

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

MARIANA FLORENCIO DE OLIVEIRA

**DESIGNERS, BRASILEIRAS: A INVISIBILIDADE DAS MULHERES NA HISTÓRIA
DO DESIGN REVELADA A PARTIR DO JOGO**

CURITIBA

2022

MARIANA FLORENCIO DE OLIVEIRA

DESIGNERS, BRASILEIRAS: A INVISIBILIDADE DAS MULHERES NA HISTÓRIA DO DESIGN REVELADA A PARTIR DO JOGO

Brazilian, designers: The invisibility of women in the history of Brazilian design revealed through the game

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Design da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Orientadora: Prof.^a MSc. Simone Landal

CURITIBA

2022



4.0 Internacional

Este trabalho está licenciado sob [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

MARIANA FLORENCIO DE OLIVEIRA

**DESIGNERS, BRASILEIRAS: A INVISIBILIDADE DAS MULHERES NA HISTÓRIA
DO DESIGN REVELADA A PARTIR DO JOGO**

Trabalho de Conclusão de Curso de
Graduação apresentado como requisito para
obtenção do título de Bacharel em Design da
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
(UTFPR).

Data de aprovação: 8 de dezembro de 2022

Simone Landal

Mestrado

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Claudia Bordin Rodrigues Da Silva

Doutorado

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Luciana Martha Silveira

Doutorado

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

CURITIBA

2022

AGRADECIMENTOS

Começo estes agradecimentos reconhecendo a importância do ensino público de qualidade, que fez com que fosse possível eu e outras tantas designers chegarem até esse momento. Assim como, agradeço à minha professora orientadora Simone Landal, que demonstrou toda sua paciência e parceria durante todos esses anos de desenvolvimento desse projeto.

Agradeço a minha família, a minha mãe Elisangela e aos meus avós Glaci e Miguel, por sempre me apoiarem e me darem suporte, mesmo antes de eu começar essa jornada.

Agradeço também ao meu irmão Felipe, por me incentivar e por estar presente comigo em todos os momentos, sempre me mostrando os melhores caminhos e sendo uma grande referência para mim, assim como minha cunhada Yohanna, que nos momentos de maiores dúvidas, sempre esteve lá para me apoiar.

Agradeço ao Erick, que passou todos esses anos dividindo essa experiência única comigo e por sempre confiar e acreditar em mim.

E por fim, agradeço aos meus amigos, que tornaram esses anos de graduação uns dos melhores da minha vida, então muito obrigada Carolina, Caetano, Gustavo, Isabelle, Luan, Letícia, Luiz, Gabriella, Ana e Alexandra.

Amo muito todos vocês.

*Probably things will work out somehow, and eventually time will take the sting away,
but that doesn't matter. Do what only you do best. Make good art.*
(Neil Gaiman, 2012).

RESUMO

A história, na maior parte de suas perspectivas, é contada a partir de cenários e visões comumente centralizadas nas narrativas do olhar masculino, e assim, definindo que somente, ou principalmente, são os homens fazem história. O presente trabalho investiga a história do design gráfico brasileiro na sua institucionalização, buscando entender por que as mulheres não fazem parte dessa narrativa. Além disso, nos aprofundamos em quatro designers: Bea Feitler, Emilie Chamie, Lygia Pape e Odiléa Toscano, que persistiram durante esse período originário e produziram projetos durante essa e as próximas décadas. Por fim, com o objetivo de ressaltar esses projetos e evidenciar essas histórias femininas, foi elaborado um jogo de cartas que demonstra essa invisibilidade histórica e que revive essas narrativas anteriormente apagadas.

Palavras-chave: Designers. Mulheres. Brasil. Institucionalização. Invisibilidade.

ABSTRACT

History, in most of its perspectives, is told from scenarios and visions commonly centered on the narratives of the male gaze, and thus defining that only, or mainly, men make history. This paper investigates the history of Brazilian graphic design in its institutionalization, seeking to understand why women are not part of this narrative. Furthermore, we delve into four designers: Bea Feitler, Emilie Chamie, Lygia Pape and Odiléa Toscano, who persisted during this ordinary period and produced projects during this and the next decades. At last, with the purpose of highlighting these projects and evidencing these women's stories, a card game was elaborated to demonstrate this historical invisibility and to revive these previously erased narratives.

Keywords: Designers. Women. Brazil. Institutionalization. Invisibility.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Metodologia Double Diamond.....	16
Figura 2 - Vista aérea da Escola Superior de Desenho Industrial, em 1963	19
Figura 3 - Recorte da ata de inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial	20
Figura 4 - Painel sobre Bea Feitler.....	33
Figura 5 - Painel sobre Emilie Chamie.....	34
Figura 6 - Painel sobre Lygia Pape	35
Figura 7 - Painel sobre Odiléa Toscano.....	36
Figura 8 - That type of women	40
Figura 9 - First Thing's First Manifesto 2000.....	41
Figura 10 - A History of Invisible Design	42
Figura 11 - Work & Image	43
Figura 12 – Livro “Turma dos Tigres”	44
Figura 13 - Timeline: Clássico.....	45
Figura 14 - Histórias Sinistras (<i>Black Stories</i>).....	46
Figura 15 - Cards Against Humanity	47
Figura 16 - Moodboard de cartas	49
Figura 17 - Geração de alternativas.....	50
Figura 18 – Estudo de fontes	51
Figura 19 – Aplicação da solução	53
Figura 20 – Cartas do jogo	54
Figura 21 – Designers, cartas e caixa do jogo	55
Figura 22 – <i>Mockup</i> do jogo	56
Figura 23 – <i>Website</i> do projeto	58

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Relação entre homens citados X mulheres citadas	27
Quadro 2- Metodologia aplicada na compilação de dados.	31
Quadro 3 - Metodologia aplicada na 2ª fase do levantamento de dados.....	31
Quadro 4 - Levantamento de dados acerca das designers.	32
Quadro 5 - Comparativo de similares gráficos	44
Quadro 6 - Comparativos de similares de jogabilidade.....	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
1.1 OBJETIVO GERAL	14
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
1.3 JUSTIFICATIVA.....	14
1.4 METODOLOGIA	15
1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO	17
2 UMA INTRODUÇÃO AO DESIGN BRASILEIRO: ANOS 60	18
2.1 A INSTITUCIONALIZAÇÃO DO DESIGN BRASILEIRO	18
2.2 OS REFLEXOS DOCENTES PELA ÓTICA DO GÊNERO FEMININO	21
3 A PROBLEMÁTICA DO GÊNERO	24
3.1 UMA INVISIBILIDADE HISTÓRICA.....	24
3.2 GÊNERO NO DESIGN BRASILEIRO.....	26
4 MULHERES NA CENA GRÁFICA	29
4.1 O IMPACTO DAS MULHERES	29
4.2 EXPOENTES NA CENA GRÁFICA SSESSENTISTA	30
4.2.1 Bea Feitler.....	32
4.2.2 Emilie Chamie.....	33
4.2.3 Lygia Pape	34
4.2.4 Odiléa Toscano.....	35
4.3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS LEVANTAMENTOS.....	36
5 DESDOBRAMENTOS PROJETUAIS	38
5.1 A INVISIBILIDADE EM JOGO	38
5.2 REFERÊNCIAS PROJETUAIS	39
5.2.1 Similares gráficos.....	40
5.2.2 Comparação de similares gráficos.....	44
5.2.3 Similares de jogabilidade	45
5.2.4 Comparação de similares de jogabilidade	47
5.3 O PROJETO GRÁFICO	48
5.4 A ESSÊNCIA DO JOGO.....	52
5.5 RETIRANDO A INVISIBILIDADE.....	55
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	58
APÊNDICE A - Cartas, caixa e manual do jogo	62

1 INTRODUÇÃO

A história, na maior parte de suas perspectivas é contada a partir de cenários e visões comumente centralizadas em mãos de poucos indivíduos e instituições (PEDRO, 2005), as quais constituem uma narrativa sobre o sexo masculino, e definem que somente, ou principalmente, os homens fazem história (SCOTT, 1986). Pensando nesse sentido, notam-se as poucas aparições femininas nos panoramas históricos, as quais ressoaram na constituição da história brasileira, e também, no design gráfico brasileiro.

Tendo em vista essas asserções, percebe-se que o protagonismo feminino na historicidade do Brasil e do design brasileiro vem se desenvolvendo repleto de lacunas (LIMA, 2017), e que desde o início da história do design, as mulheres adquirem papéis subestimados ou esquecidos perto de consagrados nomes masculinos que dominam essa história. Dessa forma, Cheryl Buckley (1986) aponta que as mulheres têm se envolvido com o design de várias maneiras, no entanto, um levantamento sobre história do design nos levaria a acreditar no contrário, trazendo a noção de que tais intervenções foram constantemente ignoradas.

Avaliando tal situação no panorama histórico brasileiro, percebe-se a importância do recorte da década de sessenta, no qual, segundo Chico Homem de Melo (2001) “ocorre o início de uma institucionalização do design modernista”, por conta da criação e da incorporação de Escolas de Design no Brasil, as quais se encontravam em um cenário majoritariamente masculino. Paralelamente, nota-se a relevância das rupturas políticas, sociais, artísticas, científicas e comportamentais, que reverberam no design brasileiro dos anos sessenta (MELO, 2006). Dessa forma, nota-se a influência de tais circunstâncias que resultaram na conjuntura dos anos seguintes da história do design.

1.1 OBJETIVO GERAL

Este trabalho teve como objetivo geral, compreender as conjunturas que levaram a invisibilidade das mulheres no design brasileiro, especialmente durante a institucionalização do design no Brasil na década de sessenta, assim como a importância da participação feminina nesse cenário. E, a partir dessa percepção, foi elaborado um produto que expressou essa invisibilidade histórica de forma tangível, e que revelou a relevância e a história dessas mulheres na cena do design gráfico brasileiro.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para alcançar o objetivo geral desta pesquisa, foram elaborados os seguintes objetivos específicos:

- Compreender o cenário e as concepções do design gráfico brasileiro durante a década de sessenta;
- Obter referências bibliográficas acerca do papel feminino no design brasileiro;
- Analisar as lacunas históricas frente à participação das mulheres na historiografia do design da época;
- Selecionar expoentes femininos da época;
- Desenvolver uma pesquisa de aplicação da problemática em formato projetual;
- Elaborar um produto baseado nas produções das designers selecionadas, afirmando e divulgando sua influência no design brasileiro, de forma a reduzir as suas invisibilidades históricas.

1.3 JUSTIFICATIVA

Ao pensar em design, nomes consagrados percorrem toda a historiografia desse cenário e raramente são títulos dados às mulheres. A questão da dicotomia entre os gêneros no âmbito histórico e profissional sempre foi presente na maioria das culturas hegemônicas, e segundo Joana Pedro (2005), relata fatos em que apenas homens estiveram envolvidos e define que são eles os que constituem e fazem a

história. Diante dessa narrativa, algumas autoras e historiadoras, assim como pesquisadores contemporâneos, se propuseram a escrever sobre a história das mulheres, com a motivação de “apontar e modificar as desigualdades entre os homens e as mulheres”.

Dessa forma, percebe-se que a problemática em questão permeia diversos épocas e cenários, dentre eles o da historiografia do design gráfico brasileiro. Levando em consideração tais apontamentos, Rafael Lima (2017) se propôs a analisar diferentes bibliografias do campo da História do Design, com o objetivo de investigar a falta de representatividade das mulheres nesse âmbito. Para isso, o autor elaborou um levantamento¹ relacionando a quantidade de homens e mulheres citados nos livros selecionados, e a quantidade era inegavelmente desigual. Por conseguinte, nota-se a presença de uma lacuna histórica em nosso design, a qual necessita ser preenchida com produções e reconhecimento das mulheres que construíram e foram responsáveis por grande parte da história do design gráfico brasileiro.

1.4 METODOLOGIA

A metodologia adotada para o desenvolvimento deste projeto foi a *Double Diamond*, criado pelo *British Design Council* em 2015. Essa metodologia consiste em quatro etapas, duas para divergir e duas para convergir, sendo elas a primeira designada para entender o problema, a segunda para a definição do caminho projetual, já a terceira para desenvolver a solução e, por último, a quarta é focada na entrega e validação do projeto.

Na primeira etapa de entendimento, iniciou-se um levantamento bibliográfico acerca do panorama brasileiro durante a década de 60, bem como uma revisão sobre a historiografia do design gráfico do período, passando por sua institucionalização e repercussão. Paralelamente, realizaram-se pesquisas – tanto da forma qualitativa, quanto quantitativa – acerca da invisibilidade das mulheres e sobre questões vinculadas ao gênero e ao processo de instalação do design no Brasil.

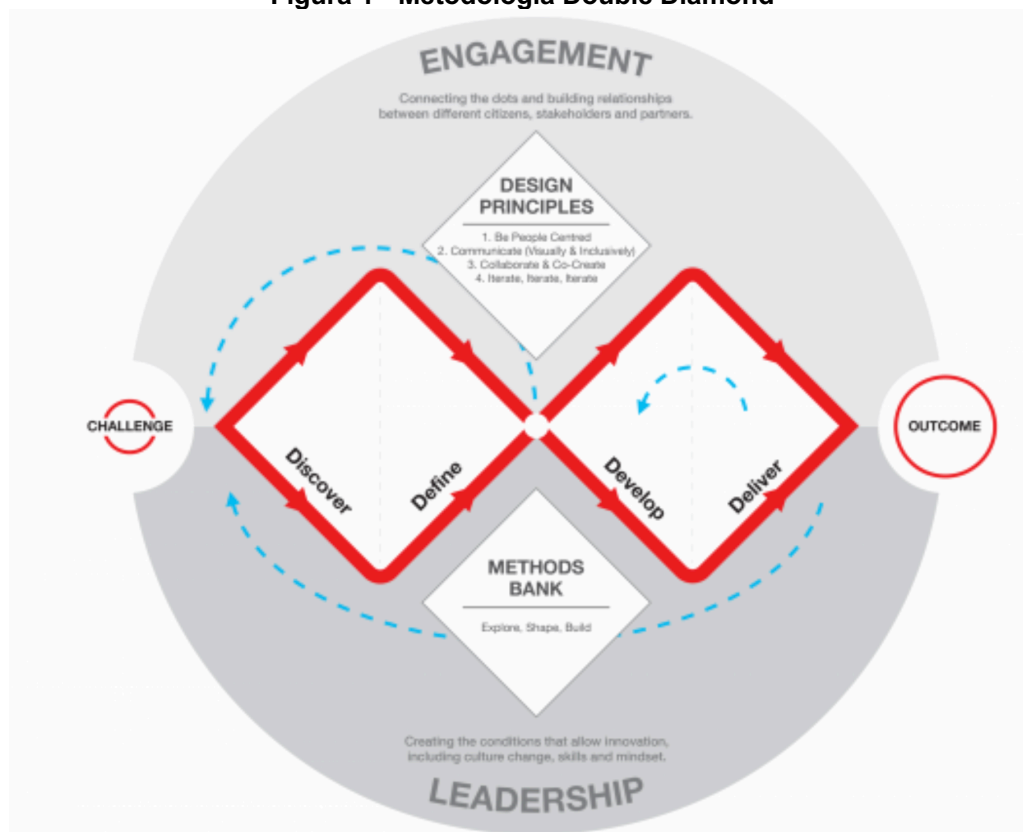
A partir daí, já na segunda etapa do *Double Diamond*, na etapa de definição, coletou-se uma seleção de designers expoentes da cena gráfica da época. Para esse

¹ O quadro 1 encontra-se na página 27, no capítulo acerca do gênero no design brasileiro.

primeiro momento, foram analisados os autores Chico Homem de Melo (2006), juntamente com Eliane Ramos Coimbra (2011) e os levantamentos de Rafael Leite Efrem de Lima (2017), e como consequência desses estudos, levantou-se um fichamento acerca dessas mulheres, a partir da seleção de projetos, biografias e dados, os quais darão origem ao objetivo prático deste projeto. Para isso, elaboraram-se duas planilhas, com o objetivo de organizar as informações colhidas acerca dessas designers, as quais serão aplicadas nos próximos capítulos.

Por conseguinte, já na terceira etapa da metodologia - a de desenvolvimento - foram desenvolvidas pesquisas por referências projetuais e por similares gráficos e de jogos, com o intuito da concepção de um produto que expresse essa invisibilidade histórica e evidencie a influência dessas mulheres na cena do design gráfico brasileiro. E por fim, na última etapa do Double Diamond, foi elaborado o produto final, aplicando todos os preceitos aqui estudados, assim como desenvolvendo sua documentação e ressaltando sua distribuição, deixando como próximos passos apenas os testes com usuárias(o)s e a coleta de seus *feedbacks*.

Figura 1 - Metodologia Double Diamond



Fonte: British Design Council (2022)

1.5 ESTRUTURA DO TRABALHO

Para o desenvolvimento deste projeto, serão analisados autores que abordam principalmente o design gráfico brasileiro e as mulheres nesse cenário. Dessa forma, no primeiro capítulo onde será comentado sobre o cenário brasileiro durante a década de sessenta, serão analisados Rafael Cardoso: “Uma introdução à história do design”, de 2000, Chico Homem de Melo e Eliane Ramos, com a obra “Linha do tempo do design gráfico brasileiro”, de 2011 e Chico Homem de Melo, com seu trabalho “O design gráfico brasileiro – ANOS 60”, de 2006, os quais nortearão toda a fundamentação deste projeto. Já no segundo capítulo, em que será discutida a da institucionalização do design no Brasil, serão utilizados os escritos de Lucy Niemeyer: “Design no Brasil: origens e instalação”, de 1998, juntamente com os questionamentos propostos Joana Maria Pedro: “Traduzindo o debate: o uso da categoria gênero na pesquisa histórica.”, de 2005.

Adiante, nas perspectivas sobre a invisibilidade das mulheres do terceiro capítulo, serão analisados os trabalhos da pesquisadora Cheryl Buckley: “*Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design*”, de 1986, autora Isabel Campi, com seu texto: “El sexo determina la historia? Las diseñadoras de producto: un estado de la cuestión”, de 2010 e os escritos de Rafael Leite Efrem De Lima: “Designers mulheres na História do Design Gráfico: o problema da falta de representatividade profissional feminina nos registros bibliográficos”, de 2017. Ao chegar no capítulo quatro, em que serão abordadas as mulheres da cena gráfica brasileira, os referenciais estudados serão novamente as obras de Chico Homem de Melo, assim como consultas em sites e artigos que contemplem os dados necessários para revelar o impacto dessas mulheres.

Para finalizar, será desenvolvida a concepção de um jogo que represente a relevância das mulheres no design gráfico deste período, e para isso, serão estudados referenciais visuais e de jogabilidade, assim como, será feita a concepção de alternativas e a documentação do produto final.

2 UMA INTRODUÇÃO AO DESIGN BRASILEIRO: ANOS 60

Neste primeiro capítulo, serão abordados conceitos que nos trazem um breve panorama das movimentações da década de sessenta no Brasil, assim como uma introdução acerca dos primórdios do ensino sistemático de design no país. Paralelamente, será abordada essa institucionalização sob a ótica do gênero feminino, com o objetivo de compreender os reflexos desse início.

2.1 A INSTITUCIONALIZAÇÃO DO DESIGN BRASILEIRO

Os anos sessenta foram um período singular e crítico na história do Brasil. Advindo do Programa de Metas estabelecido nos anos cinquenta pelo Governo de Juscelino Kubistchek, nossa nação refletia um discurso baseado na industrialização e modernização do País (CARDOSO, 2000). Com esse clima desenvolvimentista, segundo Lucy Niemeyer (1998), o Brasil entrava na sua terceira fase², com uma industrialização intensiva, organização de estatais e também com a inserção de multinacionais no solo nacional, advindas de uma crescente internacionalização do mercado interno. Dessa forma, abriram-se novas frentes para a atuação do designer brasileiro, que caminharia em paralelo com tal conjuntura. Isto posto, alguns dos nomes mais consagrados do design continuaram nesse percurso seguro da comunicação institucional. Em contraponto, outros designers acolheram e produziram a partir das rupturas que foram de toda ordem: políticas, sociais, artísticas, científicas, comportamentais e visuais (MELO, 2006), e que também foram fundamentais para os anos seguintes.

Diante desse cenário, nota-se a relevância da institucionalização do design como parte da projeção de uma face moderna da gestão política brasileira da época. Para que isso fosse possível, segundo Cardoso (2000), a implementação do ensino sistemático design passou por algumas tentativas, sendo elas as mais significativas para sua concretização: o curso no Instituto de Arte Contemporânea do MASP (Museu da Arte de São Paulo), em 1951, que fechou três anos depois. Mais adiante em 1959, a Escola Técnica de Criação do MAM (Museu de Arte Moderna), que nunca vingou de

² As fases esclarecidas por Niemeyer são uma opção por uma periodização que foi estabelecida de acordo com as mudanças básicas na organização capitalista do Brasil (NIEMEYER, 1999, p. 19).

fato, mas que proporcionou uma base e contatos para a organização da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) pouco tempo depois. Também a incorporação do Desenho Industrial e a Programação Visual no curso de arquitetura da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), em 1962, que deu início ao primeiro curso regular de design no Brasil e que foi acompanhado, pelo “marco histórico do design no Brasil” (NIEMEYER, 1999): a criação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI), em 1962, na gestão do Governador Carlos Lacerda, a qual se tornou a primeira faculdade dedicada exclusivamente ao design (Figura 1).

Figura 2 - Vista aérea da Escola Superior de Desenho Industrial, em 1963



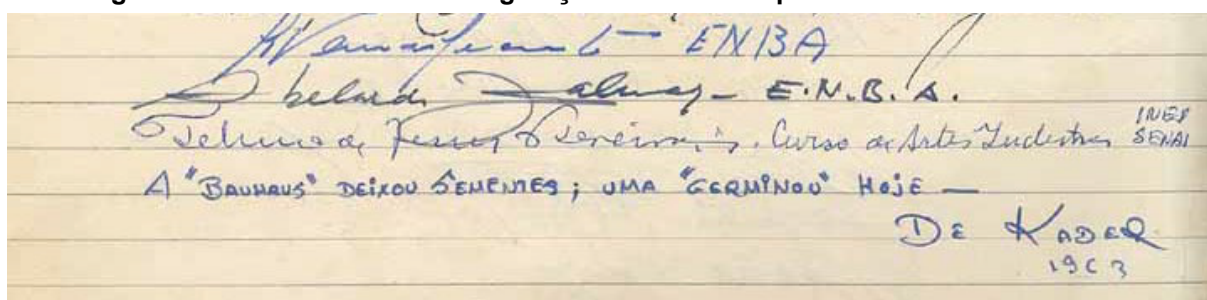
Fonte: Acervo ESDI (2017)

Após o esclarecimento desse cenário, chegamos ao ponto da análise dos atores que constituíram essa história, questionando principalmente a primeira escola de nível superior totalmente dedicada ao Desenho Industrial, que foi baseada em um currículo que seguiu uma linha racionalista e cientificista da Hochschule für Gestaltung (HfG), de Ulm, assim como os preceitos da Staatliches Bauhaus, de Weimar (Figura 2). Sendo assim, no início das discussões para a criação da escola, participaram segundo Niemeyer (1998): Aloísio Magalhães, Alexandre Wollner e Karl Hans Bergmiller, sendo que os dois últimos cursaram a escola alemã. A partir daí, com os

interesses políticos fortemente ligados à formação da ESDI, foram convidados para compor o corpo docente e para coordenar setores em que seria organizado o curso da escola:

- Flávio d'Aquino (arquiteto, crítico de arte, professor assistente de história da arte na Faculdade Nacional de Arquitetura);
- Aloísio Magalhães (pintor, gráfico, designer gráfico, professor visitante no *Philadelphia College of Art*);
- Alexandre Wollner (designer gráfico, ex-aluno da escola de Ulm);
- Euryalo Cannabrava, (professor catedrático do Colégio Pedro II, professor visitante na Universidade de Columbia);
- Antônio Gomes Penna (psicólogo, livre-docente de psicologia da Faculdade de Filosofia Ciências e Letras do Estado da Guanabara, assistente da cadeira de psicologia da Faculdade Nacional de Filosofia);
- Zuenir Carlos Ventura (técnico em redação, assistente da cadeira de literatura e língua portuguesa do curso de jornalismo da Faculdade Nacional de Filosofia);
- Karl Heinz Bergmiller (designer industrial, formado pela Escola de Ulm, ex-membro do escritório de Max Bill, na Alemanha); Orlando Luiz de Souza Costa (designer industrial, diplomado em Industrial Design pela *Parson School of Design*, de Nova York).

Figura 3 - Recorte da ata de inauguração da Escola Superior de Desenho Industrial



Fonte: Acervo ESDI (2017)

Com poucas exceções, como no caso da diretora Carmen Portinho, uma engenheira, urbanista e feminista brasileira que – a convite do governador da Guanabara da época Francisco Negrão de Lima – dirigiu a Escola de 1967 até 1987, a ESDI foi majoritariamente conduzida pelo gênero masculino. Diante desses nomes, percebe-se o afastamento das mulheres, desde os primórdios do ensino sistemático

do design no Brasil, seja no âmbito acadêmico ou nas gestões, situação a qual nos leva a questionar se tais ausências fazem parte das consequências desse cenário, o qual se refletiu nas perspectivas bibliográficas da historicidade do design brasileiro.

2.2 OS REFLEXOS DOCENTES PELA ÓTICA DO GÊNERO FEMININO

Pensando no reconhecimento e em uma problematização acerca da participação da mulher no design, segundo Safar e Dias (2016), também se ampliam os limites conceituais para uma reflexão sobre a própria história do design, a qual implica na revisão de como essa história tem sido escrita. Dessa forma, remonta-se a perspectiva analisada anteriormente em que apenas homens constituíam o início da institucionalização do design no Brasil nos anos sessenta.

Isto posto, parte-se para a problemática do gênero nesse cenário e como relatado por Scott (1986), o gênero se constrói no âmbito das relações sociais e deve ser compreendido como algo mais complexo do que as distinções biológicas entre homens e mulheres, bem como deve contemplar, no debate, a questão da sexualidade com toda sua variada gama de possibilidades. Nesse sentido, para o recorte do presente trabalho, apenas a categoria feminina será analisada, justamente pelo fato de que ainda existe uma enorme demanda por ajustes, reflexões e principalmente aprofundamentos, bem como a abrangência de algumas áreas ainda tímidas nessa discussão, como é o caso do design (SAFAR; DIAS, 2016). Na obra de Niemeyer, *Design no Brasil: origens e instalação*, datada de 1998, todo o panorama citado anteriormente é descrito, desde os motivos e percursos, até a repercussão do considerado marco no design: a criação da ESDI e a instauração do ensino no país. Considerando a importância desse feito, e seu impacto para a formação de inúmeros designers e para a cena do design da época, é de se refletir quem participou desse movimento. Para isso, é de valia considerar a perspectiva acerca da História e do gênero proposta por Joan Scott, a qual ela considera que:

Uma narrativa histórica que nunca é neutra, e que apenas relata fatos em que homens estiveram envolvidos, constrói, no presente, o gênero. A história, neste caso, é uma narrativa sobre o sexo masculino, e constitui o gênero ao definir que somente, ou principalmente, os homens fazem história (SCOTT, 1986, p. 87).

Ao levar em consideração tal asserção, pode-se refletir acerca dos reflexos institucionais dos anos sessenta, a partir da ótica do gênero feminino. Sendo assim, percebe-se que em seu livro, Niemeyer (1998) traz um levantamento de professores e instrutores técnicos das oficinas da ESDI, entre 1963 e 1991. Dentre os 125 nomes listados, apenas 23 nomes correspondem a professoras ou instrutoras numa gama de quase três décadas na mais renomada instituição de design até então. Essa listagem se encontra no Anexo do livro de Niemeyer (p. 121), e tal valor difere do número de mulheres citadas no desenvolvimento da obra, o qual se apresenta ainda mais discrepante: apenas 14 mulheres citadas dentre 287 nomes (LIMA, 2017).

Ao questionar-se acerca dessa invisibilidade datada desde os anos cinquenta no ensino e difusão do design brasileiro, observa-se que essa falta estava intrínseca a inúmeros fatores sociais, culturais e históricos. Dessa forma, pensando nos pilares que possibilitaram e moldaram o ensino e progressão do design no Brasil, nota-se que algumas dessas questões advêm desde os pilares dessa formação, como no caso das influentes escolas: Bauhaus e Ulm (Figura 2). Refletindo acerca dessas instituições, em paralelo com uma visão de ausência feminina, Simioni considerou que:

Mesmo na Bauhaus, a mais emblematicamente moderna escola de artes e design ocidental, os princípios norteadores revolucionários adotados pela instituição alteraram muito pouco as relações entre os gêneros. As mulheres foram sistematicamente desencorajadas a cursarem os ateliês mais importantes da escola, como o de arquitetura e pintura, ao passo que o ateliê de tecelagem, o menos prestigiado, foi frequentado com quase exclusividade pelo sexo feminino (SIMIONI, 2010, p. 6).

Dessa forma, muito se percebe ao compreender que aspectos sociais, vinculados a questões de dualidade entre o gênero feminino e masculino, permeiam o cerne da historiografia do design, valores os quais foram refletidos três décadas posteriores, em indicações quase que exclusivamente masculinas para corpos docentes e setores de gestão, situação a qual se reproduziu por anos. Tal contexto é notado na história da ESDI, em que segundo Niemeyer (1998), “a endogenia era um dos traços característicos” da instituição, fator o qual foi responsável, em grande parte, pelo pouco desenvolvimento da produção científica da escola, a qual contava com uma carência de renovação e ampliação do seu corpo acadêmico, que por trinta anos era constituído por um ambiente majoritariamente masculino. Por fim, todo esse

cenário colaborou para que “fosse esvaziada a perspectiva de a ESDI ser um centro de reflexão e um polo de desenvolvimento de linhas de pesquisa e de produção de conhecimento” alinhados aos ideais modernistas que permeavam os anos sessenta, e com uma constante e afirmada ausência da figura feminina durante esse percurso.

3 A PROBLEMÁTICA DO GÊNERO

Nessa seção, serão analisadas as possíveis conjunturas que direcionaram a invisibilidade das mulheres, assim como os aspectos históricos que acarretaram nessa problemática. Na sequência, será realizado um paralelo dessa concepção histórica, com as questões do gênero no design brasileiro. Para isso, serão analisados os autores Barros, Lima e Sehn (2017), Isabel Campi (2010), Joan Scott (1986), Rafael Lima (2017), Lindsay Cresto (2019) e Cheryl Buckley (1986).

3.1 UMA INVISIBILIDADE HISTÓRICA

Desde os primórdios da insurgência feminina ao final do século XIX, muitas manifestações, questionamentos, revoluções e conquistas nos levaram ao que se refletiu nos anos sessenta. Com os pressupostos primordiais de “direitos iguais à cidadania”, (BARROS; LIMA; SEHN, 2017), a noção de igualdade entre os sexos começou a se desencadear no inquietante cenário feminino. Segundo Barros, Lima e Sehn (2017), durante o século XX houve uma mudança entre as reivindicações: primeiramente o movimento ganhou força entre as mulheres trabalhadoras, logo depois, entre as mulheres dos setores médios. Esta segunda onda, a partir de 1960 no cenário europeu e estadunidense cresce como um movimento libertário, e reivindicava não somente que as mulheres pudessem ocupar determinados espaços, mas “principalmente que a relação entre homens e mulheres ocorresse de forma diferente”.

Pensando nessa perspectiva, reflete-se acerca do contexto ocidental e particularmente o brasileiro, o qual ainda na década de sessenta se encontrava moldado pelas regras básicas do sistema capitalista – reforçado pelos governos desenvolvimentistas situados no Brasil da época – e pela perpetuação de uma estrutura patriarcal (SAFAR; LIMA, 2016). Diante dessa conjuntura, percebe-se uma estrutura de paradigmas que permearam durante décadas, como observa Isabel Campi (2010), ao considerar que os aspectos de gênero advêm de uma construção social ligada em certo momento histórico. Pensando nessa historiografia, Scott (1986) alertava sobre quem constituía a história e considerou que ela não era apenas um registro, e sim “a forma como os sexos se organizavam e dividiam suas tarefas e

funções atrás do tempo.” Dessa forma, ao analisar o aspecto de gênero de Campi (2010) o qual se encontra intrinsecamente ligado a história, relaciona-se os apontamentos de Scott (1986), os quais a autora considerou que uma narrativa histórica nunca é neutra, e apenas relata fatos em que homens estiveram envolvidos, assim, considerou-se a história, uma narrativa sobre o sexo masculino, a qual constitui o gênero ao definir que somente, ou principalmente, os homens fazem história.

Partindo para uma ótica das mulheres no design, Campi (2010) aponta que para elas, por muito tempo o trabalho artístico estava limitado a atividades não remuneradas e suas formações estavam geralmente atreladas a atividades têxteis. Dessa forma, segundo Lima (2017), a criatividade feminina era inferiorizada e subestimada, julgavam as mulheres tão incapazes que suas obras eram expostas em locais distantes das obras masculinas, para que não houvesse concorrência e fossem avaliadas pela sua feminilidade – e não por seu talento e habilidades, como nos casos das Exposições Universais de Viena, Filadélfia, Chicago e Paris. Ao considerar o surgimento das primeiras escolas de artes aplicadas remonta-se o contexto da Staatliches Bauhaus – uma das pioneiras e mais influentes escolas de Design e Arquitetura até a contemporaneidade. Segundo Barbosa e Lona (2016, p.2530) “as mulheres tiveram muitas dificuldades para serem aceitas nas escolas de Artes e Design ao redor no mundo”. Segundo as autoras, na Bauhaus as mulheres eram aceitas para demonstrar a modernidade e democratização da Escola, porém, poucas chegaram a estudar as grades mais importantes da instituição, como a de Arquitetura, pois “dominava uma ideia equivocada de que as mulheres não tinham a percepção tridimensional desenvolvida”, fazendo com que elas fossem induzidas a frequentar oficinas consideradas “femininas”, dessa forma, participando majoritariamente dos estudos nas áreas de cunho têxteis, como o bordado, tecelagem, a costura e afins (CAMPI, 2010).

Levando em consideração tais narrativas, ainda é de se considerar o contexto histórico brasileiro, que segundo Borges e Durães (2010), foi marcado por uma estrutura patriarcal e conservadora, a qual segundo Safar e Dias:

Definiu culturalmente os papéis e características de homens e mulheres destinando a essas os espaços privados mais do que os públicos, conferindo-lhes a responsabilidade pelas tarefas domésticas e a criação dos filhos e criando padrões de comportamento e moral (SAFAR; DIAS, 2016, p. 121).

Dessa forma, notam-se as inúmeras circunstâncias que acarretaram na invisibilidade histórica das mulheres frente aos homens, desde segregações acadêmicas, fatores de distinção social por gênero e historiografias que contam recortes majoritariamente masculinos, os quais elegem o apagamento feminino como narrativas.

3.2 GÊNERO NO DESIGN BRASILEIRO

A história do design está inscrita na cultura material (FORTY, 2007), e para Lindsay Cresto (2019, p.117), “estudar os objetos, interações sociais e culturais que desenvolvemos com eles, é uma estratégia para compreender como o design atua na produção de sentidos na sociedade”. Ao remontar o gênero como um aspecto construído no âmbito das relações sociais (SCOTT, 1986), questiona-se por quais narrativas as produções são consideradas, e como vimos anteriormente, “a maneira pela qual a história é contada configura uma espécie de lente pela qual olhamos o design” (SANTOS, 2015).

A partir de um recorte de gênero no design, percebe-se a dicotomia entre o masculino e o feminino, a qual diante dos estudos já discutidos apresenta uma discrepância abismal ao se tratar de visibilidade na historiografia do design. Nesse âmbito, Lindsay Cresto (2019), ao citar Adrian Forty (2007), considera que:

O design pode reproduzir diferenças e desigualdades fundamentadas em concepções de gênero, ou subverter códigos culturais e sociais, buscando uma igualdade de gênero que promova valores mais elevados, sem a necessidade de estabelecer diferenças binárias (LINDSAY, 2019, p. 121).

E é nessas desigualdades fundamentadas que se encontram as mulheres no design sessentista brasileiro. Ao remontar o âmbito brasileiro da época, em paralelo com a institucionalização do design no Brasil, percebe-se a frequente ausência feminina, a qual segundo Lima (2017) vai além da História do Design, e está presente em todo o contexto histórico, seja no Brasil ou no mundo, permeando com as relações de trabalho se baseiam na cultura do patriarcado, “em que homens são superiores e a eles estão reservados o espaço público/social e o trabalho e, às mulheres, o legado de cuidar do marido, filhos e afazeres domésticos”.

Dessa forma, Cheryl Buckley (1986), uma pioneira nos estudos acerca do gênero e design, afirma que:

Women have been involved with design in a variety of ways - as practitioners, theorists, consumers, historians, and as objects of representation. Yet a survey of the literature of design history, theory, and practice would lead one to believe otherwise. Women's interventions, both past and present, are consistently ignored. Indeed, the omissions are so overwhelming, and the rare acknowledgment so cursory and marginalized, that one realizes these silences are not accidental and haphazard; rather, they are the direct consequence of specific historiographic methods (BUCKLEY, 1986, p. 3).³

Diante dessa afirmação, percebe-se que os apontamentos feitos em 1986 por Buckley ainda se mostravam presentes na perspectiva sessentista brasileira. Para a obtenção de dados mais esclarecidos, Lima (2017) realizou um levantamento quantitativo, que já citado anteriormente, acerca das citações em livros de referência sobre o design brasileiro e mundial, dentre eles: Design no Brasil: origens e instalação (1998), de Lucy Niemeyer; Uma introdução à história do design (2000), de Rafael Cardoso; Linha do tempo do design gráfico no Brasil (2011), de Chico Homem de Melo e O Design Gráfico Brasileiro - ANOS 60 (2006), de Chico Homem de Melo novamente, bibliografias que norteiam esse projeto. Com essa verificação, Lima obteve dados abismais, mas que apenas refletem toda uma historiografia e um contexto baseado em invisibilidades e perspectivas masculinas. A tabela 1 apresenta esses aspectos, demonstrando que os anos sessenta, em sua bibliografia, refletiu todo esse panorama, o que acarretou nos números obtidos.

Quadro 1 - Relação entre homens citados X mulheres citadas

Livros analisados	Nomes citados	Mulheres citadas	Porcentual
Design No Brasil - Lucy Niemeyer	287	14	4,8%

³ Em uma tradução livre: "As mulheres têm se envolvido com o design em uma variedade de maneiras - como profissionais, teóricas, consumidoras, historiadoras, e como objetos de representação. No entanto, um levantamento da literatura sobre história do design, teoria e prática levaria a acreditar no contrário. As intervenções das mulheres, tanto do passado e do presente, são constantemente ignoradas. De fato, as omissões são tão avassaladoras, e o raro reconhecimento tão superficial e marginalizado, que se percebe que estes silêncios não são acidentais e casuais; em vez disso, eles são a consequência direta dos métodos historiográficos específicos" (BUCKLEY, 1986, p.3).

Uma introdução à história do design - Rafael Cardoso	347	25	7,2%
Linha do tempo do design gráfico no Brasil - Chico H. de Melo	660	74	11,2%
O Design Gráfico Brasileiro ANOS 60 - Chico Homem de Melo	241	31	12,8%

Fonte: Adaptado⁴ de Lima (2017).

Ao analisar tal levantamento, percebe-se que todo o panorama anteriormente estudado foi refletido nas obras mais célebres para o design brasileiro dos anos sessenta. Considerando que o livro de Niemeyer aborda a institucionalização do design brasileiro, é se notar que desde o início da formação dos designers nacionais, a invisibilidade das mulheres era intrínseca ao seu contexto de criação, como se observa no site da ESDI (2017), em que ao pesquisar o corpo docente e técnico administrativo, durante os anos de 1963 e 1970, obtêm-se onze nomes.

Dentre eles, é citado apenas o nome de Renina Katz, professora que lecionou – coincidentemente – Cor e Estruturas Bidimensionais, durante 1967 a 1972, dentre os outros dez professores da instituição que exerceram durante a década de sessenta. Dessa forma, podem-se perceber as repercussões desse modelo de ensino nas obras seguintes da tabela 1, sendo que no livro de Cardoso, ao apresentar um apanhado sobre a história do design, menos de 8% dos nomes citados são mulheres, o que também reflete no panorama geral sobre o design gráfico brasileiro elaborado por Melo. Como conseguinte, em seu recorte sessentista, assim como nas outras referências, manifesta-se uma dicotomia extrema entre os gêneros, advinda de todo um contexto que, segundo Lima (2017), baseia-se na cultura do patriarcado e em uma citação detida e cuidadosa de produtoras femininas nos livros alavancados para essa pesquisa.

⁴ Rafael Lima (2017) realizou seus levantamentos com oito bibliografias de referência para a historiografia do design. Para esta pesquisa, foram reproduzidas apenas quatro delas, sendo as que discorrem acerca do design brasileiro.

4 MULHERES NA CENA GRÁFICA

Após uma análise histórica apontando a invisibilidade das mulheres no design, em paralelo com um levantamento dos cenários que proporcionaram essa problemática, nesse capítulo, serão analisadas mulheres que participaram e influenciaram a cena gráfica brasileira dos anos sessenta. Dessa forma, serão coletadas informações a partir da metodologia apontada anteriormente, com o objetivo de selecionar projetos, participações, citações e a história dessas mulheres que foram fundamentais para o desenvolvimento do design gráfico brasileiro. Para isso, serão analisados os autores Chico Homem de Melo (2006) e seu projeto em conjunto com Eliane Ramos (2001), assim como Rafael Lima (2017) e Giselle Safar e Mariana Regina Dias (2016).

4.1 O IMPACTO DAS MULHERES

Diante de tantas publicações e citações de cânones masculinos na historiografia do design, é quase inexecutável pensar em mulheres que tiveram essa mesma repercussão. Ao estudar a perspectiva do design gráfico nos anos sessenta no Brasil, surgem muitos projetos que moldaram nossos aspectos gráficos que sucederam até a contemporaneidade. Ao alterar o eixo das narrativas sobre os homens, para o panorama feminino, logo se percebe que muitos desses materiais impactaram não somente a cena gráfica, mas também o cenário cultural e social do nosso país. Dessa forma, segundo Sarar e Dias (2016), realizar um resgate histórico dessas pioneiras não apenas enriquece a história do design, mas também altera a leitura do passado, apontando que a invisibilidade das mulheres “não se deveu apenas à sua exclusão das narrativas históricas, por serem mulheres, mas ao próprio conceito de design assumido pelos historiadores” (SAFAR; DIAS, 2016, p. 114). Portanto, segundo as autoras, reivindicar a existência de um design produzido por mulheres:

Trata-se, na realidade, de se propor uma ampliação do escopo histórico de desenvolvimento do design, contemplando aquelas áreas do fazer artístico ou funcional marginalizadas porque executadas por um grupo social colocado à margem das grandes discussões conceituais (SAFAR. DIAS, 2016, p. 116).

Para revelar o impacto dessas mulheres no design, a partir dos números citados anteriormente, parte-se das asserções quantitativas de Lima (2017), para um aprofundamento qualitativo. Para tal, coletou-se o nome de algumas das designers citadas nos livros pesquisados, como o *Design no Brasil: origens e instalação* (1998), de Lucy Niemeyer; *Uma introdução à história do design* (2000), de Rafael Cardoso; *Linha do tempo do design gráfico no Brasil* (2011), de Chico Homem de Melo e *O Design Gráfico Brasileiro - ANOS 60* (2006), de Chico Homem de Melo, tendo como objetivo, revelar seus projetos e asserções no cenário do design gráfico brasileiro dos anos sessenta.

4.2 EXPOENTES NA CENA GRÁFICA Sessantista

Apesar de todos os empecilhos e padrões que culminam para a invisibilidade das mulheres no âmbito do design gráfico brasileiro, existem ressalvas nessas lacunas históricas e uma delas é a designer Bea Feitler, “uma designer e diretora de arte brasileira que atuou em publicações internacionais, como *Harper's Bazaar*, *Rolling Stone* e edição de estreia da revista *Vanity Fair*” (FEITLER, 2012, p.15). Feitler é um símbolo da cultura gráfica dos anos 60 e 70, porta voz do feminismo em conjunto com a revista *Ms.* e um ponto singular na história das produções de design mundial. Outro ponto de destaque na nossa história é a designer e arquiteta Odiléia Toscano, que produziu desenhos, serigrafias, capas de livros, ilustrações para jornais e revistas e também projetos de painéis destinados a espaços arquitetônicos privados e públicos. Segundo Andrade (2016), Toscano é a integração da mulher no mercado do design, que na época era predominantemente masculino, e com seus projetos, ela abriu caminho para outras profissionais que a seguiram.

Além dessas duas expoentes do design sessentista, apontadas nos livros de Melo, outras mulheres participaram desse movimento, como Emilie Chamie, Lygia Pape, Renina Katz, Maria Argentina Bibas, Thereza Simões e Maria Bonomi. Dessa forma, notam-se inúmeras mulheres que foram esquecidas na historiografia do design, participando muitas vezes – como no caso dos livros aqui estudados – apenas de descrições de imagens e citações que não chegam a um parágrafo. Dessa forma, para esclarecer as informações obtidas, aplicou-se a um método de coleta e comparação de dados, já na etapa de definição da metodologia *Double Diamond*, como forma de

entender e demonstrar tais conteúdos acerca das designers que participaram como expoentes desse cenário da conjuntura gráfica brasileira. A planilha 1 (Quadro 2) detêm dados biográficos acerca das mulheres citadas, já a planilha 2 (Quadro 3) possui informações relacionadas aos projetos e citações presentes nos referenciais teóricos estudados, a qual será exemplificada em um painel semântico acerca da designer.

Dessa forma, o recorte das designers a seguir foi elaborado a partir da coleta de documentos, citações e obras disponíveis para o trabalho. Diante da lacuna já explicitada nesse presente projeto, foram elencadas quatro designers principais para a continuação e aplicação do conteúdo no produto físico, tendo em vista que as designers escolhidas possuem a documentação mínima necessária para a elaboração da proposta do jogo. Dessa forma, foram escolhidas as expoentes: Odiléa Toscano, Bea Feitler, Emilie Chamie e Lygia Pape, pensando justamente na quantidade de informações disponíveis sobre cada uma delas, e também, no impacto que cada uma dessas designers causou no panorama do design brasileiro e mundial.

Quadro 2 - Método aplicada na compilação de dados.

Mulher citada	País de origem	Vida e morte	Formação	Currículo	Projetos	Conteúdo disponível
Nome	País de origem	00/00/0000 - 00/00/0000	Curso e local	Lugar trabalhado	Portfólio	*****

Fonte: Autoria própria (2019)

Quadro 3 - Método aplicado na 2ª fase do levantamento de dados.

Mulher citada					
Projeto	Ano	Descrição	Tipo de citação	Contexto	Referencial
Título do projeto	Ano em que foi produzido	Descrição técnica	No conteúdo do texto, apenas em descrição de imagem etc.	Meio em que o projeto estava inserido	Livro, autor, site, ano etc.

Fonte: Autoria própria (2019)

Isto posto, elaborou-se a planilha com as informações obtidas acerca das mulheres que produziram design na década de sessenta, obtendo assim, a planilha 3 (Quadro 4).

Quadro 4 - Levantamento de dados acerca das designers.

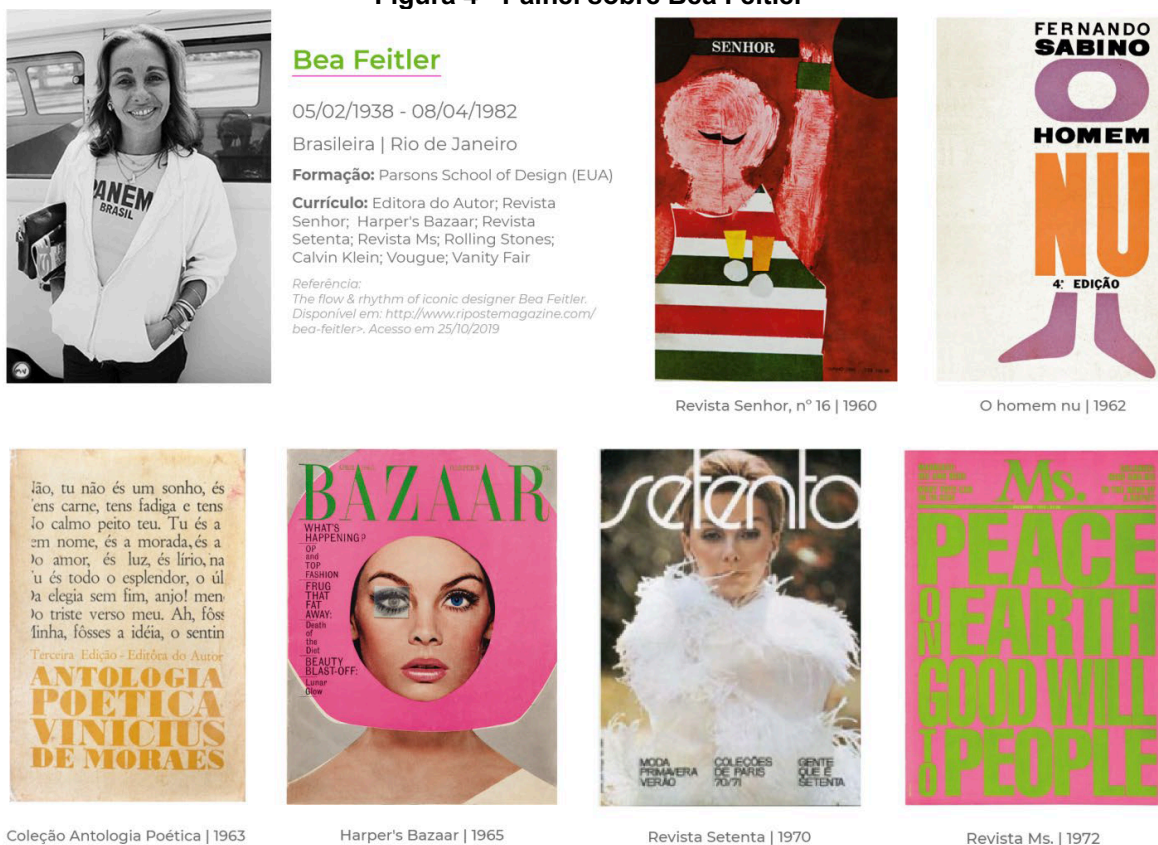
Designers	Nacionalidade	Vida e Morte	Formação	Currículo	Projetos	Conteúdo disponível
Bea Feiter	Brasileira	05/02/1938 - 08/04/1982 (RJ)	Parsons School of Design (EUA)	Editora do Autor; Revista Senhor; Harper's Bazaar; Revista Setenta; Revista Ms; Rolling Stones; Calvin Klein; Vougue; Vanity Fair	Capas e editoriais para a Revista Senhor; Revista Setenta; Coleção Antologia Poética; Haper's Bazaar; Revista Ms.; Rolling Stones etc.	★★★★★
Emilie Chamie	Libanesa - Brasileira	1927 - 23/09/2000 (SP)	Instituto de Arte Contemporânea (IAC)	forminform; Estado de SP; Editora Olivetti	A fala e a forma, Poesia praxis e 22. Editoriais e cartões Olivetti; logos para SP	★★
Lygia Pape	Brasileira	07/04/1927 - 03/05/2004 (RJ)	Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM/RJ)	Artista plástica, escultora, gravadora, cineasta, designer. Professora da Faculdade de Arquitetura Santa Úrsula e Belas Artes do RJ.	Embalagens Piraquê, cartazes de filmes, exposições em bienais, embalagem cilíndrica de acondicionamento de comidas; Livro da Criação, Livro da Arquitetura e Livro do Tempo.	★★★★★
Odiléa Toscano	Brasileira	01/12/1934 - 07/04/2015 (SP)	Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP)	Estado de SP; Editora Brasiliense; Professora FAU-USP	Coleção Jovens do Mundo; Revista Bondinho; Fascículos Nossas Crianças; Revista Saúde, livros didáticos, cartilhas etc.	★★★★

Fonte: Autoria Própria (2019)

4.2.1 Bea Feitler

Nascida no Rio de Janeiro, em 5 de fevereiro de 1938, Bea Feitler foi a designer brasileira de maior projeção internacional dos anos sessenta (MELO, 2011). Ainda bem jovem, trabalhou no Brasil no início da década e produziu para lugares como a Revista Senhor, Editora do Autor e a Revista Setenta. Feitler graduou-se em 1958 na Parsons School of Design, em Nova Iorque (EUA), e no exterior projetou sua carreira como designer trabalhando para revistas como Rolling Stones, Ms. e Harper's Bazaar, a qual ganhou inúmeros prêmios por suas capas e editoriais. Seu impacto na área nacional está intimamente ligado à área editorial. Segundo Melo (2011) a Revista Senhor - juntamente com seus trabalhos para ela - ocupam um lugar de honra na história do design gráfico brasileiro. Assim como sua célebre capa para o livro de Fernando Sabino: O homem nu (1962), a qual, segundo Melo (2001), graças à sagacidade visual embutida na aparente simplicidade, a capa tornou-se um ícone do design do período.

Figura 4 - Painel sobre Bea Feitler

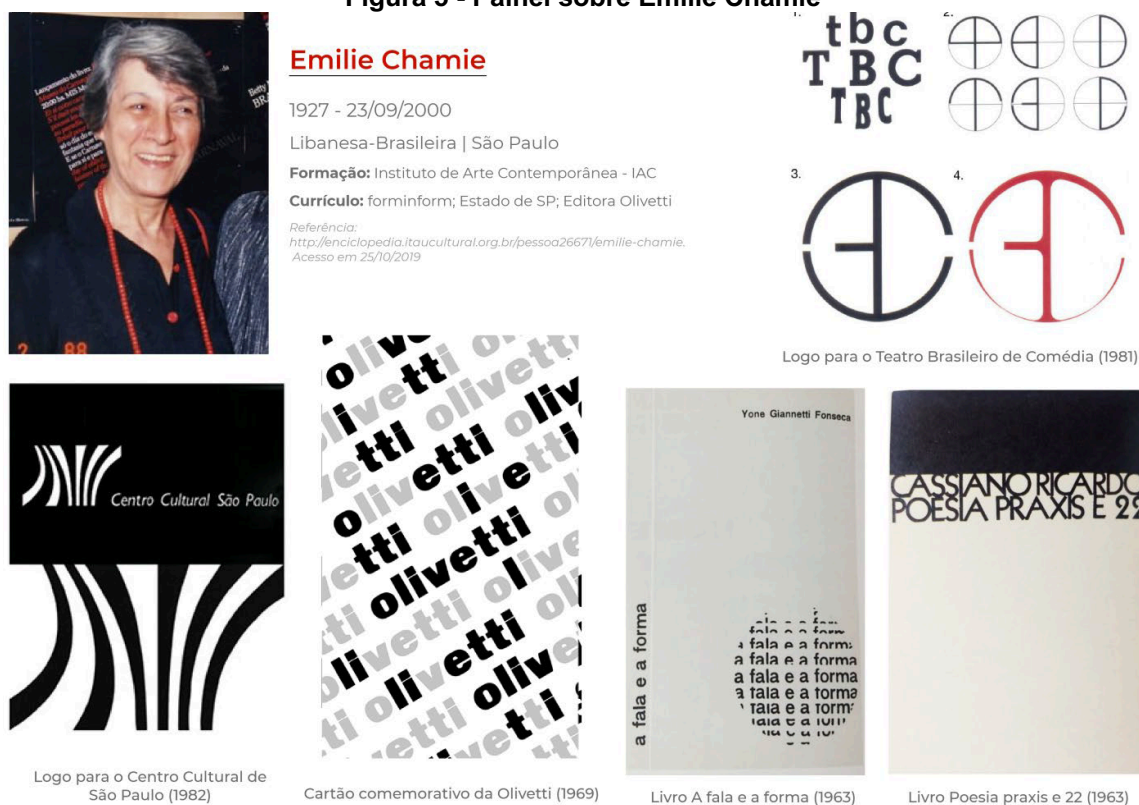


Fonte: Autoria própria (2019)

4.2.2 Emilie Chamie

Chamie nasceu no Líbano em 1927 e veio para o Brasil logo jovem. Aqui, estudou no Instituto de Arte Contemporânea (IAC) do Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand - MASP, onde é aluna de Lina Bo Bardi e Pietro Maria Bardi, onde se habilita para a produção de comunicação visual. Segundo a Enciclopédia do Itaú Cultural, a partir de 1963, integra o escritório forminform, fundado por Alexandre Wollner, Geraldo de Barros, Walter Macedo e Ruben Martins, com quem Chamie trabalha mais diretamente. Durante a década de sessenta, ela produz diversas peças, como o editorial A fala e a forma (1963), Poesia práxis e 22 (1966), cartazes para bienais e logos, como o do Teatro Brasileiro de Comédia (TBC) e o do Centro Cultural de São Paulo (CCSP). Segundo Melo (2011), Chamie atuou fundamentalmente no campo da cultura, produzindo projetos gráficos de numerosos livros, nos quais é nítida a influência da escola modernista IAC. Apesar dessas conseqüências, o acesso a seus projetos é restrito e detido a poucas citações, como no caso da obra de Melo, a qual não extrapola um parágrafo acerca dessa designer.

Figura 5 - Painel sobre Emilie Chamie



Fonte: Autoria própria (2019)

4.2.3 Lygia Pape

Nascida em Nova Friburgo, no Rio de Janeiro em 1927, Lygia Pape se formou no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM/RJ). A partir dos anos 1960, trabalha com roteiro, montagem, direção cinematográfica, programação visual e cartazes de filmes do cinema novo. Ainda nessa década, produz esculturas em madeira e realiza o Livro-Poema, composto de xilogravuras e poemas concretos. Segundo Maria Clara Martins e Cristina Tranjan, Pape nos anos sessenta estabelece uma relação com a marca Piraquê, tornando-se responsável por toda a programação visual da empresa, criando o logotipo da Piraquê, além das embalagens dos biscoitos e das massas, bem como a imagem a ser utilizada nas laterais de caminhões. Segundo as autoras, a designer foi “responsável pelo ineditismo do método de embalagem das linhas de biscoitos, abolindo as caixas e criando o formato de pacotes que conhecemos hoje” (MARTINS; TRANJAN, 2013, p. 4). Seu ineditismo gráfico se tornou ícone do design nacional e de uma forma geral, segundo Martins e Tranjan:

Pode-se dizer que poucos trabalhos de design gráfico são tão duradouros, principalmente na área de embalagens, onde um trabalho não costuma ter vida útil maior do que cinco anos em geral. Estar no mercado há 50 anos é um tributo inegável ao gênio da artista e designer (MARTINS; TRANJAN, 2013, p. 6 apud. LOYOLA, 2011).

Figura 6 - Painel sobre Lygia Pape



Lygia Pape

07/04/1927 - 03/05/2004

Brasileira | Rio de Janeiro

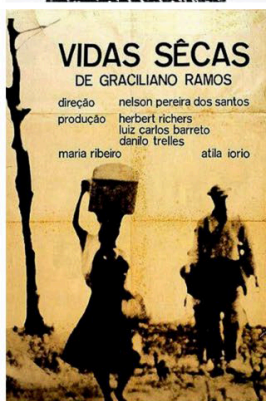
Formação: Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro (MAM/RJ)

Curriculo: Artista plástica, escultora, gravadora, cineasta, designer. Professora da Faculdade de Arquitetura Santa Úrsula e Belas Artes do RJ.

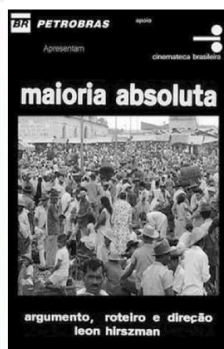
Referência:
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa950/lygia-pape>.
Acesso em 25/10/2019.



Embalagem Piraquê (década de 60)



Cartaz para o filme Vidas Sêcas (1963)



Cartaz para o filme Maioria Absoluta (1964)



Embalagens Piraquê (década de 60)

Fonte: Autoria própria (2019)

4.2.4 Odiléa Toscano

Nascida em São Bernardo do Campo, em 1934, descendente de família italiana por parte de pai e síria por parte de mãe, morou e estudou em São Paulo. Com um forte incentivo da família ao conhecimento das artes e da cultura (Goldchmit; Loschiavo; Santos, 2015), Toscano se formou em Arquitetura e Urbanismo pela Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU-USP), em uma turma que segundo Goldchmit; Loschiavo; Santos (2015) ingressaram cinco mulheres e vinte e cinco homens. Odiléa Toscano produziu ainda como estudante, ilustrações para o jornal O Estado de S. Paulo e logo na década de sessenta, começou a trabalhar na coleção icônica de livros: Jovens do mundo todo, pela Editora

Brasiliense, a qual desenvolveu durante seis anos e ganhou um prêmio na 1ª Bienal Internacional do Livro e das Artes Gráficas de São Paulo. Toscano seguiu produzindo ilustrações e outros materiais gráficos para diversos veículos de imprensa, como a Revista Bondinho, a Revista Saúde etc. Por fim, Odiléa ganhou grande visibilidade com seus painéis e murais para as estações de metrô de São Paulo e seguiu carreira também atuando como docente na FAU-USP.

Figura 7 - Painel sobre Odiléa Toscano



Fonte: Autoria própria (2019)

4.3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS LEVANTAMENTOS

Diante dos referenciais teóricos consultados, sendo eles: Rafael Cardoso: “Uma introdução à história do design” (2000), Lucy Niemeyer: “Design no Brasil: origens e instalação” (1998), Chico Homem de Melo: Linha do tempo do design gráfico no Brasil (2011) e O Design Gráfico Brasileiro - ANOS 60 (2006), de Melo e Eliane Ramos, nota-se uma ausência de conteúdo frente aos demais designers homens citados, os quais detêm de capítulos acerca dos seus projetos, em contraponto com

os poucos parágrafos ou descrições de imagens em que se encontram as mulheres. Para complementar os conteúdos a respeito das mulheres citadas, consultou-se sites de periódicos, revistas e portais que auxiliassem na compilação desses materiais. Tal processo enriqueceu as pesquisas, porém, nem se comparam as quantidades de imagens, textos e documentos que detêm os nomes de cânones masculinos do design gráfico brasileiro.

5 DESDOBRAMENTOS PROJETUAIS

Nesta seção, iremos abordar a elaboração do produto final do projeto. A partir da metodologia *Double Diamond*, já focada em sua terceira e quarta etapa: desenvolvimento e entrega, foi elaborado um jogo baseado nas produções de designers selecionadas, afirmando suas inferências no design brasileiro, juntamente com as considerações acerca da invisibilidade histórica. A seguir, teremos os passos que foram conduzidos para a concepção final deste produto.

Partindo para o processo de desenvolvimento do produto final, é de suma importância resgatar alguns dos objetivos deste trabalho, que são: desenvolver uma pesquisa de aplicação da problemática em formato projetual e elaborar um produto baseado nas produções das designers selecionadas, afirmando e divulgando sua influência no design brasileiro, de forma a reduzir as suas invisibilidades históricas.

Dado esses objetivos, foi definido o método que iria abarcar a solução de aplicar a pesquisa aqui desenvolvida e divulgar as designers estudadas. Dessa forma, a partir de um jogo de cartas, a história e os projetos das mulheres que participaram dos primórdios do design no Brasil vêm à tona e se tornam cada vez mais conhecidas.

5.1 A INVISIBILIDADE EM JOGO

O jogo permeia nosso mundo desde a sociedade mais primitiva. Segundo Huizinga (2007), nós "encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos."

Considerando o sentido de jogo um preceito inerente em nossa sociedade, podemos ressaltar o seu aspecto educacional e lúdico, que aliado às suas origens, se torna uma ferramenta poderosa na divulgação e aplicação de conteúdos, de forma que

Nas mais diferentes culturas, o jogo existe como uma ferramenta para inserir previamente os indivíduos no contexto real, através da simulação de situações por meio de narrativas lúdicas, que constitui o potencial educacional inerente ao jogo. (DARIN, ROCHA, MOTTA, ANGELO, 2019, p.1).

Dessa forma, identificamos o potencial lúdico, educacional e social que o jogo transmite e que nesse projeto, possibilita a união dos aspectos narrativos e histórico do design brasileiro, com a perspectiva da invisibilidade de gênero. Assim, podemos reformular o aspecto teórico do presente trabalho para o caráter de jogo, dessa forma, tornando esse conteúdo mais palpável, com uma maior facilidade de entendimento e de divulgação, principalmente quando aliados ao ambiente educacional.

Tendo em vista as precedentes noções acerca de jogo e do seu potencial educacional, chegamos ao tipo de jogabilidade que foi aplicado na construção do produto. "Designers, brasileiras!" foi desenvolvido no formato de um jogo de cartas, os quais, segundo a Copag (2022), uma das maiores empresas de jogos de cartas do mundo, demonstra que "jogar cartas é uma das formas mais tradicionais de recreação humana que permite desenvolver novas habilidades." Além disso, também reforça que os jogos de cartas têm o efeito de desafiar a mente do usuário, ao mesmo tempo que divertem e desenvolvem a interação entre várias pessoas.

Por fim, o "Designers, brasileiras!" é um jogo de cartas que se constitui da história de mulheres que fizeram parte do design gráfico do Brasil no período de sua institucionalização. Com ele, a relevância imponente delas é revelada ao remover a invisibilidade de cada uma de suas histórias.

5.2 REFERÊNCIAS PROJETUAIS

Para a conceituação do projeto de produto, alguns projetos similares foram selecionados para conduzir a conceituação projetual, sendo eles de cunho gráfico ou de jogabilidade. Essas referências foram selecionadas por serem passíveis da aplicação dos dados obtidos no referencial teórico e também como referências que destacam o apelo estético almejado no trabalho, assim como a jogabilidade pensada e também a modularidade esperada para a versão final do projeto. Dessa forma, seguem a seguir dois tópicos referentes a coleta de referências, um pensando diretamente no aspecto visual, de material e artístico e o outro pensando na jogabilidade e nos aspectos das regras, dinâmicas e ludicidades presentes em jogos relacionados a contação de histórias.

5.2.1 Similares gráficos

O primeiro projeto selecionado como referência visual e de conteúdo para o produto final foi o jogo da memória, elaborado pela designer Minna Miná, em 2019. O jogo foi inspirado em designers mulheres como forma de homenagear e divulgar tais profissionais e seus projetos. Esse projeto traz características especiais pensando no caráter de representação das designers, em sua jogabilidade e também na aplicação de suas histórias.

Figura 8 - That type of women

That type of women

Jogo da memória sobre designers mulheres

Minna Miná | 2019



<https://www.behance.net/gallery/83535145/That-type-of-woman>. Acesso em: 25/10/2019

Fonte: Behence (2019)

Outro projeto selecionado foi o zine/manifesto tipográfico criado pela designer Liron Ashkenazi Eldar, em 2015. Esse projeto se destaca pelas diferentes texturas e elementos gráficos que remetem a transparência e aos aspectos sensoriais que estão presentes no projeto final deste trabalho.

Figura 9 - First Thing's First Manifesto 2000

First Thing's First Manifesto 2000

Zine Tipográfico

Liron Ashkenazi Eldar | 2015



<https://www.behance.net/gallery/25210377/First-Things-First-Manifesto-Zine>. Acesso em: 25/10/2019

Fonte: Behence (2019)

Outro projeto escolhido foi o livro colaborativo "A history of invisible design", o qual foi elaborado por vários designers, no ano de 2015. O projeto trata de uma história invisível do design e com isso, trabalha os aspectos físicos da transparência para remontar essa história, assim como o esperado para esse trabalho.

Figura 10 - A History of Invisible Design**A History of Invisible Design**

Livro

Projeto colaborativo | 2015

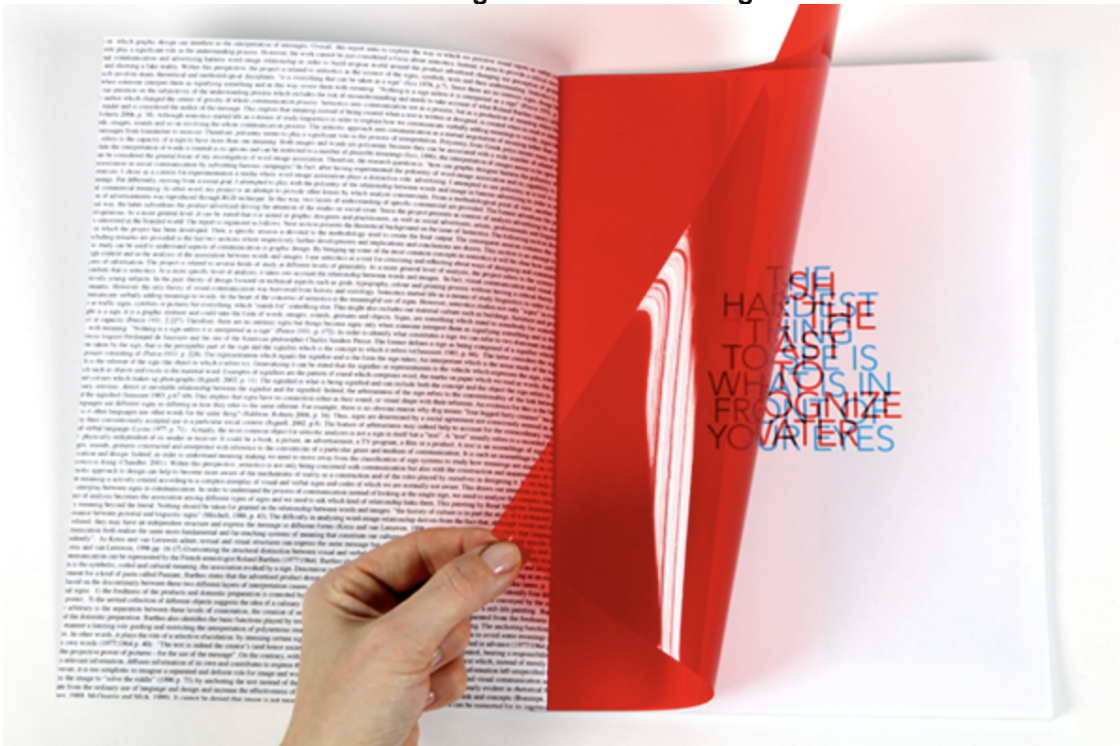


<https://www.behance.net/gallery/26013977/A-History-of-Invisible-Design-Transparency>. Acesso em: 25/10/2019

Fonte: Behence (2019)

O terceiro projeto escolhido como referência visual e de material é o projeto "Work & Image", criado pelo designer Guido Delli Paoli. Nesse editorial, o autor também trabalha com os contrastes entre cores e materiais para trazer mensagens ocultas em seu livro.

Figura 11 - Work & Image



Fonte: Behance (2022)

Já o último projeto escolhido como parâmetro visual e de material é a série de livros “Turma dos Tigres” (Figura 12), publicada anos atrás pela Editora Ática. Cada livro continua uma história de mistério e um “Decodificador da Turma dos Tigres”: um cartão feito de acetato vermelho, que ao contato com os padrões vermelhos dos livros, revelava uma parte importante para a história. Inicialmente, esses livros foram as primeiras referências que obtivemos para esse projeto, o qual se desdobrou nas inúmeras outras, pois, quando criança, a leitura dessa série despertou uma curiosidade e um deslumbramento na autora, originadas pelas possibilidades desses materiais e das formas de comunicação possíveis utilizando as mesmas técnicas gráficas da série de livros.

Figura 12 – Livro “Turma dos Tigres”



Fonte: Blog “Antes que termine um livro” (2022)

5.2.2 Comparação de similares gráficos

Para fins comparativos e de síntese, foi realizada uma planilha relacionando o aspecto contextual, gráfico e inovador das referências selecionadas.

Quadro 5 - Comparativo de similares gráficos

	That type of woman	A History of Invisible Design	First Thing's First Manifesto 2000	Turma dos Tigres
Conteúdo	Jogo da memória + Livro <i>pocket</i>	Livro tradicional	Zine	Série de livros
Inovação	Trazer visibilidade para as designers por meio de um jogo e um material de apoio	Trabalhou com a invisibilidade/visibilidade por meio de contraste entre materiais e impressão	Trabalhou com a invisibilidade/visibilidade de por meio de contraste diferentes tipos materiais, impressão, sobreposições e padrões	As histórias tinham seus mistérios e perguntas reveladas a partir da utilização de um “decodificador”

Gráfico	Ilustrações que também trabalham como infográficos, juntamente com o livro	Livro tradicional com o advento da sobreposição na capa	Zine que trabalha diferentes formatos, cores, texturas e aplicações, explorando a sobreposição em cada página	Livro tradicional, com os enigmas presentes durante a história, apenas revelados com o artefato
---------	--	---	---	---

Fonte: Autoria própria (2022)

5.2.3 Similares de jogabilidade

Partindo para a análise de similares focados em jogabilidade, regras e dinâmicas relacionadas a contação de história dentro de jogos, foram selecionados três jogos de referência que serviram de inspiração para a concepção do presente projeto final.

O primeiro deles é o jogo "*Timeline*", publicado pela Galápagos Jogos. Ele é um jogo de cartas cujo objetivo é recriar uma linha do tempo da história, posicionando corretamente a ordem em que as invenções foram sendo criadas. Sua dinâmica é extremamente rápida, divertida e traz consigo o caráter educacional que também permeia esse projeto.

Figura 13 - Timeline: Clássico



Fonte: Ludopédia (2022)

O segundo jogo selecionado é o "Histórias Sinistras". Criado por Stefanie Rohner e Christian Wofl e publicado pela Galápagos Jogos no Brasil, cada carta do jogo é um enigma e o seu objetivo como jogador é descobrir como foi que aquela história enigmática ocorreu. O jogo possui uma dinâmica simples, rápida e possui um visual único, podendo ser jogado com dois jogadores ou até com cem.

Figura 14 - Histórias Sinistras (*Black Stories*)



Fonte: Ludopédia (2022)

O último jogo selecionado como referência de jogabilidade e contação de história é o "*Cards Against Humanity*". Lançado pela Ad Magic Inc, é um jogo de socialização em que os jogadores devem completar as frases em branco de uma carta, utilizando outras cartas que contêm palavras. Uma característica muito interessante desse jogo é que ele está disponível para download gratuito em seu site, sob uma licença *Creative Commons BY-NC-SA*.

Figura 15 - Cards Against Humanity



Fonte: Ludopédia (2022)

5.2.4 Comparação de similares de jogabilidade

Para fins comparativos, assim como na análise visual, foi realizada uma planilha comparativa, relacionando os critérios de jogabilidade e visuais presentes em cada uma das referências selecionadas.

Quadro 6 - Comparativos de similares de jogabilidade

	Timeline	Black Stories	Cards Against Humanity
Design	Todas as cartas com ilustrações complexas e pouco texto	Design e ilustrações simples apenas com duas cores (vermelho e preto)	Design minimalista branco e preto, apenas texto e sem ilustrações
Complexidade	Muito fácil	Muito fácil	Muito fácil

Regras	Muito simples	Muito simples	Muito simples
Inovação	Introduziu uma nova forma de jogar	Introduziu uma nova forma de jogar	Introduziu uma nova forma de jogar
Tempo de jogo	Super rápido (15 min)	Cada carta em média 15 minutos	Em média 30 minutos
Disponibilidade	Preço acessível e disponível em várias lojas	Preço acessível e disponível em várias lojas	Produto físico com preço considerável, disponível em várias lojas e download gratuito
Jogadores	2 a 6	2 a 99+	4 a 20+

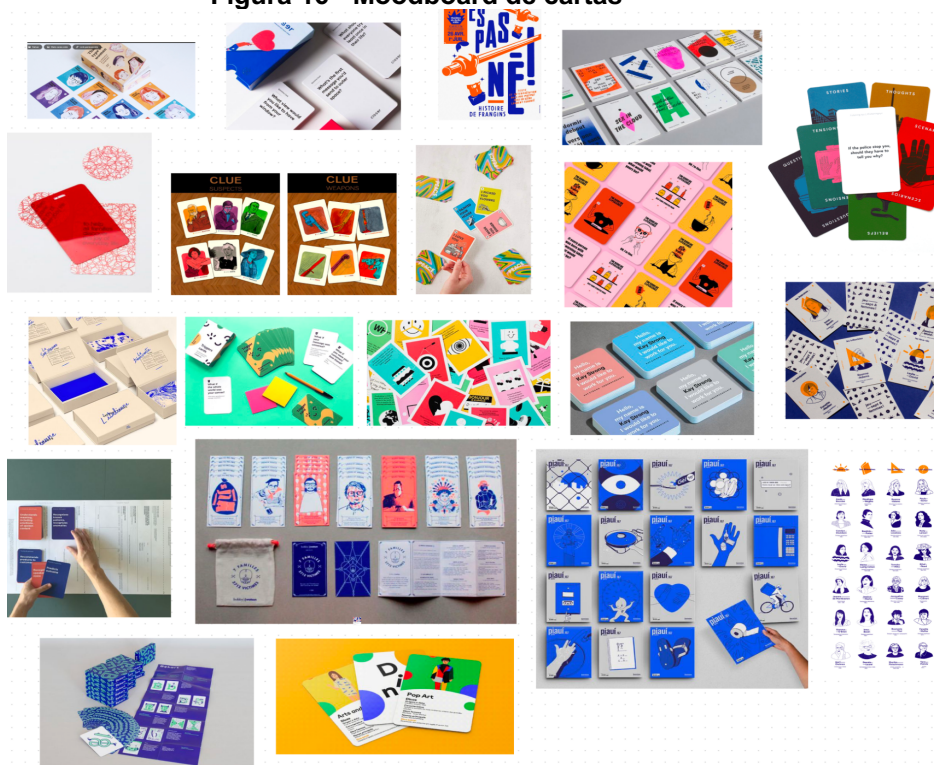
Fonte: Autoria própria (2022)

5.3 O PROJETO GRÁFICO

Partindo para o desenvolvimento final do produto físico, foram ressaltados os objetivos iniciais desse projeto, os quais retomam a perspectiva de trazer visibilidade a história das designers estudadas e com isso, alterar o ângulo em que enxergamos a história do design gráfico brasileiro, considerando que “a maneira pela qual a história é contada configura uma espécie de lente pela qual olhamos o design” (SANTOS, 2015).

Em sua primeira etapa, foi desenvolvido um *moodboard* (Figura 16) com outras referências de possíveis aplicações gráficas da história das designers e do jogo, pensando em composições, materiais, coesão e embalagens.

Figura 16 - Moodboard de cartas



Fonte: Autoria própria (2022)

Depois da nova busca referencial, foram geradas alternativas (Figura 17) que precisavam transmitir alguns preceitos básicos necessários para a prospecção das narrativas das designers aqui estudadas, assim como, o caráter de invisibilidade presente em suas histórias e no aspecto gráfico que buscamos neste projeto. Os pilares para a geração das alternativas foram quatro: narrativa, visual, modularidade e jogabilidade.

Para o aspecto da narrativa, foi levado em consideração a forma de aplicação das histórias nas cartas, assim como o caráter revelador das mesmas. Com isso, buscamos na elaboração das cartas, um formato que fosse ideal para uma quantidade considerável de texto, assim como, a divisão desse conteúdo entre a frente e o verso da carta. Além disso, também foram aplicados os tópicos principais que permeiam a narrativa de todas as designers estudadas, de forma que esses contextos fossem replicáveis entre cada uma delas, sendo eles: local, contexto do Brasil, início da carreira, fato importante na sua história e três projetos importantes para o cenário do design brasileiro ou mundial.

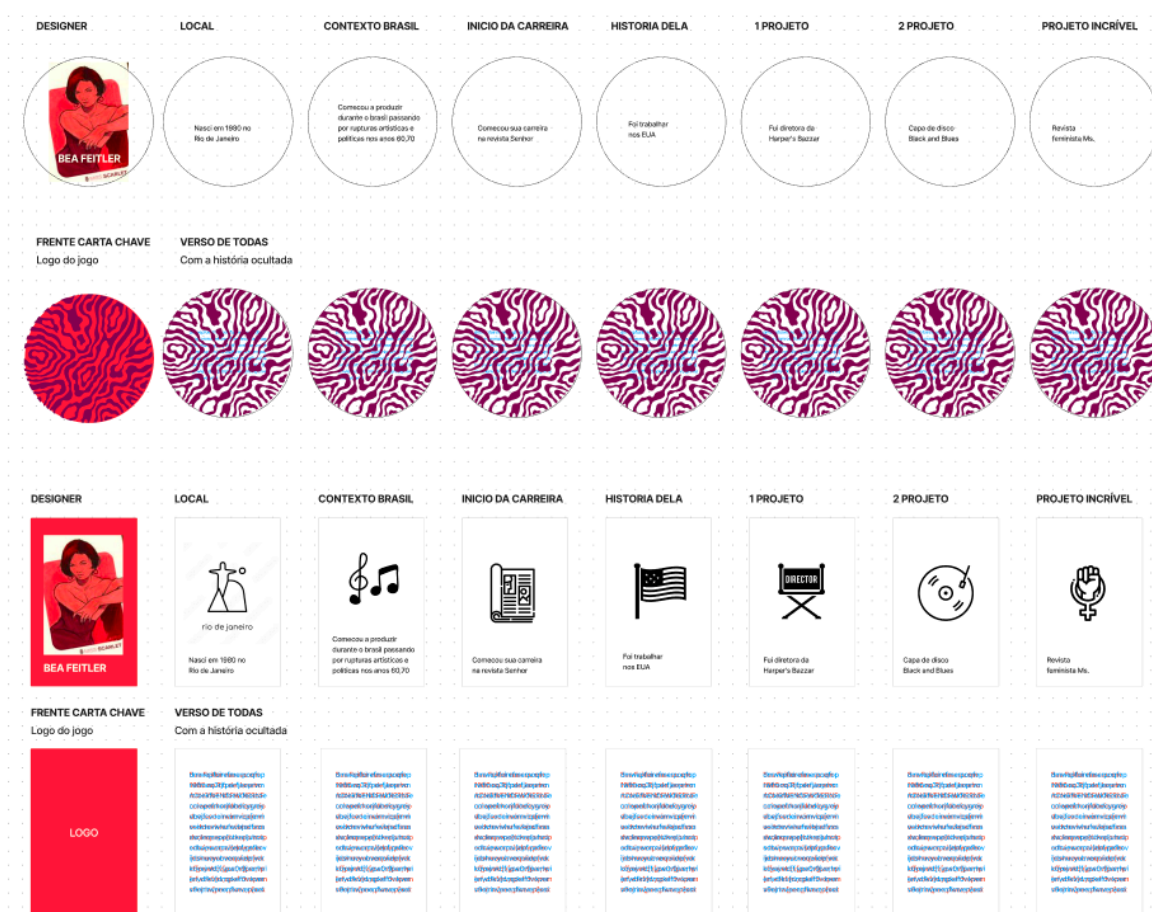
Já no parâmetro visual, buscamos a aplicação do efeito de revelação que identificamos nos referenciais visuais já citados acima, como no projeto "Word &

Image". Dessa forma, a carta deveria conter esse contraste entre materiais, cores e sobreposições que permitissem o resultado de visibilidade/invisibilidade esperados.

No caráter de modularidade, as cartas foram desenvolvidas de forma que elas fossem modulares e com um *layout* reaproveitáveis entre si e entre as diferentes narrativas, para que o jogo pudesse acontecer.

E por fim, no aspecto de jogabilidade, foi pensado principalmente em seu formato, tamanho e material, considerando as referências pesquisadas e o mercado de jogo de cartas em geral.

Figura 17 - Geração de alternativas



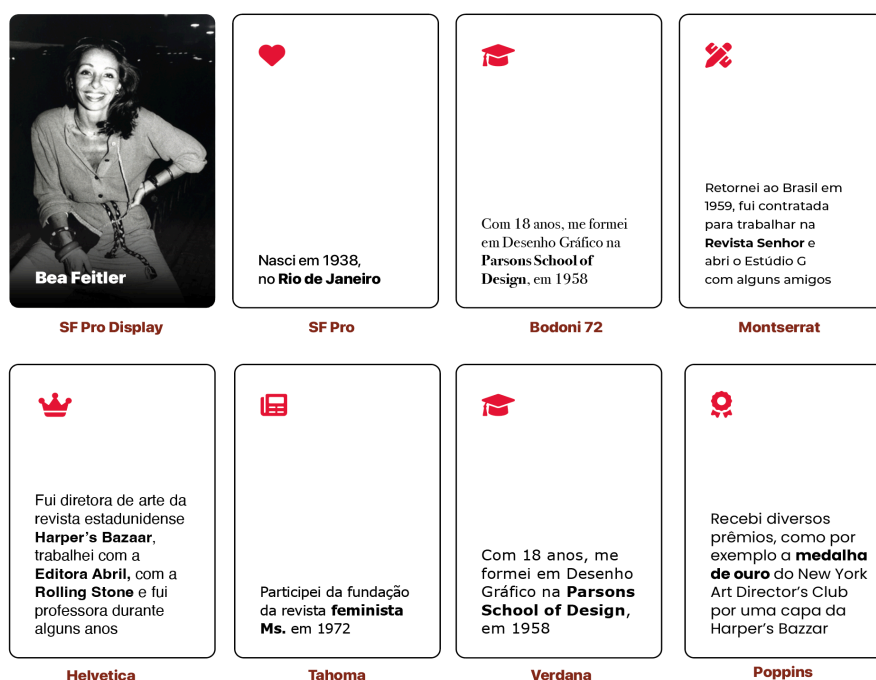
Fonte: Autoria própria (2022)

Feito os estudos de aplicação do conteúdo, foram definidos os aspectos gráficos, iconográficos e de imagem do jogo. Para a parte textual, foi realizada um teste com diferentes fontes tipográficas, aplicando em alguns contextos para entender qual fonte seria a ideal para o projeto. Foram testadas as fontes Helvetica, Tahoma,

Verdana, Poppins, Bodoni 72, Montserrat e San Francisco Pro (Figura 18). Por fim, foi escolhida a fonte *San Francisco*, uma família tipográfica neo-grotesca, desenvolvida pela *Apple Inc.* em 2014, tendo como base principal de sua inspiração as fontes Helvetica e DIN. A escolha se deu pelo fato de que utilizando essa tipografia, nós conseguimos atingir um alto grau de legibilidade já testado pela própria provedora das fontes, assim como uma modularidade e consistência entre todas as cartas, histórias e possíveis expansões.

Seguindo o mesmo panorama, os ícones utilizados nas cartas são da mesma família tipográfica, porém, em formato de símbolos com a aplicação da *SF Symbols*: a uma biblioteca de iconografia que se integra com a fonte *San Francisco*.

Figura 18 - Estudo de fontes



Fonte: Autoria própria (2022)

Pensando nas cores e na diagramação das cartas, foi elaborado um *layout* reaproveitável, como citado anteriormente, e com uma identidade inspirada nos trabalhos produzidos por Emilie Chamie e Lygia Pape, trazendo um aspecto de design funcionalista, com *grids* estruturadas e trabalhando com os espaços brancos como parte da composição, mas não deixando de lado a parte experimental da proposta. Além disso, as cores foram escolhidas pensando no contraste com o acrílico, trazendo assim, uma predominância da simplicidade nas cores preta, vermelha e azul.

Por fim, vale ressaltar o contraste entre a frente e o verso das cartas. Na frente, presenciamos pontos principais da história das designers estudadas, assim como sua foto e alguns projetos. Já em seu verso, trazemos as histórias completas sobre esses fatos frontais, os quais confirmam e reforçam a narrativa das designers, porém, tais fatos estão encobertos por um padrão, e só são passíveis de leitura após a aplicação da carta de acrílico que, em contato com a carta impressa, revela o conteúdo oculto, como podemos ver no exemplo a seguir (Figura 19).

Figura 19 - Aplicação da solução



Fonte: Autoria própria (2022)

5.4 A ESSÊNCIA DO JOGO

O jogo "Designers, brasileiras!" consiste em 48 cartas, impressas em papel cartão 300 gramas, possuindo 6,5x10cm, assim como uma caixa de mesmo material que agrupa todas as cartas. Além disso, ele traz consigo uma carta manual, a qual explica as regras e o objetivo do jogo e uma carta de acrílico vermelho, que é utilizada para relevar a história das designers.

Figura 20 – Cartas do jogo



Fonte: Autoria própria (2022)

Seu objetivo é que a(o) jogadora(o) recrie a linha do tempo de uma designer. Nele, nós temos quatro linhas do tempo, com quatro designers, sendo elas: Odiléa Toscano, Bea Feitler, Emilie Chamie e Lygia Pape (Figura 21) e com isso, a(o) usuária(o) precisa reconstruir a linha do tempo delas a partir das cartas que tiver na mão. As regras do jogo são distribuídas em cinco etapas principais: Organização, distribuição, como jogar, como ganhar e final de jogo.

Figura 21 – Designers, cartas e caixa do jogo



Fonte: Autoria própria (2022)

- **Organização:** A organização das cartas é o início do jogo. Com todas as cartas viradas com o padrão para baixo em uma pilha, cada pessoa escolhe uma designer e é com ela que a(o) jogadora(o) deverá reconstruir sua linha do tempo, tentando identificar quais fatos e projetos fazem parte de sua trajetória. Além disso, o número de designers atribuídas a um(a) jogador(a) é proporcional a quantidade de pessoas no jogo, por exemplo: se tiver duas pessoas jogando, serão duas designers para cada um, e no caso de ter mais que duas, cada uma recebe uma designer, considerando que o número máximo de jogadores(as) para essa versão do jogo é de quatro pessoas.
- **Distribuição:** Já na distribuição das cartas, cada jogador(a) recebe a sua designer, que é a carta chave do jogo e mais 11 cartas aleatórias.
- **Como jogar:** Após organizadas e distribuídas as cartas, na sua jogada, a(o) jogadora(o) tem apenas uma ação, que pode ser feita de duas formas: colocando na mesa uma carta da sua mão ou trocando uma carta com alguma outra linha do tempo da mesa. Ao realizar sua ação, a(o) usuária(o) acaba seu turno e a(o) próxima(o) realiza o mesmo procedimento de escolher uma ação e jogar.
- **Como ganhar:** Quando um(a) jogador(a) achar que concluiu corretamente a linha do tempo de sua designer, na sua vez, ela vira todas as cartas e utiliza a carta de acrílico vermelho para retirar a invisibilidade da história dessa designer e revelar se a sua narrativa está correta.
- **Final de jogo:** Por fim, quando todos os jogadores usarem todas as cartas recebidas no início do jogo, ele acaba, e todos validam se construíram corretamente a narrativa de sua designer. Caso só sobre uma pessoa com cartas na mão, após a penúltima colocar sua carta na mesa, a última deverá realizar a mesma ação. No final, todos contam seus acertos e quem acertar a maior quantidade de cartas respectivas a sua designer, ganha o jogo.

Figura 22 – *Mockup do jogo*



Fonte: Autoria própria (2022)

5.5 RETIRANDO A INVISIBILIDADE

Para finalizar, trazemos novamente Darin, Rocha, Motta e Angelo (2019), os quais comentaram que é "através da simulação de situações por meio de narrativas lúdicas, que se constitui o potencial educacional inerente ao jogo.". E partindo desse pressuposto identificamos os potenciais advindos da intersecção entre a ludicidade dos jogos e o conteúdo histórico do design brasileiro.

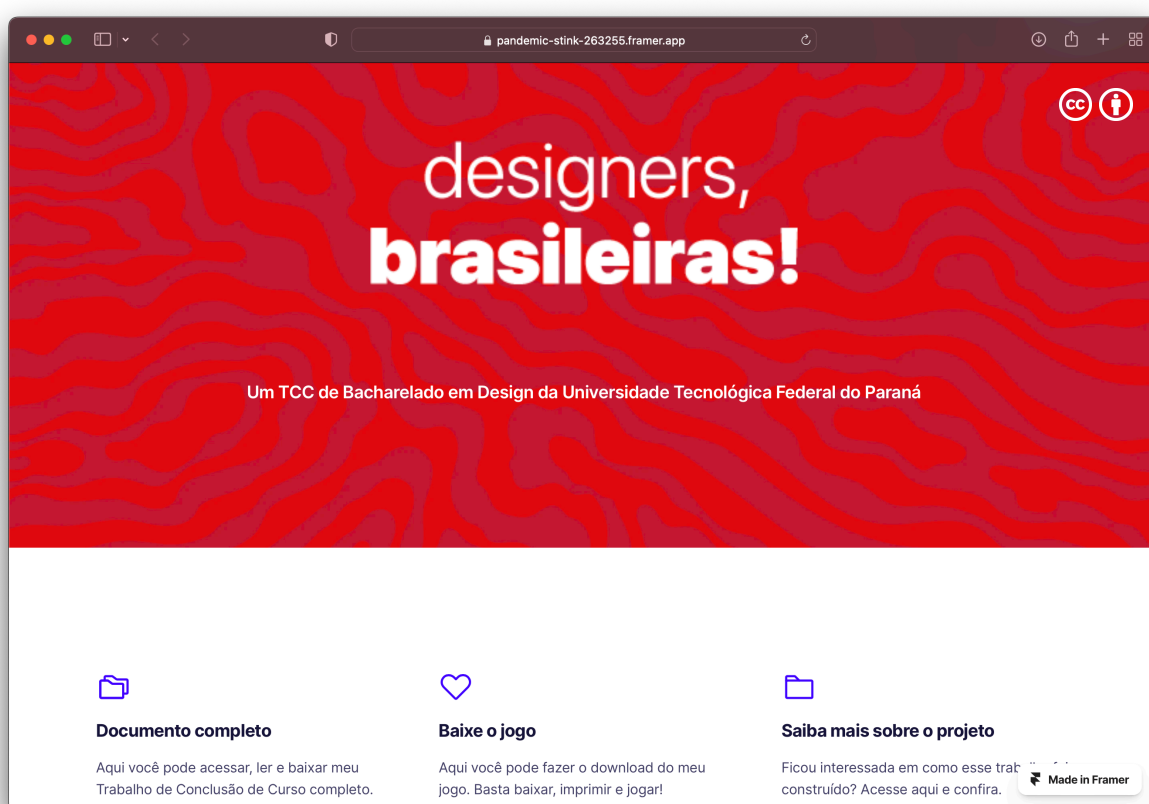
Pensando no acesso ao jogo e nas histórias das designers, foi elaborado um *site*⁵ (Figura 23) na plataforma *Framer*, na qual o arquivo para a impressão do

⁵ <https://designers-brasileiras.framer.website>

"Designers, brasileiras!" está disponibilizado por meio da licença *Creative Commons*⁶, assim como o presente trabalho, e também uma apresentação resumida deste projeto.

Por fim, pensando na continuidade, usabilidade e responsabilidade que o jogo traz consigo, ainda será realizado um teste com usuários, para alavancar possíveis melhorias, *feedbacks* e novas ideias para que o projeto amadureça e atinja cada vez mais pessoas.

Figura 23 – Website do projeto



Fonte: Autoria própria (2022)

⁶ **Atribuição CC BY** - Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original. É a licença mais flexível de todas as licenças disponíveis. É recomendada para maximizar a disseminação e uso dos materiais licenciados.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar a invisibilidade das mulheres na história do design brasileiro é uma temática que retrata não apenas o contexto do design, mas também da sociedade e das narrativas que nós estamos inseridas hoje. Como mulher e designer, a autora pretende trazer para discussão esses apagamentos históricos e propor uma nova forma de dar visibilidade e reconhecimento às designers que foram fundamentais para o encaminhamento do design no Brasil.

Dessa forma, por meio de uma análise detalhada de bibliografias e cânones do design, assim como os aspectos pertencentes à institucionalização do design em nosso País, reconhecemos alguns pontos originários desse embate entre gêneros, como por exemplo, a falta de mulheres nas cadeiras acadêmicas da época, assim como a importação do modelo bauhausiano de ensino e também os moldes sociais, que assim como os outros pontos, distanciavam as mulheres dos papéis de destaque ou de carreiras mais imponentes, muitas vezes subjugadas mesmo com a qualidade de trabalho igualmente competitiva aos demais.

Além disso, conseguimos também, por meio de um jogo de cartas, remontar as histórias das designers Bea Feitler, Emilie Chamie, Lygia Pape e Odiléa Toscano, que persistiram durante esse período originário e produziram vários projetos durante esse período dos anos sessenta e setenta, e também nas décadas seguintes.

Por fim, considera-se cumpridos os objetivos iniciais deste projeto, partindo da abordagem mais teórica, para uma frente projetual. Além disso, deixamos como próximos passos do trabalho, realizar testes com usuários, coletando feedbacks e possíveis melhorias, e também divulgar as narrativas para que todos possam utilizar o “Designers, brasileiras” em aulas, novos projetos e em grupos de interessadas sobre a temática. E para concluir, como desenvolvimento futuro, espera-se a inclusão de novas designers de outras frentes, contextos e décadas do design brasileiro, para que possamos deixar essas e outras histórias cada vez mais públicas e mais reconhecidas pelo mundo.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Vitor. **O legado de Odiléa Toscano no design brasileiro**. 2016 - Ano: 49 – Edição. Nº: 89 - Arte e Cultura - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Agência Universitária de Notícias. ISSN 2359-519. Disponível em: <http://www.usp.br/aunantigo/exibir?id=7795>. Acesso em: 25/10/2019.

BARROS, Roberta Coelho; **LIMA**, Paula Garcia; **SEHN**, Thaís Cristina Martino; **"DESIGN E O PERCURSO FEMINISTA: O COLETIVO GRÁFICO FEMININO DE CHICAGO"**, p. 3795-3805. In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Blucher Design Proceedings, v. 9, n.2. São Paulo: Blucher, 2016.

BEA FEITLER. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa442213/beat-feitler>. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7. Acesso em: 30/10/2019.

BORGES, K. F. C.; **IDE**, M. H. de S.; **DURÃES**, S. J. A. **Mulheres na Educação Superior no Brasil**: estudo de caso do Curso de Sistemas de Informação da Universidade Estadual de Montes Claros (2003/2008). In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA E GÊNERO, 8, 2010. Anais. Curitiba: UFTPR, 2010.

BUCKLEY, Cheryl. **Made in Patriarchy**: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. Design Issues, 1986.

CAMPI, Isabel. **El sexo determina la historia?** Las diseñadoras de producto: un estado de la cuestión. Diseño y Historia: tiempo, lugar y discurso. México: Designio, 2010, p. 87-114.

CRESTO, Lindsay Jemima. **"Colocando a mão na massa"**: tecnologias de gênero na decoração de interiores no blog Homens da Casa. 2019. 117 f. Tese (Doutorado em Tecnologia e Sociedade) Programa de Pós graduação em Tecnologia e Sociedade, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2019.

Copag. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/como-os-jogos-infantis-podem-ajudar-as-criancas-a-melhorarem-concentracao#:~:text=Jogar%20cartas%20%C3%A9%20uma%20das>. Acesso em: 16 nov. 2022.

DARIN, T.; ROCHA, T.; MOTTA, D.; ANGELO, P. V. et al. Desafio de Design Goople: Um Jogo de Cartas para Apoio ao Ensino do Design de Interação e Conceitos Básicos de Interação Humano-Computador. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/ihc_estendido/article/view/8408/8311. Acesso em: 2 nov. 2022.

DENIS, Rafael Cardoso. Uma Introdução à História do Design. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DESIGN COUNCIL. Framework for Innovation: Design Council's evolved Double Diamond. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/skills-learning/tools-frameworks/framework-for-innovation-design-councils-evolved-double-diamond/>. Acesso em: 8 out. 2022.

EMILIE CHAMIE. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras.** São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa26671/emilie-chamie>>. Acesso em: 03/10/2019.

Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7 ESDI, **Escola Superior de Desenho Industrial - UERJ.** Esdianos, 2017. Disponível em: [http://www.esdi.uerj.br/esdianos/rel_content_id\[property_id=worksFor,technical\]\[inpoint=1963\]/461\[or\]479\[or\]2358\[or\]193\[or\]1405\[or\]483\[or\]191](http://www.esdi.uerj.br/esdianos/rel_content_id[property_id=worksFor,technical][inpoint=1963]/461[or]479[or]2358[or]193[or]1405[or]483[or]191)>. Acesso em: 18/10/2019.

FEITLER, Bruno; STOLARSKI, André. O design de Bea Feitler. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FORTY, Adrian. Objetos de desejo: design e sociedade desde 1750. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GAIMAN, N. Make good art. London, Uk Headline, 2013.

GOLDCHMIT, Sara; LOSCHIAVO, Maria; SANTOS, Luciene. (2015). **Odiléa Toscano: design visual, espaços públicos e ensino.** Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP. 22. 38. 10.11606/issn.2317-2762.v22i38p38-57. Acesso em: 26/10/2019.

HUIZINGA, John. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. 5. ed. São Paulo: 2001.

LYGIA PAPE. In: **ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras**. São Paulo: Itaú Cultural, 2019. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa950/lygia-pape>. Acesso em: 01/11/2019.

Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7 LIMA, R. L. E. Anais do XXIX SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 29. **Designers mulheres na História do Design Gráfico: o problema da falta de representatividade profissional feminina nos registros bibliográficos**. Brasília, 2017. Disponível em: https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502808756_ARQUIVO_DesignersmulheresnaHistoriadoDesignGrafico.pdf. Acesso em: 20/07/2019.

LONA, M. T.; **BARBOSA**, A. M. T. B. **Mulheres nas artes e no design: as garotas de Glasgow**. Anais do 2016 Encontro Nacional Da ANPAP (Online), V. 1, P. 2529, 2016. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2016/simposios/s4/ana_mae_barbosamiriam_therezinha_lona.pdf. Acesso em: 24/10/2019.

MARTINS, Maria Clara Amado; **TRANJAN**, Cristina Graafanassi. **Lygia pape e a união entre a arte e o design: a marca Piraquê**. XXI Simpósio Nacional de Goetria descritiva e desenho técnico, 2013. Graphica'13. UFSC. Disponível em: <http://wright.ava.ufsc.br/~grupohipermedia/graphica2013/trabalhos/LYGIA%20PAPE%20E%20A%20UNIAO%20ENTRE%20A%20ARTE%20E%20O%20DESIGN%20A%20MARCA%20PIRAQUE%20-%20C%3%B3pia.pdf>. Acesso em 04/11/2019.

MELO, Francisco Inácio Scaramelli Homem de; **COIMBRA**, Elaine Ramos. **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MELO, Chico Homem. **O Design Gráfico Brasileiro ANOS 60**. 1 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

NIEMEYER, Lucy. **Design no Brasil: origens e instalação**. 2. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998. 126 p. (Design).

SAFAR, Giselle Hissa; **DIAS**, Mariana Regina. Estudos de gênero e seu impacto na história do design. *Dimensões*, v. 36, jan.-jun. 2016, p. 102-120. ISSN: 2179-8869. Disponível em: <http://www.periodicos.ufes.br/dimensoes/article/view/13842/9798>>. Acesso em: 25/10/2019.

SCOTT, J. W. Gender: A Useful Category of Historical Analysis. **The American Historical Review**, v. 91, n. 5, p. 1053–1075, dez. 1986.

SIMIONI, Ana Paula. **Bordado e transgressão:** questões de gênero na arte de Rosana Paulino e Rosana Palazyan. Revista Proa, nº02, vol.01, 2010. Disponível em: <http://www.ifch.unicamp.br/proa>. Acesso em: 20 mar. 2019.

PEDRO, Joana Maria. **Traduzindo o debate:** o uso da categoria gênero na pesquisa histórica. História, França, v. 24, n. 1, p. 77-98, 2005. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S010190742005000100004&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em 15 ago. 2019. SCOTT, Joan W. Prefácio a gender and politics of history. Cadernos Pagu, n.3, p.11-27, 1994.

APÊNDICE A - Cartas, caixa e manual do jogo

CARTAS DO JOGO (COM APLICAÇÃO NO VERSO)

Versão oficial do jogo



Nasci em 1938,
no Rio de Janeiro



Com 18 anos, me
formei em Desenho
Gráfico na **Parsons
School of Design**,
em 1958



Retornei ao Brasil em
1959, fui contratada
para trabalhar na
Revista Senhor e
abri o **Estúdio G**
com alguns amigos



Fui diretora de arte da
revista estadunidense
Harper's Bazaar,
trabalhei com a **Editora
Abril**, com a **Rolling
Stone** e fui professora
durante alguns anos



Participei da fundação
da revista feminista
Ms. em 1972



Recebi diversos
prêmios, como por
exemplo a **medalha de
ouro** do New York Art
Director's Club por uma
capa da Harper's Bazaar



Trazendo **splash
pages**, eu revolucionei
a forma que eram feitas
as capas e os editoriais
dos anos 60 e 70



designers,
brasileiras!

Uma das primeiras coisas que me veio à cabeça quando pensei em fazer um livro sobre designers brasileiras foi a falta de informação sobre elas. Muitas delas não tinham uma página sequer em livros de história da arte ou de design. Isso me fez perceber que era preciso criar um espaço para elas, um lugar onde elas pudessem ser conhecidas e valorizadas.

Eu queria um livro que fosse uma referência para quem quer aprender mais sobre o design brasileiro e suas protagonistas. Um livro que fosse acessível e agradável de ler, que contasse histórias interessantes e inspiradoras. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma homenagem às nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma referência para quem quer aprender mais sobre o design brasileiro e suas protagonistas. Um livro que fosse acessível e agradável de ler, que contasse histórias interessantes e inspiradoras. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma homenagem às nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma referência para quem quer aprender mais sobre o design brasileiro e suas protagonistas. Um livro que fosse acessível e agradável de ler, que contasse histórias interessantes e inspiradoras. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma homenagem às nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma referência para quem quer aprender mais sobre o design brasileiro e suas protagonistas. Um livro que fosse acessível e agradável de ler, que contasse histórias interessantes e inspiradoras. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma homenagem às nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma referência para quem quer aprender mais sobre o design brasileiro e suas protagonistas. Um livro que fosse acessível e agradável de ler, que contasse histórias interessantes e inspiradoras. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.

Eu queria um livro que fosse uma homenagem às nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade. Um livro que fosse uma celebração das nossas designers e de suas contribuições para a cultura e para a sociedade.



Nasci em 1934, em São Bernardo do Campo, São Paulo



Enfrentei o tradicionalismo brasileiro dos anos 50 e minha família para ingressar na **Faculdade de Arquitetura de SP**



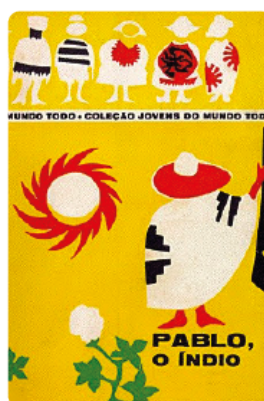
Desenvolvi uma **linguagem gráfica única e brasileira**, marcada por cores fortes, recortes e geometria orgânica



Fui **docente** em São Paulo durante quase **três décadas**, focada principalmente em ensinar **Desenho**



Fui premiada na **1ª Bienal Internacional do Livro e das Artes Gráficas de SP** pela coleção "Jovens do mundo todo"



Durante os anos 70 e 80, desenvolvi projetos gráficos para as revistas **Visão, Bondinho, Saúde...**



No começo dos anos 90, produzi uma de minhas maiores obras: os painéis e murais para as **estações de metrô** de São Paulo



designers,
brasileiras!

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.

Para quem quer
trabalhar com
design gráfico, a
primeira coisa a
fazer é se inscrever
no curso de
design gráfico da
Faculdade de
Arquitetura e
Urbanismo da
Universidade
de São Paulo.



Nasci em 1927,
em Nova Friburgo,
Rio de Janeiro



Fui um dos principais
nomes do **Concretismo**
e do **Neoconcretismo**
brasileiro, integrando o
Grupo Frente



Minha linguagem
gráfica é representada
por padrões e formas
geométricas e pelo
construtivismo,
ambos pautados na
liberdade de
experimentação



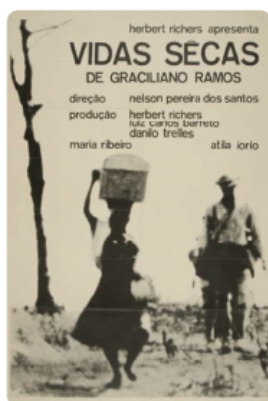
Ministrei aulas
durante as décadas
de 60, 70 e 80, em
lugares como o Museu
de Arte Moderna (RJ)



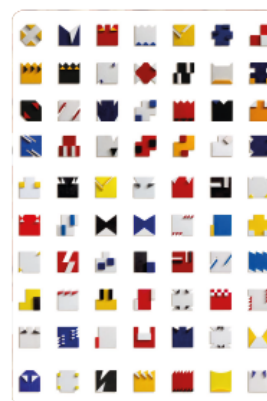
Trabalhei fazendo
cartazes, roteiros,
montagem, edições
e produções durante
o período do **Cinema**
Novo no Brasil



Fui responsável pela
reformulação da
Piraquê, criando uma
nova identidade visual
e uma nova forma de
armazenamento
de alimentos



Particpei de inúmeras
Bienais e exposições,
sendo convidada para a
célebre **1ª Exposição**
Internacional de Arte
Concreta, na Suíça.





Emilie Chamie



Nasci no Líbano em 1927, fui residente de **São Paulo** desde 1944



Durante os anos 50, estudei no **Instituto de Arte Contemporânea (IAC)** do MASP, considerado a primeira experiência de ensino de Design no Brasil



A partir de 1963, fiz parte do icônico escritório de design **Forminform**



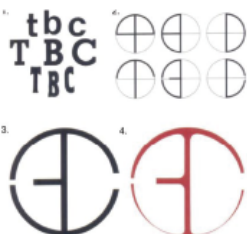
Em 1982, participei da exposição **O Design no Brasil - História e Realidade**, do Sesc São Paulo, e recebi o **prêmio da APCA** de melhor concepção de livro



A minha atuação profissional foi bastante ampla, criando desde **capas de livros**, até **identidades visuais**, fotografias, direção e roteiro de espetáculos



Desenvolvi a identidade visual do **Teatro Brasileiro de Comédia -TBC**



Elaborei para a identidade visual para o **Centro Cultural São Paulo**, além de livros e cartazes, como os do 4º e 16º Salão Paulista de Arte Moderna.



Yone Giannetti Fonseca



designers,
brasileiras!

Quando se trata de design, a criatividade brasileira é inimitável. Desde a arquitetura até a moda, os designers brasileiros têm se destacado no cenário internacional. A sua capacidade de inovar e criar soluções únicas é o que os torna verdadeiros mestres da arte do design.

Um dos grandes motivos para o sucesso dos designers brasileiros é a sua profunda conexão com a cultura e a história do Brasil. Eles sabem aproveitar ao máximo as riquezas locais, criando obras que são verdadeiras obras-primas da arte e do design.

Além disso, a colaboração entre designers brasileiros é uma característica marcante. Eles trabalham juntos, compartilhando ideias e conhecimentos, o que resulta em projetos ainda mais inovadores e deslumbrantes. É essa união que tem permitido que o design brasileiro continue a crescer e se destacar no mundo.

Desde a arquitetura até a moda, os designers brasileiros têm se destacado no cenário internacional. A sua capacidade de inovar e criar soluções únicas é o que os torna verdadeiros mestres da arte do design.

Um dos grandes motivos para o sucesso dos designers brasileiros é a sua profunda conexão com a cultura e a história do Brasil. Eles sabem aproveitar ao máximo as riquezas locais, criando obras que são verdadeiras obras-primas da arte e do design.

Além disso, a colaboração entre designers brasileiros é uma característica marcante. Eles trabalham juntos, compartilhando ideias e conhecimentos, o que resulta em projetos ainda mais inovadores e deslumbrantes. É essa união que tem permitido que o design brasileiro continue a crescer e se destacar no mundo.

Desde a arquitetura até a moda, os designers brasileiros têm se destacado no cenário internacional. A sua capacidade de inovar e criar soluções únicas é o que os torna verdadeiros mestres da arte do design.

Quando se trata de design, a criatividade brasileira é inimitável. Desde a arquitetura até a moda, os designers brasileiros têm se destacado no cenário internacional. A sua capacidade de inovar e criar soluções únicas é o que os torna verdadeiros mestres da arte do design.

Um dos grandes motivos para o sucesso dos designers brasileiros é a sua profunda conexão com a cultura e a história do Brasil. Eles sabem aproveitar ao máximo as riquezas locais, criando obras que são verdadeiras obras-primas da arte e do design.

Além disso, a colaboração entre designers brasileiros é uma característica marcante. Eles trabalham juntos, compartilhando ideias e conhecimentos, o que resulta em projetos ainda mais inovadores e deslumbrantes. É essa união que tem permitido que o design brasileiro continue a crescer e se destacar no mundo.

Desde a arquitetura até a moda, os designers brasileiros têm se destacado no cenário internacional. A sua capacidade de inovar e criar soluções únicas é o que os torna verdadeiros mestres da arte do design.

**designers,
brasileiras!**

Emilie Chamie faz parte da geração de designers dos anos 1950 que revolucionou e praticamente inaugura a atividade no Brasil.

O curso do IAC pretendia também desenvolver a capacidade de reflexão dos alunos para terem uma atitude intelectual perante a nova profissão: designer. Emilie estudou no Instituto durante 1951 e 1953 e lá, foi aluna de Lina Bo Bardi.

O Forminform foi um dos primeiros escritórios voltados para a criação de marcas e design gráfico no Brasil, fundado em 1958. Desde o início, Emilie e os membros se preocupavam em educar clientes, colaboradores e a comunidade industrial maior sobre a atuação do Design e suas finalidades.

Durante os 1960, Emilie teve muitas de suas produções ligadas aos preceitos funcionalistas, ressaltando os aspectos da escola modernista do IAC. Aliado a isso, Chamie aplicou em seus trabalhos uma união entre o design funcional e o contexto nacional.

Durante os anos 60, Odiléa começou a trabalhar no design da coleção de livros "Jovens do Mundo Todo", da Editora Brasiliense. Lá, ela produziu cerca de quarenta capas, as quais se destacavam pelas combinações cromáticas e profundidades que representam a expressividade da sua linguagem visual.

Cartão comemorativo da Olivetti, de 1969, criado por Emilie Chamie.

Partindo da ideia de que o teatro não é produto, mas sim produtor de algo, Emilie cria uma marca contida num círculo - forma contínua que se autoproduz -, que se desdobra nas iniciais TBC. A leitura do logotipo não se faz apenas na parte positiva, mas também no vazio deixado pelo traço.

Logo para o Teatro Brasileiro de Comédia de 1981, criado por Emilie Chamie.

Realizando uma síntese entre o design e o contexto nacional, Emilie se inspira na arquitetura moderna do edifício, com estruturas vergadas aparentes e cria um logotipo que acentua as características arquitetônicas da construção do Centro Cultural de São Paulo.

Logo para o Centro Cultural São Paulo de 1982, criado por Emilie Chamie.

Logo para o Centro Cultural São Paulo de 1982, criado por Emilie Chamie.



Nasci em 1927,
em Nova Friburgo,
Rio de Janeiro



Fui um dos principais
nomes do **Concretismo**
e do **Neoconcretismo**
brasileiro, integrando o
Grupo Frente



Minha linguagem
gráfica é representada
por padrões e formas
geométricas e pelo
construtivismo,
ambos pautados na
liberdade de
experimentação



Ministrei aulas
durante as décadas
de 60, 70 e 80, em
lugares como o Museu
de Arte Moderna (RJ)



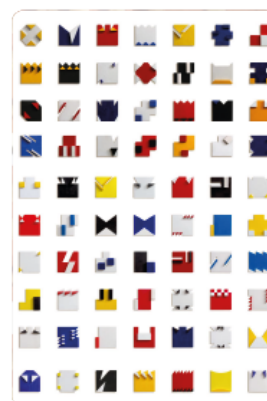
Trabalhei fazendo
cartazes, roteiros,
montagem, edições
e produções durante
o período do **Cinema**
Novo no Brasil



Fui responsável pela
reformulação da
Piraquê, criando uma
nova identidade visual
e uma nova forma de
armazenamento
de alimentos



Particpei de inúmeras
Bienais e exposições,
sendo convidada para a
célebre **1ª Exposição**
Internacional de Arte
Concreta, na Suíça.



designers,
brasileiras!

Gravadora, escultora, pintora, designer, cineasta, professora e artista multimídia brasileira, Lygia Pape trazia para seus projetos um diálogo próximo entre arte e vida, marcados pelo Manifesto Concretista.

Trabalhando principalmente com a abstração geométrica e construtivismo, Lygia foi uma das fundadoras do Grupo Frente. Exponentes do Concretismo, o grupo não se caracterizava por uma posição estilística única, e divulgavam ideias de ruptura contra a arte tradicional, tendo por lema a liberdade de experimentação.

Marcada pela experimentação, pela mutação e pelos preceitos Concretos e Neoconcretos, as obras de Lygia Pape propõem uma integração das esferas estética, ética, gráfica e política, o que fazem dela uma das mais importantes representantes brasileiras da contemporaneidade.

Como professora, Lygia Pape ministrou aulas de arte no Curso Livre do MAM-RJ (1969-1971), na Escola de Artes Visuais do Parque Lage (1976-1977) e na Universidade Santa Úrsula (1972-1985) para o curso de Arquitetura.

Na década de 1960, Lygia Pape trabalha com expoentes do Cinema Novo, atuando em diversas frentes e em filmes como Mandacaru Vermelho (1961) e Vidas Secas (1963). Ela também cria diversos letreiros para filmes como Deus e o Diabo na Terra do Sol (1965), Menino de Engenho (1965), O desafio (1965), entre outros.

Cartaz do filme Mandacaru Vermelho de 1961, criado por Lygia Pape.

Durante os anos 1950 a 1992, Lygia Pape reformulou o logotipo, as embalagens e até mesmo os caminhões da empresa Piraquê. Para o novo logo, Lygia seguiu a simplicidade e o racionalismo concretista, assim como nas composições para as embalagens. Nelas, Pape desenvolveu um invólucro descartável que possibilita o empilhamento dos biscoitos, otimizando o espaço útil da embalagem.

Cartaz do filme Vidas Secas de 1963, criado por Lygia Pape.

Durante toda a sua vida, Pape participou de Bienais e exposições, como por exemplo, a 1ª Exposição Neoconcreta do Brasil (1959), 1ª Exposição Nacional de Arte Concreta (1957), a 1ª Exposição Nacional de Arte Abstrata (1953) e a 4ª Bienal de Artes Visuais do Mercosul (2003).

Embalagens dos produtos da Piraquê, criados por Lygia Pape.

Parte do Livro do Tempo (1960 - 1961), de Lygia Pape.



Nasci em 1934, em São Bernardo do Campo, São Paulo



Enfrentei o tradicionalismo brasileiro dos anos 50 e minha família para ingressar na **Faculdade de Arquitetura de SP**



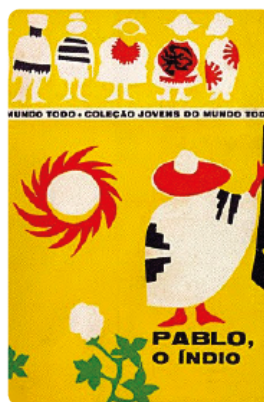
Desenvolvi uma **linguagem gráfica única e brasileira**, marcada por cores fortes, recortes e geometria orgânica



Fui **docente** em São Paulo durante quase **três décadas**, focada principalmente em ensinar **Desenho**



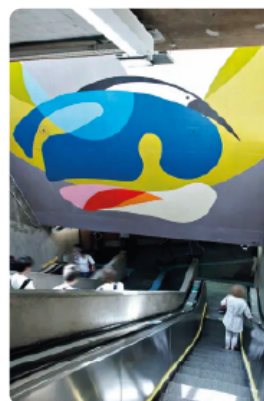
Fui premiada na 1ª **Bienal Internacional do Livro** e das Artes Gráficas de SP pela coleção "Jovens do mundo todo"



Durante os anos 70 e 80, desenvolvi projetos gráficos para as revistas **Visão, Bondinho, Saúde...**



No começo dos anos 90, produzi uma de minhas maiores obras: os painéis e murais para as **estações de metrô** de São Paulo



designers,
brasileiras!

Descendente de imigrantes italianos, sírios e suíços, desde criança observava seu pai Orlando Setti trabalhando com estampas têxteis. Odiléa sempre brincava com formas geométricas e cores, criando recortes em papel e esculturas de arame e latas, o que despertou o olhar artístico que a norteou sua vida toda.

Odiléa foi uma das poucas mulheres que cursou Arquitetura na Universidade de São Paulo (FAUUSP) durante os anos 50. Ela se formou em 1958, mesmo ano que em que se casou com o seu colega de curso João Walter Toscano.

Sua linguagem gráfica é muito representada por um desenho expressivo em contrastes de preto e branco feitos com nanquim, os quais Odiléa abstraiu a geometria inspirada nos tecidos do seu pai, com grande desenvoltura.

Odiléa ministrou aulas em cursos de Desenho, de Arte e Decoração, Plástica e Programação Visual. A designer e arquiteta passou por várias instituições em São Paulo e finalizou sua carreira de docente na mesma faculdade na qual se formou, a FAUUSP, nos anos 2000.

Durante os anos 60, Odiléa começou a trabalhar no design da coleção de livros "Jovens do Mundo Todo", da Editora Brasiliense. Lá, ela produziu cerca de quarenta capas, as quais se destacavam pelas combinações cromáticas e profundidades que representam a expressividade da sua linguagem visual.

Capa de uma edição da coleção de livros "Jovens do Mundo Todo", de 1961, criada por Odiléa Toscano.

Odiléa teve participação efetiva como ilustradora e designer durante vários anos nas revistas produzidas pela editora Brasiliense, fundada pelo economista marxista Caio Prado Júnior. A editora possuía forte ênfase nas interpretações dos problemas do Brasil, o qual era representado pela visualidade criada pela designer em suas coleções.

Ilustração feita por Odiléa para a Revista Bondinho, durante a década de 70.

Nos anos 1990, Odiléa participou da iniciativa "Arte no Metrô", produzindo painéis e murais para quatro estações da linha Norte-Sul do Metrô de São Paulo – seu trabalho de maior visibilidade na cidade. Em suas obras, as figuras expressam elementos da natureza, quase diluídos em uma abstração formal.

Painel gráfico desenvolvido em 1990 por Odiléa na estação de metrô Paraíso, em São Paulo.

Capas do livro Jovens atores em viagem, de 1960, criada por Odiléa Toscano.



Nasci em 1938,
no Rio de Janeiro



Com 18 anos, me
formei em Desenho
Gráfico na **Parsons
School of Design**,
em 1958



Retornei ao Brasil em
1959, fui contratada
para trabalhar na
Revista Senhor e
abri o **Estúdio G**
com alguns amigos



Fui diretora de arte da
revista estadunidense
Harper's Bazaar,
trabalhei com a **Editora
Abril**, com a **Rolling
Stone** e fui professora
durante alguns anos



Particpei da fundação
da revista feminista
Ms. em 1972



Recebi diversos
prêmios, como por
exemplo a **medalha de
ouro** do New York Art
Director's Club por uma
capa da Harper's Bazaar



Trazendo **splash
pages**, eu revolucionei
a forma que eram feitas
as capas e os editoriais
dos anos 60 e 70



designers,
brasileiras!

Filha de imigrantes judeus, seus pais vieram para o Brasil durante a Segunda Guerra Mundial. Sendo tradicionalistas, conseguiram dar a Bea Feitler uma educação de alto nível cultural. Durante sua formação, Bea sempre frequentou museus, teatros, óperas, fascinou-se por balé e literatura.

Por influência paterna, Bea Feitler foi estudar Desenho Gráfico em Nova York: "que requer mais cores e formas do que desenho, que é o meu fraco". Depois da graduação, tentou trabalhar na cidade, mas ouviu conselhos de que praticasse mais, e voltou ao Rio.

No Brasil, trabalhou com Carlos Scliar na Revista Senhor entre 1959 e 1960 e logo depois fundou com Jaguar e Glauco o efêmero Estúdio G. Entre seus trabalhos brasileiros mais célebres está a capa do livro 'O homem nu'.

Aos seus 25 anos, Bea Feitler se torna diretora de arte da Harper's Bazaar, onde trabalhou com diversos artistas, fotógrafos e designers cânones mundialmente. Durante os anos 60 e 70, Bea trabalhou com a Rolling Stone, Calvin Klein, Revista Self, para a companhia de dança Alvin Ailey, na Abril e também no relançamento da revista Vanity Fair.

Bea Feitler trabalhou na Revista Ms, um projeto chefiado por Glória Steinem, com a redação toda composta por mulheres. A revista foi uma das primeiras a trazer para o público feminino temas como assédio sexual no trabalho, violência doméstica, direito ao aborto e ao planejamento familiar, participação política e igualdade de gênero perante a lei, remuneração justa e homossexualidade.

Capa da revista Ms. de julho de 1972, criada por Bea Feitler.

Uma das capas mais premiadas da Bazaar e que virou ícone dos anos 60 foi produzida por Bea Feitler. A edição de abril de 1965, premiada com a medalha de ouro, surgiu de uma improvisação no rosto de uma modelo simulando um capacete espacial, composto em recortes de papel rosa e contrastando com o logotipo da revista na cor verde. Essa abordagem de Bea transgredia o que era feito no design até então.

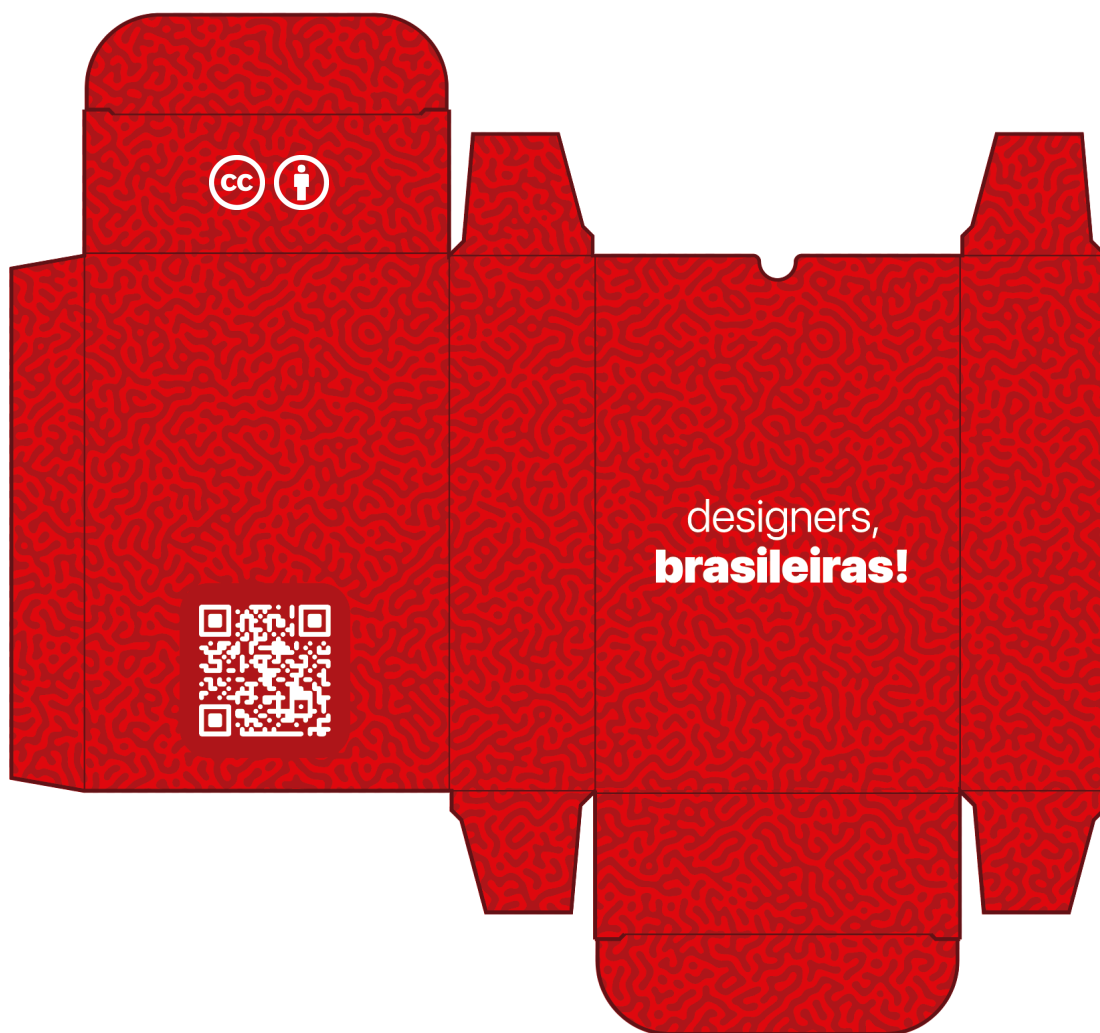
Capa da revista Senhor, muito famosa durante os anos sessenta, criada por Bea Feitler.

O trabalho de Bea nas capas e páginas da Bazaar foi marcado por um intenso e refinado uso da tipografia como elemento de destaque; completa integração entre texto e imagem ao longo de grandes splash pages; um vívido diálogo com as escolas artísticas da época e a ideia de que as imagens deveriam contar uma história, fazendo parte de uma narrativa visual fluida e natural entre as páginas.

Capa feita em 1981 para a Rolling Stones, com John Lennon e Yoko Ono, criada por Bea Feitler.

Capa premiada da Harper's Bazaar, criada em 1965, criada por Bea Feitler.

CAIXA DO JOGO PLANIFICADA



MANUAL DO JOGO PLANIFICADO

<p> COMO GANHAR</p> <p>Quando um(a) jogador(a) achar que concluiu corretamente a linha do tempo de sua designer, na sua vez, vira-se todas as suas cartas e utiliza a carta de acrílico vermelho para retirar a invisibilidade da história dessa designer e revelar se a sua narrativa está correta.</p>	<p> FIM DE JOGO</p> <p>Quando todos os jogadores usarem todas as cartas recebidas no início do jogo, ele acaba, e todos validam se construíram corretamente a narrativa de sua designer. Caso só sobre uma pessoa com cartas na mão, após a penúltima colocar sua carta na mesa, a última deverá realizar a mesma ação. No final, todos contam seus acertos e quem acertar a maior quantidade de cartas respectivas a sua designer, ganha o jogo.</p>	<p style="text-align: center;">designers, brasileiras!</p> <p style="text-align: center;">manual de jogo</p>
<p> O JOGO</p> <p>Designers, brasileiras! é um jogo de cartas que se constitui da história de mulheres que fizeram parte do design gráfico do Brasil no período de sua institucionalização. Com ele, a relevância das designers Bea Feitler, Emilie Chamie, Lygia Pape e Odiléa Toscano é revelada ao remover a invisibilidade de cada uma de suas histórias.</p>	<p> ORGANIZAÇÃO</p> <p>Com todas as cartas viradas com o padrão para baixo em uma pilha, cada pessoa escolhe uma designer e é com ela que a(o) jogadora(o) deverá reconstruir sua linha do tempo, tentando identificar quais fatos e projetos fazem parte de sua trajetória. Depois, na distribuição das cartas, cada jogador(a) recebe mais 11 cartas aleatórias.</p>	