

2 Minutos de Ódio: uma reflexão sobre Orwell na atualidade expressa em livro objeto

2 Minutes of Hate: a current reflection on Orwell expressed in a book-object

NOVAES, Stella; Bacharel em Design; Universidade Presbiteriana Mackenzie
stella.righini@outlook.com

SCHINCARIOL, Zuleica; Professora Mestre; Universidade Presbiteriana Mackenzie
zuleica.schincariol@mackenzie.br

Este artigo documenta o processo de fundamentação e desenvolvimento do projeto editorial “2 Minutos de Ódio: Uma reflexão sobre Orwell na atualidade”, constituído sob a metodologia do duplo diamante em processo de pesquisa literária, sociopolítica e artística, trazendo, sobretudo, o papel social do design para o centro do debate. Para isso, este apresenta uma abordagem do cenário político atual a partir da obra “1984” de George Orwell, visando promover diálogos, tornar a obra mais acessível e proporcionar uma experiência de leitura diferenciada para o público jovem-adulto pouco ativo politicamente, utilizando o design gráfico, o design editorial e a ilustração como plataforma de disseminação e transformação.

Palavras-chave: design editorial, design social, livro-objeto.

This article documents the substantiation and development process of the editorial project “2 Minutes of Hate: a reflection on current Orwell expressed in a book-object”, built under the Double Diamond methodology in a literary, sociological, political and artistic research process, mainly bringing design social issues to the spotlight. To achieve this, it approaches the current political scenario through George Orwell’s “1984”, aiming to foment dialogue, to make the book more accessible and promote a distinct reading experience for a young-adult public that has little to none political engagement, using graphic design, editorial design and illustration as means of dissemination and transformation.

Keywords: book design, social design, book-object

1 Introdução

O processo de polarização política e o controle da informação crescentes traçam a opinião pública e consequentemente os rumos da sociedade, não exclusivamente no Brasil, mas em diversos países democráticos. Tais democracias vêm sendo minadas por esse mesmo processo que, diferentemente dos ataques conhecidos como golpes ou ações armadas, é sutil e progressivo (LEVITSKY; ZIBLATT, 2018). Já a pulverização e automatização dos meios e mídias faz com que presencie-se o esvaziamento e desqualificação da informação e suas fontes, a exemplo do fenômeno das fake news e a popularidade do termo “pós-verdade”.

[...] a desqualificação de qualquer valor estético ou ético, o esvaziamento do objeto de design, de comunicação, até virar objeto. O enunciado como degradação da linguagem. As fake news são isso: a deformação da informação até virar desinformação, ou seja, lixo. Será que o lixo pode ser ou ter design? (CARDOSO, 2018, s.p.)

Parece ingênuo pensar que tais problemas podem ser solucionados apenas com a atuação do designer. Entretanto, vem à tona o seu papel como agente crítico, protagonista na concepção e organização da matéria como forma de ativismo. O designer é um importante ator nessa guerra da informação, fazendo necessária a ressignificação do seu papel social a partir da compreensão de seus limites e oportunidades.

Toda atividade profissional tem sua dimensão política porque vivemos em sociedade, e as sociedades se organizam por meios políticos. Mesmo quem diz que não tem posição ou não faz política, está adotando um posicionamento. Se você não faz, deixa o campo livre para que os outros façam. (CARDOSO, 2018, s.p.)

Todo o potencial de comunicação, pode ser e é utilizado como ferramenta política, colocando os “fazedores” em uma posição passiva. Ken Garland já trazia esse impasse no primeiro Manifesto First Things First (POYNOR, 2021, s.p.), propondo que existem tarefas mais importantes e carentes da ação do designer do que as atividades mercadológicas apresentadas como o uso mais adequado e efetivo dos esforços da profissão: “Propomos uma inversão das prioridades em favor de formas mais democráticas, duradouras e úteis de comunicação [...] A abrangência do debate está encolhendo e precisa ser ampliada”.

Orwell passou por reflexões similares no âmbito da escrita: em seu ensaio “Por que escrevo” (2008, p.30), o autor afirma que nenhum livro pode genuinamente evitar ser politicamente tendencioso, expondo sua postura frente a controvérsia da possibilidade de um objeto neutro: “A opinião de que a arte nada deve ter a ver com política é em si uma atitude política.” Seu texto é de 1946, mas já colocava esclarecidamente um debate existente entre designers até os dias atuais: a influência política e social no projeto, seja ele de escrita ou de arte.

Mas Orwell não se mostra relevante apenas por suas reflexões convergentes. Em 2017, o seu romance “1984”, publicado há mais de 70 anos, atingiu o topo da lista dos mais vendidos da livraria virtual Amazon após uma série de declarações incorretas de Donald Trump (WELLE, 2017). A obra, apesar de ficcional, possui uma conexão notável com a conjuntura atual, tange de forma distópica os conceitos de vigilância, totalitarismo, e domínio social através do controle da informação.

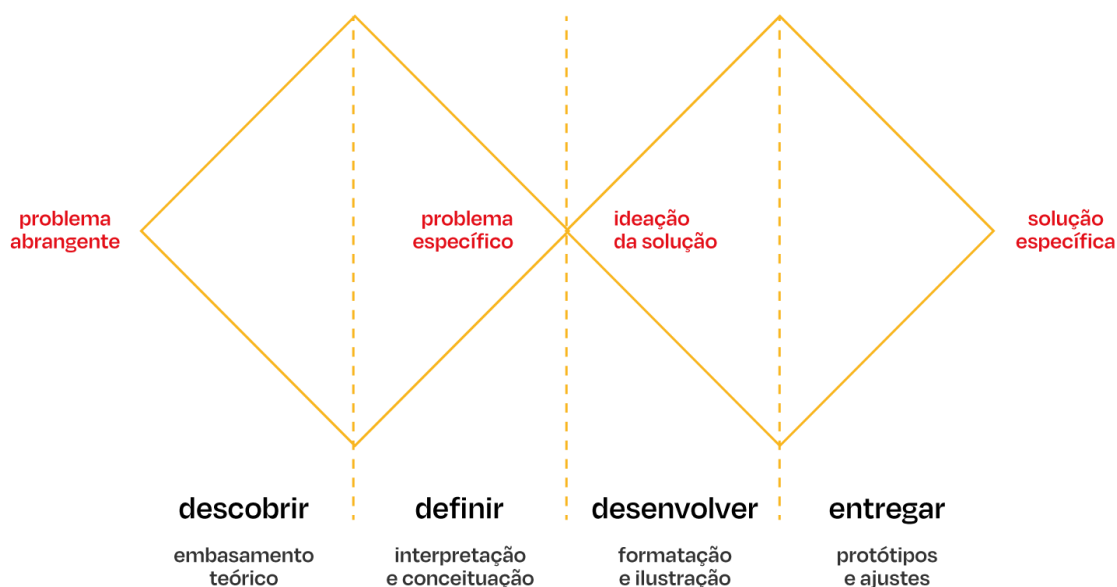
Tendo em vista o contexto apresentado, é possível identificar uma oportunidade para a prática do design: Como abordar o cenário político atual em um projeto editorial ilustrado a partir da obra “1984” de George Orwell, capaz de promover diálogos, tornar a obra mais acessível e proporcionar uma experiência de leitura diferenciada para o público jovem-adulto consumidor da indústria cultural e pouco ativo politicamente?

Partindo do desafio proposto, esse artigo visa apresentar o processo do projeto, enfatizando o papel social do designer, a interpretação da obra de Orwell e a sua relação com a atualidade, o design editorial como meio para proporcionar uma experiência de leitura que abre espaço para a interpretação do leitor, além da materialização dessas ideias em livro-objeto ilustrado.

2 Procedimentos metodológicos

O desenvolvimento de uma narrativa de teor político e social e sua respectiva adaptação para um projeto gráfico ilustrado, tange diversos campos de conhecimento, fazendo-se necessária uma organização metodológica clara. Para que isso fosse possível, as fases do projeto foram organizadas por meio do duplo diamante (BALL, 2019), um esquema universal popularizado pelo British Design Council em 2005, que consiste em fases de convergência e divergência, como pode-se observar abaixo.

Figura 1 – Procedimento metodológico desenvolvido a partir do esquema do duplo diamante



Fonte: Autora.

Sendo assim, o projeto pode ser organizado em quatro etapas de trabalho: o embasamento teórico para a narrativa e sua interpretação, a situação do público leitor e a análise de referências projetuais, a formatação e abordagem editorial, e a criação das ilustrações dentro dos conceitos de arte sequencial.

Para o desenvolvimento da narrativa, os textos de Rafael Cardoso (2011) e Marcos Braga (2011) são utilizados para interpretar o momento político e social descrito por meio do design social e entender como aplicá-lo no que Cardoso (2016) chama de “mundo complexo”. Ou seja, utiliza-se a perspectiva do designer, contextualizado na contemporaneidade, para interpretar a bibliografia política e social. Essa etapa se relaciona diretamente com a fundamentação teórica do projeto que destrincha alguns conceitos da sociedade atual.

Já na etapa de concepção, organização do conteúdo e conceituação do projeto gráfico, O Livro e o Designer II de Haslam (2007) surge como pedra fundamental. O autor expõe as componentes do livro-objeto e guia a sua concepção a partir das possíveis abordagens editoriais que serviram como base para a interpretação de “1984” (ORWELL, 2019).

Somando-se a isso, Sophie Van der Linden (2011) coloca em pauta as especificidades de uma obra ilustrada, retratando as interações entre os quatro códigos: linguístico, literário, icônico e plástico. Eisner (2012) e McCloud (2005a) guiam a execução das ilustrações e a organização da narrativa em arte sequencial.

A compreensão do comportamento do público que visa-se atingir é essencial, sendo assim, foram analisadas pesquisas relacionadas aos hábitos de leitura no país, como Retratos da Leitura no Brasil (FAILLA, 2019). Levantamentos de campo também visam mapear o mercado, por isso foram analisadas publicações de diferentes gêneros, buscando relação com o problema delimitado, como as obras da editora Lote 42 e, especialmente, livros-objeto e narrativas visuais. Essas análises não estão presentes no artigo, visando manter a síntese e requisitos de formatação.

Após a pesquisa para fundamentação, são sintetizadas as condicionantes do projeto para que se inicie a concepção. Essa fase começa pelo processo de conceituação, levando a definição do formato, organização da narrativa e seus desdobramentos. Com esses elementos definidos, é possível começar os experimentos gráficos, partindo para as ilustrações. A configuração tipográfica e experimentações de diagramação entram em seguida, testando as soluções com bonecos e experiências com amostras restritas do público alvo, realizadas virtualmente devido à pandemia da Covid-19. Por fim, realizam-se testes de impressão e os ajustes necessários.

3 O papel político do design

Sabe-se que os debates sobre o papel social do design se fazem cada vez mais presentes, em grande parte propondo os mesmos questionamentos reiterados nas atualizações do Manifesto First Things First (POYNOR, 2021, s.p.): o impasse entre uma atuação mercadológica, principalmente publicitária, e uma atuação socialmente responsável do designer. Esse tipo de preocupação já pode ser muito percebida na área de produtos, mas é preciso estendê-la para o design gráfico, explorando seu potencial, como coloca Victor Margolin (2006, p.150):

Eu vejo o designer como tendo três possibilidades de introduzir seu próprio talento para a cultura. A primeira é por meio do design, que é, fazendo coisas. A segunda é por meio de uma articulação crítica acerca das condições culturais que elucidam o efeito do design na sociedade. E a terceira possibilidade é por meio da condução de um engajamento político.

Como proposto por Margolin, a condução de um engajamento político é uma possibilidade de atuação do designer e essa afirmação se torna mais verdadeira ainda quando se colocam os olhos sobre o design gráfico. Esse possui uma agilidade de confecção e replicação que o coloca como uma potência comunicacional e ativista.

A história pode ser documentada de diversas formas, mas o cartaz tem papel de destaque por sua capacidade de circulação, agitação e propaganda. A origem do cartaz político pode ser datada na Revolução Francesa (SACCHETTA, 2012), e esse persistiu em diversos momentos da história como nas atuações de resistência das ditaduras latino-americanas, nos eventos de Maio de 68 com a união de professores e estudantes no Atelier Populaire ou até mesmo em obras mais isoladas como os cartazes feministas e anti-consumistas de Barbara Kruger.

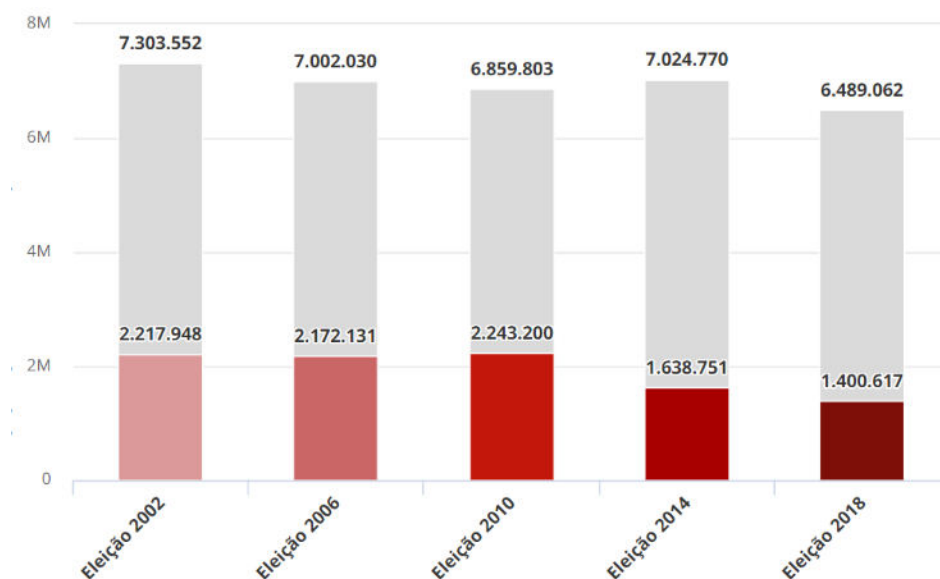
Todos esses movimentos não tem só o design como denominador comum, mas também a juventude. O jovem é ator-chave nos processos de mudança de uma sociedade e deposita-se sobre ele a esperança da transformação. Cada geração emerge politicamente como uma folha em branco sobre a qual o sistema político deixa suas marcas, fazendo dessa uma etapa ainda

mais relevante para socialização política (EASTON; HESS, 1962). No contexto brasileiro atual, essas marcas levaram a um menor envolvimento político da juventude, visto que a ocupação tradicional do espaço público é percebida com descrédito e descrença. Um ano após as Jornadas de Junho, por exemplo, o número de adolescentes interessados no voto caiu 26,9% (MORENO; COSTA, 2018).

Além disso, a complexidade dos espaços políticos aumenta à medida que novas redes vão surgindo. São novas esferas de atuação, onde a vida pública se aproxima da privada, com debates recorrentes em ambientes como o Facebook. Essa novidade amplia a percepção do que é engajamento político para a juventude, incluindo arte, cultura e tecnologias como ferramentas de atuação (MENDONÇA; CORREIO, 2016).

Entretanto, o engajamento político de parte dessa geração despenca. Dados divulgados pelo TSE apontam para uma queda desde 2002, sendo 2018 o ano com a menor participação nas eleições. Segundo especialistas, o cenário é fruto de uma falta de perspectiva frente às crises econômicas e políticas e uma desconexão entre candidatos e o eleitorado jovem (MORENO; COSTA, 2018).

Figura 2 – Parcela da população entre 16 e 17 anos que tirou título de eleitor



Fonte: G1.com

Por outro lado, o Instituto Pró-Livro aponta que esse público jovem lê mais do que o brasileiro de modo geral, e que a leitura para o prazer prevalece sob a leitura utilitária, contrariando o julgamento de que leem mais por estarem em idade escolar (FAILLA, 2019). Se considerada a faixa etária dos 14 aos 29 anos, percebe-se um aumento na leitura dos assuntos História, Economia, Política, Filosofia ou Ciências Sociais, sendo que a faixa de 24 a 29 é a que mais lê o mesmo, apresentando um possível florescimento do interesse pelo assunto nessa fase. As Histórias em Quadrinhos também aparecem entre os gêneros mais lidos, e a preferência pelo livro impresso ainda é majoritária, superando 60% dos leitores.

Aqui encontra-se uma oportunidade ao colocarmos o jovem sob a perspectiva do seu papel social e político. A sátira, a crítica e a política estiveram junto ao design gráfico e editorial, lado a lado ao longo de sua história. Isso porque ambas as formas de expressão apresentam uma importante função de documentação e comunicação. A relação entre design e sociedade é um aspecto central da atividade de projeto e a contemporaneidade traz novos desafios ainda mais

complexos para essa reflexão. Desafios que não apenas impulsionam, mas obrigam a retomada da conscientização para com políticas sociais, públicas, humanitárias e sustentáveis no design (MOURA, 2018).

4 1984

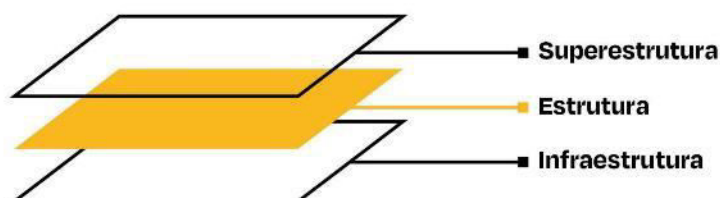
Apesar do título da obra publicada em 1949, a sociedade não-fictícia do ano de 1984 não encontrava muitas semelhanças com as “previsões” de Orwell. Isso porque a data em que o romance se passa foi escolhida arbitrariamente, e não se tratavam de previsões. “Não acredito que o tipo de sociedade que descrevo irá necessariamente existir, mas acredito (admitindo-se, é claro, o fato de que o livro é uma sátira) que algo semelhante a ela poderia existir” (ORWELL, 1968, p.502). Trata-se, portanto, de um futuro distópico que o autor retrata, não como fato consumado, mas como um alerta sobre caminhos possíveis.

O contexto político que cercou 1984 acarretou diversos maus usos que ainda podem ser vistos hoje em dia. Orwell declarava-se socialista e dedicou-se ao Partido Trabalhista Britânico por muitos anos, o que rapidamente levou o livro a ser rotulado como uma crítica exclusiva a esse tipo de governo, fazendo do mesmo uma “panfletagem” anticomunista. Sendo assim, o autor prontamente dissociou-se dessa interpretação: apontou para o perigo do totalitarismo que vive em nós mesmos, logo, em todos os sistemas políticos de nossa época, acabando com a autoconfiança dos leitores que se viam livres desse mal.

A principal preocupação do romance de Orwell é reconhecer a ligação íntima entre liberdade humana e a veracidade histórica, o fiel relato do passado. Seus personagens vivem num presente desenraizado, desinformado e amedrontado, que olha para trás por entre as brumas do passado, em vez de conquistar a história com pesquisa e mantê-la viva com o respeito. (MANN, 1949)

Agora, do ponto de vista literário, Raymond Williams (1984) teve êxito em sua crítica publicada na Monthly Review. Ele escreve que o romance possui três camadas, começando com a infraestrutura, onde estaria situada a narrativa do herói-vítima Winston Smith e os conflitos de sua vida. A segunda camada refere-se a estrutura de argumentações, reconhecida em trechos de descrições da sociedade que assemelham-se a um monólogo paralelo do autor. A terceira é a veste satírica que leva o texto a parecer fantasia, com situações e personagens aparentemente absurdos.

Figura 3 – Camadas teóricas do romance descritas por Raymond Williams



Fonte: Autora.

Este trabalho dedica-se ao estudo da segunda camada, não de forma a descartar as outras, mas para decifrar o que as torna tão excepcionais. Ademais, para atingir a abordagem editorial pretendida é essencial o descobrimento do conceito-base que retém em si a mensagem, as

ideias complexas destiladas (HASLAM, 2007). Tendo isso em vista, discorre-se sobre essas ideias a seguir.

Por diversas vezes na atualidade, a sociedade voltou os olhos para as obras de Eric Blair¹ quando enfrentou acontecimentos aparentemente distópicos, como em 2013 quando Edward Snowden tornou público o sistema de vigilância global norte americano, ou após a cerimônia de posse de Trump em 2016 que contou posteriormente com declarações evidentemente falsas e desconexas da realidade (SWAINE, 2017). Mas por que isso acontece?

Ao analisar o totalitarismo nos anos 1930 e 1940, Orwell identificou vários fenômenos perniciosos, como sistemas de vigilância, pensamento de grupo, autoengano, que permanecem hoje. As intuições dele sobre como o poder manipula a tecnologia e a linguagem são, infelizmente, atemporais. Fenômenos da última década, como o retorno do populismo autoritário, a difusão de desinformação na internet e a tecnologia minando a privacidade, são dolorosamente orwellianos. Nunca houve tanto desprezo pela verdade nas democracias ocidentais (LYNSKEY, 2020, s.p.)

A recorrência dessa conexão imediata levou até mesmo ao cunho do adjetivo “orwelliano” que, apesar de muito lembrado no vocabulário jornalístico, é usado frequentemente de forma equivocada. O fato de “1984” retratar uma sociedade opressiva e um governo autoritário leva a interpretação de que “orwelliano” significa algo como “autoritário”. A interpretação não está apenas incorreta, como também faz exatamente o que a obra nos alerta para não fazer: reduz a linguagem. As formas de controle mais apontadas ao relacionar a atualidade com “1984” são, em geral, as mais evidentes, como por exemplo sistemas de vigilância estatais. Entretanto, existe uma forma muito menos óbvia sobre a qual o termo “orwelliano” se refere: a linguagem.

Orwell escancara como é possível minar o significado das palavras ao apresentar o “mantra” do governo em “1984”: “Guerra é Paz, é Liberdade é Escravidão, Ignorância é Força.” (ORWELL, 2019, p.57). Mantra esse que parte de um conceito concebido pelo autor como “duplipensamento”: a incapacidade cognitiva de perceber significado que leva o indivíduo a desconfiar de sua própria percepção e aceitar o que é colocado por outrem como um “dado oficial” (TAVLIN, 2015). O problema não é o fato de os cidadãos da Oceania ouvirem frequentemente o oposto da verdade. O problema real reside no fato de as experiências se tornarem tão limitadas que falta perspectiva e linguagem para diferenciar grandes conceitos.

Controlar a linguagem é um meio de moldar opiniões, pensamentos e, conseqüentemente, a verdade. “Quem controla o passado, controla o futuro. Quem controla o presente, controla o passado.” (ORWELL, 2019, p.100). Sendo assim, o termo não aponta diretamente para a definição de totalitarismo, mas apresenta uma característica que tem grande potencial para levar a esse tipo de regime.

O duplipensamento também possui seu espaço no contexto atual: a ideia de produzir e reproduzir notícias ou discursos falsos em massa diferencia-se da velha mentira política pelo propósito específico de destruir a fé na verdade (LYNSKEY, 2020). Ou seja, o esvaziamento de sentido das palavras facilita mais ainda a desinformação, já que o indivíduo passa a desconfiar dos seus próprios pensamentos e definições, aceitando naturalmente o que lhe é entregue como verdade. “Examinar não apenas o que lemos, mas também o que pensamos, porque o pior engano é o autoengano. Desinformação só funciona se nos permitirmos ser enganados.” (LYNSKEY, 2020, s.p.).

¹ Eric Arthur Blair é o nome verdadeiro do pseudônimo George Orwell.

5 O livro-objeto

Quando considerado o formato de um projeto editorial, o designer se vê frente a múltiplos caminhos possíveis. Esses caminhos bifurcam-se mais ainda quando adicionadas variáveis como o material, sua textura ou seu peso. Essas escolhas não determinam apenas a forma como o projeto deverá ser diagramado, organizado ou impresso, mas determinam também a presença desse objeto no mundo, a forma como ele será descoberto, aberto, lido e experienciado.

O livro é uma categoria (ou prática) artística que desenvolve tanto a experiência das linguagens visuais como a experimentação das possibilidades expressivas dos elementos constituintes do livro. O transporte do significado do texto para o volume em si pode ser muito radical, caso específico em que a obra passa a ser denominada livro-objeto. (SILVEIRA, 2008, p.77)

O termo formato, diferentemente de como costuma ser usado, faz referência à proporção do livro, independente de suas dimensões. Devido a questões de conveniência para leitura e viabilidade econômica, existem padrões mais amplamente utilizados. Porém, Haslam (2007) ressalta que não devem ser tomadas decisões de forma arbitrária ou render-se a convicções pessoais: um livro de bolso precisa caber num bolso, assim como um atlas necessita de grandes dimensões para ser consultado. Ou seja, um novo formato deve abrigar intenções claras.

Sob a perspectiva do designer, o design editorial representa para o mundo da escrita o que a cenografia e direção significam para o mundo da fala no teatro. O autor fornece a peça, e o designer faz a coreografia acontecer (HASLAM, 2007, p.30). Se Haslam acertou ao retratar o design editorial como uma peça teatral, é preciso considerar que uma parte crucial da direção do design reside em seu espectador.

Essa preocupação pôde ser observada e muito bem exemplificada durante os anos 1970 com os experimentos visuais e sensoriais do Neoconcretismo. O movimento teve como fundador Ferreira Gullar que, entre muitas outras colocações, propõe a seguinte reflexão ao compor a Teoria do Não-Objeto: “A ação não consome a obra, mas a enriquece: depois da ação a obra é mais que antes - essa segunda contemplação já contém, além da forma vista pela primeira vez, um passado em que o espectador e a obra se fundiram: ele verteu nela o seu tempo.” (GULLAR, 2007, p.94).

As reflexões de Gullar correspondiam ao movimento neoconcretista, entretanto cabem perfeitamente quando justapostas a atenção à experiência do usuário exigida no trabalho do designer. “O não-objeto reclama o espectador, não como testemunha passiva de sua existência, mas como a condição mesma de seu fazer-se. Sem ele, a obra existe apenas em potência, à espera do gesto humano que a atualize.”(GULLAR, 2007, p.94). A Teoria do Não-Objeto fica ainda mais interessante quando pensada na esfera do livro-objeto, já que suas ideias, mesmo que conflitantes nominalmente, convergem na prática, como Silveira deixa claro na apresentação de sua obra:

[...] E gosto de suas marcas de tempo: as páginas amareladas, manchas de uso, anotações nas margens, os nomes em esferográfica de seus donos. Tudo evidenciando que um livro é um objeto. Ele não é a obra literária. A obra literária é de escritores, pesquisadores, publicadores. O livro é de artistas, artesãos, editores. É de conformadores. (SILVEIRA, 2008, p.13)

As artes concreta e neoconcreta construíram um novo cenário de experimentação aberto ao questionamento das formas de leitura, manuseio, diagramação e até mesmo de sequência, por sua vez, fez terreno fértil para o design e deu espaço para o crescimento dos livros-objeto e livros de artista, a exemplo do Livro Obra de Lygia Clark (1983).

Colocada na contemporaneidade, a linguagem do livro-objeto continua presente em publicações independentes e exploratórias. O designer agora abraça outras funções, assumindo toda a editoração do projeto do livro e evidenciando o caráter material do objeto. Mas, para além do nicho, o livro-objeto pode apresentar grande potencial de aderência por seu caráter interativo e multimodal frente a um público, hoje, fiel a outras plataformas de conteúdo, digitais e multimídia que tornam o desafio da leitura ainda maior (AZEVEDO, 2006).

6 Concepção do projeto

Dado o processo de pesquisa apresentado, visa-se alcançar um livro-objeto ilustrado que traduza o cenário atual e consiga expressar as ideias de Orwell por meio do design gráfico, motivado pela necessidade de abrir diálogos e reflexões entre o público jovem-adulto.

Sendo o processo de desenvolvimento do designer gráfico caracterizado por uma soma de decisões racionais e subscientes, as abordagens apresentadas por Haslam (2007) oferecem uma tentativa de racionalizar essas escolhas, classificando possíveis abordagens editoriais em quatro categorias: documentação, análise, conceito e expressão. Essas estão diretamente conectadas ao repertório e interpretação do designer, e não são excludentes entre si, apresentando-se implementadas em conjunto.

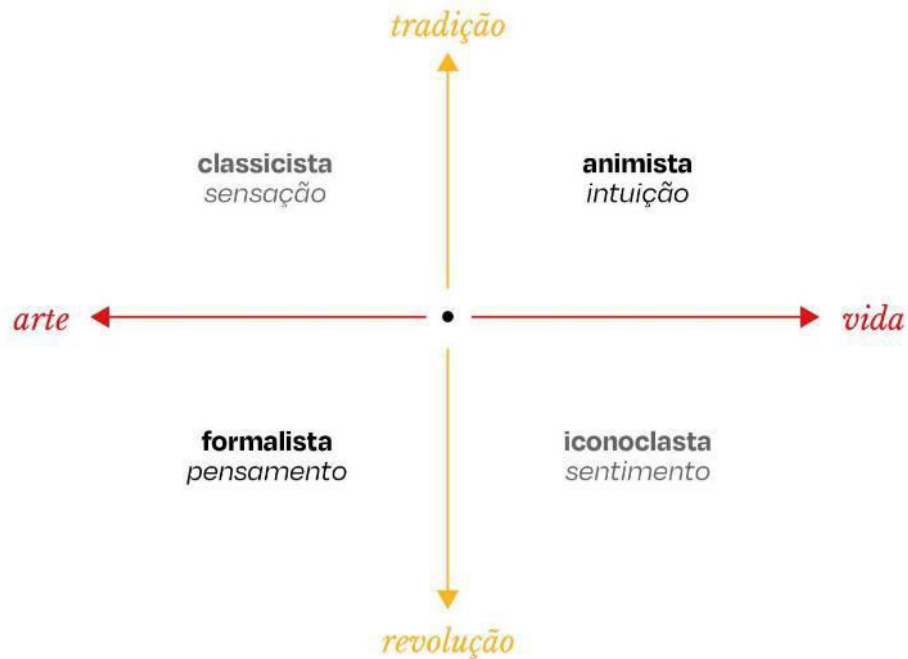
Visto isso, a abordagem editorial é o ponto de partida para a definição do formato, material, tipografia, entre outros componentes como um quesito crucial para esse trabalho: a articulação entre texto e imagem.

A documentação está presente em todo projeto editorial, já que o livro tem, por definição, a função de documentar, entretanto é preciso destacá-la como categoria pois essa pode ser a abordagem principal, como em reportagens, por exemplo. A análise por sua vez trata de livros que lidam com informações factuais complexas que exigem uma estruturação para que sejam compreendidas, essa pode ser feita por meio de segmentação, hierarquização, entre outros.

Parte-se agora para as abordagens mais subjetivas, as de expressão e conceito. A abordagem expressiva destina-se a posicionar o leitor emocionalmente por meio dos recursos do design gráfico como cores e simbolismos. Por último, a conceitual, escolhida para nortear este projeto, busca potencializar as ideias “destiladas” do tema tratado e transmiti-las com clareza em todos os âmbitos do objeto. “Uma abordagem conceitual procura a “grande ideia” — conceito-base que retém em si a mensagem. [...] e é definida pelo pensamento reduzido no lugar de expandido: ideias complexas são destiladas em visuais sucintos e vigorosos” (HASLAM, 2007, p.27). Sendo assim, busca-se encontrar a “ideia gráfica” que expresse a mensagem desejada.

Junto a isso, é preciso levar em conta o contexto das ilustrações. Assim como Haslam (2007) definiu abordagens editoriais, McCloud (2005) destrinchou as possibilidades para um tipo específico de livro: as histórias em quadrinhos, organizando essas em quadrantes com “graus” de tradição e revolução, arte e vida. As subdivisões, entretanto, não seriam aplicáveis apenas na arte sequencial, mas também nas belas-artes e na música, por exemplo. Os quadrantes consistem em classicistas, animistas, formalistas e iconoclastas.

Figura 4 – Quadrantes de Scott McCloud



Fonte: McCloud, 2005.

O quadrante formalista corresponde à função do pensamento, um tipo de arte que tenta compreender como o mundo funciona através da observação. Os classicistas abraçam a “arte clássica”, a beleza e a técnica, correspondendo à função da sensação. Já os animistas acreditam na pura transparência do conteúdo, a intuição. Por fim, os iconoclastas enfatizam a autenticidade da experiência humana, a honestidade e a crueza, ou seja, o sentimento (MCCLLOUD, 2005b).

Tendo isso em mente, pode-se dizer que, para a execução desse projeto, não objetiva-se a valorização da beleza clássica, mas a exploração da forma e conteúdo, unindo a interpretação formalista à interpretação animista. Um tipo de arte que tenta compreender como o mundo funciona através da observação e outro que preza pela transparência do conteúdo. Vale ressaltar que não se pretende alcançar uma história em quadrinhos tradicional, com quadros, personagens e balões de fala, mas sim abstrair esses conceitos e somá-los às abordagens editoriais para um resultado único.

Com a abordagem da ilustração definida, não se pode deixar de pensar em como os dois elementos, forma e conteúdo, linguagem verbal e não verbal, serão articulados. Linden (2011) ressalta a importância do trabalho dessa articulação para que o projeto não se trate de um livro com ilustrações, mas sim de um livro ilustrado, onde texto e imagem são igualmente importantes.

Essas relações entre linguagem verbal e não verbal foram divididas por Linden (2011) em três categorias funcionais: a redundância, a colaboração e a disjunção. Os nomes são descritivos, mas em resumo, a ilustração pode trabalhar a mesma narrativa que o texto de forma redundante, pode construir um sentido comum de forma colaborativa, ou desenvolver uma narrativa independente na disjunção.

Sendo assim, utilizam-se as suas proposições para definir os tipos de construção mais adequados para alcançar o resultado desejado. Ao considerar-se a necessidade de proporcionar um solo fértil para diálogo, faz-se necessário que existam lacunas de compreensão, um espaço de reflexão para leitor, capaz de evitar uma interpretação óbvia e

redundante. Deste modo, texto e imagem construirão ora um sentido comum de forma colaborativa porém instigante, ora uma narrativa independente, de disjunção.

Outro fator condicionante deste projeto é a materialidade e seus desdobramentos, visto que essa possui grande valor de expressão e campo de oportunidade. Há um padrão enraizado entre os livros que traça um longo caminho de experimentações e austeridade, o que torna a exploração do objeto ainda mais divertida e espirituosa. A forma, o formato e as texturas somam à constituição da sensação experienciada pelo leitor. Como esse manuseia o livro? Esse parece grande, pequeno, áspero, macio? Tudo isso condiciona o desenvolvimento do livro-objeto em questão.

Apesar do objeto de estudo se tratar de um livro, não é possível ignorar o caráter de sistema comunicacional presente em sua construção, por isso proposições fundamentais do design para a criação de identidades visual e para a direção artística são tratadas com mesmo grau de relevância.

Em resumo, foram determinadas as seguintes proposições como ponto de partida:

1. Desenvolver uma narrativa gráfica relacionando “1984” e a atualidade, extraindo e exaltando uma ideia central “destilada”.
2. Criar uma linguagem gráfica e material simples e convidativa para o público jovem por meio da ilustração, que se conecte também com a história brasileira.
3. Utilizar uma abordagem editorial conceitual com o uso de ilustrações simples formalistas e iconoclastas referentes ao pensamento e o sentimento, de forma a ressaltar a contradição razão x emoção no discurso político.
4. Proporcionar uma interação material com o leitor a partir do formato do projeto, resignificando a forma como esse se relaciona com o objeto livro.
5. Criar uma narrativa mais questionadora e menos argumentativa para que haja espaço para as ideias e reflexões do leitor e para que não se confunda com uma “panfletagem política”.

Como colocado anteriormente, o primeiro passo para o desdobramento da abordagem editorial conceitual é a descoberta da “grande ideia”. Dada a complexidade do tema abordado e do cenário em que se deseja abrir esse diálogo, foi realizada uma análise da obra, além do estudo da trajetória de Eric Blair, para que seu trabalho fosse visitado com maior precisão e as conexões políticas e históricas fossem realizadas com a devida responsabilidade.

Depois de deixar sua carreira no exército para dedicar-se ao jornalismo, algumas preocupações parecem se repetir na história do autor, emergindo como a zona de atuação que consagrou seus romances. Essas inquietações intersectam-se na reflexão metalinguística sobre a importância da palavra escrita e da documentação, além da imposição da honestidade e da autocrítica sob qualquer posicionamento político. Sendo assim, ao passear por diversas ideias e acontecimentos históricos de sua época, ele não só percebe a importância inerente de suas preocupações com linguística e com a verdade, mas também o potencial destrutivo que o descuido com elas pode trazer.

Portanto, a fim de encontrar o conceito norteador da narrativa gráfica, foi realizada uma nuvem de ideias-chave para o romance, diretamente e indiretamente ligada a temas de debate no cenário sociopolítico atual. A nuvem propõe aglomerados de conceitos com maior proximidade, formando um “mapa de calor”. A ideia central então encontrada é a verdade. Essa não só é intersecção de todos os acontecimentos que a orbitam, mas também possibilita inúmeras interpretações no desenrolar do projeto de design editorial, carregando em si própria a consideração da responsabilidade adquirida ao colocar palavras à serviço de quem

projeta, tema recorrente para Orwell.

Figura 5 – Conceitos aglomerados por aproximação conceitual entre a obra e o contexto atual

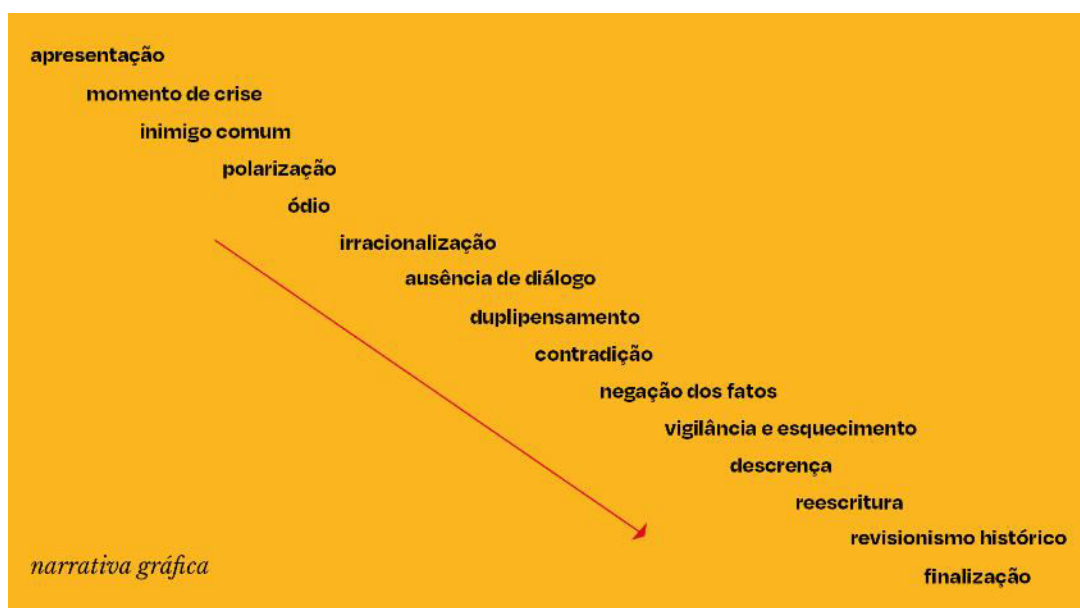


Fonte: Autora.

O ponto de encontro dessa ideia-chave com a atualidade revela-se facilmente ao que observam-se os constantes esforços de movimentos políticos para minar a verdade, revisar a história e a ciência, e, por fim, desconstruir a capacidade de compreensão das pessoas através de sinais contraditórios. Todos esses eventos, que podem parecer dispersos e desconexos, se encontram em torno da ideia de verdade e do dever de preservá-la (LEVITSKY e ZIBLATT, 2018).

Visto isso, coloca-se a reflexão sobre o papel social do design e como trazer possíveis soluções. Sabe-se que o objeto de estudo é um livro-objeto ilustrado para o público jovem, mas como esse deve ser para atingir seus objetivos? E, se o design é capaz de mudança, como esse pode tratar de um problema tão intangível? A solução proposta como argumento editorial é portanto a ideia de lembrança e registro como forma de resistência e mote final do projeto.

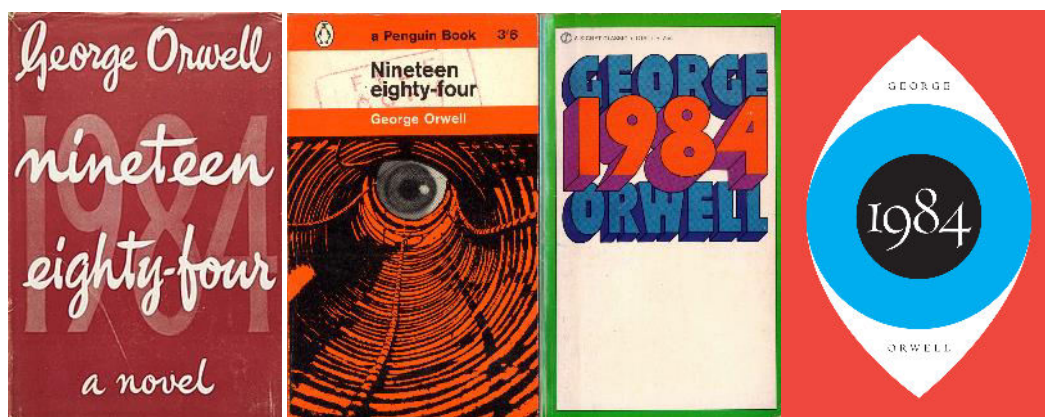
Figura 6 – Narrativa gráfica construída a partir dos conceitos estudados



Fonte: Autora.

Tendo sido republicado por diversas vezes, “1984” possui uma espécie de visão comum de sua identidade visual. São 70 anos de capas contendo, em sua maioria, textos em caixa alta, em fontes sem serifa ou fontes decorativas que tentam atingir a ideia de futuro da época. Ademais, a cor vermelha aparece frequentemente, em geral ao lado da cor azul. Já a representação do olho começa a aparecer pelo menos a partir de 1962, em publicação pela Penguin Books. Esse histórico foi usado como referência para a criação da linguagem gráfica do livro-objeto.

Figuras 7, 8, 9 e 10 – Capas da primeira edição, 1949, de 1962 publicada pela Penguin Books, de 1983 da Signet Classics, e de 2017 da Houghton Mifflin



Fonte: Orwell, 2019 e commons.wikimedia.org

A fim de amarrar o projeto à história brasileira, fugindo de modismos e do excesso de estrangeirismos no desenvolvimento, foram trazidas referências gráficas e literárias expressivas do Brasil. Considerado também o tema central que é fundamentalmente político, escolheu-se um período de efervescência social e, consequentemente, artística para a captação desse material: os anos 1960. Debruçando-se sobre a obra de Chico Homem de Melo (2006), surgem figuras como Aloísio Magalhães, Carlos Scliar e Glauco Rodrigues, sendo que o primeiro inaugura o modernismo no Brasil e os segundos, artistas- designers, reinventam o design editorial, a frente da Revista Senhor. Junto a isso, somam-se referências de produções populares feitas por movimento de resistência, como os cartazes políticos presentes em “Os Cartazes desta História” (2012). O aspecto jornalístico também é extremamente relevante para a temática do projeto, e foram trazidas referências de jornais impressos, como o Jornal da Tarde, também da década de 60.

Já a escolha do nome parece evidente ao realizar uma primeira leitura e se deparar com um dos mais famosos e pitorescos eventos de “1984”: os dois minutos de ódio. As massas se reúnem em frente a uma grande teletela para vaiar e odiar Emmanuel Goldstein, o principal inimigo do estado da Oceania. Goldstein só era visto nas telas, sendo, provavelmente, apenas um inimigo comum fabricado pelo Ministério da Verdade.

O evento do romance sintetiza de forma caricata parte do que se vivencia nos dias de hoje. Cria-se a ideia de uma ameaça comum, quase sempre invisível e irreal, porém capaz de canalizar o ódio e a culpa de uma massa. Nessa “expurgação coletiva”, os ânimos exaltados favorecem a manipulação em meio a um processo de “irracionalização” onde os sentimentos se sobrepõem aos fatos. Não muito mais tarde, é possível examinar os efeitos desse processo com uma sociedade em polarização extrema e incapacidade de diálogo.

“Em seu segundo minuto, o Ódio virou desvario. As pessoas pulavam em seus lugares, gritando com toda a força de seus pulmões no esforço de afogar a exasperante voz estentórea que saía da tela. A mulher esguia e ruiva adquirira uma tonalidade rosa-vivo, e sua boca se abria e se fechava como a boca de um peixe fora d’água.” (ORWELL, 2019, p. 55)

Com todo o panorama conceitual do livro examinado, o nome ainda carrega outros valores de significação para o *naming* do projeto. Ao falar em “dois minutos”, é possível reconhecer uma sensação de velocidade, como o recorrente “só um minutinho”, reforçando o aceno ao público não-leitor que pode enxergar a leitura como algo longo e exaustivo. O contraste entre um sentimento tão intenso quanto o ódio e um período tão curto de tempo traz ainda a sensação de impulso e irracionalidade, capaz de gerar curiosidade no receptor. Esse é portanto simples, expressivo e prenhe.

Figura 11 e 12– Capa do livro-objeto com marca “2 Minutos de Ódio”



Fonte: Autora.

Visto que se trata de um livro-objeto, a marca não vem como ponto focal, mas sim como uma forma de potencializar a disseminação do projeto, bem como outros elementos gráficos criados. Um desses elementos é o cursor de mouse do antigo sistema operacional Windows, composto com uma fita de lembrete no dedo indicador. Esse adiciona a questão tecnológica na discussão visual de forma irônica, ao representar algo que, atualmente, parece tão antigo. Mas, tem uso especial para simbolizar o argumento final do livro-objeto, para o qual foi escolhida a frase “lembrar é vencer”. A frase refere-se ao famoso ditado “relembrar é viver” e serve de reforço a ideia de lembrança e registro como forma de resistência.

Figura 13 e 14 – Página dupla de encerramento do livro-objeto



Fonte: Autora.

Mesmo com a menor presença de conteúdo textual corrido, a tipografia aparece como um elemento fundamental para a composição, posicionando-se como protagonista junto às ilustrações. Essa posição permite a exploração de famílias tipográficas com mais personalidade, força e expressão, carregando um caráter mais ilustrativo. A fonte Degular foi desenhada com o intuito de ser uma fonte mais neutra, assim sendo, essa foi escolhida para compor os textos menores e mais sóbrios do projeto editorial. Além disso, a família contém uma quantidade significativa de variações, o que facilita os desdobramentos necessários na versão *Text* e *Display*.

A Libre Baskerville, baseada na Baskerville de 1941, foi trazida para contrastar com toda a estética “modernista” e “atemporal” carregada pelas outras formas sem serifa. Essa diferenciação é capaz de traduzir o conflito central da narrativa entre futuro e passado, portando uma ideia de antiguidade. Para muito além disso, o debate entre as serifadas e as não-serifadas e, conseqüentemente, os significados que essas carregam, é amplamente estudado, podendo até mesmo ser conectado à história brasileira que esse trabalho visa discutir.

A simbologia política na tipografia foi objeto de estudo de Haenschen e Tamul (2019) que concluíram que o design de tipos tem forte influência na representação dos candidatos nos EUA, podendo fontes possuírem caráter liberal ou conservador. Sendo os democratas guardiões das fontes geométricas e sem serifa e os republicanos das fontes serifadas.

Entretanto, não se pode dizer o mesmo no Brasil. A onda modernista no design brasileiro não se limitou apenas aos revolucionários, mas foi absorvida pelo regime militar junto a ideia do desenvolvimentismo. Desta forma, é possível traçar uma contradição gráfica interessante para esse projeto, como um ideal serifado por trás de uma fonte sem serifa.

Falando ainda da apropriação da estética modernista por governos conservadores, foi selecionada a família tipográfica Dystopian para, coincidentemente, carregar a ideia distópica de “1984”. Essa foi desenhada pelo estúdio Sudtipos e influenciada pela Bauhaus, DeStijl e o Art Deco. Os traços transferem a ideia com precisão e apresentam uma conexão clara com as tipografias modernistas.

Figura 15 – Famílias tipográficas utilizadas no livro

Presente neutro

Degular Display e Text

Futuro distópico

Dystopian

Passado clássico

Libre Baskerville

Fonte: Autora.

Para a escolha de cores, o amarelo é resgatado como símbolo da democracia. Esse já foi

associado à ditadura militar e simbolizou também a campanha das Diretas Já. O vermelho escarlate referencia objetos importantes para a narrativa, como o caderno do protagonista Winston Smith e a cinta da liga antissexo da personagem Julia. Ambos os objetos foram interpretados como símbolos do pecado no contexto de “1984”, sendo esse o ato sexual ou o ato de registrar ideias. O verde e o azul aparecem com menor intensidade no intuito de trazer tons diretamente associados ao Brasil e à sua bandeira, servindo como cores secundárias de apoio para a identidade.

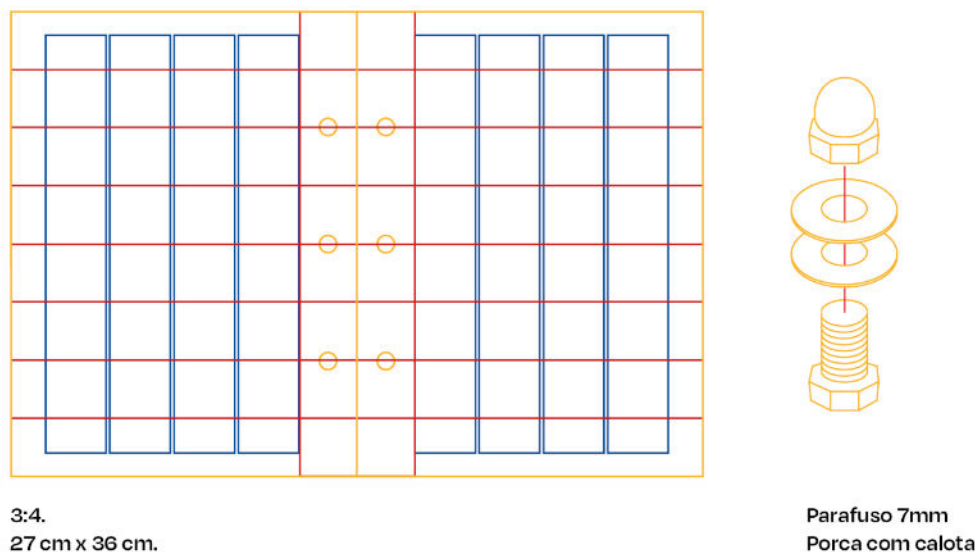
Figura 16 – Cores primárias e secundárias da identidade criada



Fonte: Autora.

Refletiu-se sobre o formato que melhor serviria aos propósitos do livro-objeto, e optou-se pelo retrato por sua familiaridade com a linguagem do cartaz e dos quadrinhos. Já a proporção escolhida foi a 3:4 que remete à sensação de identidade e documentação e, somada a grades simétricas, visa transmitir a conexão com a realidade atual. Ademais, havia o intuito de criar um objeto grande para proporcionar uma leitura interativa diferente e relacionar a materialidade e manuseio a de um jornal impresso ou de um cartaz. O tamanho atingido foi o de 27cm x 36cm, considerando a otimização para impressão em A3 (digital) e AA (offset).

Figura 17– Estrutura da página dupla e encadernação sugerida

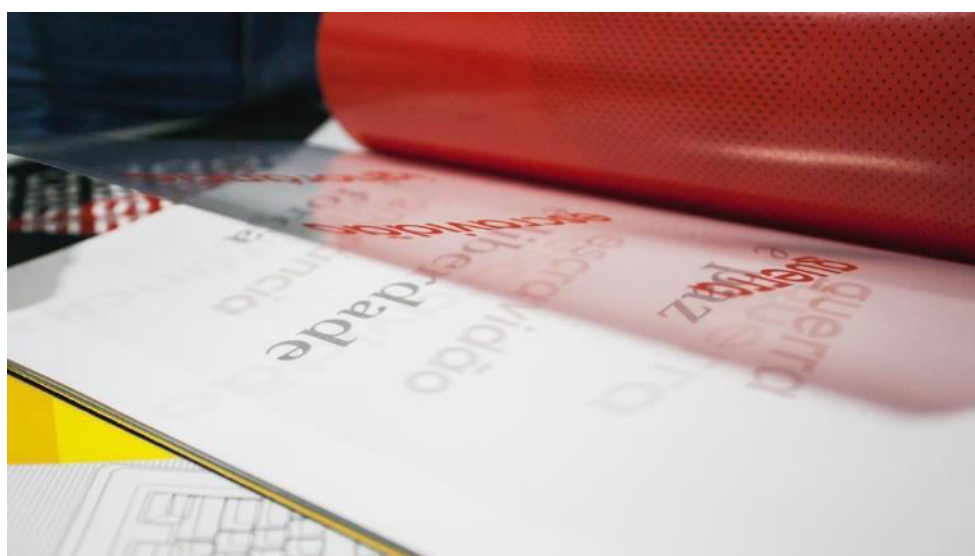
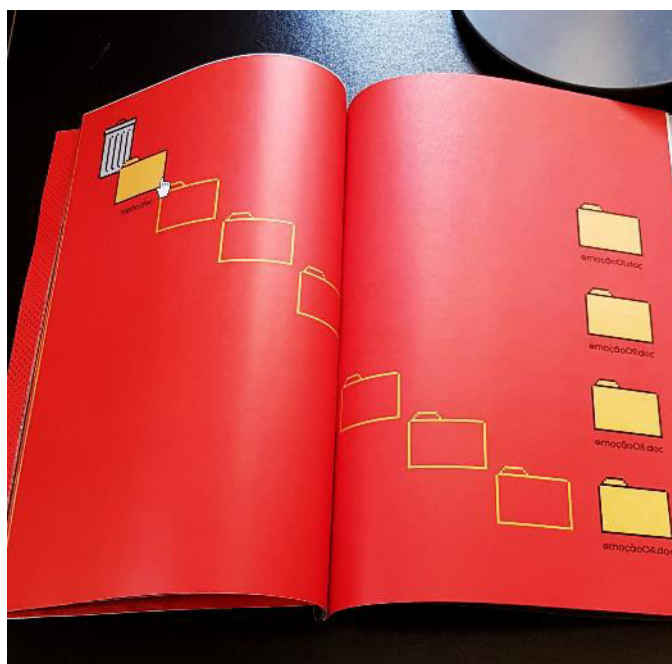


Fonte: Autora.

A fim de confirmar a funcionalidade do formato e do espelho proposto, foi produzido um

boneco, com a impressão de algumas páginas em A4. Surgiram questões relacionadas à presença tipográfica, que precisava ser melhor trabalhada e à expansão da experimentação material. Além disso, validaram-se as páginas onde a margem interna era mais preocupante para correções posteriores.

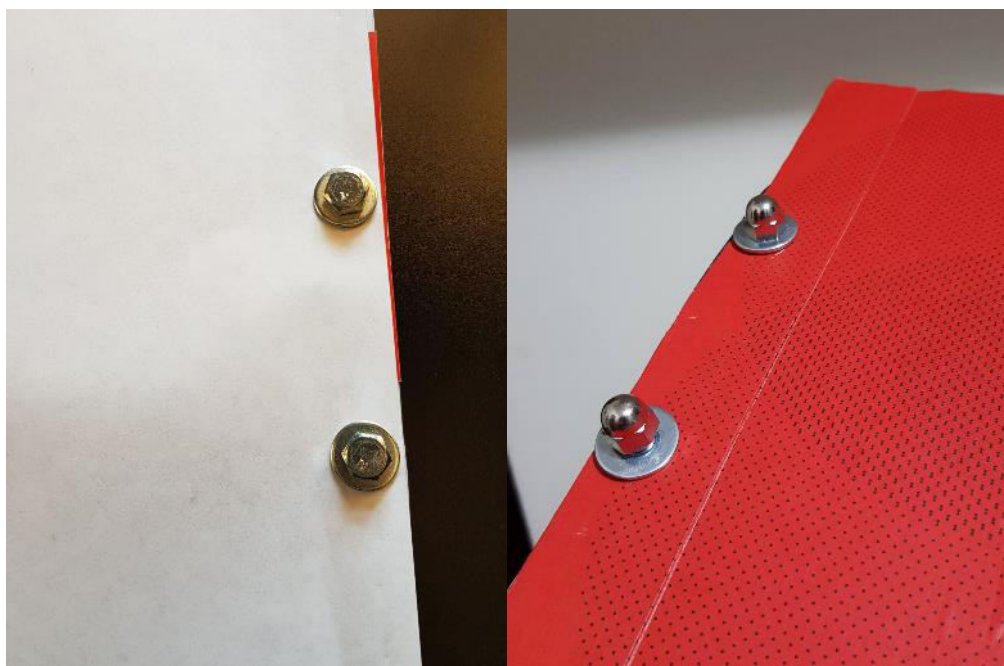
Figura 18 e 19 – Problemas na lombada em teste e experimentação com acetato



Fonte: Autora.

Durante a produção desse boneco, foi confirmada a hipótese do parafuso como forma de encadernação. Esse trouxe a possibilidade de montagem e desmontagem pelo leitor, fortalecendo a interatividade e o conceito operário por trás da obra. Foram utilizados apenas dois parafusos e foi observada a necessidade de incluir mais um ponto de sustentação para a confecção final em escala real.

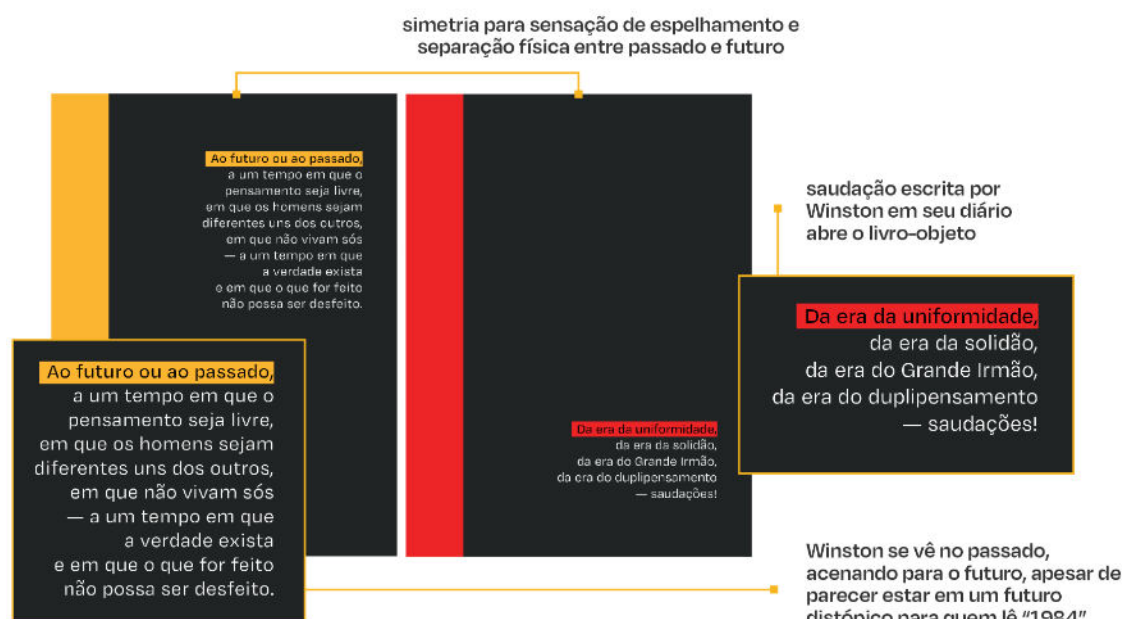
Figura 20 e 21 – Teste de encadernação com parafuso



Fonte: Autora.

Concluídas as experimentações de formato, fez-se possível a evolução do projeto gráfico das páginas, compondo as ilustrações e trabalhos tipográficos dentro das grades propostas. Todo o conteúdo foi desenhado em softwares específicos para ilustração vetorial, buscando alcançar a linguagem desejada. Ilustrações desenvolvidas previamente passaram por ajustes técnicos, como a adequação da lombada para comportar os parafusos, e ajustes conceituais, quando a representação não expressava o conceito da narrativa corretamente.

Figura 22, 23 e 24 – Parte da conceituação das páginas do livro e espelhos finais





Fonte: Autora.

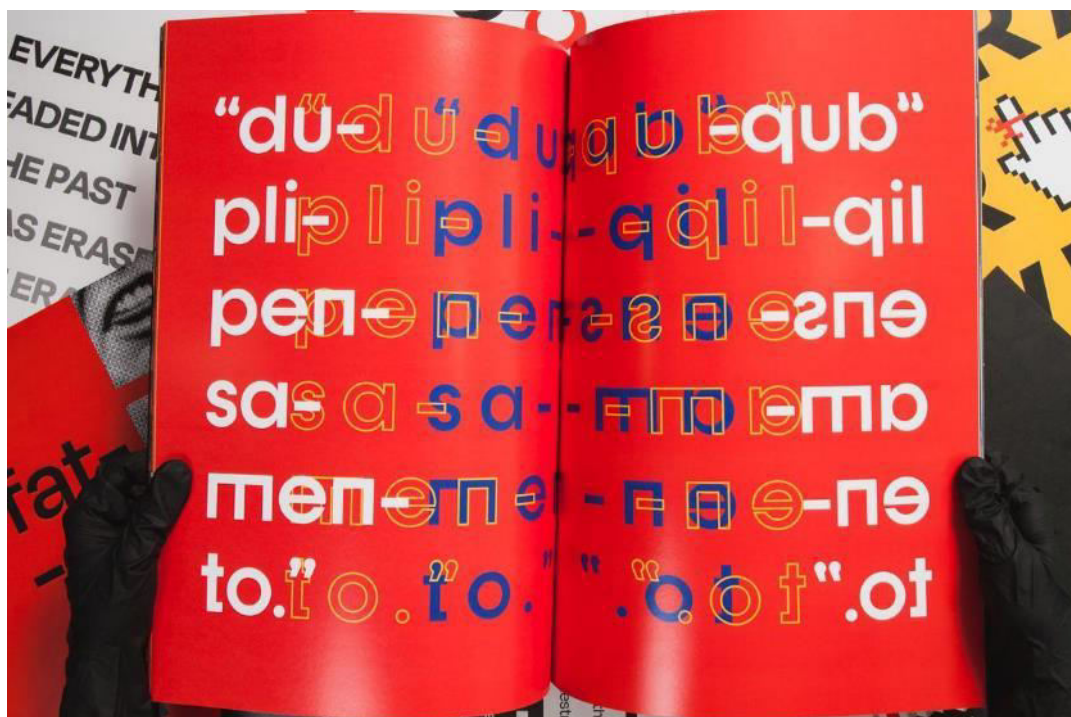
Com todas as ilustrações e trabalhos tipográficos finalizados, realizaram-se os refinamentos na diagramação e o preparo do arquivo para impressão. O projeto foi então impresso e encadernado nas seguintes configurações:

Capa e contracapa: 2 páginas, 25 x 33,3 cm, CMYK, 4X4, em papel Ningboo star 350g/m² com laminação e vinco, 3 perfurações de 7mm de diâmetro.

Miolo: 43 páginas, 25 x 33,3 cm, CMYK 4X4, em papel Alta Alvura 240g/m² e 3 perfurações de 7mm de diâmetro.

Encadernação com parafuso sextavado, anilha e porca calota.

Figura 24, 25, 26 e 27 – Pranchas finais encadernadas



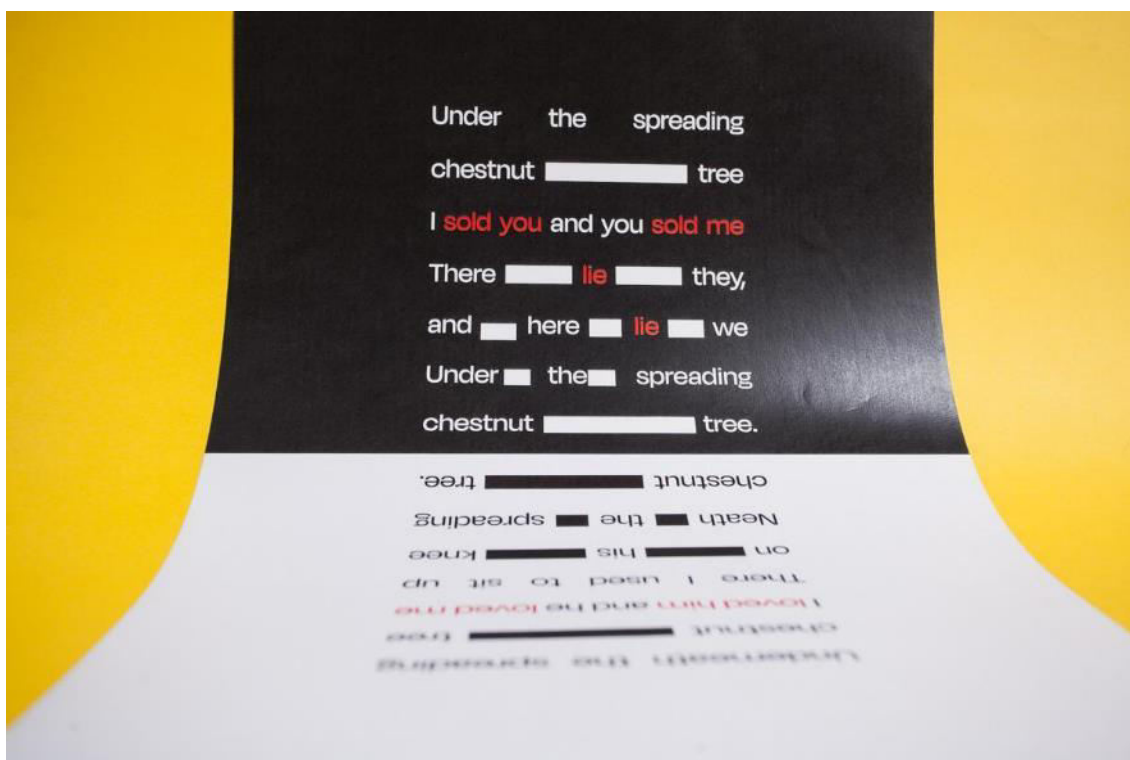


Fonte: Autora.

Considerando ainda as limitações de alcance de um livro-objeto, foram criados cartazes inspirados nos cartazes políticos e produções de movimentos brasileiros dos anos 60. O movimento Arte Postal também serviu de base no desenvolvimento de outros artefatos como adesivos e cartões postais, visando, principalmente, atingir o público mais jovem de forma mais lúdica e ativa. Além disso, foi desenvolvida uma página online do projeto no endereço 2minutosdeodio.site.

Figura 28, 29, 30 e 31 – Adesivos, cartão postal e cartazes





Fonte: Autora.

7 Considerações finais

A relevância do “2 Minutos de Ódio” foi se confirmando ao longo de seu desenvolvimento. Viam-se referências aos conceitos tratados no dia a dia da política brasileira e global, em discussões na internet ou até na fila do supermercado. Aqui era possível observar a capacidade reduzida do design de solucionar efetivamente grandes questões sociais, mas também era reforçada a necessidade de não se posicionar como um espectador imóvel dessas questões.

Mesmo dentro dos limites do design como transformador e das restrições impostas pela pandemia da Covid-19, o livro-objeto foi capaz de gerar curiosidade no público jovem sobre a obra de George Orwell. A linguagem multimodal abre espaço para reflexões e para uma narrativa mais questionadora, além de proporcionar uma interação material que ressignifica a forma como o usuário se relaciona com a leitura. Já o website gerou mais de 250 acessos espontâneos, somando convites para tratar do trabalho na universidade, e a participação em um podcast. Agora, faz-se necessária uma validação com uma amostra mais diversa e sistematizada.

Junto a isso, foi descoberto o potencial do projeto para além do design editorial, podendo ser ainda mais disseminado ao desdobrar-se em um sistema de comunicação, com inúmeras possibilidades no âmbito do design e da internet. Visto isso, evidencia-se a responsabilidade do designer como ator político. Sendo esse apto a colocar holofotes e trazer o debate para temas de seu desejo, seus limites de atuação, influência e alcance são subestimados.

Por fim, a solução encontrada no limite de tempo e espaço proposto alcançou os objetivos e condicionantes previstos, e constituiu muito espaço para evolução. Pretende-se expandir o “2 Minutos de Ódio” como um movimento e um espaço de debate para jovens, como participantes ativos, e designers, como produtores de conteúdo no contexto do design social.

8 Referências

- AZEVEDO, Ricardo. Formação de leitores, cultura popular e contexto brasileiro. **Jornal da USP**, Ano XXI, nº 749, 16 a 22 de janeiro de 2006.
- BALL, Jonathan. "The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process". **Design Council**, 1 out. 2019. Disponível em: <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/>. Acesso em: 31/07/2022.
- BRAGA, Marcos da Costa (org.). **O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2016.
- CARDOSO, Rafael. **De cartazes a memes, como o design interpreta o caos político e social**. Entrevista concedida a Adriana Terra. TAB Uol Arte & Design, 23 nov. 2018. Disponível em: <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2018/11/23/a-guerra-cultural-tambem-e-estetica>. Acesso em: 04/04/2020.
- CARRANO, Paulo. A participação social e política de jovens no Brasil: considerações sobre estudos recentes. In. **Revista O Social em Questão** - Ano XV - nº 27, 2012.
- EASTON, D. e HESS, R. The child's political world. **Midwest Journal of Political Science**, 6, 229-246. 1962.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: Princípios e práticas do lendário cartunista**. 4.ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.
- FAILLA, Zoara (org.). **Retratos da Leitura no Brasil 5**. São Paulo: Sextante, 2019.
- GULLAR, Ferreira. **Experiência Neoconcreta: momento-limite da arte**. São Paulo: Cosac-Naify, 2007.
- HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: Como criar e produzir livros**. São Paulo: Rosari, 2007.
- HAENSCHEN, K. e TAMUL, D. What's in a Font?: Ideological Perceptions of Typography. 2019. **Communication Studies**, 71:2, 244-261, DOI: 10.1080/10510974.2019.1692884
- LEVITSKY S. e ZIBLATT D. **Como as democracias morrem**. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- LINDEN, Sophie Van Der. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- LYNSKEY, Dorian. **The Ministry of Truth: The Biography of George Orwell's 1984**. Nova York: Doubleday, 2019
- LYNSKEY, Dorian. "70 anos sem George Orwell: 'Nunca houve tanto desprezo pela verdade'". Entrevista concedida para Ruan de Sousa Gabriel. **Jornal O Globo**, 21 jan. 2020. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/70-anos-sem-george-orwell-nunca-houve-tanto-desprezo-pela-verdade-diz-especialista-no-escritor-24200830>. Acesso em: 04/04/2020.
- MANN, Golo. 1984. 1949. In. ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p.386-392.
- MARGOLIN, Victor. O Designer Cidadão. **Revista Design em Foco**, vol. III, núm. 2, julho-diciembre, 2006, p. 145-150. Universidade do Estado da Bahia, Brasil.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books do Brasil, 2005a.

MCCLOUD, Scott. **Scott McCloud sobre Histórias em Quadrinhos**. TED 2005 , 2005b. Disponível em: https://www.ted.com/talks/scott_mccloud_the_visual_magic_of_comics#t-24039.

Acesso em: 07/05/2020.

MELO, Chico Homem de. **O Design Gráfico Brasileiro nos Anos 60**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

MENDONÇA, E; CORREIO, D; CORREIO, C. Juventude (des)politizada? Ampliando perspectivas no olhar à participação política juvenil. **Revista Psicologia Política**, São Paulo , v. 16, n. 35, p. 87-102, abr. 2016. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-549X2016000100006&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 01/08/2022.

MORENO, A. e COSTA, F. “Nº de eleitores jovens cai por desilusão com política e falta de identificação com os partidos, avaliam especialistas”. G1, 16 ago. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/08/16/no-de-eleitores-jovens-cai-por-desilusao-com-politica-e-falta-de-identificacao-com-os-partidos-avaliam-especialistas.ghtml>. Acesso em: 04/07/2020.

MOURA, Mônica Cristina. Design para o Sensível: Política e Ação Social na Contemporaneidade. **Revista Ensinar mode**, Florianópolis, v. 2, n. 2, junho-setembro 2018, p. 044-067.

ORWELL, George. **The Collected Essays, Journalism and Letters of George Orwell**, v.4. Nova York: Harcourt Brace Jovanovich, 1968.

ORWELL, George. **Por que escrevo e outros ensaios**. Lisboa: Antígona, 2008.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

POYNOR, Rick. **The Evolving Legacy of Ken Garland’s First Things First Manifesto**. AIGA Eye on Design, 12 ago. 2021. Disponível em: <https://eyeondesign.aiga.org/why-ken-garlands-first-things-first-manifesto-keeps-getting-updated/>. Acesso em: 01/08/2022.

SACCHETTA, V; CARVALHO, R; ROIO, L. **Os Cartazes Desta História: Memória Gráfica da Resistência à Ditadura Militar e da Redemocratização**. São Paulo: Escrituras, 2012.

SWAINE, Jon. “Donald Trump’s team defends ‘alternative facts’ after widespread protests”. **The Guardian**, 23 jan. 2017. Disponível em: <https://www.theguardian.com/us-news/2017/jan/22/donald-trump-kellyanne-conway-inauguration-alternative-facts>. Acesso em: 04/04/2020.

TAVLIN, Noah. **What “orwellian” really means**. TED-ED. Disponível em: https://www.ted.com/talks/noah_tavlin_what_orwellian_really_means?language=pt-br. Acesso em: 01/04/2020.

“1984”, de George Orwell, lidera lista de mais vendidos nos EUA após “fatos alternativos” de Trump. **G1**, 25 jan. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/1984-de-george-orwell-lidera-lista-de-mais-vendidos-nos-eua-apos-fatos-alternativos-de-trump.ghtml>. Acesso em: 04/04/2020.

WILLIAMS, Raymond. Mil Novecentos e Oitenta e Quatro em 1984: Como o romance nos ajuda a entender o ano?. 1984. In. ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019. p.414-435.