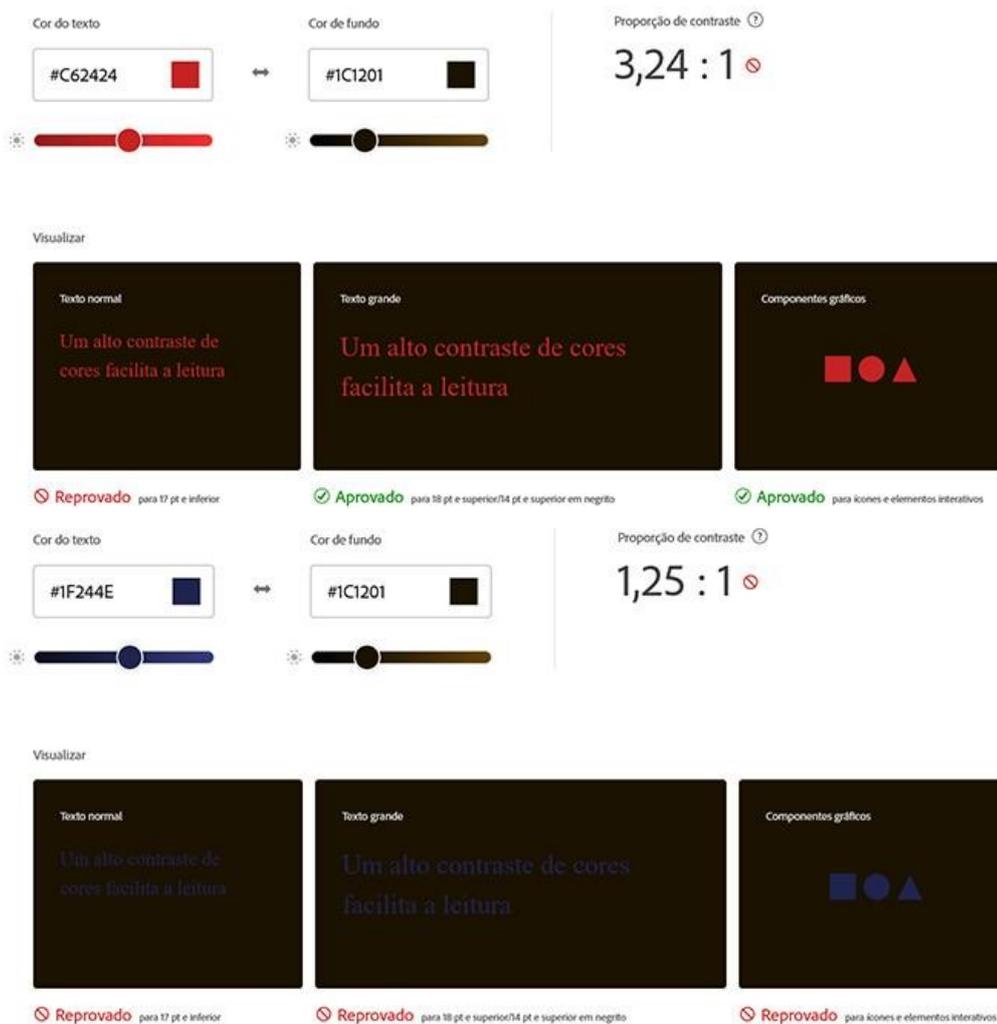
Em seguida, verifiquei a acessibilidade visual através da plataforma Adobe Color, testando tanto as cores, quanto o contraste entre fundo e texto. Dessa forma, pude checar se as cores são distinguíveis em diversos tipos de daltonismo (figura 20) e quais combinações devo evitar (figura 21 e apêndice F).

Figura 20: Captura de tela da Adobe Colors: Verificação de cores para casos de daltonismo.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 21: Captura de tela da Adobe Colors: Exemplos ilegíveis com fundo marrom escuro.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

4. PROTOTIPAÇÃO

4.1. Protótipo de alta fidelidade

Com as decisões de projeto definidas e especificadas na etapa de ideação, iniciei os protótipos do webzine. Neste momento, desenvolvi dois protótipos de alta fidelidade, utilizando o Figma: um para ser utilizado em computadores, a versão desktop, e outro para smartphones, a versão mobile.

Ao abrir a página, a figura 22 é a imagem inicial que o leitor decodifica, dessa forma, reuni itens essenciais para o entendimento do que se trata o material e como ele deve ser lido. Iniciei o webzine com uma adaptação do trecho inicial da música *Capítulo 4 Versículo 3* do Racionais MC's (RACIONAIS MC'S, 1997), substituindo as estatísticas mencionadas na canção do final dos anos 1990 sobre a desigualdade social entre brancos e negros por estatísticas atuais sobre mulheres negras no Brasil. Logo abaixo, há o lettering vetorial que imita linhas de bordado com o título do webzine *Mais Uma Sobrevivente*. Além disso, coloquei imagens que indicam visualmente o teor do material e que serão mencionadas no decorrer do webzine, contendo molduras de espelhos, protetor solar, cartela de remédios, livros e produtos de beleza. Por fim, coloquei uma indicação de navegação com ícone de seta para baixo e o texto *role para baixo*.

Figura 22: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Mais uma sobrevivente*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Em seguida, ao rolar para baixo, o leitor chega a figura 23. Neste momento, trago através de recortes de fotos minhas durante toda minha vida e indago se *essa sou eu*, no sentido de questionar se essas imagens são capazes de me resumir como pessoa. Sobre as imagens, coloquei um amontoado de linhas vetoriais simulando linhas de bordado que representa a personagem principal da narrativa, no caso eu mesma, e guia o leitor por minha jornada.

Figura 23: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Essa sou eu?*



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Seguindo a linha vermelha, chego a os *espelhos* (figura 24) que trata da minha relação com minha própria imagem e com o espelho. Uma relação confusa e dolorosa que representei através de molduras de espelhos clássicos, enrolados e bagunçados pela linha vermelha. Além disso, para indicar que, neste momento, o que eu enxergava não era a realidade (ou era uma realidade distorcida), desenhei pequenos olhos fechados nas laterais.

Como continuação da arte dos espelhos, criei um esquema de duas colunas, a primeira com as características físicas que eu gostava em mim quando me olhava no espelho, e a segundo com as que eu não gostava, usando recortes de fotos minhas (figura 25). A intenção é mostrar ao leitor como, mesmo muito nova, o racismo e machismo me atingiram, me fazendo desgostar de características relacionadas à população negra.

Figura 24: Protótipo de alta fidelidade do webzine: Os espelhos parte 1/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 25: Protótipo de alta fidelidade do webzine: Os espelhos parte 2/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Como resultado do impacto de *os espelhos*, em *a corrida* (figura 26 e 27) reuni imagens de objetos que faziam parte do meu cotidiano cheio de inseguranças físicas e intelectuais. Aqui, escrevi sobre minha corrida confusa e atordoada contra mim mesma, através de um corpo de texto curvo, às vezes de cabeça para baixo e deformado, intencionalmente difícil de ler.

Ainda em *a corrida*, organizo as fotos dos objetos para que pareça que eles estão sobre o amontoado de linhas que me representa. Além disso,

nesse momento que considero mais triste e melancólico, a cor do plano de fundo começa a se tornar azul escuro opaco.

Figura 26: Protótipo de alta fidelidade do webzine: A corrida parte 1/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 27: Protótipo de alta fidelidade do webzine: A corrida parte 2/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

O plano de fundo continua se tornando mais azul escuro e opaco e início o *poço sem fundo* (figura 28 e 29) narrando como os preconceitos que sofri durante minha infância e adolescência foram me causando uma melancolia patológica e me afastando da sociedade, já que não me sentia pertencente a ela. Nesse momento, o amontoado de linhas vai perdendo

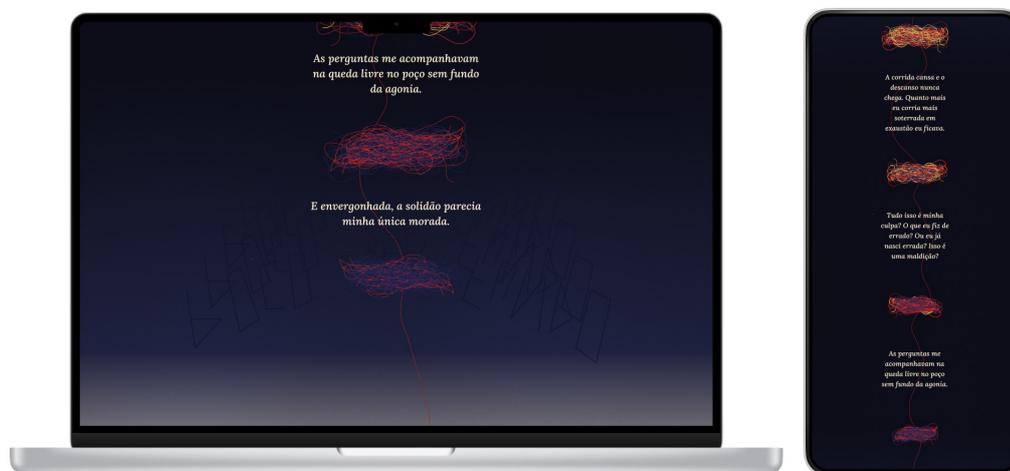
suas cores vermelhas e amarelas conforme vai “caindo no poço”, se tornando azul e opaco.

Figura 28: Protótipo de alta fidelidade do webzine: Poço sem fundo parte 1/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 29: Protótipo de alta fidelidade do webzine: Poço sem fundo parte 2/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Em seguida, o plano de fundo começa a voltar a cor original quando inicia *minha amiga sou eu e eu sou minha amiga* (figura 30), em que trato do momento em que conheci uma grande amiga minha, mulher negra e periférica, que me inspirou, me ensinou e me acolheu, me mostrando que eu não estava sozinha e tudo que eu sofri pelo meu gênero e pela minha cor não era culpa minha. Para comunicar isso, utilizei dois amontoados de

linhas que se aproximam e se conectam, perdendo sua cor azul e se tornando vermelho e amarelo vibrantes.

Figura 30: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Minha amiga*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Após isso, trago meu primeiro texto solo na tela (figura 31), acompanhado apenas da linha vermelha para enfatizar a minha fala em forma de relato, que perde um pouco o tom poético e adquire tom de depoimento. Neste texto, conto o início do meu processo de auto identificação como mulher negra e o que isso significa quando se vive no Brasil.

Figura 31: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Texto solo 1*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

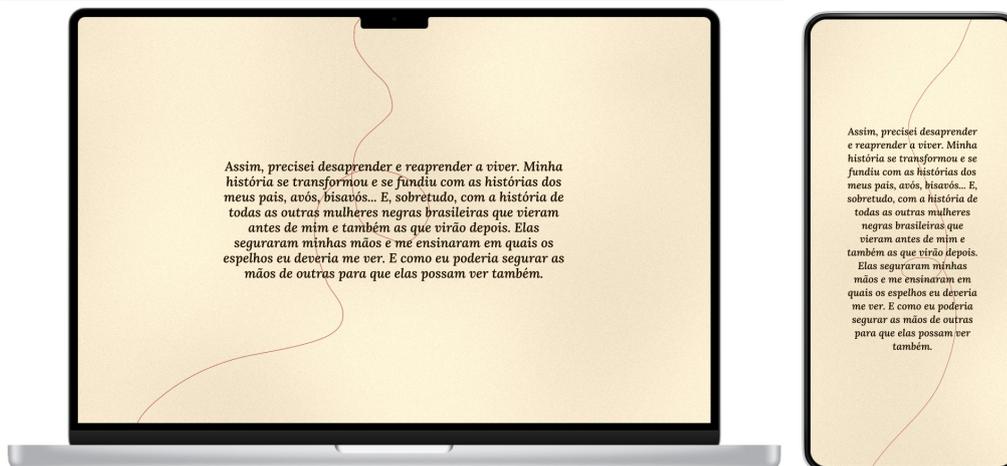
A principal ferramenta que utilizei no meu processo de reconstrução de identidade foi entender minhas *origens e conexões* (figura 32) com minha família, por isso fiz uma colagem com recortes de fotografias minhas com meus pais e também fotos dos meus avós. Também conectei uns aos outros com linhas, representando o que cada um carrega dos seus pais, desenhei linhas de fora da tela para cada um deles, representando o que cada um carrega do mundo, e eu no meio da composição como resultado de toda essa história. Em seguida, inseri mais um texto solo na tela (figura 33) sobre minha relação e conexão não apenas com a minha família, mas também com todas as mulheres negras brasileiras.

Figura 32: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Origens e conexões*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 33: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Texto solo 2*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Seguindo o meu caminho de aprendizado, levantei algumas pesquisadoras e escritoras que me deram conhecimento científico e me ajudaram a me respaldar quanto às questões de raça de gênero no Brasil e no mundo, e a entender como a sociedade se relaciona comigo e o que ela espera de mim. São elas: Carla Akotirene, Djamila Ribeiro, bell hooks e Conceição Evaristo, a maioria delas citadas neste trabalho e que as considero *mais algumas amigas* (figura 34 e 35), apesar de não conhecê-las pessoalmente. E, se em os espelhos (figura 24), desenhei olhos fechados, aqui já os substituo por olhos bem abertos.

Figura 34: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Mais algumas amigas* parte 1/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 35: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Mais algumas amigas* parte 2/2.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Como conclusão do webzine, me represento através do amontoado de linhas amarelas e vermelhas (figura 36), mas com as linhas azuis ainda presentes, mostrando que, apesar de estar viva, me formando numa universidade pública, a desigualdade de raça e gênero não acabaram e continua sendo como uma ferida que nunca se cura. Ao plano de fundo desta parte, é possível ver, de forma sutil, enunciados de notícias recentes que demonstram que o Brasil ainda é um país desigual e perigoso para as mulheres negras.

Figura 36: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *Hoje vivo*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Figura 37: Protótipo de alta fidelidade do webzine: *26 anos contrariando as estatísticas*.



Fonte: Elaborado pela autora, 2022.

Finalizei o webzine com mais uma adaptação de *Capítulo 4 Versículo 3* do Racionais MC's (RACIONAIS MC'S, 1997), desta vez da última frase da música, se tornando *26 anos contrariando as estatísticas* (figura 37). Ainda no rodapé da página, escrevi uma breve contextualização sobre a razão do projeto e inseri botões com links externos para este presente documento e para minhas contas nas redes sociais LinkedIn e Instagram. Por fim, coloquei um botão interno que leva o leitor ao topo do website.

4.2. Mínimo produto viável

Por fim, desenvolvi o mínimo produto viável das interfaces, dessa forma é possível ler e interagir com o webzine, com controle de navegação e botões funcionais, sem a necessidade de que a plataforma passe pelas mãos de uma pessoa desenvolvedora/programadora. É possível acessar clicando nos links abaixo:

[Webzine MAIS UMA SOBREVIVENTE \(versão desktop\).](#)

[Webzine MAIS UMA SOBREVIVENTE \(versão mobile\)](#)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabendo que um dos principais problemas sociais do Brasil são as opressões sofridas pelas mulheres negras, que já se expressam, explícita e sorrateiramente, desde seu nascimento. É importante a comunidade de designers pensar formas de desenvolver seu trabalho com consciência e ética, levando em consideração questões políticas. Dentre as formas de expressar um design político, me propus a produzir um webzine autobiográfico sobre minha experiência como mulher negra no Brasil, devido ao impacto que o feminismo interseccional e as artes visuais teve e tem na minha vida e na minha graduação em design.

Além disso, durante o processo do projeto, procurei: identificar as estruturas sociais que corroboram com a desigualdade de raça e gênero no Brasil; reivindicar o lugar de fala da mulher negra através do conceito de *escrevivência* e do feminismo interseccional; experimentar possibilidades de um design socialmente engajado no Brasil; analisar os fanzines e webzines como formas alternativas e não-hegemônicas de comunicação; identificar elementos do design gráfico e de interfaces digitais que possam contribuir para a construção da narrativa do webzine; e gerar identificação ou empatia do público brasileiro em geral, sobretudo mulheres negras.

Para isso, utilizei o *design thinking* como princípio fundamental na construção da metodologia de projeto, devido a sua grande aplicabilidade em projetos de interfaces digitais e trabalhos que focados no usuário como objeto central na tomada de decisões. A escolha metodológica foi essencial para o bom desenvolvimento do trabalho, fazendo com que, mesmo com um curto prazo, os objetivos tenham sido alcançados e superado minhas próprias expectativas. As três etapas principais, imersão, ideação e prototipação, tiveram importâncias equivalentes no trabalho: a etapa de imersão foi essencial para formação de diretrizes projetuais coerentes e com embasamento teórico; na etapa de ideação consegui dispor os caminhos criativos e alinhar as decisões com as análises da imersão; e a

prototipação serviu para ter uma visão realista do projeto, testando e verificando se requisitos e objetivos foram alcançados.

É importante também dizer que, apesar de considerar os resultados bastante positivos, consegui identificar alguns aspectos que poderiam ser melhorados. O principal deles foi o déficit na graduação em design, principalmente na área de produtos digitais. Além disso, vale ressaltar aqui questões afetivas e emocionais que me ocorreram durante o projeto, como um constante sentimento de insegurança com a escolha do tema e pelo nível de exposição na qual me coloquei ao fazer uma autobiografia como trabalho de conclusão de curso.

Por fim, entendendo que sou uma exceção à regra por ser uma mulher negra no ensino superior, me orgulho de poder desenhar e redesenhar minha história individual e coletiva através do design. Assim, ressalto a importância da presença de mulheres negras ocupando espaços e compartilhando suas histórias, sabendo que “a nossa escrevivência não pode ser lida como história de ninar os da casa-grande, e sim para incomodá-los em seus sonos injustos” (EVARISTO, 2005b, pg. 2).

6. REFERÊNCIAS

- AKOTIRENE, C. e RIBEIRO, D. **Interseccionalidade**. São Paulo: Sueli Carneiro, Pólen, 2019.
- CERQUEIRA, D. et al. **Atlas da violência 2021**. Organizadores: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada; Fórum Brasileiro de Segurança Pública. Brasília: Rio de Janeiro: São Paulo: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada; Fórum Brasileiro de Segurança Pública. São Paulo: FBSP, 2021
- BRASIL. **Constituição de 1988**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 2021.
- BUARQUE, C. **Dez dias de Maio em 1888**. 3. ed. Brasília, DF: Senado Federal, 2016.
- BUENO, Josiane de Assis. “**É pelo corpo que se reconhece a verdadeira negra?**” : uma **análise antropológica sobre a corporalidade negra feminina na cidade de Porto Alegre**. Dissertação, UFRGS, 2017. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/179409>>. Acesso em: maio 2022.
- CARDOSO, Rafael. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Arcos**. Volume 1, p. 15-39, 1998.
- _____. **Design para um mundo complexo**. 1. ed. São Paulo: Ubu Editora, 2022.
- CRENSHAW, K. A Interseccionalidade na Discriminação de Raça e Gênero. **Revista Estudos Feministas**, 2002.
- CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero. *Revista Estudos Feministas*, Florianópolis, ano 10, 1º sem. 2002, p. 171-188. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v10n1/11636.pdf>>
- DO BRASIL, Cristina Indio. **Taxa de desemprego fica estável no primeiro trimestre, aponta IBGE**. Agência Brasil. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2022-05/taxa-de-desemprego-fica-estavel-no-primeiro-trimestre-aponta-ibge>>. Acesso em: fev. 2022.
- DRESCHER, S. **Abolição : uma história da escravidão e do antiescravismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.
- EVARISTO, Conceição. Da grafia-desenho de minha mãe, um dos lugares de nascimento de minha escrita. **Z Cultural: Revista do programa avançado de cultura contemporânea**, 2005. Disponível em: <<http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/da-grafia-desenho-de-minha-mae-um-dos-lugares-de-nascimento-de-minha-escrita/>>. Acesso em: fev. 2022.
- EVARISTO, Conceição. Gênero e etnia: uma escre(vivência) de dupla face. In: MOREIRA, Nadilza Martins de Barros; SCHNEIDER, Liane (Orgs.). *Mulheres no mundo: etnia, marginalidade e diáspora*. João Pessoa: UFPB, Ideia/Editora Universitária, 2005.
- _____. Literatura negra: uma voz quilombola na literatura brasileira. In: PEREIRA, Edimilson de Almeida (Org.). **Um tigre na floresta de signos: estudos sobre poesia e demandas sociais no Brasil**. Belo Horizonte: Mazza Edições, 2010.
- _____. **Becos da Memória**. 200p. Rio de Janeiro: Pallas, 2017.
- HYPENESS, Redação. **Estampa da Farm levanta novo debate sobre o racismo que insiste em “voltar à moda”**. Hypeness. Disponível em:

<<https://www.hypeness.com.br/2017/07/estampa-da-farm-levanta-novo-debate-sobre-racismo-que-insiste-em-voltar-a-moda/>>. Acesso em: maio 2022.

IBARRA, Maria Cristina. **Design como correspondência: Antropologia e participação na cidade**. Recife: Editora UFPE, 2012.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo Demográfico 2000: características gerais da população**. Rio de Janeiro: IBGE, 2003.

KILOMBA, Grada. **Memórias da plantação : episódios de racismo cotidiano**. Rio De Janeiro: Editora Cobogó, 2019.

KUPERMAN, Denise. **Fanzine feminista NOIZ: design como artivismo**. Dissertação, Universidade de Lisboa, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/38918>>. Acesso em: fev. 2022.

LOOSE, Ariadni Ferrer Guimarães Frantz ; PETERMANN, Juliana. Práticas discursivas semióticas de representatividade no sistema publicitário. **Triade: Revista de Comunicação, Cultura e Mídia**, v. 8, n. 17, p. 139–157, 2020.

LOURENÇO, Denise. **Fanzine: Procedimentos Construtivos em Mídia Tática Impressa**. Dissertação, Pontifícia Universidade Católica. São Paulo: 2006.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAUTNER, Amora; VILLAMARIM, José Luiz ; WADDINGTON, Ricardo. **Avenida Brasil**. In: Rio de Janeiro: Globo, 2012.

MUDGE, Arthur E. **Value engineering: a systematic approach**. McGraw-Hill, 1971.

NERI, Nátaly. **Negritudes Brasileiras**. São Paulo: YouTube, 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SMlRaztcAwQ>>. Acesso em: fev. 2022.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world**. [s.l.]: Thames & Hudson, 1985.

PORTAL GELEDÉS. **“É pelo corpo que se reconhece a verdadeira negra” - Devassa Negra deve alterar conteúdo “racista e sexista” de propaganda**. Geledés. Disponível em: <<https://www.geledes.org.br/e-pelo-corpo-que-se-reconhece-a-verdadeira-negra-devassa-negra-deve-alterar-conteudo-racista-e-sexista-de-propaganda/>>. Acesso em: maio 2022.

QUINTELA, Pedro ; BORGES, Marta. Livros, fanzines e outras publicações independentes - um percurso pela “cena” do Porto. **Cidades, Comunidades e Territórios**, n. 31, p. 11–31, 2015.

RACIONAIS MC’S. **Sobrevivendo no inferno**. São Paulo: Zimbábue, 1997, 1 CD.

SARACENI, Denise. **Da Cor do Pecado**. In: Rio de Janeiro: Globo, 2012.

VILÉM FLUSSER; ABI-SÂMARA, Raquel ; CARDOSO, Rafael. **O Mundo Codificado : por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

7. APÊNDICES

APÊNDICE A - Diagrama de Mudge dos requisitos para o webzine

DIAGRAMA DE MUDGE											PONTOS
	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
A	A3	A3	D3	E1	A3	A5	H5	I3	J3	A5	A19
	B	B5	D1	E3	F3	B5	H5	I3	J5	K1	B10
		C	C1	E1	F1	C3	H3	I1	J1	K3	C4
			D	D1	D3	D5	D1	I3	J3	K3	D14
				E	E1	E5	H1	I3	J1	E1	E12
					F	F5	H3	I3	J3	K1	F9
						G	H5	I5	J5	K3	G0
							H	H1	J3	H1	H24
								I	J1	I1	I22
									J	J3	J28
										K	K11

APÊNDICE B - Requisitos com o Diagrama de Mudge hierarquizados

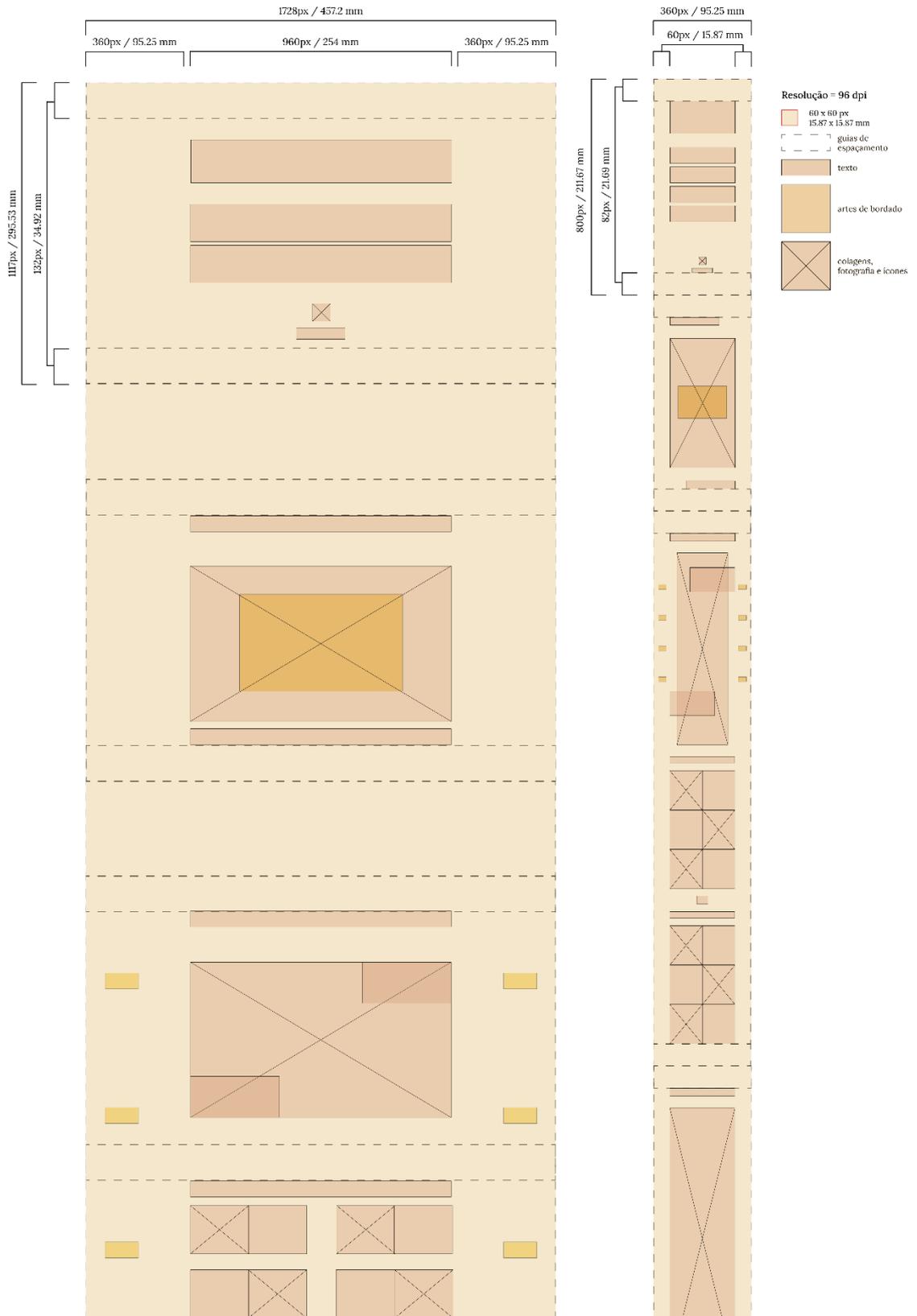
REQUISITOS NÃO-HIERARQUIZADOS		REQUISITOS HIERARQUIZADOS	
A	Formato Desktop	J28	Elementos visuais autorais
B	Formato Mobile	H24	Linguagem facilidade
C	Dados demográficos	I22	Acessibilidade
D	Navegação linear	A19	Formato Desktop
E	Controle de navegação simples	D14	Navegação linear
F	Página única	E12	Controle de navegação simples
G	Barra de controle/menu	K11	Citações de artes
H	Linguagem facilidade	B10	Formato Mobile
I	Acessibilidade	F9	Página única
J	Elementos visuais autorais	C4	Dados demográficos
K	Citações de artes	G0	Barra de controle/menu

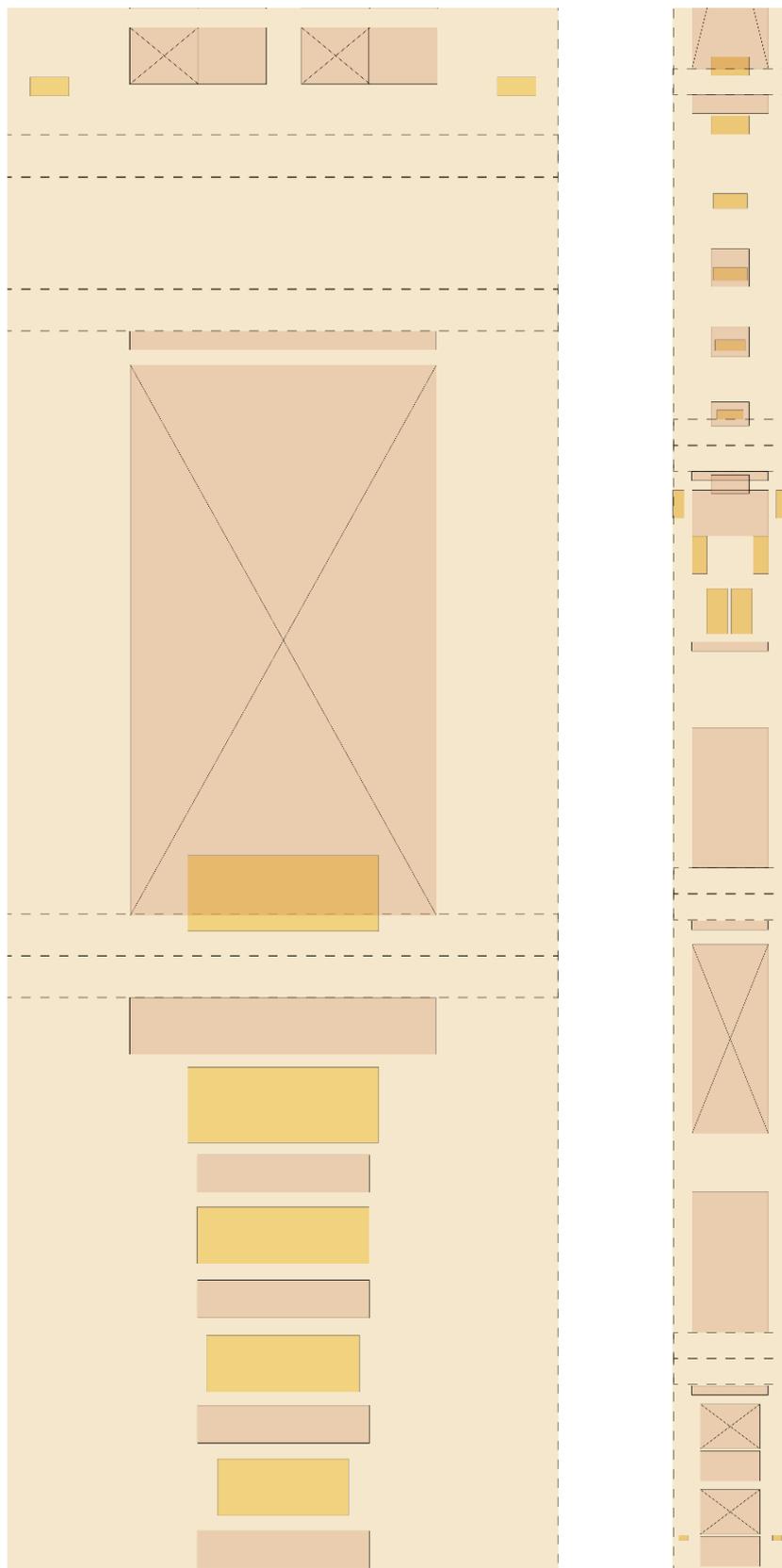
APÊNDICE C - Guia de storytelling do webzine

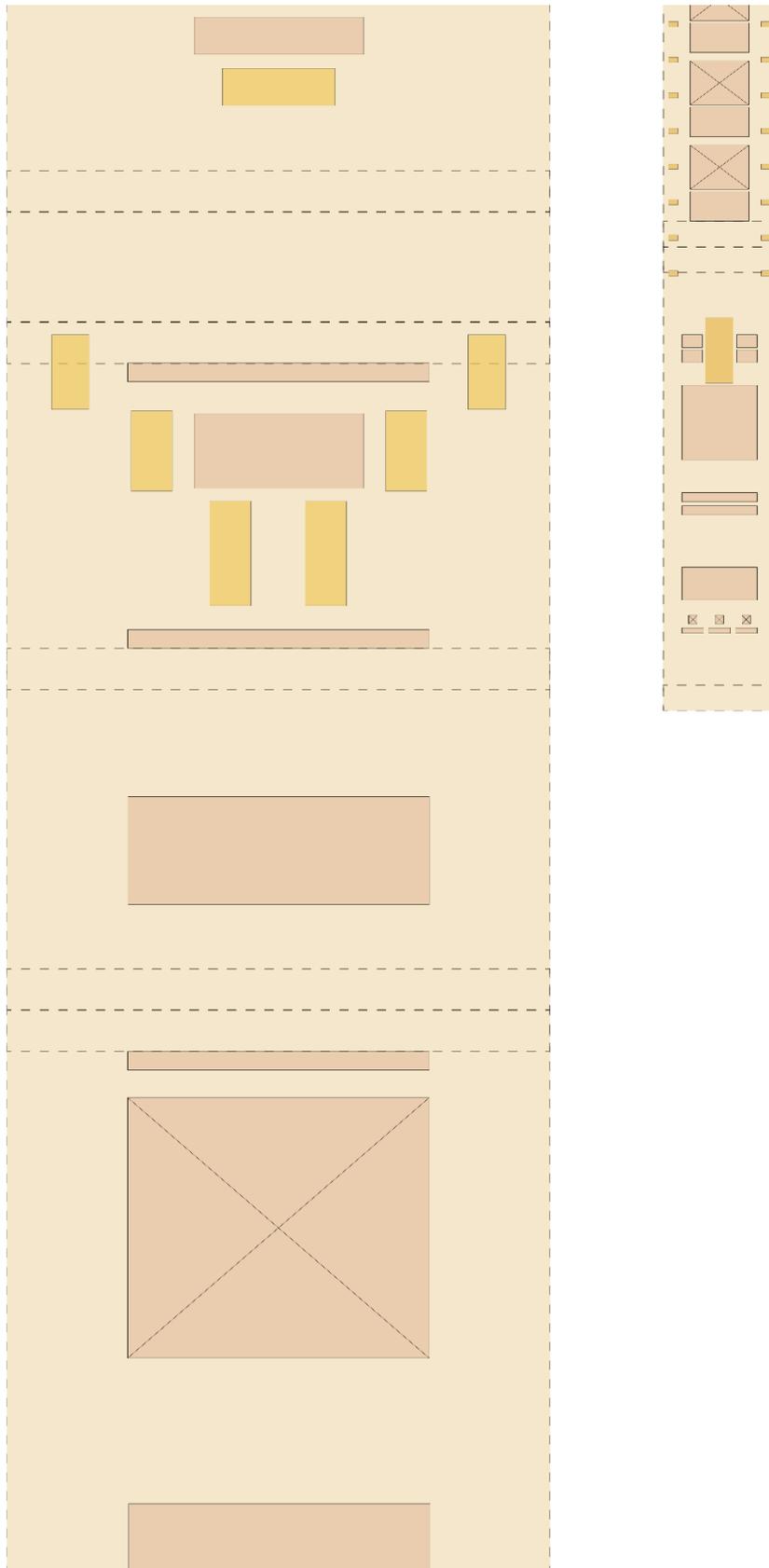
GUIA DE STORYTELLING DO WEBZINE			
TÍTULO	DESCRIÇÃO	ELEMENTOS VISUAIS	
INÍCIO	Mais uma sobrevivente	Frase adaptada da música Capítulo 4 Versículo 3 do Racionais MC's.	Frase com destaque no trecho do título "Mais uma sobrevivente".
	Essa sou eu! Essa sou eu?	Características minhas: nome, ano de nascimento, profissão e meus pais. E a frase "Essa sou eu! Essa sou eu?".	Recortes de fotos minhas em várias idades com linhas de bordado interligando as letras da frase aos meus rostos.
	O espelho	Fase da vida: infância. Horas na frente do espelho questionando minhas características físicas com frustração. Lista de coisas que eu gostava em mim x lista de coisas que eu não gostava em mim.	Colagem com espelhos e uma sombra da minha silhueta feita de linhas. Dos espelhos, linhas vão até dois amontoados de recortes de coisas do meu corpo que eu gostava e que eu não gostava.
ATOS	A corrida	Fase da vida: adolescência. A corrida solitária para me encaixar e ser aceita pelos colegas no ensino médio, dormir pouco para fazer chapinha no cabelo e maquiagem para dar ilusão que meu nariz é mais fino, ficar doente de tanto estudar para me destacar e tentar me sentir menos inferior. A frase "tem algo errado comigo?" ao final.	Uma figura minha tremendo de medo e soterrada com livros, chapinha, secador, maquiagem gigantes, e a frase "tem algo errado comigo?" saindo a figura.
	Poço sem fundo	Fase da vida: início da graduação. Conto meu desespero de, apesar de tentar ao máximo ser "boa", ainda sim me sentir sozinha e pequena, ao mesmo tempo que sou deixada de lado e não sou levada a sério nos meus relacionamentos amorosos.	Um poço profundo cheio de linhas de bordado formando as frases do texto e uma figura minha ao fundo se afogando nas palavras.

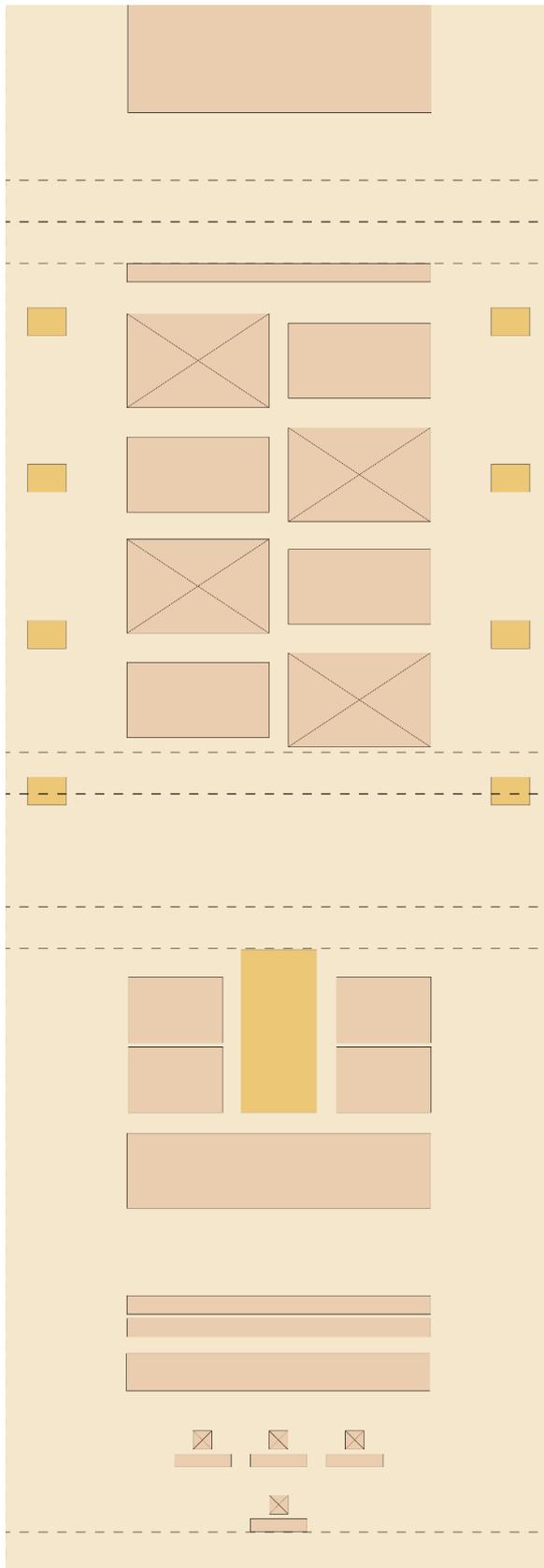
FIM	Minha amiga sou eu e eu sou minha amiga	Fase da vida: amizade durante a graduação. Eu sempre achei que era só comigo e ela sempre achou que era só com ela. Juntas nos autoafirmamos como mulheres negras e percebemos que muito do nosso sofrimento era culpa do racismo e machismo.	Olhos fechados que vão se abrindo com o passar da história. Figuras das mentes minha e de minha amiga se conectando e se iluminando.
	Primeiros passos	Fase da vida: pesquisa durante a graduação. Como me conectei com minha identidade e revisei minhas origens e quais as outras amigas que fiz e o que elas me ensinaram, citando escritoras, pesquisadoras, obras de arte visuais e música.	Continua com os olhos que vão se abrindo com o passar da história até ficarem totalmente abertos. Árvore genealógica e lista com 4 mulheres negras, seus nomes e o que elas me ensinaram.
	Mais uma vivente	Fase da vida: atual. Tudo que superei e conquistei, mas a tristeza não acaba e ainda tenho medo.	Uma figura minha com diploma, família, casa, comida, saúde, mas atrás notícias sobre violência contra mulher negra.
	26 contrariando a estatística	Frase: “26 contrariando a estatística” também como adaptação da música Capítulo 4 Versículo 3 do Racionais MC’s. Frase breve sobre o TCC.	Ícones para links externos do Instagram, LinkedIn e Issuu com TCC completo.

APÊNDICE D - Wireframes do webzine

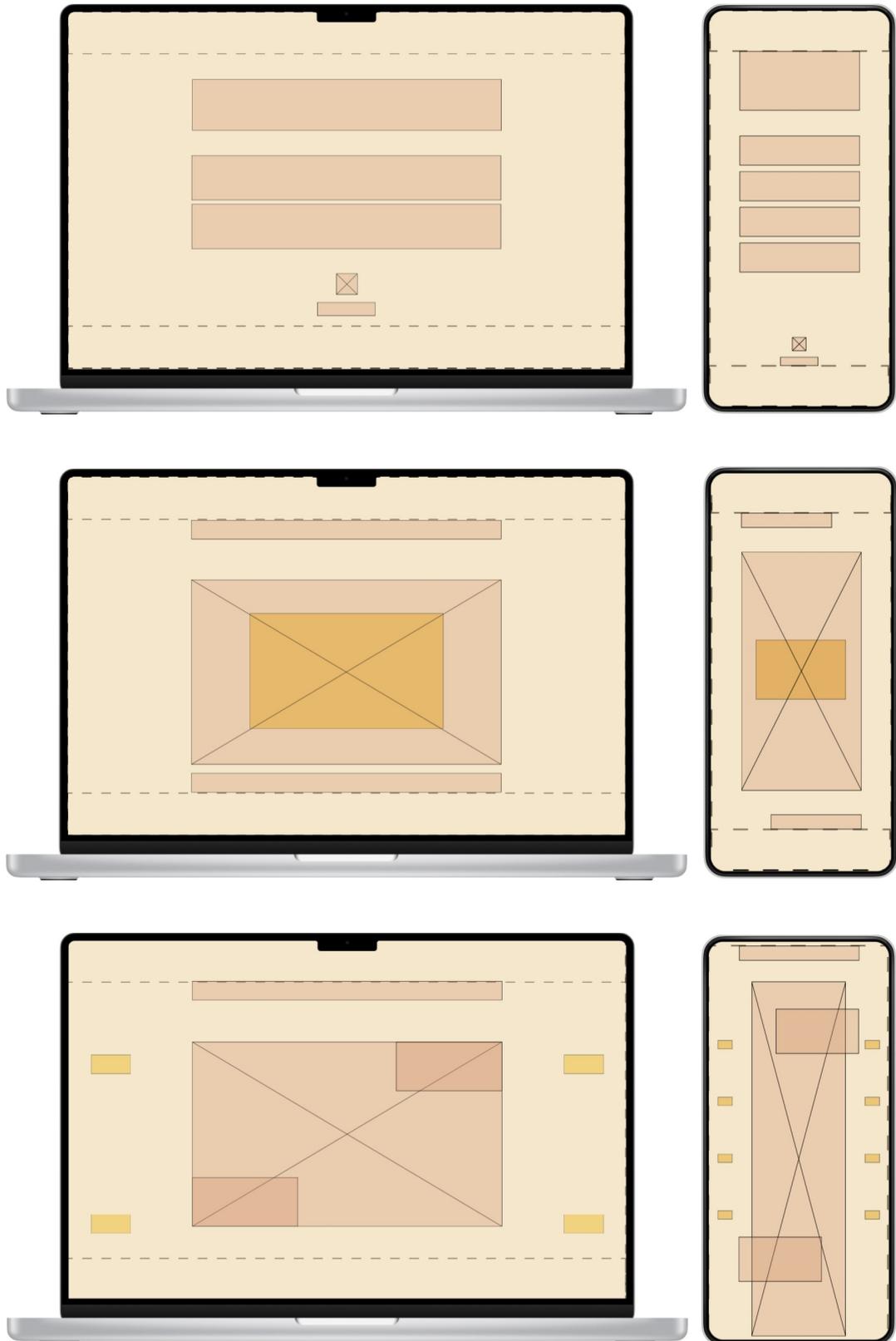


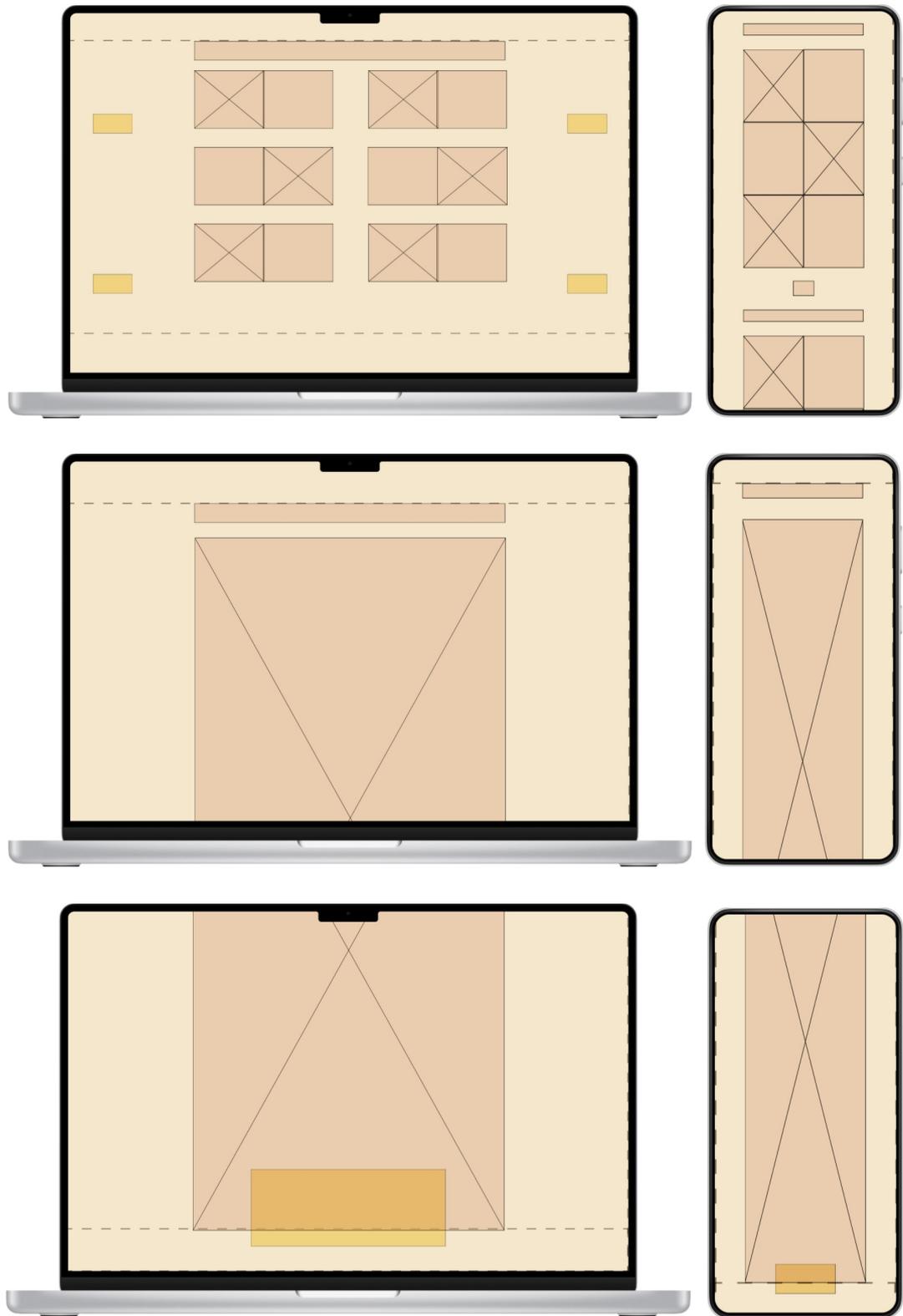


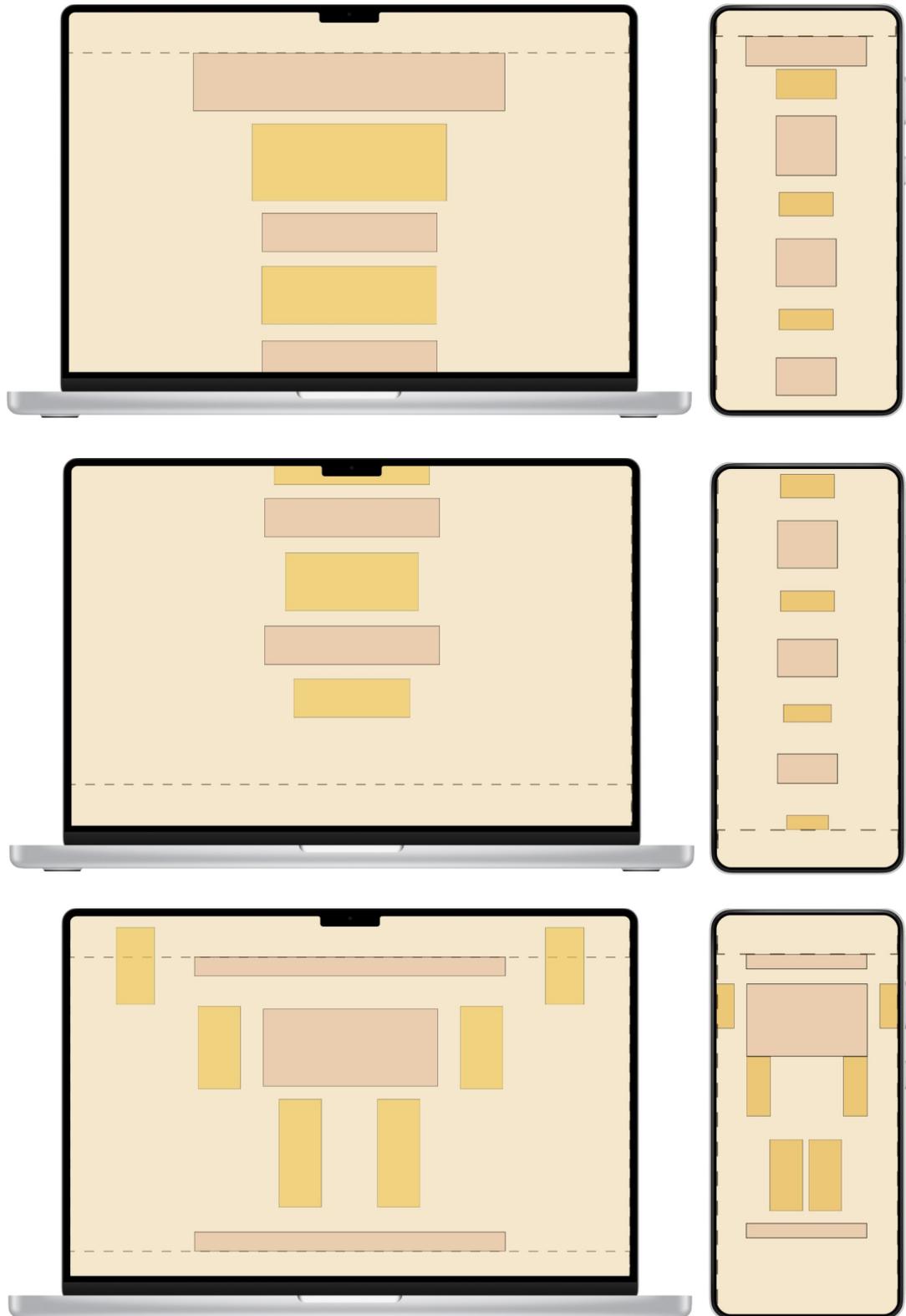


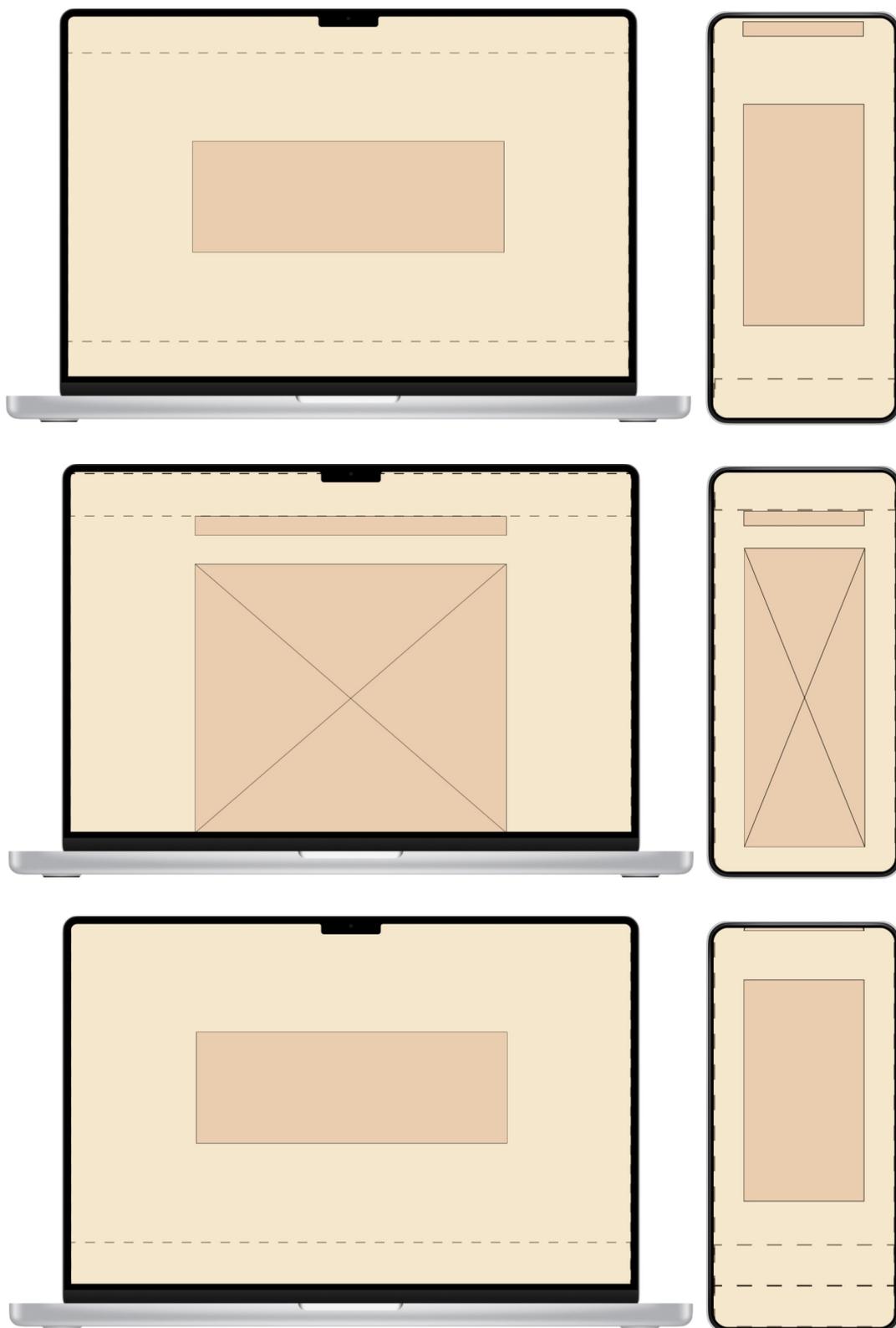


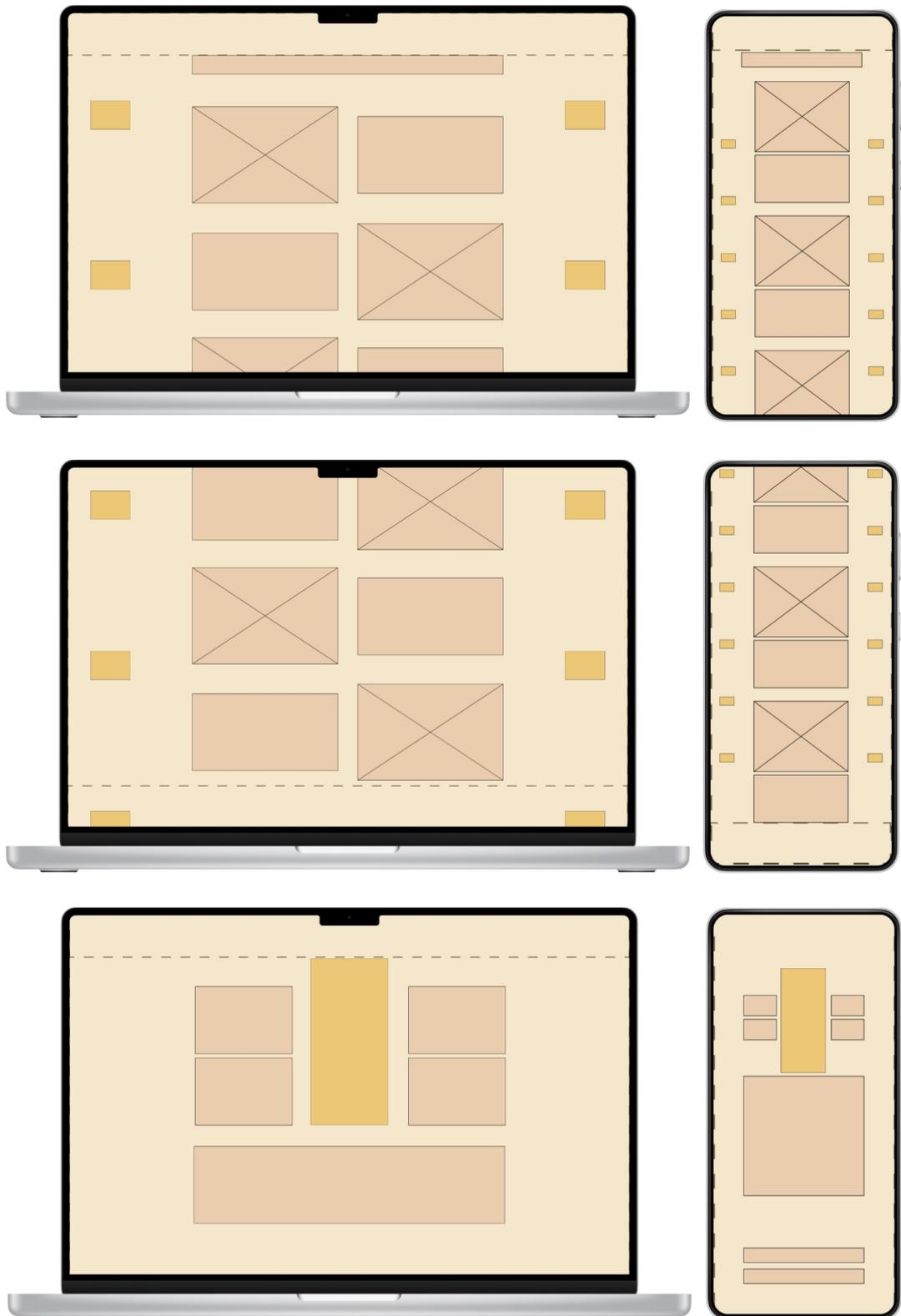
APÊNDICE E - Protótipos de baixa fidelidade do webzine.

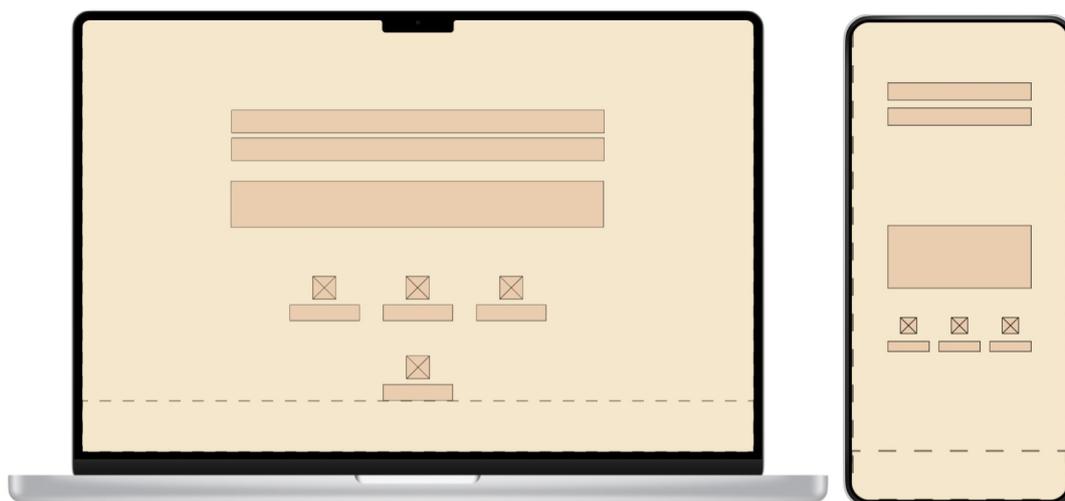












APÊNDICE F - Teste de legibilidade com Adobe Colors

Cor do texto: #1F244E

Cor de fundo: #F5E7CB

Proporção de contraste: 12,09 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>✓ Aprovado para ícones e elementos interativos</p>
---	---	--

Cor do texto: #1C1201

Cor de fundo: #F5E7CB

Proporção de contraste: 15,11 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>✓ Aprovado para ícones e elementos interativos</p>
---	---	--

Cor do texto: #C62424

Cor de fundo: #F5E7CB

Proporção de contraste: 4,67 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>✓ Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>✓ Aprovado para ícones e elementos interativos</p>
---	---	--

Cor do texto: #F0C54F

Cor de fundo: #F5E7CB

Proporção de contraste: 1,34 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Reprovado para 17 pt e inferior

Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Reprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #F0C54F

Cor de fundo: #1C1201

Proporção de contraste: 11,27 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Aprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #1F244E

Cor de fundo: #1C1201

Proporção de contraste: 1,25 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Reprovado para 17 pt e inferior

Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Reprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto

#F5E7CB

Cor de fundo

#1C1201

Proporção de contraste ?

15,11 : 1 ✔

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✔ **Aprovado** para 17 pt e inferior

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✔ **Aprovado** para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Componentes gráficos

✔ **Aprovado** para ícones e elementos interativos

Cor do texto

#C62424

Cor de fundo

#1C1201

Proporção de contraste ?

3,24 : 1 ✘

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✘ **Reprovado** para 17 pt e inferior

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✔ **Aprovado** para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Componentes gráficos

✔ **Aprovado** para ícones e elementos interativos

Cor do texto

#F0C54F

Cor de fundo

#C62424

Proporção de contraste ?

3,48 : 1 ✘

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✘ **Reprovado** para 17 pt e inferior

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

✔ **Aprovado** para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Componentes gráficos

✔ **Aprovado** para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #1F244E

Cor de fundo: #C62424

Proporção de contraste: 2,59 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Reprovado para 17 pt e inferior

Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Reprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #F5E7CB

Cor de fundo: #C62424

Proporção de contraste: 4,67 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Aprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #1C1201

Cor de fundo: #C62424

Proporção de contraste: 3,24 : 1

Visualizar

Texto normal

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande

Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos



Reprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #C62424

Cor de fundo: #F0C54F

Proporção de contraste: 3,48 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Reprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>Aprovado para ícones e elementos interativos</p>
--	---	--

Cor do texto: #1F244E

Cor de fundo: #F0C54F

Proporção de contraste: 9,01 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Aprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>Aprovado para ícones e elementos interativos</p>
---	---	--

Cor do texto: #F5E7CB

Cor de fundo: #F0C54F

Proporção de contraste: 1,34 : 1

Visualizar

<p>Texto normal</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Reprovado para 17 pt e inferior</p>	<p>Texto grande</p> <p>Um alto contraste de cores facilita a leitura</p> <p>Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito</p>	<p>Componentes gráficos</p> <p>Reprovado para ícones e elementos interativos</p>
--	--	---

Cor do texto: #1C1201

Cor de fundo: #F0C54F

Proporção de contraste: 11,27 : 1

Visualizar

Texto normal: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos: [Ícone de quadrado] [Ícone de círculo] [Ícone de triângulo]

Aprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #F0C54F

Cor de fundo: #1F244E

Proporção de contraste: 9,01 : 1

Visualizar

Texto normal: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos: [Ícone de quadrado] [Ícone de círculo] [Ícone de triângulo]

Aprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #F5E7CB

Cor de fundo: #1F244E

Proporção de contraste: 12,09 : 1

Visualizar

Texto normal: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos: [Ícone de quadrado] [Ícone de círculo] [Ícone de triângulo]

Aprovado para 17 pt e inferior

Aprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Aprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #1C1201

Cor de fundo: #1F244E

Proporção de contraste: 1,25 : 1

Visualizar

Texto normal: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos: [Ícones]

Reprovado para 17 pt e inferior

Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Reprovado para ícones e elementos interativos

Cor do texto: #C62424

Cor de fundo: #1F244E

Proporção de contraste: 2,59 : 1

Visualizar

Texto normal: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Texto grande: Um alto contraste de cores facilita a leitura

Componentes gráficos: [Ícones]

Reprovado para 17 pt e inferior

Reprovado para 18 pt e superior/14 pt e superior em negrito

Reprovado para ícones e elementos interativos