

The background of the page is a collage of abstract, textured drawings. On the left, a large figure is composed of a red upper body, a green lower body, and orange legs. Above it is a yellow and orange shape. In the top right, there are red and purple branching forms. In the bottom right, a figure with a dark brown head and a pink body is visible. At the bottom center, there are orange and brown shapes. In the bottom left, there are purple and green branching forms. The overall style is that of children's art or folk art, with thick, visible strokes and a limited color palette.

BRECHA

ARTE E CULTURA
NAS ESCOLAS

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Escola de Belas Artes
Comunicação Visual Design

GEOVANNA FERREIRA RIBEIRO

BRE(Ha

Projeto de acesso à arte e à cultura nas escolas

Rio de Janeiro
2024

CIP - Catalogação na Publicação

F352b Ferreira, Giovanna
 Brecha: Projeto de acesso à arte e à cultura nas
 escolas / Giovanna Ferreira. -- Rio de Janeiro,
 2024.
 88 f.

 Orientadora: Raquel Ferreira.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
 2024.

 1. Arte e Cultura. 2. Subúrbio e Periferi
 Pertencimento. 4. Identidade Visual. 5. Design. I.
 Ferreira, Raquel, orient. II. Título.

Geovanna Ferreira Ribeiro


Brecha:

Projeto de acesso à arte e à cultura nas escolas


Monografia apresentada à Universidade Federal do Rio de Janeiro com o objetivo de concluir a graduação em Comunicação Visual Design e obter o título de bacharel.

Orientadora: Profa. Raquel Ferreira da Ponte


Aprovada em: 14/08/2024

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 29/08/2024 16:27:15-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Raquel Ferreira da Ponte (Orientadora)
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **IRENE DE MENDONCA PEIXOTO**
Data: 29/08/2024 15:35:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Irene Peixoto
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Documento assinado digitalmente
 **MARINA SIRITO DE VIVES CARNEIRO**
Data: 29/08/2024 09:07:33-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Marina Siritto
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

Agradecimentos

Gostaria de começar essa dedicatória agradecendo à minha família. Agradeço aos meus pais, Ivana e Wilson, que me apoiaram e me incentivaram desde o início da minha entrada na UFRJ, mesmo não sabendo ao certo o que era Comunicação Visual e Design, mas cientes que era um passo importante para mim. Agradeço especialmente à minha mãe, Ivana, que me acompanhou em todos os passos antes e durante a faculdade e ao meu irmão, Gustavo, que me apoiou com o seu jeitinho e principalmente nos períodos iniciais da faculdade nos trabalhos de fotografia.

Sou grata a todos os meus amigos e colegas que pude fazer durante esses anos na UFRJ e que fizeram dessa jornada muito mais leve e agradável de se passar. Agradeço também ao meu namorado, Matheus, que foi parte essencial nesse processo, pois foi com quem eu trocava meus dilemas em relação ao projeto e que esteve sempre disposto a me ouvir, me ajudar e acalmar em toda e qualquer situação.

Agradeço à minha orientadora, Raquel, que foi extremamente importante em todo o desenvolvimento do projeto Brecha, e com sua calma e organização fez com que todo esse processo acontecesse de forma menos estressante, e que resultasse em um projeto no qual me orgulho de ter feito. À minha amiga de orientação e de período, Clara, que fez desse período de TCC menos solitário do que poderia ser.

Gostaria de agradecer também a todo o corpo docente do curso de Design com o qual tive contato durante todos os períodos, e que foram partes participantes da formação desse meu eu profissional, e a todos os professores que passaram por mim em todos esses anos de ensino que tive. Por fim, gostaria também de dedicar a mim mesma por poder concluir esse projeto e a faculdade com êxito, mesmo frente aos desafios que apareceram no caminho durante esses anos.

Resumo

Este trabalho de conclusão do curso de Comunicação Visual de Design da UFRJ tem como proposta desenvolver um projeto gráfico de Identidade Visual, contemplando a estrutura e planejamento do projeto cultural nomeado como Brecha. A identidade é aplicada em diversas mídias e materiais definidos como necessários para aplicação do projeto. O trabalho levanta questões acerca da dificuldade de acesso à arte e cultura, busca a valorização da cultura local periférica e considera o ensino da arte, desde o Ensino Fundamental I, como ponto de partida para inserir a cultura periférica em sala de aula, promovendo o senso de pertencimento e identidade cultural.

Palavras-chave: Arte e Cultura. Subúrbio e Periferia. Pertencimento. Identidade Visual. Design.

Abstract

This final work for the Visual Design Communication course at UFRJ aims to develop a graphic project for Visual Identity, covering the structure and planning of the cultural project named Brecha. The identity is applied to various media and materials defined as necessary for the application of the project. The work raises questions about the difficulty of access to art and culture, seeks to value peripheral local culture and considers the teaching of art, since Elementary School, as a starting point for inserting peripheral culture in the classroom, promoting sense of belonging and cultural identity.

Keywords: Art and culture. Suburbs and Periphery. Belonging. Visual Identity. Design.

Lista de Figuras

Figura 1 - Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Superior.....	17
Figura 2: Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Médio.....	17
Figura 3: Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Fundamental.....	18
Figura 4: GAS - Galeria de Arte Subúrbio (Perfil do Instagram).....	27
Figura 5: FAIM - Festival de Artes em Imbariê (Perfil do Instagram).....	28
Figura 6: Instituto Frestas: Site Oficial.....	29
Figura 7: Conexão Comunidade (Site Oficial).....	30
Figura 8: Palavras-chave.....	33
Figura 9: Possibilidades de Taglines.....	33
Figura 10: Moodboard 1.....	35
Figura 11: Moodboard 2.....	35
Figura 12: Moodboard.....	36
Figura 13: Esboço de tipografia com recortes.....	37
Figura 14: Experimentação de tipografia com recortes.....	37
Figura 15: Experimentação tipografia com recortes 2.....	38
Figura 16: Experimentação tipográfica no digital.....	38
Figura 17: Variações de Logotipo.....	39
Figura 18: Logotipo Cambiante.....	41
Figura 19: Gif animado.....	41
Figura 20: Alfabeto institucional.....	42
Figura 21: Tipografia Secundária.....	43
Figura 22: Estudo de Cores.....	44
Figura 23: Paleta de Cor.....	44
Figura 24: Variações do logotipo com cores.....	45
Figura 25: Ilustrações com giz pastel.....	46
Figura 26: Elementos gráficos.....	47
Figura 27: Gif animado com cores.....	47
Figura 28: Tabela de Editorias.....	48
Figura 29: Tabela Cronograma de postagens.....	49

Figuras 30, 31 e 32: Postagens Instagram.....	50
Figuras 33, 34 e 35: Postagens Instagram.....	50
Figuras 36, 37 e 38: Postagens Instagram.....	50
Figura 39: Representação do Feed do Instagram.....	51
Figura 40: Mockup perfil do Instagram.....	51
Figuras 41, 42 e 43: Carrossel Programação do evento.....	52
Figuras 44, 45, 46 e 47: Carrossel artista convidado.....	52
Figuras 48, 49, 50 e 51: Carrossel sobre temáticas do projeto.....	53
Figura 52: Organograma site.....	54
Figura 53: Landing Page Site.....	55
Figura 54: Site - Home.....	56
Figura 55: Site - Bloco 2.....	56
Figura 56: Site - Bloco 3.....	57
Figura 57: Site - Bloco 4.....	57
Figura 58: Site - Bloco 6 e Barra de contatos.....	58
Figura 59: Banner Brecha.....	59
Figura 60: Banner Brecha.....	59
Figuras 61 e 62: Folheto Informativo.....	60
Figuras 63 e 64: Folheto Informativo (impresso).....	61
Figura 65: Jogo abre e fecha.....	62
Figura 66: Jogo Abre e fecha (impresso).....	62
Figura 67: Camisa Projeto.....	63
Figura 68: Adesivos Brecha.....	63

Sumário

1. Introdução.....	12
2. Cultura de Periferia.....	14
2.1 Conceitos de Subúrbio e Periferia.....	14
2.2 O que é Cultura?.....	16
2.3 Cultura periférica e acessos à cultura na periferia.....	18
2.4 Cultura como fator identitário e de pertencimento nas periferias...21	
3. Arte-Educação como fator importante na construção da identidade cultural e valorização da cultura local.....	23
4. Projeto.....	27
4.1 Definição da Proposta.....	27
4.2 Pesquisa de referências.....	28
4.3 Definição de Mídias e Conteúdos.....	33
4.4 Naming do Projeto.....	34
5. Desenvolvimento de Identidade Visual.....	36
5.1 Mapeamento de Referências.....	36
5.2 Experimentações.....	38
5.3 Logotipo.....	41
5.3.1 Design Cambiante.....	42
5.4 Tipografia.....	44
5.5 Paleta de Cores.....	45
5.6 Elementos Gráficos.....	48
6. Aplicações.....	50
6.1 Instagram.....	50
6.2 Site Brecha.....	56
6.3 Banners do Evento.....	60
6.4 Folheto Informativo.....	62
6.5 Jogo de Papel.....	63

6.6 Camisa e adesivos.....	65
7. Conclusão.....	66
Bibliografia.....	67
APÊNDICE.....	69

*Eis que surge das ladeiras um povo lindo e
inteligente galopando contra o passado. A
favor de um futuro limpo, para todos os
brasileiros.*

*A favor de um subúrbio que clama por arte e
cultura, e universidade para a diversidade.*

Marcos Vaz
Manifesto da Antropofagia Periférica

1. Introdução

O presente trabalho de conclusão de curso pretende ser uma síntese de tudo que me cerca, de parte do que me formou como pessoa, de fragmentos do que fui montando em toda a minha trajetória educacional e pessoal, de pedaços do que gosto e do que precisa ser posto em evidência.

Sou nascida e criada no subúrbio do Rio de Janeiro, mais precisamente na Zona Norte, e cresci vendo os festivais de pipa na rua, o churrasco na laje no fim de semana, a corrida para pegar doce, que os vizinhos estavam dando no dia de São Cosme e Damião, as saídas de bate-bola na pracinha todo carnaval e inúmeras cenas do cotidiano popular mais do que características do imaginário de quem mora nas periferias do Rio.

Desde nova também tinha um certo apreço pela arte e pelo fazer manual, pelo contato com esse campo, mesmo que breve, que tinha nas aulas durante o fundamental e nas aulas de artes no ensino médio, mesmo que voltada para uma prática de professores, na qual me formei. Na faculdade, esse contato com a arte aumenta, visito museus, exposições, participo de oficinas, acompanho aulas, mas conforme amplio meu conhecimento, nascem também alguns questionamentos sobre as questões de acesso à arte e à cultura nos subúrbios, as poucas relações da arte com a realidade das periferias e sua cultura, e sobre o potencial criativo de jovens que vivem fora do eixo centro e zona sul.

A partir dessa breve apresentação pessoal e da vontade de desenvolver algo com impacto social, apresento a motivação principal para desenvolver esta monografia: pensar em um projeto que consiga incentivar o acesso à arte e à cultura, ao mesmo tempo em que enaltece a cultura periférica e sua capacidade de ser fonte de criação.

Deste modo, a pesquisa inicia trazendo as contextualizações dos conceitos de subúrbio e periferia, para então abordarmos o que pode ser entendido como cultura, e algumas das suas diferentes definições ao longo do tempo. Também discutiremos como a cultura pode ser entendida como algo plural e complexo, além de ser um fator essencial na construção da identidade do indivíduo.

Em seguida, será abordada a cultura periférica e as dificuldades de acesso à cultura na periferia, apoiando-se em alguns dados sobre acesso à cultura nas capitais e também levantando as questões das políticas culturais no Brasil e o longo caminho que precisa ser percorrido para alcançarmos de fato a democratização cultural.

Fechando o segundo capítulo, é abordada a criação de identidade dos indivíduos e a relação direta que a cultura tem na sua formação, assim como a cultura periférica que, a partir da sua própria cena, busca se reinventar e ser resistência frente a todas as dificuldades.

Entendendo a partir de pesquisas a importância de se falar sobre arte e cultura já nos anos iniciais da educação básica, o projeto então ganha um ponto de ação que seria por meio da arte-educação, buscando compreender sua importância na sala de aula e sua relação com a construção de identidade cultural. Assim, no capítulo 3, é levantada uma contextualização histórica da Arte-Educação e, baseada em teóricos e arte-educadores, como a Ana Mae Barbosa, entendemos o quanto a arte é um bom ponto de partida para a valorização da cultura local.

Portanto, como base teórica, faremos uso de autores que abordam temáticas sobre cultura, subúrbio e periferia, arte-educação, desigualdades de acesso, cultura local e identidade.

Sendo assim, chego ao objetivo central desta monografia, que seria pesquisar sobre o acesso à arte e cultura nas periferias e como a cultura periférica pode ser levada para a sala de aula para então propor um projeto cultural para fomento e valorização da arte e da cultura periférica, com atuação a partir da rede pública de ensino.

2. Cultura de Periferia

2.1 Conceitos de subúrbio e periferias

Em um primeiro momento, antes de falar sobre a cultura periférica, é importante dar uns passos para trás e contextualizar os conceitos de subúrbio e periferia, pois são termos por vezes estigmatizados, que recebem diferentes significados e seu uso indistinto acaba por gerar confusão, principalmente quando são considerados os territórios do Rio de Janeiro, onde o termo subúrbio designa pejorativamente a periferia, como afirma William Soto (2008), no artigo "Subúrbio, Periferia e Vida Cotidiana".

Apoiando-se inicialmente em conceitos mais espaciais e em questões geográficas, subúrbio seriam as áreas localizadas nos arredores dos centros urbanos, que transitam entre o urbano e o rural, consideradas áreas menos desenvolvidas e com menos densidade de ocupação quando comparadas ao centro.

Conforme explica Pallone (2005), até o início do século XX o termo subúrbio era aplicado para todas as áreas periféricas da cidade do Rio de Janeiro. O mandato do Prefeito Pereira Passos, a partir de 1902, foi um período de expansão dos espaços urbanos e de construção das ferrovias. Os cortiços do centro, que eram habitados por grande parte da população pobre, foram alvos do discurso higienista do prefeito, que tinha como um dos ideais tornar o Rio de Janeiro uma cidade mais civilizada e moderna. Porém sua ideia de civilização era apoiada nos padrões eurocêtricos e ditados pela elite. Essas reformas urbanas então geraram a demolição de cortiços, casas e estalagens para abrir espaço para a construção de avenidas mais largas e praças, fazendo com que a população, que antes morava em cortiços, passassem a ocupar os morros e simultaneamente os subúrbios da cidade. O resultado foi uma organização da cidade conforme os critérios de classe.

Em meio a essas mudanças, ao longo do processo de industrialização, houve também um deslocamento das indústrias para as áreas suburbanas, estimulando a classe trabalhadora a morar neste território. No conjunto dessas transformações, o

subúrbio passa a ser reconhecido como todos os bairros cortados por linhas férreas e como o local de moradia das classes baixas e médias baixas.

Para além do sentido geográfico, podemos perceber que o termo adquire significado social e econômico, delimitando as zonas suburbanas daquelas ocupadas por camadas mais ricas, como, por exemplo, a Barra da Tijuca, o Recreio e os bairros da Zona Sul. Passa-se a compreender o subúrbio como um traço da desigualdade social.

Ao falar de periferia, seu significado é definido pela dependência do centro. Assim, o subúrbio seria apenas uma variação da periferia, um pouco mais urbanizada (SOTO, 2008). Com o esvaziamento do termo subúrbio e dada essa condição e lógica classista, Soto (2008) afirma que, a partir de 1960, o significado de subúrbio é substituído pela periferia, que é considerada antagônica ao centro, pela falta de aparatos urbanos e infraestrutura básica.

Centro e periferia fariam parte da nova modernidade e expressariam do ponto de vista geográfico as desigualdades sociais da sociedade brasileira. É no centro que se concentra a riqueza e o poder e na periferia a pobreza. Significados que também se apresentam em escala internacional, onde os países ricos seriam os países centrais e os países pobres, os periféricos. O mesmo ocorre nas sociedades latino-americanas (Soto, 2008, p.110 e 111).

Os termos, além de se confundirem, pois apresentam uma visão pejorativa destes locais, considerados territórios não desejáveis, à "margem" e não reconhecidos como agentes sociais, são simplificados e não consideram o território e seu crescimento urbano, mas os resumem à condição centro e periferia, em que um se opõe ao outro.

De acordo com Domingues (1996), há uma visão simplista e redutora das complexidades urbanas frente a uma realidade contemporânea não linear, que teve "mutações econômicas e sociais que explicam novas relações entre economia-sociedade e território" (Domingues, 1996, p. 11). Quando pensadas as relações da periferia com o centro na atualidade, por mais que ainda exista essa subordinação ao centro para diversos acessos, em um movimento de autossuficiência,

as periferias já criam seus próprios centros que independem do centro da cidade, além de buscarem mostrar seu potencial como agentes sociais e produtores de cultura.

2.2 O que é cultura?

Para falar de cultura, é preciso compreender que o conceito não possui um significado definitivo pela sua complexidade e vivacidade, acompanhando processos históricos e variando de acordo com o seu entorno físico e social. Mas são vários os autores que sugerem uma definição de cultura, que, por vezes, se cruza com a ideia de outro teórico.

O termo foi cunhado por Edward Tylor, antropólogo britânico, no fim do século XVIII. Já havia outros teóricos que pesquisavam este tema sem nomeá-lo, mas foi Tylor quem criou uma definição universalista, sintetizando a palavra *Kultur* (do germânico), que simbolizava os aspectos espirituais e coletivos de uma comunidade, e *Civilisation* (do francês), que se referia aos aspectos primitivos de um povo. Tylor veio então a estabelecer o termo, *Culture* (em inglês) e civilização como um conjunto complexo que inclui o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os costumes e todas as produções dos homens em sociedade. (Tylor, 1871 apud Cuche, 1999, p. 35)

Outro importante antropólogo que deu uma definição diferente foi Franz Boas (1858-1942), que compreendia e estudava a cultura, ou melhor, as culturas de forma mais plural, não sendo, para ele, um conceito universal. Boas considerava as particularidades e se baseava nas características histórico-sociais. Afirmava que o que diferencia os povos são os aspectos culturais adquiridos ao longo da vida, não inatos, e não as diferenciações naturais e biológicas. O antropólogo não se detinha a apenas descrever os fatos culturais, mas sim se debruçar sobre eles e compreendê-los ao todo em que estavam ligados.

Cada cultura é dotada de um “estilo” particular que se exprime através da língua, das crenças, dos costumes, também da arte, mas

não apenas dessa maneira. Este estilo, este “espírito” próprio a cada cultura influi sobre o comportamento dos indivíduos. Boas pensava que a tarefa do antropólogo linguista era também elucidar o vínculo que liga o indivíduo à sua cultura (Cuche, 1999, p. 45).

Além de Franz Boas, Lévis-Strauss também contribuiu com a ideia do relativismo cultural, uma abordagem que destacava a importância de se estudar as características particulares das culturas. Esta vertente descartava a ideia de criar comparações e hierarquizações entre culturas para analisá-las a partir dos códigos da própria cultura e os contextos nas quais estão inseridas.

Roque Laraia (2001) cita Ruth Benedict em "Cultura um conceito antropológico", que define cultura como uma lente através da qual o homem vê o mundo. O próprio autor e antropólogo, em seu livro, afirma que: "O modo de ver o mundo, as apreciações de ordem moral e valorativa, os diferentes comportamentos sociais e mesmo as posturas corporais são produtos de uma herança cultural, ou seja, o resultado da operação de uma determinada cultura" (Laraia, 2001, p. 36).

Assim, percebe-se que o termo recebeu diversas definições ao longo do tempo, mas é a partir dessa variedade que podemos entender o que é cultura. Pensando mais objetivamente, cultura é um conjunto de manifestações, tradições, práticas, símbolos criados por um determinado grupo social, que moldam sua forma de ver o mundo. A cultura é formada em vários campos experienciados pelo indivíduo, como a arte, a educação, as manifestações religiosas, as tradições festivas, os costumes e vários outros âmbitos simbólicos e particulares.

Embora essa definição seja mais abrangente, não podemos nos limitar a apenas ela, pois o conceito de cultura é essencialmente plural, como dito anteriormente. A cultura é viva e passa por constantes mudanças e variações, que vão além das questões geográficas, consoantes os contextos históricos e sociais. Convivemos com uma pluralidade de culturas, em que cada indivíduo possui múltiplas identidades sociais por estar em contato com diferentes crenças, valores e símbolos. Traços de uma cultura podem ser facilmente identificados em outras, e não se pode determinar a qual tais traços pertencem. Vivemos em uma época de hibridismo cultural (Tílio, 2009 apud Hall, 1992 [2003])

Assim, também podemos entender que a cultura está diretamente ligada ao fator da identidade. Os diferentes costumes com que estamos em contato são fatores determinantes na criação da identidade de cada indivíduo. Mas, ainda assim, por mais que seja determinante, não é uma questão de causa e efeito, frente à pluralidade cultural, já que cada sujeito tem opções e possibilidades de caminhos distintos, sendo responsáveis também pela formação de sua própria identidade.

2.3 Cultura periférica e acessos à cultura na periferia

Entendendo a lógica da globalização e a importância de se ter um centro para centralização de poder, as relações de subordinação das regiões periféricas para com o centro são impostas de forma excludente. Quando pensamos no acesso à arte e à cultura, o mesmo acontece. Os espaços para práticas culturais em sua maioria estão localizados nas regiões centrais e, no caso do Rio de Janeiro, na Zona Sul, o que dificulta o acesso daqueles que moram em regiões mais afastadas e que precisam usar geralmente mais de um transporte público para chegar ao local.

Além do deslocamento cansativo, há a questão dos altos valores cobrados para acessar certas atividades culturais. Com isso, o público que frequenta, por vezes mais elitista, pode inibir a vontade de indivíduos periféricos em ocupar certos espaços por não se sentirem pertencentes. Até temáticas que não condizem com a realidade periférica ou sem contextualização podem causar desinteresse, por ser algo que não se relaciona com as realidades e experiências vividas nos subúrbios e periferias. A dificuldade de acesso à arte e à cultura e a falta de representatividade são fatores que inibem o potencial de criação de vários sujeitos que estão nos territórios periféricos, que são onde essas ações e discursos não chegam.

A pesquisa sobre o "Acesso a Cultura nas Capitais", feita pela JLeiva Cultura & Esportes (2018), deixa em evidência o quanto a escolaridade é um fator determinante no acesso à cultura, ultrapassando até o fator de renda, analisando somente a partir do Rio de Janeiro. Ela mostra o quanto aqueles que têm acesso ao Ensino Médio e principalmente o Ensino Superior passam a ter acesso a uma gama

ampla de escolhas de pontos de arte e cultura em comparação àqueles que concluíram o Ensino Fundamental.

Figura 1: Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Superior



Figura 2: Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Médio

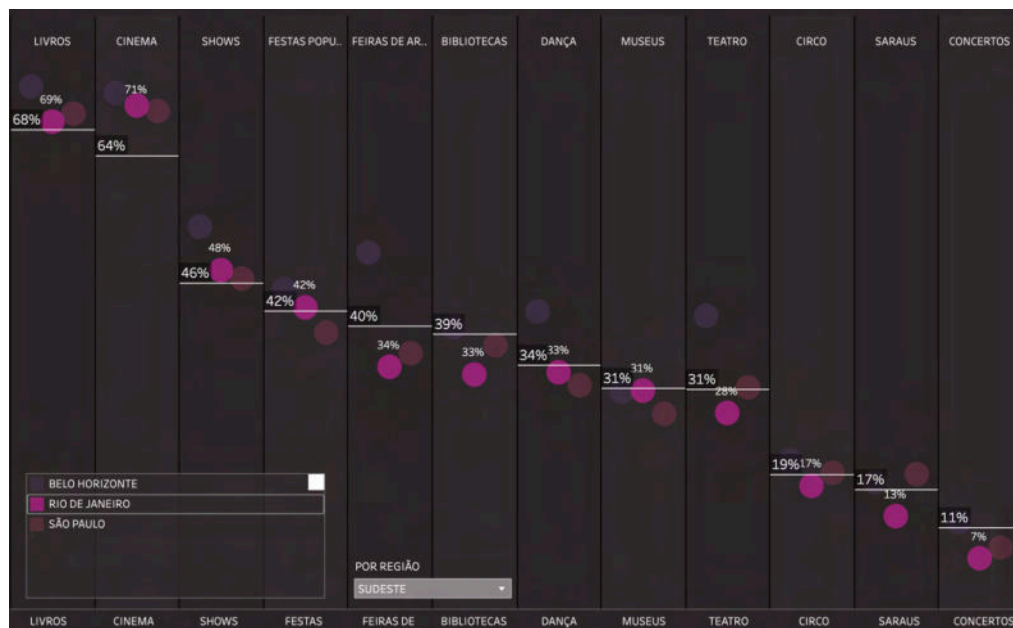


Figura 3: Acesso à cultura entre pessoas que concluíram o Ensino Fundamental



Fonte: Pesquisa Cultura nas Capitais (2018).

É recente o movimento para implantação de políticas culturais que valorizem o território e a população periférica. Falar sobre políticas culturais no Brasil é compreender que estas se encontram em um processo quase que embrionário, dado ao histórico de instabilidade de governos autoritários que impediam a evolução no setor cultural. Um marco para o avanço das Políticas Públicas Culturais no Brasil aconteceu a partir dos anos 2000, mais precisamente em 2004 por Gilberto Gil, como Ministro da Cultura, em que envolveu em projetos as necessidades da população e elaborou e aplicou políticas pensando nas demandas de acesso à cultura.

A criação do *Programa Cultura Viva*, pelo então ministro, foi um passo importante para aumentarem, na cultura, a participação mais ativa da população periférica, ao considerar os espaços fora dos centros. Foram criados os Pontos de Cultura, que passaram a reconhecer os projetos que acontecem com uma base comunitária, e ofereceram mais recursos para esses projetos se organizarem e se estruturarem, valorizando de forma digna a produção de cultura periférica no país.

Mas a continuidade e construção de políticas públicas, mais especificamente, no caso deste projeto, no Rio de Janeiro, e a concretização da democratização cultural ainda é um longo caminho a ser percorrido. Enquanto isso, comumente é visto que a própria comunidade se encarrega de evidenciar o potencial criativo e autônomo da

periferia, promovendo por conta própria ações artísticas e culturais em locais onde não há tanto fomento à cultura.

Embora seja recente falar sobre cultura na periferia, a cultura periférica sempre existiu, mas não tinha oportunidade de ter sua voz, conforme afirma Marcus Faustini (2009) em seu livro "Guia afetivo da periferia". Os bairros mais populares sempre foram ricos em manifestações culturais. Com o passar do tempo apenas tem mudado a forma de produção, mas a própria comunidade e os criativos dos subúrbios e periferias são responsáveis por espalhar cultura e representar a sua realidade em diferentes formas.

A cultura de periferia consiste no conjunto de ações artístico-cultural feitas nos territórios periféricos para e com o entorno da periferia, seja a partir de uma visão individual ou coletiva. Tais ações retratam as condições socioeconômicas e mostram um viés diferente da ideia de violência e marginalidade tratada pela mídia. Criam outros imaginários simbólicos sobre a vida nos subúrbios e periferias, sempre apoiados na sua realidade e vivência. Reafirmam seu local como fonte de produção cultural e sua população como pessoas capazes de fazerem criações originais e autônomas.

Essas ações na periferia passam pelos mais diversos meios. São eles os saraus, o grafite urbano, a literatura, os batuques, as pinturas, as músicas, entre outros. Como a ideia de cultura é viva, algo feito pelos artista-moradores, está sempre em movimento e transformação. Além desse viés de ressignificar a periferia e retratar a história vivida, para além da inserção cultural, esses produtores culturais assumem um papel de articulação política, em busca de transformação social, já que sua produção está diretamente ligada à sua identidade.

2.4 Cultura como fator identitário e de pertencimento nas periferias

A identidade, em um sentido geral, está ligada ao pertencimento a um grupo ou espaço, quando o sujeito se identifica com as crenças, símbolos e valores compartilhados. A identidade se concretiza diretamente, portanto, por meio da cultura,

já que como "[...] cada processo de construção de identidade é um resultado distinto de cada constituição de sociedade, o homem então passa também a ser resultado do meio cultural em que foi socializado" (Junior & Perucelli, 2019, p. 11).

Pensar em identidade também é pensar nas características de um indivíduo que o diferenciam do outro, sendo um marcador da diferença. Mas, ao mesmo tempo que separam as identidades culturais umas das outras, é preciso entender que a identidade está ligada às relações sociais e que não são imutáveis, pelo contrário, estão sempre em trânsito, tanto no processo de entender as identidades de certo local como no processo individual de identificar-se com uma cultura.

É no entrelaçamento desses marcadores sociais da diferença que podem ser (re)produzidas distintas opressões a pessoas ou grupos, mas onde também podem ser produzidas formas de resistência, num movimento que leva da sujeição à reinvenção de si (Lanna; Calais, 2020, p. 405).

Até os anos 1980, ainda não era tão comum falar sobre a arte e cultura da periferia, assim como também não era recorrente para os jovens da época o reconhecimento de quem mora nas áreas de periferia como positivo. Como os bairros mais populares eram diretamente apontados como um lugar de pobreza, esses jovens dificilmente se afirmavam como periféricos em outros espaços.

Com o passar dos anos, ainda por volta de meados de 1980 a 1990, a cena periférica começa a apresentar mais mudanças significativas, e a palavra periferia passa a ganhar novas conotações positivas. Os movimentos musicais do hip-hop, punk e funk começam a se expandir de forma desenfreada, a princípio pelas periferias de São Paulo e Rio de Janeiro, mas logo se espalham por todo o país, onde os músicos contavam sobre as próprias vivências da periferia e se contrapunham às desigualdades, aos preconceitos e à imagem negativa que associavam à periferia.

Assim, muitos jovens, por se identificarem com o que era contado nas músicas, passaram a ser mais adeptos em se reconhecerem como periféricos, ao mesmo tempo em que a grande mídia passava a se interessar em contar sobre a periferia a partir de quem vivia nela e suas produções culturais. Esse movimento, que coloca em evidência

a realidade da periferia e assume um papel de luta, resistência e afirmação de seu território, é crescente até hoje em ações artísticas-culturais de origem suburbana e periférica, o que aguça cada vez mais o senso de pertencimento nos jovens, onde o sentir-se valorizado e representado em sua comunidade são fatores que contribuem com a autoestima e confiança desses indivíduos, e, como consequência, contribui na construção da identidade do grupo.

3. Arte-Educação como fator importante na construção da identidade cultural e valorização da cultura local

Pensando em facilitar a união entre os sujeitos e a sua cultura local, e no ambiente ideal para incentivo a arte e cultura, que este projeto de conclusão de curso se baseia em ensino e educação. É por meio da educação, considerando o ambiente escolar formal, que começamos a nos desenvolver mais de forma cognitiva, intelectual e autônoma. E especialmente a partir do ensino da arte, desenvolvemos, dentre vários aspectos, mais capacidade crítica, percepção, imaginação e compreensão do ambiente a que pertencemos.

A Arte por ser um conhecimento que nos ajuda a interpretar o mundo é parte integrante da cultura, e sua experiencição no contexto escolar, apresenta-se de fundamental relevância como agente transformador da sociedade e na construção do sujeito crítico, reflexivo e autônomo (Lima; Silva, 2016, p. 2).

Embora, como Ana Mae fala em seu livro "Arte, Educação e Cultura", a educação seja na teoria o meio mais eficiente para unir o indivíduo com sua cultura local, gerando reconhecimento e consciência cultural, quando paramos para analisar a educação formal dos países subdesenvolvidos, toda ela foi dominada por códigos culturais euro centrados e norte-americanos brancos, como ela cita. A própria cultura originária foi, e por vezes ainda é, vista como algo fantasioso e folclórico, como uma cultura inferior. Foi apenas no século XX que, com os processos de decolonização, os

povos dominados tiveram uma liberdade política para poder reconhecer seus costumes, cultura e valores (Barbosa, 2012).

Ao analisar quando a arte foi incluída como parte do ensino nas escolas no Brasil, percebe-se que a história é recente. A educação artística passou a fazer parte do currículo escolar somente no início da década de 1970, durante o período ditatorial. Em meio aos ideais neoliberalistas e padrões tecnicistas, o ensino da arte não se preocupava com os processos artísticos e sim com o domínio de técnicas. Em 1971, foi publicada a LDB 5692/71, em que a educação artística foi incluída como obrigatória no currículo escolar, com intuito de usar a arte como forma de expressão e incentivo à criatividade. O ensino da arte começou a ser inserida nas escolas como "atividade educativa", ainda não como uma disciplina. Embora a obrigatoriedade por lei, não era garantido que os alunos que frequentavam essas escolas na época tivessem acesso ao ensino da arte, conforme o que era proposto na lei, pois não havia profissionais preparados para atender a demanda da educação em arte como uma disciplina polivalente, e o contexto de uma ditadura militar não permitia muito aprofundamento na área artística e estética (Bernardes; Olivério, 2011, p. 27).

Em 1973 surgiram os primeiros cursos de licenciatura em Educação Artística, nome colocado para o curso com uma capacitação polivalente, no qual era voltado para as quatro linguagens artísticas, abrangendo a música, artes plásticas, teatro e dança, com um currículo mínimo de 2 anos, considerada uma licenciatura curta. Mais adiante foi adicionada a licenciatura plena de 4 anos, em que permitia a habilitação específica em uma das linguagens artísticas. Mas, em sala de aula, por ser considerada o ensino polivalente da arte, era difícil para que os profissionais conseguissem se aprofundar nas singularidades e complexidades dessas linguagens artísticas.

O que veio de fato a trazer mais mudanças significativas foi o surgimento do movimento Arte-Educação, na década de 1980. Ele visava normatizar o ensino da arte e levantar questões acerca da identidade do professor de arte. Para isso foram realizados eventos e discussões com diversos profissionais e associações, foram feitas intervenções políticas em congressos e festivais em prol das reflexões no ensino da arte e também conseguiram no decorrer dos anos criar novas linhas de pesquisas em Arte/Educação. Assim, com o movimento, a abordagem pedagógica do ensino da arte

passou a estar mais em sincronia da arte como uma disciplina, integrando o fazer artístico, com a apreciação das obras e a contextualização artística e histórica, que são ideias provenientes da Proposta Triangular, articulada por Ana Mae Barbosa. O avanço nas diretrizes para o ensino da arte foi evidente, mas professores em escolas públicas enfrentaram obstáculos em aplicar os métodos de ensino em suas salas de aula, o que levou a uma prática educacional pouco embasada teoricamente e aplicada de maneira mecânica. Isso acabou por gerar simplificações e alterações do que era abordado pela Arte-Educação, em que os alunos em sala de aula faziam arte sem nenhuma interferência ou contextualização. Para além da didática, como o ensino tradicional só admitia uma aprendizagem que tratasse dos fazeres eurocêntricos, no ensino da arte também aconteceu o mesmo: o erudito por vezes era trazido para a sala de aula, desconsiderando as classes sociais mais baixas nas instituições de ensino, mesmo quando envolvia a educação dessa mesma classe.

Em 1997, passou a ser aplicado os PCN-Arte (Parâmetros Nacionais Curriculares de Arte). O documento foi estruturado para servir como referencial para aplicação dos métodos de ensino em sala de aula, e alcançar uma padronização do ensino no país, sendo possível se adequar às diferentes realidades. As diretrizes do PCN são obrigatórias apenas para a rede pública, a rede privada tem a liberdade de seguir as suas próprias diretrizes

O PCN veio como um manual para o ensino, na expectativa de suprir as demandas pedagógicas da arte-educação, mas também para corrigir as lacunas conceituais que persistiram desde os primeiros tempos do ensino de arte, e valorizar o desenvolvimento cultural dos alunos. Mas, quando paramos para pensar na nossa própria experiência escolar, em rede pública, devido aos recursos e infraestrutura, é difícil afirmar se todos os parâmetros foram implementados. As aulas por vezes ainda ficavam entre aguçar a criatividade e a livre expressão, sem ser feita de fato uma ligação com a realidade que o aluno estava inserido. A instituição escolar e o sistema educacional contemporâneo têm sido confrontados por dificuldades que vão além das questões estruturais do currículo e das abordagens de ensino. As políticas educacionais atuais precisam ser ajustadas para lidar com os desafios sociais presentes na escola pública, como o desemprego, a violência e a marginalização. Esses

problemas têm se agravado como possíveis consequências da globalização econômica, política e cultural (Gomes; Nogueira, 2008). Cabe aos profissionais e educadores de hoje fazer uma análise e avaliar o que é pertinente dentro das concepções do ensino da arte e sua relação com contexto atual, mas cabe principalmente a implementação de novas políticas públicas na educação, de orientação curricular com uma maior atenção a realidade escolar e seu entorno, para efeitos mais positivos na adequação do ensino da arte na sala de aula.

Já são vários os arte-educadores que buscam por um ensino da arte de mais qualidade e valorização, onde o fazer artístico se une com a apreciação estética e a compreensão histórica do que é feito. Por exemplo, Ana Mae Barbosa, arte-educadora que vem sendo citada desde o início do texto, é uma das precursoras do movimento da Arte-Educação e a criadora da Proposta Triangular, que buscava menos a livre expressão e mais a auto expressão, uma vez que o aluno já tem reconhecimento cultural do ambiente que o cerca e está em posse de um referencial histórico e estético de certa produção artística.

Para Ana Mae Barbosa, é importante fazer com que os indivíduos reconheçam sua cultura e se orgulhem dela, já que são elementos relevantes para a construção de sua identidade e para se entender como parte da história de onde vive. Ao mesmo tempo, defende que os sujeitos não sejam privados de ter acesso e conhecimento sobre a cultura erudita, já que esta faz parte dos códigos dominantes. "O primeiro passo em direção à independência é a conscientização da dependência" (Barbosa, 2002 apud Nakashato, 2019, p. 24). Para a arte-educadora é preciso assimilar o outro em uma educação que preza pelo desenvolvimento cultural. Ter acesso aos diferentes códigos culturais é um passo para a democratização dos bens culturais e consequentemente da arte.

A arte é estreitamente ligada à cultura, pois é uma expressão fundamental da identidade, valores e símbolos de uma sociedade, além de refletir e influenciar aspectos culturais de uma comunidade. Como Ana Mae Barbosa cita: "Não podemos entender a cultura de um país sem conhecer sua arte. Sem conhecer as artes de uma sociedade, só podemos ter conhecimento parcial de sua cultura" (Barbosa, 1998, p. 2 e 3). Para alcançarmos uma identificação cultural é preciso passar pelo conhecimento

das artes presentes em nossa própria cultura, e pelas diversas manifestações artísticas e culturais de diversos países para formarmos a nossa identidade.

4. Projeto

4.1 Definição da Proposta

Atualmente os subúrbios e as periferias já criaram relações mais independentes em relação ao centro, mas isso não apagou o movimento pendular que acontece diariamente. E, o que se repete quando falamos de acesso à cultura, as próprias comunidades encarregam-se de incentivar a arte e a cultura da sua maneira, com os recursos que possuem, já que para acessar outros pontos de cultura o deslocamento seria maior.

Este projeto então surge na tentativa de promover e levar o acesso à arte e à cultura sem que os indivíduos precisem se deslocar para espaços mais distantes, ao mesmo tempo que pretende enaltecer a própria cultura local e sua capacidade de ser uma potência criativa, frente a todo movimento artístico-cultural que possui no seu histórico.

Mas, onde seria esse espaço ideal para inserir o projeto? E como o design poderia exercer uma função com o objetivo de gerar o reconhecimento e pertencimento à arte e à cultura periférica?

Compreendendo, a partir da pesquisa, a importância do ensino da arte na educação já nos anos iniciais, e frente aos desafios da arte-educação para um ensino produtivo, como parte formadora de autonomia e pensamento crítico, foi estabelecido o espaço educacional como um ambiente ideal para inserir desde cedo assuntos relacionados à arte e à cultura local periférica. Mais precisamente, o projeto seria voltado para crianças no Ensino Fundamental I, entre 5 e 11 anos, das escolas públicas do Rio de Janeiro.

Assim sendo, o design entra como formador da estrutura de comunicação visual, que seja coerente ao tema e de certa forma promova o sentimento de identificação e pertencimento citados no decorrer deste trabalho.

O projeto passa a contemplar a criação de uma Identidade Visual da marca para um projeto cultural, em que se propõe a valorizar a arte e cultura no âmbito escolar, desde os anos iniciais, promovendo também o reconhecimento de sua cultura e comunidade, além de levantar os aspectos da sua identidade cultural.

4.2 Pesquisa de Referências

Após a definição da proposta do projeto chegamos a uma pesquisa de similares e mapeamento de referências para desenvolvimento da ideia. Foram selecionados quatro projetos culturais que se disseminam como festivais, institutos, ações pontuais ou que se estendem, mas que possuem pontos em comum entre si e com os ideais do presente projeto. E, serviram de base para entender o que poderia ser importante espelhar para o projeto, compreender os meios e as formas de comunicação que seriam eficazes considerando a proposta e público-alvo do trabalho, e criar repertório visual para o projeto que será feito.

Figura 4: GAS - Galeria de Arte Subúrbio: Perfil do Instagram

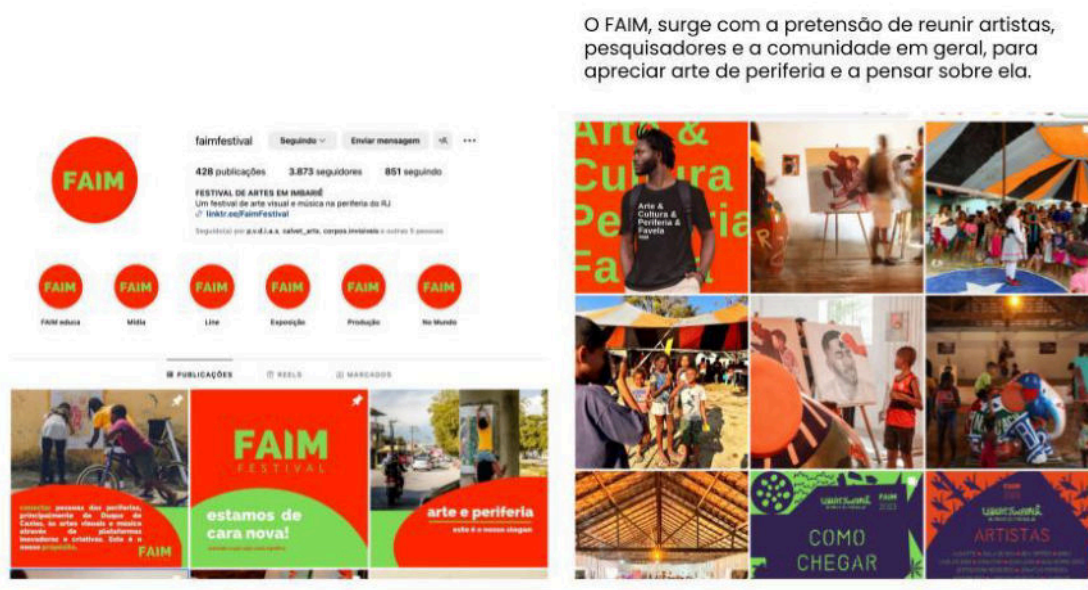


Fonte: GAS / Figura

A Galeria de Arte do Subúrbio foi uns dos primeiros projetos escolhidos por se assemelhar bastante no objetivo do atual projeto. Foi uma primeira Mostra de arte chamada “Viver comunitário: a potência do sujeito coletivo” com obras de artistas periféricos, arte-educadores, estudantes e pesquisadoras que moram na região. O projeto aconteceu no Parque de Madureira e também contou com atividades ligadas ao cotidiano do subúrbio e teve como público a comunidade em volta e alunos de escolas públicas da Zona Norte do Rio.

O ponto de contato principal do projeto é o Instagram, em que foi utilizado para apresentar o propósito e estrutura do projeto e ser um espaço para convite às visitas na Mostra Artística. Em relação ao visual, foram utilizadas formas orgânicas que lembram os característicos "pisos de caquinho" ou piso suburbano, já que fazem parte da estética das casas no subúrbio há anos. Com uso de cores variados, mas com o verde, amarelo e vermelho mais presente nos materiais.

Figura 5: FAIM - Festival de Artes em Imbariê: Perfil do Instagram



Fonte: FAIM

O Festival de Artes em Imbariê, como o nome já diz, é um festival, que envolve artes visuais e música, como foco na produção de arte e cultura da população periférica do Rio de Janeiro, o evento conta com um público amplo que vai de jovens estudantes a pesquisadores e a comunidade local da Baixada Fluminense, promovendo a arte vinda da cultura periférica e dialogando sobre ela. Em relação ao visual o FAIM cria uma identidade própria para o festival de cada ano, sendo a de 2023 (mais recente) focada no poder da infância, com cores vibrantes que chamam atenção e com símbolos que se referem ao fazer manual e a infância. Com conteúdos voltados para divulgação das edições do festival através de fotografias e chamadas, tirando dúvidas e convidando para o evento.

Figura 6: Instituto Frestas (Site Oficial)



"O Instituto Frestas tem como seu objetivo principal a promoção da educação, da cultura, da arte, da tecnologia, dos direitos humanos e da democracia. Produzimos cursos e outros formatos de atuação educacional assim como obras de arte de diversas linguagens e mídias.

O Instituto trabalha na construção de espaços horizontais em sua constituição pedagógica, nos quais tanto os educandos/público como os educadores/artistas praticam o ato de aprender, assim como todos também exercem a função de ensinar.

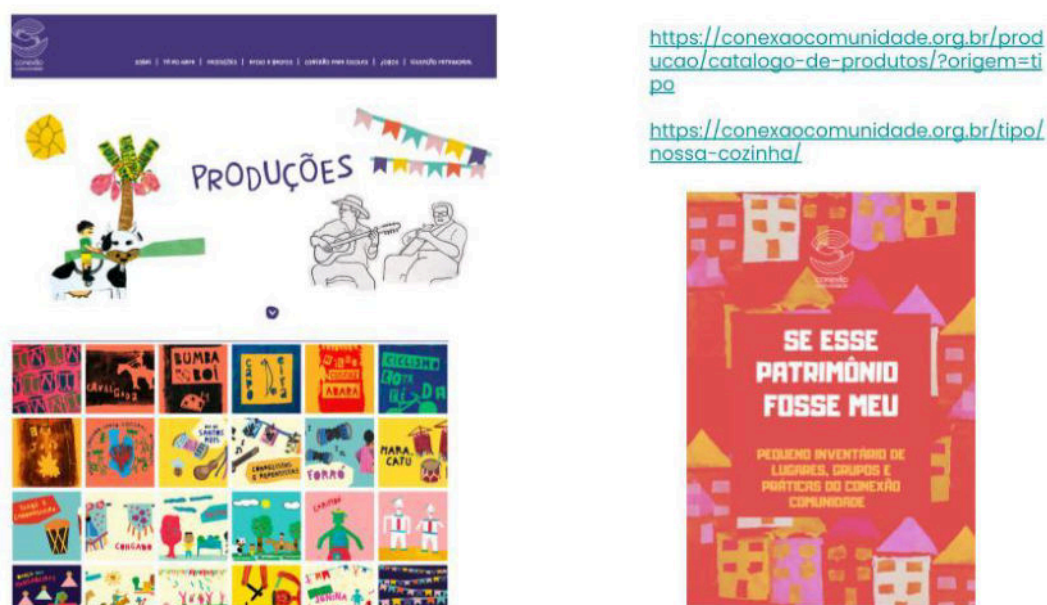
Através de uma prática pedagógica da autonomia dos sujeitos o Frestas busca uma des-hierarquização dos conhecimentos e dos valores para dissolver falsas dicotomias como popular/erudito, alta cultura/cultura de massa, saberes ancestrais/conhecimento científico, por exemplo."

<https://frestas.com/sobre>

Fonte: Site Frestas

Diferente das demais referências, o Projeto Fresta virou um Instituto Multidisciplinar, em que promove a educação, arte, cultura e tecnologia, promovendo cursos e formas de atuação educacional pensando na autonomia dos sujeitos e em diminuir dicotomias por volta da arte, conhecimento e cultura, e, prol de um ensino mais democrático e rico culturalmente. A mídia analisada foi o site do Instituto que possui uma estética contemporânea na composição do site e como está em construção, é um espaço de ambientação ao projeto em questão. Ainda visualmente, o site utiliza o laranja e verde com cores neutras que dão mais contraste e textos curtos, com o site separados por blocos.

Figura 7: Conexão Comunidade (Site Oficial)



Fonte: Site Conexão Comunidade

O Projeto Conexão Comunidade possui uma atuação mais extensa em relação aos outros projetos analisados, sendo aplicado em mais de um Estado do Brasil, em cidades como Cubatão (SP), Alagoinhas e Brumado (BA), com apoio e realização da Lei de Incentivo à Cultura. O principal objetivo é o resgate e fortalecimento do patrimônio imaterial e de culturas locais, desenvolvendo atividades remotas e presenciais com crianças e jovens, valorizando a arte e cultura, com apoio de agentes comunitários. O Conexão possui uma estética criada em cima dos trabalhos resultantes de atividades com crianças, trazendo uma grande variedade de cores e texturas para identidade do projeto.

Por mais que os projetos analisados sejam variados em relação a como são reconhecidos, seja Instituto ou Projeto, por exemplo, eles possuem pontos em comum como em relação a sua missão e propósito, que é conseguirem promover arte e cultura, tem um olhar decolonial, se voltam para as comunidades locais, sua potência criativa e seu valor histórico cultural. Simultaneamente abrangem um público variado e que se expande às crianças e jovens como participantes também.

Fazendo uma análise entre os projetos, ficou entendido que todos utilizem as redes sociais como principal ponto de contato e divulgação para o público, com uma

linguagem mais objetiva e acessível, e se preocupam em tirar as dúvidas que surjam sobre a iniciativa. Nem todos possuem o site, mas o Instituto Frestas possui um site em que concentram a agenda, cursos e as publicações, enquanto o Conexão Comunidade também utiliza um site oficial, porém com o propósito de ser um repositório com as produções dos alunos, e material de apoio para outros professores e arte-educadores que pretendem introduzir as mesmas temáticas em sala de aula, ou jogos para as crianças que tiveram contato com o projeto.

Os conteúdos no geral circulam entre a apresentação do projeto, divulgação da agenda e cursos, fotografias das edições dos projetos e além de dúvidas, explicam ao público as motivações e temas que são levantados durante o desenvolvimento das atividades.

4.3 Definição de Mídias e Conteúdos

Para iniciar a estrutura do projeto, em relação ao planejamento e parte gráfica visual, foi pensado em definir quais mídias e materiais seriam mais condizentes com a proposta, com base nas referências e considerando o público-alvo e onde seria aplicado, que seria em uma escola da rede pública de ensino. Assim, ficou estabelecido nas mídias que o desenvolvimento visual contemplaria: Redes sociais, site, banners ou bandeira do projeto, folheto, camisas, adesivos e jogo de papel "abre e fecha" para as crianças.

O site e redes sociais seriam meios de divulgação que iriam abranger um público mais variado para o projeto, enquanto os demais materiais são pensados para atender o público acerca de onde aconteceria o projeto, como por exemplo o banner, seria para divulgação e explicitar as informações referentes ao local e programação. O folheto informativo abrange os professores e responsáveis pelos estudantes, enquanto os adesivos e jogos de papel servem como atrativo para as crianças e algo que eles recordam em relação ao projeto. A camisa surge como um item de identificação e uniformização da equipe do projeto.

Quanto a realização do projeto, foi idealizado que ele aconteceria em escolas públicas, no Rio de Janeiro, localizadas em regiões suburbanas e periféricas. No cenário criado para aplicação da primeira edição do projeto foi escolhida a Escola Municipal Leonor Pousada, localizada no Bairro de Marechal Hermes, Zona Norte do Rio, no qual conta com um pátio, onde seriam organizadas as atividades, que se estenderiam em uma semana de aplicação do projeto.

As atividades são pensadas para criarem um espaço de conhecimento e troca, entre artistas periféricos, arte-educadores, professores e alunos. A princípio foi considerada as seguintes atividades: Exposição com artistas locais, "visita guiada", oficina com artista convidado, atividades sobre um artista, experimentações com pintura e colagem, "desenho" em conjunto com a turma, brincadeiras, e para finalizar teria uma exposição composta por trabalhos dos alunos, feitos durante a semana, com abertura para pais e responsáveis, como forma de integrar os responsáveis a atividade e temáticas levantadas.

4.4 *Naming* do Projeto

O processo para chegar ao *naming* do projeto, valeu-se de um *brainstorming* e pesquisa em cima de palavras que fossem gírias comumente utilizadas nas regiões periféricas do Rio ou de palavras que fizessem relação a costumes ou brincadeiras. A princípio foram selecionados três nomes: Pipa, Brota e Brecha.

A escolha final do nome foi baseada na pesquisa dos nomes de projetos apresentados acima semelhantes ao deste trabalho, que estivessem com a marca ativa. Dentro da categoria de projeto sócio-cultural, "pipa" e "brota" eram nomeações mais comuns e tinham diferentes projetos que levavam a palavra como parte da marca, assim, o projeto foi nomeado como Brecha.

Figura 8: Palavras-chave

Ideia 1. Projeto Cultural - Artístico Pedagógico

Palavras-chave

- crianças
- identificação
- futuro
- subúrbio
- criativo
- cultura
- pertencer
- democratizar
- escola
- arte
- acesso
- periferia

Fonte: Autoral

Brecha, em seu significado comum significa, abertura, fenda, lacuna, espaço vazio. A iniciativa deste trabalho de conclusão pretende ocupar novos espaços, abrir caminhos e criar novas oportunidades, ideias e novos imaginários, por isso, com um significado mais subjetivo, o Brecha surge com essa capacidade de expandir aos poucos o que é o propósito do projeto, que é levar acesso à arte e cultura periférica onde esse assunto pouco chega, em busca de novos repertórios, identidade e sensação de pertencimento.

Figura 9: Possibilidades de *Taglines*

Taglines

- Projeto de democratização do acesso à arte e cultura
- Projeto de democratização do acesso à arte e cultura periférica (ou local)
- Mostra artística-educativa
- Ocupação artística-cultural nas escolas da rede pública
- Acesso à arte e cultura local nas escolas
- Acesso à arte e cultura na infância
- arte-educação e cultura (na infância)
- Projeto de identificação e pertencimento cultural através da arte-educação
- **acesso à arte e cultura nas escolas**

Ainda no processo de definição do nome da marca, notamos que por ser um *naming* curto e com uma referência mais subjetiva em relação ao o que é o projeto de fato, seria necessária a inserção de uma *tagline* para facilitar a compreensão do que se trata a marca e à o que ela se refere. A partir de conceitos-chave pré-definidos anteriormente, foram levantadas algumas possibilidades e por fim reduzida a uma definição de *tagline* que consegue transmitir de forma objetiva três pontos principais que regem o projeto, sobre o que se trata sendo a arte e cultura, e onde acontece, nas escolas, ficando por fim: "Arte e Cultura nas escolas".

5. Desenvolvimento da Identidade Visual

Após definir a estrutura do projeto e *naming*, o próximo passo foi desenvolver a identidade visual, traduzindo a essência da marca, que a representaria em todas as mídias relacionadas a este trabalho em desenvolvimento, além de sua representação no registro nacional de marca nacional - INPI. Localizado no apêndice do presente trabalho foi inserido o Manual de Identidade Visual do projeto Brecha, criado para ter orientações sobre a marca para uma melhor garantia de uso e questões de legibilidade.

5.1 Mapeamento de referências

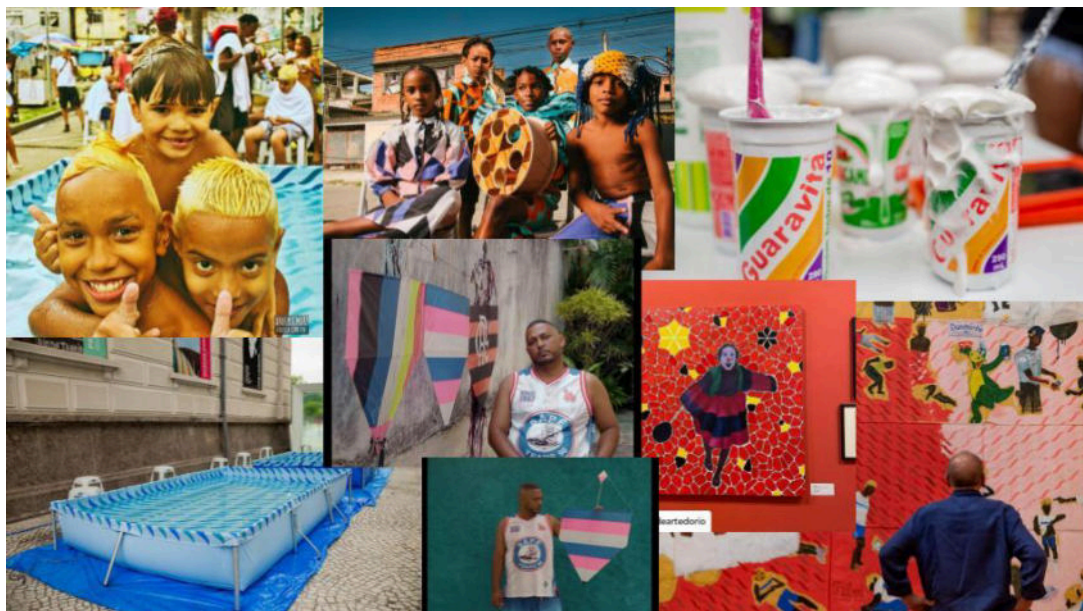
Como parte do desenvolvimento do visual da marca, foram feitas uma pesquisa e um mapeamento de referências visuais baseadas, em um primeiro momento, em obras de artistas, como Guilherme Kid, Rafael Baron, Jean Prado, Maxwell Alexandre, que retratam a estética do cotidiano nos subúrbios e periferias (figura 10), perpassando também em fotografias do cotidiano (figura 11). Em uma segunda pesquisa com referenciais mais gráficos e digitais, que se alinhavam com a estética e o propósito que era pensado para o projeto (figura 12). Essa análise foi necessária para compreender padrões, uso de cores, formas e tipografias que poderiam compor a marca.

Figura 10: *Moodboard 1*



Fonte: Acervo Pessoal/ Instagram/ Museu de Arte do Rio

Figura 11: *Moodboard 2*



Foi observado que tanto as pinturas, quanto as fotografias contam com uma grande presença de cores vivas, sendo o vermelho, azul e amarelo cores bem

marcadas, e a pipa presente em mais de uma das manifestações artísticas, como algo característico do cotidiano popular suburbano.

Figura 12: *Moodboard 3*



Fontes: Conexão Comunidade/ Behance/ Pinterest.

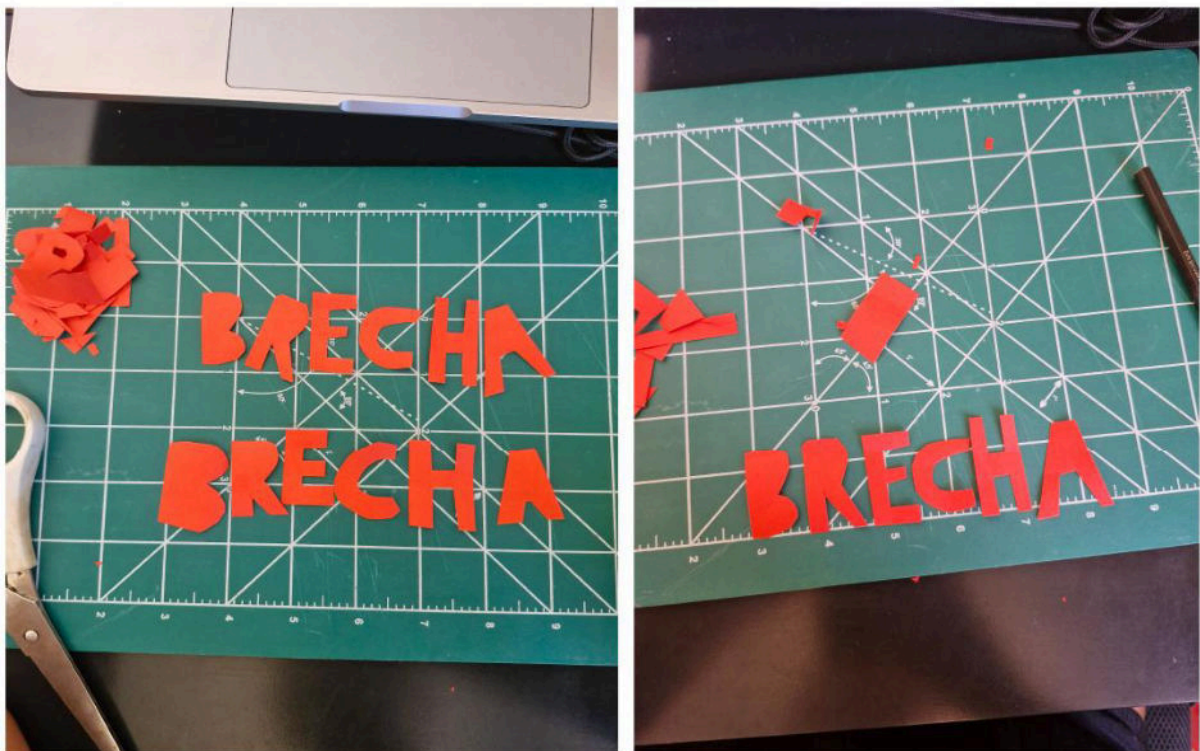
Caminhando para uma pesquisa de aplicações digitais de identidade visuais, foi considerada na análise a forte presença de cores, algo que foi constante na primeira pesquisa e se alinha com a questão do público, que são crianças que estão entre 6 e 11 anos. Portanto, as cores aparecem como um estímulo a mais no seu desenvolvimento. Foram consideradas as diferentes texturas nas composições, o uso de tipográficas mais irregulares, recortes, desenhos mais simples feitos por crianças ou que pretendiam fazer referência aos desenhos de crianças e formas simples e orgânicas.

5.2 Experimentações

Durante o processo de pesquisa visual, ficou entendido o quanto a aplicação de diferentes texturas, a ideia de recortes e algo irregular se conecta às idealizações do

projeto, de algo experimental, um processo manual e que se alinha à idade do público e à fase de ensino. Sendo assim, foi iniciada uma pesquisa de tipografias que se aproximam dessas características, mas seguindo por um caminho feito manualmente, foram feitas várias experimentações e testes com recorte de papel para chegar em uma tipografia única, para ser aplicada ao *naming* como o logotipo da marca.

Figura 13: Esboço de tipografia com recortes



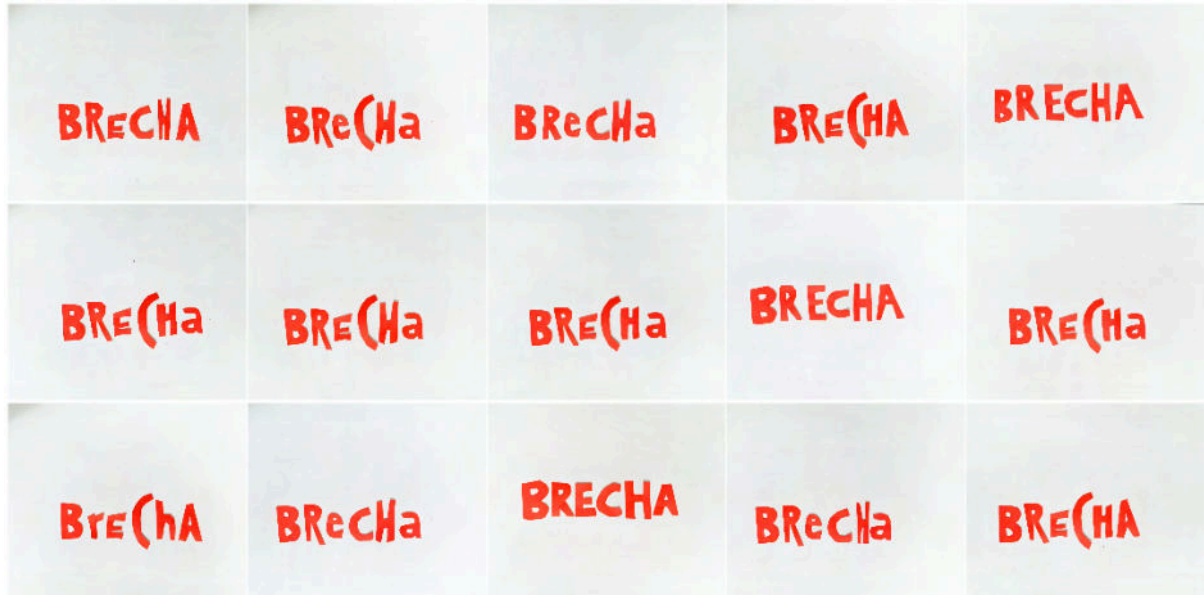
Fonte: Autoral

Figura 14: Experimentação de tipografia com recortes



Fonte: Autoral

Figura 15: Experimentação tipografia com recortes 2



Fonte: Autoral

Foram executados diversos recortes das letras da palavra "Brecha", na tentativa de chegar a uma combinação visualmente agradável, com boa leitura e que não tivessem tamanhos muito destoantes, chegando por fim a versões que pudessem ser trabalhadas e aprimoradas no digital.

Figura 16: Experimentação tipográfica no digital



Com as letras aplicadas no digital foi possível fazer ajustes no *kerning* e espessura das letras e no seu formato quando necessário. Foi definida uma versão principal para a marca, mas notou-se a possibilidade do logotipo passar a ter uma característica do design cambiante, assumindo a possibilidade de mudar, transformar-se de acordo com suas aplicações e mídias (veja figura 16).

5.3 Logotipo

Após o processo de experimentações e ajustes no digital, o logotipo assume um visual que se refere ao fazer manual, com formas soltas que foram geradas a partir do recorte com papel e tesoura, o qual resultou em uma tipografia irregular e única. A letra "C" se destaca no logotipo por ser maior e estar aberta, dando a ideia de abertura, fazendo uma relação direta com o conceito da palavra "Brecha".

Figura 17: Variações de Logotipo





Fonte: Autoral

As letras "BR" se destacam no logotipo, e sofrem alterações nas logos mutáveis. Fazendo referência ao Brasil, e a cultura viva em mutação constante. Como sinalizado anteriormente, foi aplicada ao logotipo uma *tagline* "Arte e cultura nas escolas", podendo ser utilizada de duas formas, a depender da aplicação em que vai ser colocada o logotipo, ou sem o uso da *tagline* quando não for necessário.

5.3.1 Design Cambiante

O design passa a ser uma forma mutante, podendo ser flexível e se transformar em diferentes aplicações e combinações. O logotipo da marca passa a ter características do design cambiante (Kopp, 2002.) incorporadas nas letras, nas quais o "BR" são impermanentes e adquirem novos formatos, e o "C" também flexível, possui diferentes tamanhos e quando colocado em animação simulam a ideia de abrir e fechar.

Figura 18: Logotipo cambiante



Fonte: Autoral

Figura 19: Gif animado

BRECHA

Fonte: Autoral

5.4 Tipografia

A tipografia do logotipo foi feita manualmente, mas para acompanhar as demais aplicações que viriam a ser feitas no desenvolvimento da identidade visual foi escolhida um alfabeto institucional, que poderia ser utilizado no corpo do texto, mas também em títulos e subtítulos. A Latino Gothic foi escolhida, por ser uma fonte variável e mais gráfica, que se adaptaria com facilidade nas mídias do projeto, sem entrar em conflito com o logotipo, que é mais desenhado. A mesma foi também aplicada na *tagline* da marca.

Figura 20: Alfabeto institucional

LATINO GOTHIC

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Latino Gothic

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

Fonte: Latino Gothic

Figura 21: Tipografia Secundária



Fonte: Chinchilla

A segunda tipografia escolhida foi a Chinchila, para ser usada pontualmente em frases soltas e textos curtos. Esta tipografia já tem características de letras cursivas, escrita manual, e pode ser feita uma alusão à escrita de crianças.

5.5 Paleta de Cores

Para a escolha da paleta de cores foram consideradas as referências visuais utilizadas anteriormente, valendo-se também da presença constante de algumas cores nas imagens de obras artísticas com representações do cotidiano. Se apoiando no que foi dito na parte teórica deste projeto, muito se falava de cultura viva, e também já na estrutura do projeto, da importância das cores, algo colorido, para as crianças. As cores são um estímulo para capacidade motora, cognitiva e de raciocínio das crianças.

Figura 22: Estudo de Cores



Fonte: Acervo Pessoal

Sendo assim foram selecionadas cores vivas para serem componentes do projeto. Pensando em gerar identificação, foram inseridas as cores primárias ao projeto, pois são aquelas vistas inicialmente no ensino escolar e usadas de forma recorrente em letreiros nos subúrbios. O rosa foi uma cor recorrente em ambos os tipos de referências utilizadas e também foi considerada como componente da paleta.

O uso de cores quentes e frias escolhidas contrastam entre si e permitem uma maior variedade de combinações, se adaptando com facilidade em aplicações digitais, quando combinadas para manter contraste e legibilidade.

Figura 23: Paleta de Cor



Fonte: Autoral

Figura 24: Variações do logotipo com cores



Fonte: Autoral

5.6 Elementos Gráficos

Como parte componente da identidade visual, foram criados elementos gráficos para serem parte da composição visual da marca. Sustentado pelas ideias e referências coletadas nos *moodboards*, com aplicação de diferentes texturas, ilustrações e pinturas com menos detalhes e mais cores, desenvolvi desenhos com giz pastel.

Os desenhos refletem um pedaço do cotidiano suburbano e uma manifestação cultural comumente praticada nos subúrbios e periferias, sendo ela o conhecido festival de pipa. O ato de soltar pipa é uma brincadeira que abraça diferentes idades, começando desde a infância, sendo ensinado geralmente pelos mais velhos.

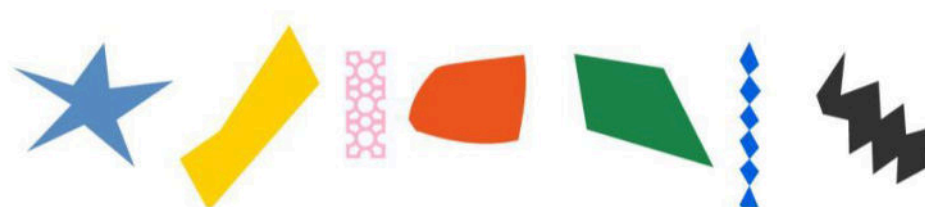
Figura 25: Ilustrações com giz pastel



Fonte: Autoral

Em conjunto com as ilustrações foram feitas digitalmente formas mais orgânicas, irregulares, que lembram mais uma vez o fazer manual, e fazem alusão ao recorte de papel, para servirem de elementos para compor as artes e aplicações do projeto visual. Foi adicionado como elemento extra o desenho vetorial de um cobogó de cimento, elemento arquitetônico muito encontrado nos subúrbios, criando mais alternativas de criações para as composições.

Figura 26: Elementos gráficos



Fonte: Autoral

Figura 27: Gif animado com cores



Fonte: Autoral

6. Aplicações

Após a criação da marca e todos os componentes da identidade visual, chegamos à aplicação da marca nas mídias e nos materiais definidos inicialmente na parte de estrutura e planejamento do projeto: Instagram, site, banners, folheto, jogos para as crianças e camisetas e adesivos.

6.1 Instagram

Previamente à criação das postagens para o Instagram, foram definidas as linhas de editorias que faziam sentido com a proposta do projeto, alinhadas com o que seria interessante falar para alcançar mais o público, além daqueles que são contemplados pelo projeto: sobre o projeto, abordagens do projeto, agenda, artistas periféricos, atividades realizadas, conteúdos para sala de aula e divulgação.

Figura 28: Tabela de Editorias

Linha de Editorias	Conteúdos
Sobre o Projeto	Nome, objetivo, equipe, parceiros, valores
Abordagens do Projeto	Arte-educação, cultura local, periférica...
Agenda	Programação, Detalhe sobre as atividades
Artistas Periféricos	Apresentação de Artistas convocados
Atividades Realizadas	Resultado de Oficinas e atividades
Conteúdo para sala de aula	Atividades p/ aplicação em sala
Divulgação	Eventos e Centro Culturais

Fonte: Autoral

Após a estruturação das linhas de editorias e definição dos conteúdos que seriam feitos para o Instagram, foi feito um cronograma para as postagens que seriam compartilhadas nas primeiras semanas na rede social, considerando uma conta e um projeto novo. Inicialmente, as postagens possuem uma frequência maior já que são relacionadas à apresentação e aos objetivos do projeto em si. Conforme passa a fase de introdução, as postagens ganham mais respiros entre uma e outra, para não ser algo cansativo para o leitor.

Figura 29: Tabela Cronograma de postagens

Segunda	Terça	Quarta	Quinta	Sexta	Sábado
Significado de Brecha e propósito do projeto	O que o projeto quer abordar	Quem somos	Equipe: Quem faz acontecer	Apoiadores e parceiros	
Convocação de artistas próximas edições	Programação Semana da Arte	Prévia da programação: Como o projeto quer alcançar seu propósito	Um tópico da programação	Sobre alguma temática abordada no projeto.	Apresentação Artista convidado
Sobre alguma temática abordada no projeto.		Um tópico da programação		Artistas Exposição na escola	

Fonte: Autoral

A primeira semana é dedicada inteiramente a apresentar o projeto: objetivos, propósito, significados do nome e apresentação da equipe e parceiros. Na segunda semana, já é apresentada a programação da primeira edição do evento e as temáticas acerca do projeto, junto aos artistas que farão parte da Mostra Artística. Na terceira semana, as postagens aparecem com mais respiros entre uma e outra, com repetição de algumas linhas de editorias, mas com novos conteúdos.

Definido o cronograma de postagens conjuntamente com as editorias, foi possível idealizar as aplicações que seriam feitas no Instagram do projeto, que serão apresentadas abaixo:

- Conteúdo sobre o projeto e chamada convocatória para artistas que queiram participar de futuras edições do projeto.

Figuras 30, 31 e 32: Postagens Instagram



- Conteúdo voltado para Agenda do projeto, com apresentação de programação e o que terá na Edição.

Figuras 33, 34 e 35: Postagens Instagram



- Conteúdo com apresentação de artistas convidados, com introdução aos temas levantados no projeto e modelo de postagem com o resultado de atividades, após a primeira edição.

Figuras 36, 37 e 38: Postagens Instagram



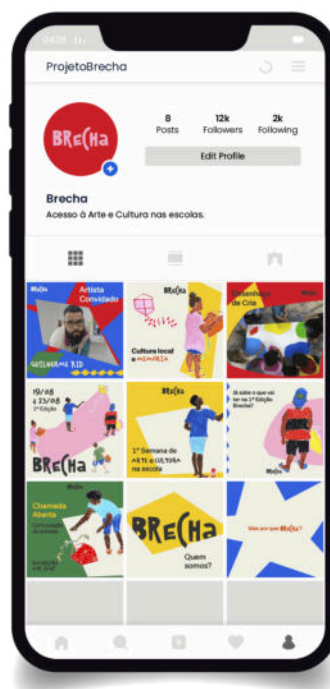
- Visualização completa do feed:

Figura 39: Representação do Feed do Instagram



Fonte: Autoral

Figura 40: *Mockup* perfil do Instagram



Fonte: Autoral

Com as postagens finalizadas, as aplicações avançaram para a construção dos carrosséis, que possuem uma continuidade de conteúdo, pensado em ser desenvolvido com pouco texto, para não ter uma leitura cansativa.

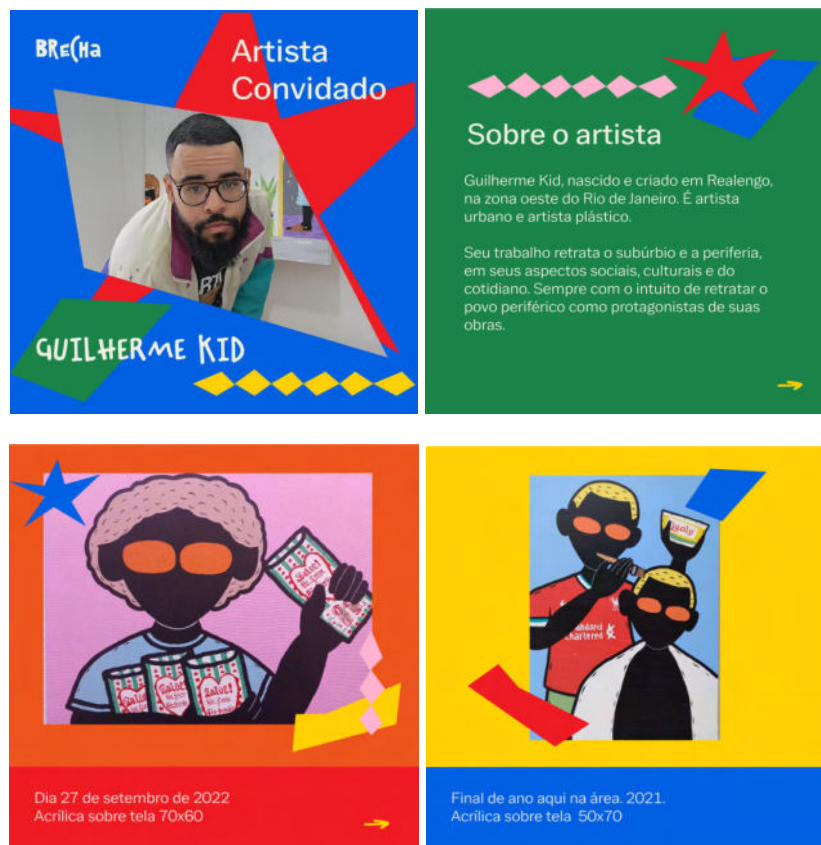
- Carrossel 1: Conteúdo com Programação do Evento.

Figuras 41, 42 e 43: Carrossel Programação do evento



- Carrossel 2: Postagem sobre artista convidado.

Figuras 44, 45, 46 e 47: Carrossel artista convidado



- Carrossel 3: Conteúdo sobre temática abordada no Evento.

Figuras 48, 49, 50 e 51: Carrossel sobre temáticas do projeto

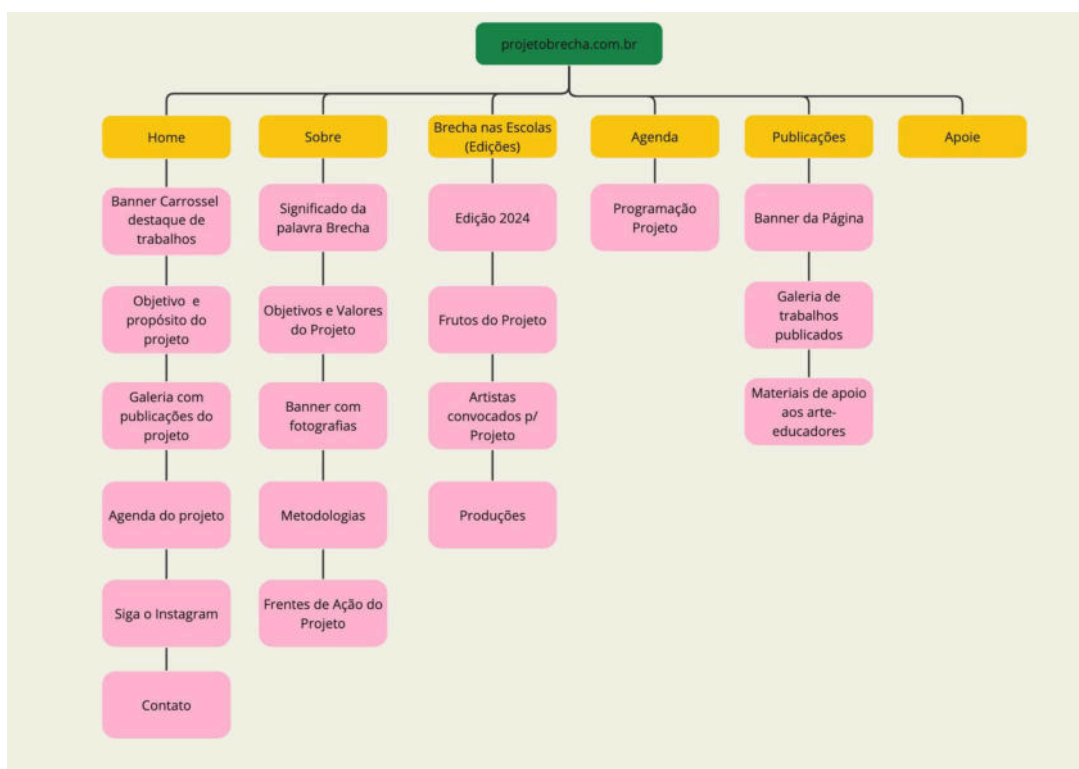


6.2 Site Brecha

Para criação do site foi feito um organograma, pensando em como seria toda a estrutura e, para apresentação visual dessa mídia do projeto, foi pensada a *landing page*, como sendo a porta de entrada com introdução ao projeto, notícias com as edições, agenda, redes sociais e contato.

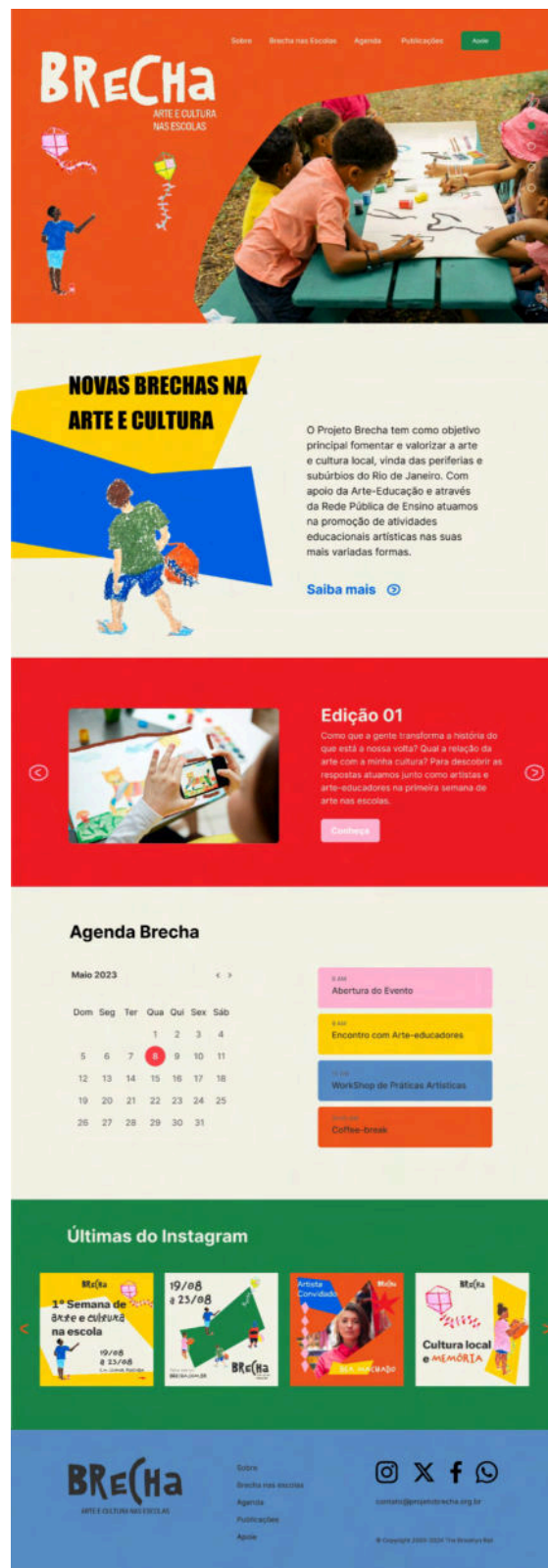
- Organograma do site: fluxo das páginas do site, páginas estão representadas em amarelo e sub páginas na cor rosa.

Figura 52: Organograma site



Fonte: Autoral

Figura 53: *Landing Page Site*



Link navegação do site:

<https://drive.google.com/file/d/1gw9iygCuPFc3cthGgRuktChds0yZ0aP0/view?usp=sharing>

- Home Início: Menu fixo e banner destaque com carrossel de fotografias das atividades realizadas nas edições do projeto.

Figura 54: Site - Home



- Bloco 2: Destaque estático com objetivo e propósito do projeto.

Figura 55: Site - Bloco 2



- Bloco 3: Galeria com publicações/notícias do projeto.

Figura 56: Site - Bloco 3



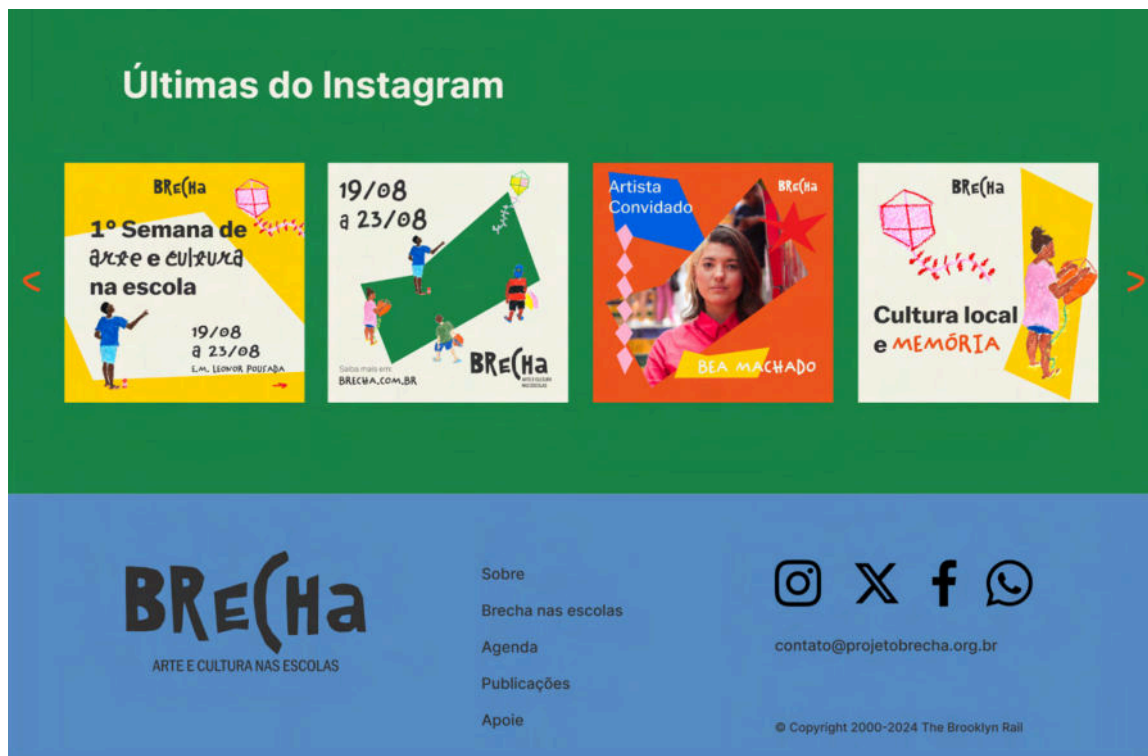
- Bloco 4: Pannel com agenda do projeto.

Figura 57: Site - Bloco 4



- Bloco 5 e bloco final: chamada para o Instagram Brecha / Barra com contatos e demais redes sociais do projeto.

Figura 58: Site - Bloco 6 e Barra de contatos



6.3 Banners do Evento

Com o propósito de sinalização interna e divulgação externa, foram criadas duas versões de banner, uma contemplando a primeira edição fictícia do projeto, com uma segunda versão para uso geral em outras edições, sem a presença de data e local.

Figura 59: Banner Brecha



Fonte: Autoral

Figura 60: Banner Brecha



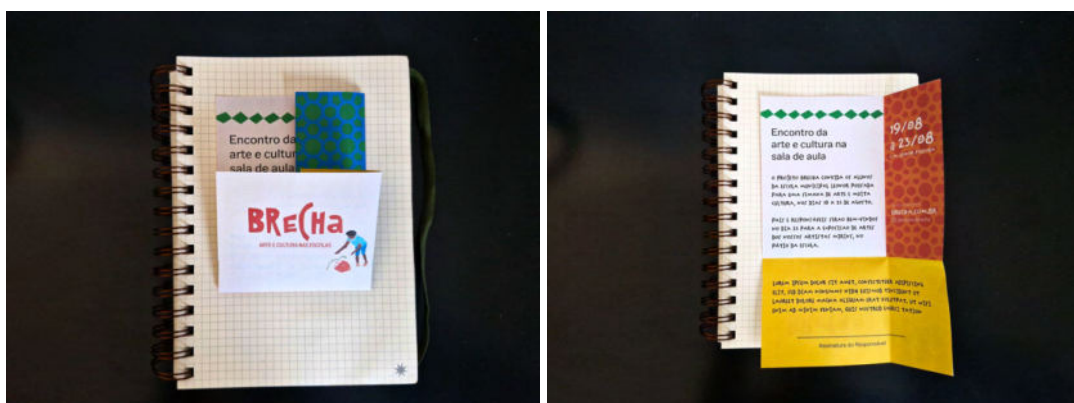
6.4 Folheto Informativo

A ideia do folheto é atingir outra parte do público, sendo um informativo para os pais e responsáveis dos alunos da escola escolhida para receber a edição do projeto Brecha. O folheto seria colado na agenda, seguindo uma dobradura comum dos bilhetes que geralmente são levados para casa, para que os pais possam ler e dar permissão de participação.

Figuras 61 e 62: Folheto Informativo



Figuras 63 e 64: Folheto Informativo (impresso)



Fonte: Autoral

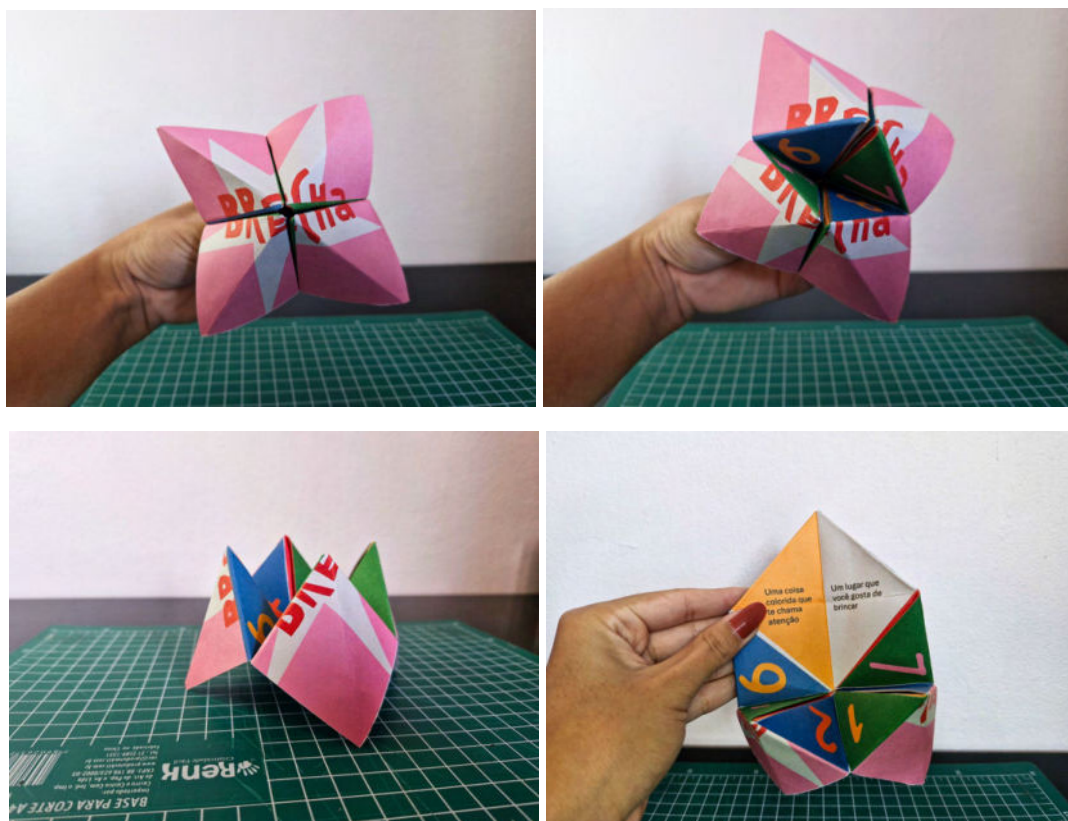
6.5 Jogo de Papel

Como o público principal são crianças que estão no Ensino Fundamental I, a criação de um jogo de papel, mais especificamente o "Abre e Fecha", é sugerida como forma de criar e estender memória sobre o projeto, apresentando o conteúdo didático, de forma lúdica e criativa para as crianças, promovendo também a interação com colegas ou pessoas mais velhas.

Figura 65: Jogo abre e fecha



Figura 66: Jogo Abre e fecha (impresso)



Fonte: Autoral

6.6 Camisa e Adesivos

Foi feita também camisa personalizada para o evento, para serem utilizadas pelas partes organizadoras, ou para comercialização para partes interessadas no projeto.

Figura 67: Camisa Projeto



Fonte: Autoral

Seguindo o objetivo de manter as crianças envolvidas com o projeto, seguindo a ludicidade e a criatividade, foi pensado em produzir adesivos para os alunos levarem algo para si ao final do projeto.

Figura 68: Adesivos Brecha



7. Conclusão

Este trabalho de conclusão de curso representa um conjunto de questões que surgiram durante vários momentos na minha trajetória e que me fizeram observar com outro olhar a cultura que me cerca, mas que dessa vez pude me debruçar sobre, entender e tentar propor soluções, por meio do design, das quais posso dizer que me orgulho do resultado depois de dois períodos dedicados a elas.

A finalidade do projeto foi criar o Projeto Cultural Brecha e sua identidade visual. Mas, sobretudo, foi possível a partir das pesquisas adentrar mais a fundo no significado de cultura, entender o conceito de cultura viva e reconhecer mais ainda a cultura periférica, a qual possui uma riqueza cultural que precisa cada vez mais ser valorizada, posta em evidência e validada como potência de gerar muitos criativos que vivem nos subúrbios e periferias, e que reconheçam sua identidade cultural e se sintam pertencentes a ela.

O projeto também permitiu compreender um pouco do universo voltado para ensino da arte, sua linha do tempo que é um tanto recente, a importância das práticas artísticas já nos anos iniciais da educação básica e a arte-educação como um fator essencial para interligar a arte à cultura e aos fatores de identidade cultural e pertencimento.

Concomitante à pesquisa, por meio do desenvolvimento deste projeto foi possível entender a transdisciplinaridade presente no design, que consegue dialogar com diferentes áreas de conhecimento e ser um mediador para chegarmos em soluções coerentes.

Toda a pesquisa, escopo e desenvolvimento da identidade da marca tiveram como resultado um projeto gráfico que atende e é coerente com o tema, que busca levar a arte e a cultura a locais em que ainda pouco se fala disso. Ao mesmo tempo, mostra como a cultura local periférica é fonte de conhecimento, autoconhecimento e pertencimento, já nas fases iniciais da educação, com abordagens lúdicas e condizentes com o público.

Bibliografia

ALMEIDA, R.S. **Cultura de Periferia na Periferia**. Le Monde Diplomatique Brasil, [S. l.], Edição 49, Ago. 2011. Disponível em:

<https://diplomatique.org.br/cultura-de-periferia-na-periferia/>. Acesso em: 03 dez. 2023.

BARBOSA, Ana Mae. **Arte, Educação e Cultura**. Domínio Público. 2012.

BARBOSA, A. M. ; AMARAL, L. **Interterritorialidade: Mídias, contextos e educação**. Edições SESC SP. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

BERNARDES, J. A. P.; OLIVÉRIO, L. O. **Breve história do Ensino da Arte no Brasil**. Educação, Batatais, v. 1, n. 1, p. 25-36, jan./dez. 2011

CUCHE, Dennys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. Tradução de Viviane Ribeiro. Bauru: EDUSC, 1999.

DOMINGUES, Álvaro. **(Sub)úrbios e (sub) urbanos – o mal-estar da periferia ou a mistificação dos conceitos?** Geografia – Revista da faculdade de Letras, Porto. I série, vol. X, XI, p. 05-18. 1994-95.

FAUSTINI, M. V. **Guia Afetivo da Periferia**. il.- (Tramas urbanas; 11). Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009. p. 188.

GOMES, K.B.; NOGUEIRA, S.M.A. **Ensino da Arte na escola pública e aspectos da política educacional: contexto e perspectivas**. V. 16, n. 61, p. 583-596. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, out./dez. 2008. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/zcjpgMgrM7HgfhGH4NMwTPsG/?format=pdf>
Acesso em: 25 mai. 2024.

JÚNIOR, M. A. F.; PERUCELLI, Tatiane. **CULTURA E IDENTIDADE: compreendendo o processo de construção/desconstrução do conceito de identidade cultural**. Cadernos de estudos culturais, Campo Grande, MS, v. 2, p. 111-133, jul./dez. 2019.

KOPP, RUDINEI. **Design Gráfico Cambiante: a instabilidade como regra**. Revista FAMECOS, Porto Alegre. N° 18. 2002.

LANNA, P.A.A; e CALAIS, L.B. **Cidades, Territórios e Juventudes: Práticas e Sentidos Sobre Pertencimento, Juventude e Periferia**. Revista Psicologia Política, São Paulo, vol. 20, no. 48, p. 402–416, ago. 2020. Disponível em: pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2020000200011. Acesso em: 03 dez. 2023.

LARAIA, R. B. **CULTURA: um conceito antropológico**. 14. Ed. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 2001.

LEIVA, João. **Cultura nas capitais: como 33 milhões de brasileiros consomem diversão e arte**. Rio de Janeiro, Street Produção Editorial, 2018.

LIMA, Alexsandro Da Silva et al. **A arte na construção da identidade cultural: concepções e materiais didáticos favoráveis ao ensino de arte**. E-book VII CONEDU (Conedu em Casa) - Vol 01. Campina Grande: Realize Editora, 2021. p. 36-55. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/74062>. Acesso em: 13 set. 2023.

NAKASHATO, Guilherme. **Reflexões sobre a história do ensino da arte na formação do arte/educador ou do tecido vivo de nossas histórias narradas**. In: Sumaya Mattar; Rita Bredariolli. (Org.). O ensino da arte no contexto brasileiro atual: formação, políticas públicas educacionais e atuação. 1ed. São Paulo: ECA-USP, 2019, v. 1, p. 23-32.

PALLONE, S. **Diferenciando Subúrbio de Periferia**. Ciência e Cultura, v. 57, n. 2. São Paulo, Abr./Jun. 2005. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252005000200006 . Acesso em: 16 nov. 2023.

SOTO, W. H. G. **Subúrbio, periferia e vida cotidiana**. Vol. 16 no. 1, p. 109-131. Estudos Sociedade e Agricultura, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=599964693005>. Acesso em: 16 nov. 2023.

TÍLIO, Rogério. **Reflexões acerca do conceito de cultura**. Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades, Rio de Janeiro. Volume VII Número XXVIII. Jan./Mar. 2009. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Ingles/tilio.pdf Acesso em: 24 jan. 2024

VAZ, Sérgio. **Manifesto da Antropofagia Periférica**. São Paulo: Semana da Arte da Periferia. 2007.

APÊNDICE – Manual de Identidade Visual

BRE(Ha

manual de identidade visual

Conceito

Brecha surge como um projeto de incentivo à arte e à cultura periférica nas escolas. Busca ser mais um passo para a valorização da arte e da cultura periférica, contribuindo para um ambiente que mostre cada vez mais nossa identidade cultural e crie novos repertórios.

Ao mesmo tempo que pretende enaltecer a própria cultura local e sua capacidade de ser uma potência criativa, frente a todo movimento artístico-cultural que possui no seu histórico.



01 LOGOTIPO



Logotipo

O logotipo assume um visual que se refere ao fazer manual, com formas soltas que foram geradas a partir do recorte com papel e tesoura, o qual resultou em uma tipografia irregular e única.

Representa a ideia de ocupar novos espaços, abrir caminhos e criar novas oportunidades, e novos imaginários, por isso, com um significado mais subjetivo, o Brecha surge com a capacidade de expandir aos poucos o que é o propósito do projeto,



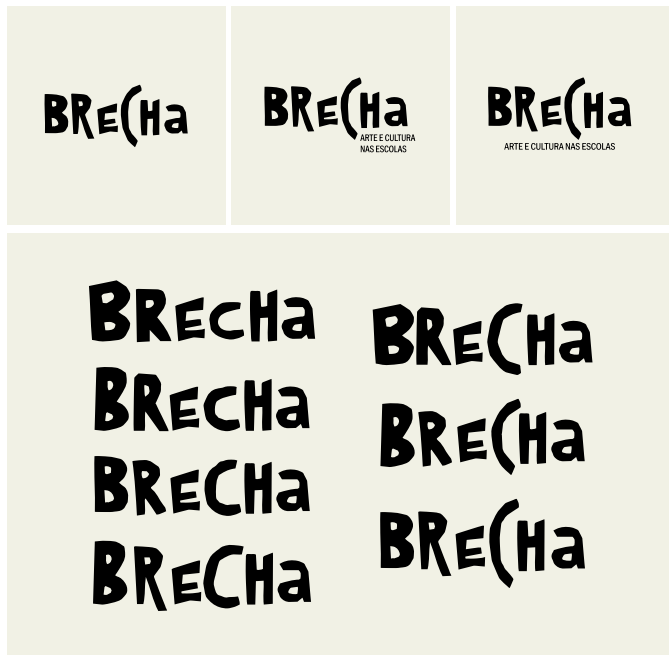


Versões do logotipo

O design passa a ser uma forma mutante, podendo ser flexível e se transformar em diferentes aplicações e combinações.

As diferentes versões podem ser utilizadas em aplicações estáticas, mas principalmente em usos em peças animadas, em movimento.

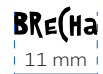
O uso da *tagline* pode ser considerado desde que mantenha a legibilidade da frase.





Redução máxima

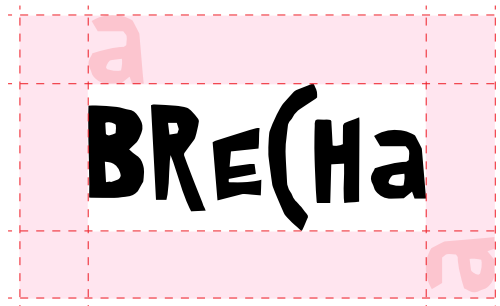
Para garantir uma boa legibilidade do logotipo, é sugerido respeitar as dimensões mínimas de 11 mm de largura para uso nos demais materiais gráficos.





Espaçamento

Para garantir a legibilidade e a não interferência de outros elementos próximos ao logo, é indicado resguardar uma área equivalente à altura da letra "a" ao redor do logo, em materiais institucionais.



02 PALETA CROMÁTICA



Paleta cromática

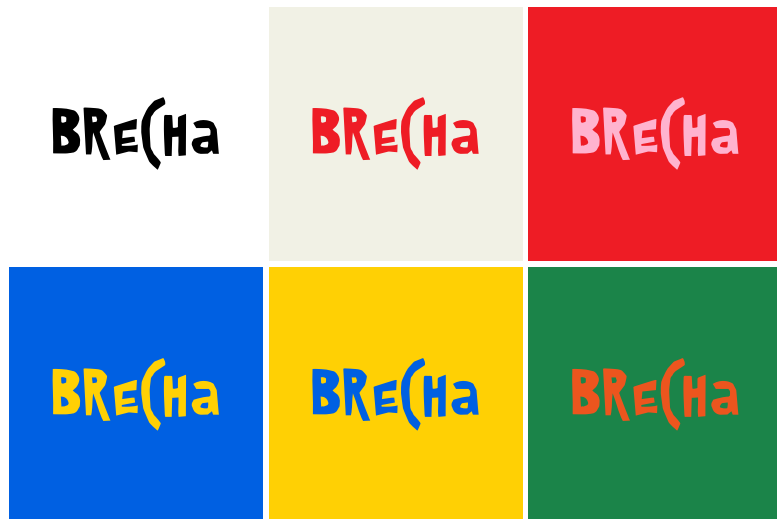
Apoiando-se na ideia de cultura viva, para a paleta cromática foi valorizado o uso de cores vivas, também a presença das cores primárias para maior identificação para as crianças, público-alvo do presente projeto.

	PANTONE® 2347 C	PANTONE® 108 C	PANTONE® 279 CP	
R 241 G 241 B 229	R 238 G 28 B 37 C 0 M 95 Y 85 K 0	R 255 G 208 B 4 C 0 M 18 Y 93 K 0	R 88 G 139 B 194 C 69 M 38 Y 6 K 0	R 27 G 132 B 73
	R 255 G 179 B 207 C 0 M 42 Y 2 K 0	R 236 G 85 B 30 C 0 M 77 Y 92 K 0	R 0 G 96 B 226 C 87 M 62 Y 0 K 0	C 84 M 23 Y 87 K 8
C 7 M 14 Y 13 K 0	PANTONE® 210 C	PANTONE® 716 CP	PANTONE® 2387 C	PANTONE® 2259 CP
PANTONE® 11-4202 TCX				



Combinações de cores

O uso de cores quentes e frias escolhidas contrastam entre si e permitem uma maior variedade de combinações, se adaptando com facilidade em aplicações digitais, quando combinadas para manter contraste e legibilidade.



03 TIPOGRAFIAS



Tipografias

A tipografia principal tem uma característica de fácil adaptação nos materiais por ser uma fonte variável, pode ser utilizada no corpo do texto e em títulos e subtítulos.

A tipografia secundária pode ser usada pontualmente em frases soltas e textos curtos.

tipografia principal

Aabc123
LATINO Gothic

fonte variável

tipografia secundária

AaBC123
CHINCHILLA

04 ELEMENTOS GRÁFICOS



Elementos



Ilustração em giz pastel

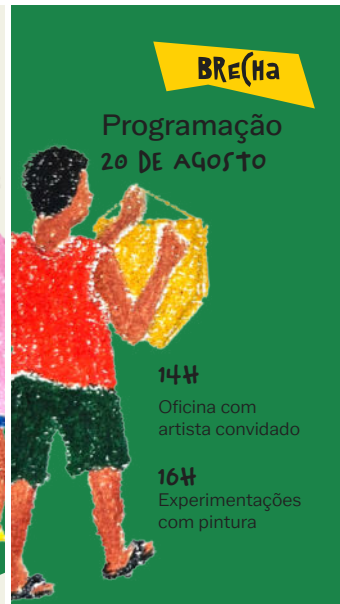
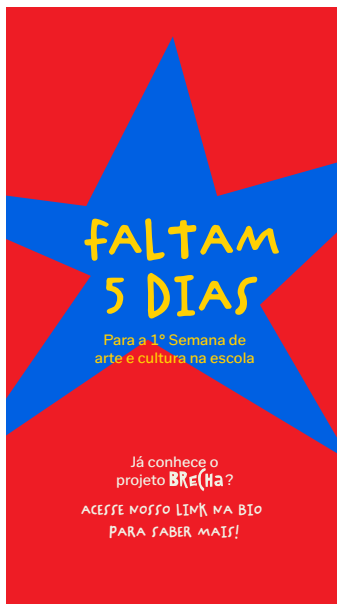
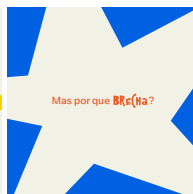


Formas irregulares

04 APLICAÇÕES



Social Media



Banners



Adesivos



BRE(Ha

ARTE E CULTURA NAS ESCOLAS