



Universidade de Brasília

Instituto de Artes (IDA)
Departamento de Design (DIN)

Julia Lozzi Teixeira

FALTA PROJETO:
da leitura do livro Sociedade do Cansaço a uma prática crítica do design

Brasília
Maio, 2021



Instituto de Artes (IDA)
Departamento de Design (DIN)

Julia Lozzi Teixeira

FALTA PROJETO:

da leitura do livro *Sociedade do Cansaço* a uma prática crítica do design

Monografia apresentada ao Departamento de Design da Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design com habilitação em Programação Visual, sob orientação do professor Rogerio Camara.

Brasília
Maio, 2021

AGRADECIMENTOS

Primeiro gostaria de agradecer aos meus pais, Silene e Antônio, por serem quem são e me ensinarem tanto. Obrigada por todo o apoio, amor, incentivos, paciência e carinho eterno. A minha mãe, mulher forte, interessada pela vida, pessoas e causas, obrigada por me ensinar a prestar atenção, a olhar para o outro e ter contato com minhas emoções. Também devo agradecer por toda ajuda e colo durante o processo deste trabalho, você me fortaleceu e espero poder retribuir este carinho um dia. A meu pai, porto-seguro, de mente inquieta cheia de ideias, muito obrigada, das conversas no parlatório até os abraços mais apertados. Seu esforço e determinação sempre me fortaleceram, obrigada pelos conselhos e trabalho duro. Vocês me inspiram, dedico este trabalho a vocês.

Não poderia deixar de agradecer a minha irmã, Mariana, minha melhor amiga para vida inteira. Obrigada pela generosidade, sempre. Você me ensina muito, admiro muito seu talento, inteligência e sensibilidade. Também agradeço ao Rafael, meu cunhado, pela ajuda. Agradeço aos meus amados irmãos mais velhos, João e Luciana, que sorte é ter vocês na minha vida, nossas conversas e trocas sempre são muito valiosas para mim.

Aos meus amigos que fiz na vida e na academia: obrigada por todos os momentos inesquecíveis! Agradeço especialmente à Laila e Manuela por todas as risadas e escuta, vocês são luz.

Meu agradecimento especial ao meu amor e melhor amigo, Victor, que esteve comigo nos momentos alegres e difíceis. Admiro sua força, inteligência e dedicação. Obrigada pelo suporte e torcida, você me fortalece.

Também gostaria de agradecer à Universidade de Brasília, foi nesse espaço rico e cheio de vida que pude crescer como profissional e cidadã. Gostaria de agradecer ao Departamento de Design pelo suporte, e aos queridos mestres que encontrei durante esses anos, vocês foram muito importantes nesta jornada. Muito obrigada professor Rogerio por todo o conhecimento passado e incentivo e às professoras Ana Mansur e Fátima Santos, fico muito feliz por terem aceitado o convite, existe apenas admiração pela trajetória e humanidade em vocês.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo oferecer um espaço para reflexões sobre o modo de vida da sociedade contemporânea. O livro *Sociedade do Cansaço*, do filósofo Byung-Chul Han, é a principal fonte de discussão e análise deste projeto. A narrativa expõe uma sociedade que se autoexplora ao se submeter a padrões rigorosos de produtividade, e que exerce por meio do consumo desenfreado uma liberdade coercitiva e ilusória. A etapa prática deste trabalho corresponde à seleção de trechos do livro *Sociedade do Cansaço* que servem de subsídio para a confecção de um site. Nele, as frases do autor dão suporte à construção de uma narrativa gráfica que convida os leitores e usuários a pensarem formas de esgotamento na sociedade neoliberal. O desenvolvimento do produto encontrou na prática crítica do design suporte um metodológico baseado na análise e na reflexão do fazer projetual. Acredita-se que o design pode atuar como agente de fomento de mudanças sociais ao propor interfaces de reflexão entre grandes temas em discussão e sujeitos da sociedade contemporânea.

Palavras-chave: contemporaneidade; sociedade; design; prática crítica; narrativa-gráfica

ABSTRACT

This work proposes a space for reflections on the way of life in contemporary society. The book, *Burnout Society*, written by the philosopher Byung-Chul Han, is the main source of discussion and analysis of this project. The narrative exposes a society that explores itself by being submitted to rigorous standards of productivity, and that utilizes its coercive illusory freedom through unrestrained consumption. The experimental stage of this work corresponds to the selection of fragments of text from the book *Burnout Society*, which was used as a subsidy for the making of a website. In this platform, the author's phrases support the construction of a graphic narrative that invites readers and users to think about forms of exhaustion in the neoliberal society. The development of the product found, in the critical design practice, methodological support that is based on analysis and reflection. It is believed that design is an agent for fostering social change by proposing interfaces for reflection between major topics under discussion and individuals of contemporary society.

Keywords: contemporaneity; society; design; critical practice; graphic narrative

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Spreads do livro O meio é a mensagem, de Quentin Fiore e Marshall McLuhan	16
Figura 2 – <i>Screenshots</i> do site O Livro Depois do Livro, de Giselle Beiguelman.....	17
Figura 3 – Cenas do filme Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar, 2019	18
Figura 4 – Cenas do filme <i>Sorry We Missed You</i> , de Ken Loach, 2019	18
Figura 5 – Esquema demonstrativo do método de seleção dos trechos	22
Figura 6 – Logotipo do Falta Projeto em aplicações com fundo branco e preto respectivamente	31
Figura 7 – Logotipo do Falta Projeto com indicações de ajustes realizados	32
Figura 8 – Esquema de cores escolhidas para o Falta Projeto	32
Figura 9 – Exemplos de aplicação de texto com a fonte Alverata, projetada por Gerard Unger.....	33
Figura 10 – Menu do site Falta Projeto, página selecionada com o uso de manícula	33
Figura 11 – Imagem reticulada com desenhos adicionados por cima	34
Figura 12 – Esquema da arquitetura de informação que foi definida para o site faltaprojeto.com.br	35
Figura 13 – Página inicial do site faltaprojeto.com.br	36
Figura 14 – Página inicial do site faltaprojeto.com.br, segunda tela	36
Figura 15 – Seção Disciplina & Desempenho do site faltaprojeto.com.br	37
Figura 16 – Seção Disciplina & Desempenho, segunda tela, do site faltaprojeto.com.br	38
Figura 17 – Seção Autonomia & Exploração do site faltaprojeto.com.br	39
Figura 18 – Seção Cenário Patológico do site faltaprojeto.com.br.....	40
Figura 19 – Seção Neoliberalismo & Sobrevivência do site faltaprojeto.com.br.....	41

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 REVISÃO TEÓRICA	12
2 ANÁLISE DE REFERÊNCIAS	15
2.1 O meio é a massagem, 1967.....	15
2.2 O Livro depois do Livro, 1999.....	17
2.3 Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar, 2019.....	18
2.4 Sorry We Missed You, 2019.....	18
3 MÉTODO	20
3.1 Seleção dos trechos	20
4 ANÁLISE DO LIVRO SOCIEDADE DO CANSAÇO	24
5 CONFECÇÃO DO PRODUTO FINAL.....	28
5.1 Escolha do nome do projeto.....	30
5.2 Identidade Visual do “Falta Projeto”	31
5.3 Site faltaprojeto.com.br.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
6 PRÓXIMOS-PASSOS.....	44
REFERÊNCIAS.....	45

INTRODUÇÃO

O mundo de hoje é profundamente marcado pelo uso de tecnologias e pela lógica da produtividade. Em diversos momentos nos vemos rodeados por estímulos e não sabemos como agir, pensar e sentir. O que se argumenta é que no caminhar do progresso, da ciência e dos direitos humanos houve um desequilíbrio e perdemos conceitos fundamentais como o descanso, a distância e a negatividade (HAN, 2015). Esses fenômenos contemporâneos evidenciam processos como o adoecimento mental da população pela depressão, transtorno de déficit de atenção (TDAH) e a síndrome de *burnout*. O mundo ocidental, cada vez mais, flerta com a lógica neoliberal, que acirra as desigualdades enquanto explora os que mais trabalham (BROWN, 2019).

O presente trabalho propõe uma reflexão sobre o papel do designer em uma sociedade em que o fluxo ininterrupto de informações é constituinte essencial para a sustentação das estruturas de produção e consumo. Historicamente o design corresponde à prática projetual que atende a indústria e responde à demanda por produção em massa de bens de consumo (CARDOSO, 2011). O designer Jan Van Toorn já em 1994, chamava atenção para as contradições inerentes do design comunicativo. Para ele, o designer trabalha como um mediador entre o interesse do público e os interesses dos clientes. O efeito consensual dessa mediação gera a "aceitação da imagem global da ordem estabelecida como sendo o contexto da própria atuação" (TOORN, 1994). Assim, o designer com sua produção simbólica, acaba por legitimar a ordem social vigente, pois confere a comunicação de massa uma coerência prática e conceitual. Tal atuação que legitima e cria os símbolos para o funcionamento do mercado de consumo não poderá se emancipar se não tiver como fundamento uma prática crítica, também conhecida como design reflexivo. Para o autor, esta prática é uma nova produção cultural independente com início na organização de uma prática de oposição que vai de encontro aos "caminhos repisados" e que rompe com os padrões de comunicação criados pela ordem vigente.

Antes da realização desta pesquisa, realizamos a leitura dos livros *Sociedade do Cansaço*, *Sociedade da Transparência* e *A Agonia do Eros*, escritos pelo filósofo coreano Byung-Chul Han, e associados à temática das relações interpessoais e de trabalho na sociedade contemporânea. O interesse pelo tema se deu pela percepção

da crescente angústia nas narrativas cotidianas. Dentre os três livros citados, foi escolhido o livro *Sociedade do Cansaço* pois retrata de forma abrangente os sintomas decorrentes da crescente demanda por produtividade em nossa sociedade atual.

O livro *Sociedade do Cansaço* foi lançado em 2010, e em 2015 foi publicada a primeira edição em português do Brasil. O livro, de dimensões pequenas, possui conteúdo denso, apresentando conceitos de autores importantes da filosofia e da sociologia, entre eles Martin Heidegger, Alan Ehrenberg, Walter Benjamin, Jean Baudrillard. Na construção da narrativa, o autor aborda teorias das ciências sociais, da filosofia e da psicologia, relacionadas aos problemas contemporâneos. Com isso, Han utiliza-se de ferramentas da filosofia para criar argumentos poderosos sobre a realidade do mundo ocidental, o filósofo, com seu texto enxuto e direto, consegue relacionar diversas temáticas de modo simples, mas ao mesmo tempo, profundo. Esta habilidade do autor torna o livro fascinante, e talvez suas sínteses sobre o mundo contemporâneo tenham levado a obra a alcançar tamanho sucesso. Prova disso, no dia 29 de abril deste ano, esse foi o livro mais vendido na categoria Filosofia Política e Ciências Sociais no site *amazon.com.br*.

Dito isso, por suas características descritas acima, acredita-se que o livro tenha o potencial significativo de conquistar leitores que não são familiarizados com o tema ou com a abordagem filosófica. O autor coreano já foi tema de matérias jornalísticas como nos jornais *El País*, *Nexo* e *O Globo*, e além disso, o livro *Sociedade do Cansaço* foi tema de redação discursiva em concurso (prova TRF 1, CESPE em 2017). Entrar em contato com o tema discutido no livro significa entender que existem fenômenos contemporâneos que intensificam a exploração do trabalhador, e que mudanças políticas recentes, como a Reforma Trabalhista realizada em 2017 no Brasil, têm relação direta com a implementação de medidas neoliberais (SCORPIÃO, 2018). A flexibilização dos vínculos trabalhistas leva a maiores jornadas de trabalho, menor remuneração e diminuição de direitos e garantias para os trabalhadores informais (SOUZA, 2021). Desse modo, percebe-se que a hipercomplexidade dos tempos atuais está relacionada com o mal-estar geral da população e com o crescente adoecimento psíquico.

No presente trabalho, o livro *Sociedade do Cansaço* foi utilizado como subsídio para discussão crítica e produção da narrativa gráfica em forma de site, que corresponde

ao produto final deste trabalho de conclusão de curso. Considera-se que o tema narrado no livro *Sociedade do Cansaço* é altamente relevante para os dias de hoje. Por conseguinte, torna-se justificável também a decisão de utilizar a obra do filósofo como subsídio para o produto deste trabalho. A decisão pelo formato de site, se deu pela acessibilidade do meio. O usuário, que é considerado aqui também um leitor, precisa ter em mãos um dispositivo que acessa a internet, o que é uma realidade bastante plausível, visto que, em 2019, o Brasil atingiu 134 milhões de usuários (BRIGATTO, 2020). Também, outro fator de decisão pelo formato, foram as possibilidades gráficas e de interação que o site permite: pequenas animações, cliques e escolhas de navegação que o usuário-leitor tem a possibilidade de fazer. Além disso, o formato pode ser justificado por um fator mais subjetivo ao assunto, em várias de suas obras, o filósofo narra o mundo digital como uma escolha inevitável dos dias de hoje.

O objetivo principal do projeto é provocar reflexões e diálogos sobre o esgotamento que o modo de viver do mundo contemporâneo causa. O resultado da discussão será apresentado em narrativa gráfica, veiculada em site, que traduz os principais conceitos e temáticas do livro *Sociedade do Cansaço*. Além do objetivo descrito, também pode-se destacar como intenção:

1. discutir os principais problemas relacionados ao neoliberalismo e à lógica da produtividade assim como os problemas psicológicos advindos desta relação;
2. compreender o livro *Sociedade do Cansaço* de Byung-Chul Han por meio de uma leitura crítica;
3. identificar trabalhos criativos que fazem uso da narrativa gráfica que sirvam de referência ao projeto;
4. desenvolver uma narrativa gráfica que adicione camadas de sentido à semântica dos trechos selecionados;

Deste modo, no primeiro momento realizou-se investigação teórica dos principais problemas descritos na obra de Han. Para isso, diferentes materiais teóricos, dados e informações foram estudados para elucidar o problema da pesquisa. Depois, partimos para a análise de referências, a saber: o livro *O Meio é a Mensagem*, de Marshall McLuhan e Quentin Fiore, e do site *O Livro depois do Livro*, de Giselle Beiguelman, que inspiraram a realização do produto final. Também entram na análise os filmes

Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar e *Sorry We Missed You*, de Marcelo Gomes e Ken Loach respectivamente, cujas temáticas se aproximam do livro-base deste trabalho. Seguindo, a metodologia descreve o processo de leitura e decupagem do livro *Sociedade do Cansaço*, bem como a abordagem da prática crítica do design para o desenvolvimento do produto final. No capítulo de resultados é relatada as escolhas gráficas para construção da identidade visual do projeto e do site. Por último, nas considerações finais é discutido os próximos passos, dificuldades, e possíveis melhorias para o projeto.

1 REVISÃO TEÓRICA

Um dos impasses que caracterizam as interações vigentes no mundo contemporâneo é o que se estabelece entre a constituição da subjetividade e a incorporação de pressupostos que fundamentam a doutrina do neoliberalismo. Em consonância, Pimenta e Araújo (2018) questionam as possibilidades de o trabalhador ter acesso à condição de sujeito num modelo de gestão neoliberal. No artigo, os autores discutem as noções de pertencimento, autonomia e reconhecimento e suas relações com saúde, trabalho e subjetividade. A flexibilização das relações trabalhistas é um dos aspectos das políticas neoliberais mais discutido atualmente. Neste contexto, o sujeito é estimulado a maximizar seu desempenho produtivo através de práticas de autoexploração e autocoação (ANDRADE, 2019). Sobre as relações de trabalho atuais, o autor da obra *Sociedade do Cansaço* elabora a ideia que a autoexploração é a forma mais eficiente de se alcançar o desempenho e produtividade do trabalhador (HAN, 2015). O sentimento de liberdade é essencial para maior produtividade, pois o trabalhador sente-se como protagonista e empreendedor de si mesmo. O autor afirma:

"O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos." (HAN, 2015, p.30).

Na sociedade do desempenho, o sujeito se auto explora em busca da otimização da produtividade e é absorvido pela rapidez da comunicação de massa. Deste modo, o sofrimento existe pelo excesso de estímulos e pressão pela auto realização e desempenho, o que, por sua vez, favorece o desenvolvimento de doenças psíquicas que caracterizam a modernidade, como *burnout* ou depressão (HAN, 2015). Sobre a depressão, o autor reflete:

"Ela irrompe no momento em que o sujeito de desempenho não pode mais poder. Ela é de princípio um cansaço de fazer e de poder. (...) O sujeito de desempenho encontra-se em guerra consigo mesmo. O depressivo é o inválido dessa guerra internalizada. A depressão é o adoecimento de uma sociedade que sofre sob o excesso de positividade. Reflete aquela humanidade que está em guerra consigo mesma." (HAN, 2015, p.29).

Os psicanalistas Safatle, Silva Junior e Christian Dunker (2020) também discutem o tema do mal-estar na sociedade neoliberal. Para eles, o neoliberalismo se utiliza de um conjunto de medidas para gerenciar o mal-estar entre as pessoas, sendo estes: a

individualização da culpa, o desvalor do depressivo, a supervalorização do mérito e o gerenciamento de motivação. Todos esses são sintomas produzidos e, ao mesmo tempo, apaziguados pelo modo de viver atual.

Nesse mundo de questões complexas, é possível desenvolver soluções sistêmicas? Para Giulio Argan em seu artigo *A Crise do Design*, experienciamos o conflito entre o rápido desenvolvimento tecnológico e a tendência à conservação política, o que gera uma crise que se manifesta pela substituição do projeto pela programação. Conceitualmente, o projeto corresponderia à uma visão de futuro embasada no devir histórico. Já a programação se caracteriza pela repetição calculada e mecânica, substituindo o projeto, suprimindo o espaço de discussão dialética, fundamental para concepção de sociedade desejada (ARGAN, 1981). Sobre a crise do design o autor pontua:

"A presente crise, portanto, é uma crise global; o mundo moderno tende a deixar de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes. O mundo de amanhã poderia não ser mais um mundo de projetistas, mas um mundo de programados." (ARGAN, 1981, p. 252).

Um dos exemplos de consequência da substituição de projeto pela programação é o da utilização da inteligência artificial para o aumento da produtividade. Em 2014, nos EUA houve uma tentativa de implementação da inteligência artificial no julgamento de processos judiciais. Com isso, nas sentenças elaboradas com base em dados de processos prévios foi constatado que o algoritmo utilizado era "racialmente enviesado" (VIEIRA, 2019). Com base nos argumentos de Argan, a utilização da inteligência artificial sem considerar o devir histórico, e sem vínculo com a visão de projeto de sociedade que se intenciona, pode fracassar, seja causando o desmantelamento de profissões ou provocando mudanças estruturais indesejadas (ARGAN, 1981).

A pandemia da Covid-19 apresenta-se como intensificadora de todos os processos de mal-estar na conjuntura atual, agravando os efeitos negativos do neoliberalismo na sociedade. Algumas pesquisas recentes evidenciam o crescimento da desigualdade no Brasil desde o começo da pandemia. Estudo realizado por Abílio, em 2020, aponta que, durante a pandemia, houve o prolongamento da jornada de trabalho, porém a remuneração não acompanhou o aumento das horas trabalhadas. Assim, contraditoriamente, 58,9% dos entrevistados apresentaram queda nos

rendimentos (ABÍLIO, 2020). Junto ao crescente desemprego, pode ser evidenciado o empobrecimento da população, sobretudo das classes de média e baixa renda (FGV, 2020). Paradoxalmente, a revista Forbes aponta que o número de bilionários brasileiros cresceu 20,8% de 2019 para 2021, e o patrimônio total teve alta de 48,3% (ZANLORENSS; SALES, 2021).

Han aponta para o cenário de crescimento de doenças neurológicas causadas pela lógica neoliberal e pelo modo de viver da sociedade do desempenho:

"Doenças neuronais como a depressão, transtorno de déficit de atenção com síndrome de hiperatividade (TDAH), Transtorno de personalidade-limítrofe (TPL) ou a Síndrome de Burnout (SB) determinam a paisagem patológica do começo do século XXI (...)" (HAN, 2015, p. 7-8).

Uma pesquisa de 2014 estima que 30% dos adultos em todo mundo atendam aos critérios de diagnóstico de doenças mentais, e que 80% desses adultos que sofrem com transtornos psíquicos são de países de baixa e média renda (STEEL, *et al*, 2014). A pesquisa *One Year of Covid*, realizada pelo Instituto Ipsos e encomendada pelo Fórum Econômico Mundial, revelou que 53% dos brasileiros entrevistados acreditam que sua saúde mental mudou para pior desde o início da crise provocada pela Covid-19 (IPSOS, 2021).

2 ANÁLISE DE REFERÊNCIAS

Neste capítulo, serão discutidas as obras *O meio é a mensagem*, *O Livro Depois do Livro*, *Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar* e *Sorry We Missed You*, que serviram de referência e inspiração para o desenvolvimento do produto final.

As obras *O meio é a mensagem* e *O Livro Depois do Livro* foram escolhidas pois revelam diferentes possibilidades no tratamento de texto e imagem. A primeira obra citada demonstra a importância de uma postura corajosa do projetista na confecção de uma narrativa. Assim, nessa obra, o designer criou intervenções gráficas e realizou uma curadoria de imagens que possibilitou a interpretação visual do texto. Já a segunda obra mencionada foi escolhida pois utiliza recursos de navegação alternativos para despertar o leitor no meio digital. A partir dessas escolhas de projeto, a artista criou um site que retrata o caos contemporâneo.

Já as obras *Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar* e *Sorry We Missed You*, retratam a contemporaneidade e seus problemas, muitos deles advindos do neoliberalismo, como a precarização das relações trabalhistas e o sofrimento atual. Deste modo, as obras ressoam conceitos que também são tratados no livro de Han. A análise desses filmes permitiu uma ampliação da visão crítica da autora sobre os problemas que são discutidos neste trabalho.

2.1 O meio é a mensagem, 1967

"Somos totalmente questionados por todos os meios. Eles são tão abrangentes em suas implicações pessoais, políticas, econômicas, estéticas, psicológicas, morais, éticas e sociais que não deixam nenhuma parte nossa intacta, inatingida, inalterada. O meio é a mensagem. Nenhum entendimento da mudança social e cultural é possível sem saber de que forma as mídias operam como ambientes."

A principal referência gráfica para este trabalho é o livro *O Meio é a Mensagem* de Quentin Fiore e Marshall McLuhan, publicado em 1967. A obra foi um marco na integração de texto e imagem, os coautores criaram algo verdadeiramente disruptivo para o mercado editorial da época (LUPTON; ABBOTT, 2011). Foi devido ao projeto gráfico de Quentin Fiore que o livro se tornou um exemplo de tradução intersemiótica. A partir da narrativa verbo-visual criada pelo arranjo da diagramação e das imagens, o público se depara com novas camadas de sentido para entender o discurso do

autor. Para Ellen Lupton e J. Abbott "Fiore serviu como um intérprete visual para as teorias de McLuhan".

Esta combinação de potências para a publicação do livro foi possível quando Fiore, designer gráfico, selecionou partes expressivas das teorias formuladas por McLuhan. Os trechos foram decupados, associados a imagens e cuidadosamente distribuídos ao longo do livro, distribuídos no espelho do livro como frames. A partir disso, o designer reuniu-se com o autor, que o deu total liberdade, e com um prazo limitado, fez a montagem do livro.

"Para dar certo, Fiore sentiu que o livro 'deveria transmitir o espírito, o clamor populista da época, de uma maneira apropriada. A 'linearidade' de um livro normal não funcionaria. O meio era, afinal, a mensagem!" (LUPTON; ABBOTT, 2011, p. 91).

Sobre algumas das qualidades gráficas da obra é possível ressaltar: (1) a curadoria de imagens, para um interpretação verbo-visual: algumas das imagens traduzem o conteúdo de forma literal, mas a maioria deixa o espaço necessário para o leitor inferir e atribuir significados, assim, o resultado são novas camadas de sensação ao conteúdo; (2) os espaços em branco criados pela diagramação: várias das páginas possuem poucas palavras, uma ou duas frases, estas composições tornam-se ainda mais impactantes, pois o conteúdo selecionado ganha destaque e espaço de reflexão; (3) a composição tipográfica: em várias páginas do livro, ler torna-se uma prática ativa, pois o jogo de palavras foge da estrutura comum e instiga o leitor a descobrir novos significados.

Figura 1 – Spreads do livro O meio é a mensagem, de Quentin Fiore e Marshall McLuhan

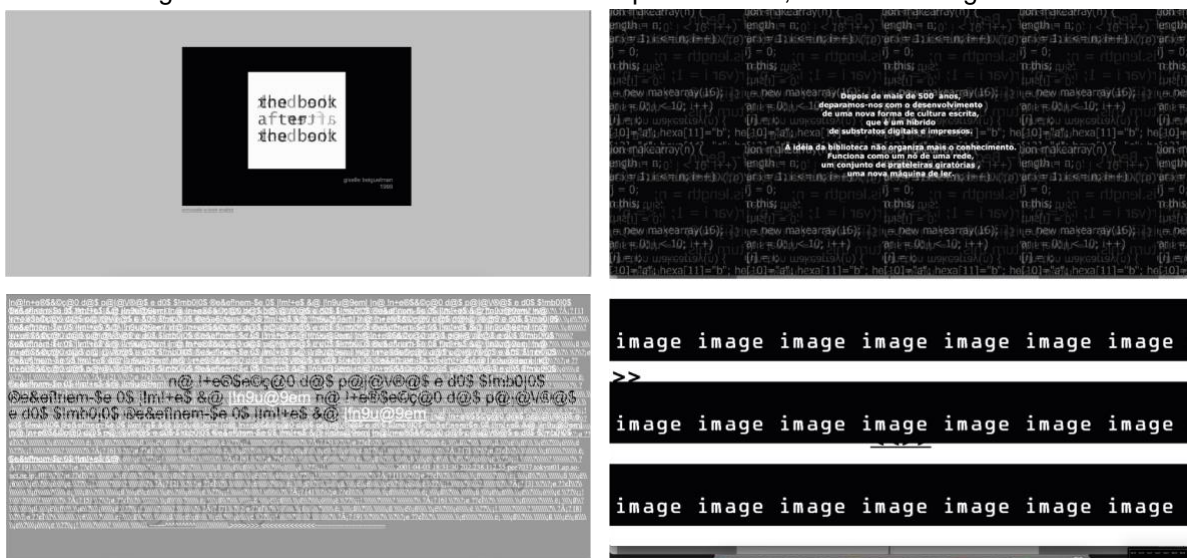


De certa forma, com grande admiração pela obra, o presente projeto traça um caminho similar ao do livro *O Meio é a Massagem*. No projeto desenvolvido neste trabalho, também busca-se criar uma narrativa verbo-visual que permita ao leitor-usuário acessar a teoria do autor Byung Chul-Han, usando como subsídio os trechos selecionados do livro *Sociedade do Cansaço*.

2.2 O Livro depois do Livro, 1999

"No Livro depois do Livro
 O Texto se confunde com noção de Lugar
 A Imagem só se revela por uma inscrição textual
 A Visão agora é um dado da Escrita
 Implode-se a referência do Volume
 A Dimensão da página é o Peso".
 (BEIGUELMAN, 2003).

Figura 2 – Screenshots do site *O Livro Depois do Livro*, de Giselle Beiguelman



O site *O Livro depois do Livro*, de Giselle Beiguelman (2003), também influenciou as escolhas deste trabalho. O projeto, de 1999, foi realizado no início da popularização da internet e ganhou destaque na época por questionar a condição do leitor no meio digital em meio as possibilidades geradas pelos códigos e comandos HTML. A referência principal do projeto foi o Livro de Areia, de Jorge Luis Borges, nele, a narrativa não é narrativa linear, por isso há infinitas possibilidades de se conceber a história, que não tem meio ou fim. Giselle Beiguelman também experimenta as condições de uma narrativa não linear, o site mistura imagens, som e texto. Assim, de modo intencional, o site leva o usuário a se perder, o emaranhado de links não tem caminho claro de volta ou avanço, a arquitetura do site se dissolve para deixar o leitor guiar-se pela sua curiosidade.

2.3 Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar, 2019

Figura 3 – Cenas do filme *Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar*, 2019



A relevância da temática abordada por Han extrapola o meio acadêmico, sendo abordada também no cinema. Em 2019 foi lançado no Brasil o documentário de Marcelo Gomes *Estou Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar*. A história se dá na pequena cidade de Toritama, no agreste pernambucano, que foi considerada a capital nacional do *jeans*, chegando os moradores a produzir 20 milhões de peças anuais. Com a chegada do Carnaval os produtores, para viajarem para as praias, vendem seus eletrodomésticos e outros bens, além de gastarem o dinheiro recebido por seu trabalho durante o ano inteiro. Em uma entrevista concedida para o jornal O Globo em fevereiro de 2019, Marcelo Gomes depõe:

“Fiquei com um nó na cabeça para desvendar, e estou passando esse nó para o público — conta Gomes. Filmes sobre *sweatshops*, mostrando como os trabalhadores braçais são vítimas do capitalismo, já há vários por aí. O que temos em Toritama é uma situação complexa, não queria vitimizar ninguém. O que me interessava era ouvir os desejos e os sonhos dessas pessoas que se apegam à ideia da autonomia, de ser o próprio patrão, sem perceber que estão sendo escravizadas por elas mesmas. É um filme que expõe a farsa do neoliberalismo. Fala de um Brasil que ninguém conhece. Toritama é uma China com um Carnaval no meio.” (GOMES, 2019).

2.4 Sorry We Missed You, 2019

Figura 4 – Cenas do filme *Sorry We Missed You*, de Ken Loach, 2019



Outra obra da sétima arte que retrata a precarização das relações trabalhistas no mundo contemporâneo e o desgaste que isso provoca na vida dos sujeitos é *Sorry We Missed You*, dirigido pelo britânico Ken Loach. Em uma entrevista em San Sebastian, realizada para o site Insider, em 2019, Loach foi questionado do porquê os trabalhadores aceitem essa situação, a de serem explorados, embalados ao som do discurso da autonomia e das amplas possibilidades de realização. Sua resposta adverte de que antes não sabíamos que éramos explorados, mas que isso vem mudando e talvez seja compulsória essa relação com o trabalho no atual *status quo* da cada vez mais agressiva doutrina neoliberal:

“Acho que eles sabem que estão a ser explorados, o problema é como é que resistem a isso. Na pobreza, nossa força vai toda para a sobrevivência.” (LOACH, 2019).

Conclui-se que as análises das obras audiovisuais permitiram a ampliação da visão crítica sobre os temas discutidos neste trabalho, como o neoliberalismo e a precarização das relações trabalhistas. As obras *Estou me Guardando para Quando o Carnaval Chegar* e *Sorry We Missed You* compartilham de conceitos que também são discutidos no livro *Sociedade do Cansaço*. Tais conceitos tornam-se ainda mais contundentes quando são demonstrados em narrativas, por meio de personagens reais, como no documentário de Marcelo Gomes, ou fictícios, como no filme de Loach.

Além disso, as análises das obras *O meio é a mensagem* e *O Livro Depois do Livro*, possibilitaram a compreensão de como atitudes projetuais fundamentadas na prática reflexiva do conteúdo tornam o resultado final da narrativa gráfica mais impactante. Ambas as obras, ao explorarem a relação de texto e imagem, contribuíram para a percepção de novas camadas de sentido ao produto final, que é um dos objetivos listados para o presente trabalho. Deste modo, acredita-se que a inspiração e entendimentos advindos da análise das referências contribuíram tanto para a ampliação da visão crítica sobre o tema da contemporaneidade quanto para a percepção de projeto na construção de uma narrativa gráfica.

3 MÉTODO

3.1 Seleção dos trechos

A leitura do livro *Sociedade do Cansaço* se deu bem antes da proposta do projeto, já se guardava lembranças das qualidades do livro. Nele a contemporaneidade é tratada de forma não-superficial e os conceitos são tratados de forma direta — sem muitos rodeios ou vocabulário rebuscado — e com frases impactantes. Tais qualidades foram essenciais para a escolha dos trechos, pois sabia-se que seria possível destacar frases expressivas e curtas. Adotou-se, nessa segunda leitura, abordagem crítica do livro *Sociedade do Cansaço*. Como aponta Cervo e Bervian:

"a leitura crítica ou reflexiva — é uma fase de estudos mais profundos que inclui processos de reflexão (aprendizagem) e percepção deliberada dos significados (apreensão). Envolve operações complexas como: análise, comparação, diferenciação, síntese e julgamento. Ao estudar um texto passa-se pelas mesmas fases do pensamento reflexivo: visão global e análise das partes para se chegar à síntese." (CERVO, BERVIAN, 2002, p. 96)

Além disso, antes da nova leitura, realizou-se breve pesquisa sobre o processo de seleção usado por diretores na pré-produção de filmes e produtos audiovisuais em geral, a decupagem. O termo tem origem na língua francesa *découpage*, e significa recorte, e precede a etapa de montagem do filme. O processo de decupagem é uma "prática de análise no sentido de separação. Decupar é separar, analisar, quebrar uma ação contínua descrita em uma página de roteiro em uma série de planos na preparação para uma filmagem" (BARCINSKI, 2015, p.12). Na decupagem, já se pensa ou imagina o produto final, há uma tentativa do diretor nesta fase de conferir características específicas ou sensações a esse produto.

No caso deste projeto, inspirado no método audiovisual, pode realizar uma analogia: o livro *Sociedade do Cansaço* equivaleria ao roteiro, lido por inteiro, e ao longo da leitura foi feita a decupagem de trechos (cenas) para pensá-los em suas características e sensações tendo em vista a composição do produto final deste trabalho de conclusão de curso (filme). A analogia guarda diferenças significativas inerentes ao trabalho de um cineasta e o de um designer. Com relação à autoria, o designer Michael Rock acrescenta:

"De que modo comparar o cartaz de um filme ao próprio filme? A escala do projeto cinematográfico permite uma amplitude de visão inviável no design gráfico. Portanto, os *auteurs* gráficos, quase por definição, teriam de ter

produzido grandes conjuntos estabelecidos de obras nas quais se notem padrões perceptivos". (ROCK, 1996, p. 138).

Mas, destaca-se, em ambas as práticas — do diretor audiovisual e do projetista visual —, o desafio de ter como ponto de partida a semântica de um texto e produzir, a partir desta, uma visualidade que se alinhe com a visão e intenção do projeto final.

Portanto, foi estabelecido que durante a nova leitura crítica do livro o objetivo seria marcar quais são as frases com mais força diante da narrativa geral. A esta seleção foram determinados alguns critérios:

1. os trechos escolhidos deveriam ser compreendidos independentemente da narrativa, ou seja, mesmo nunca tendo lido o livro, o leitor seria capaz de entender os significados e conceitos da frase e impactados de forma crítica;
2. preferência por trechos curtos, menores que um parágrafo;
3. relevância do assunto abordado, na seleção de trechos que reúnem os principais conceitos da obra e que se relacionem com atualidades;
4. a força de construção semântica do trecho, que interferia na possibilidade de pensar sobre o trecho visualmente

A releitura do livro proporcionou a pré-seleção ampla de 58 trechos. Visto que o número de trechos selecionados era demasiadamente volumoso para o conteúdo do *site*, foi preciso fazer nova seleção, para afunilar e escolher aqueles que melhor sintetizam a intenção deste projeto e do trabalho do autor. O volume de frases dificultava a visualização dos trechos pré-selecionados. Para solucionar o problema, os trechos foram impressos em tiras de papel, todos eles com padronização de fonte e tamanho para maior uniformidade. Acredita-se que a materialização dos trechos em diferentes nestes papéis recortados foi essencial para a etapa de seleção, pois facilitou o agrupamento das tiras com os trechos nos grupos citados o que possibilitou mais facilmente a análise e comparação direta entre eles.

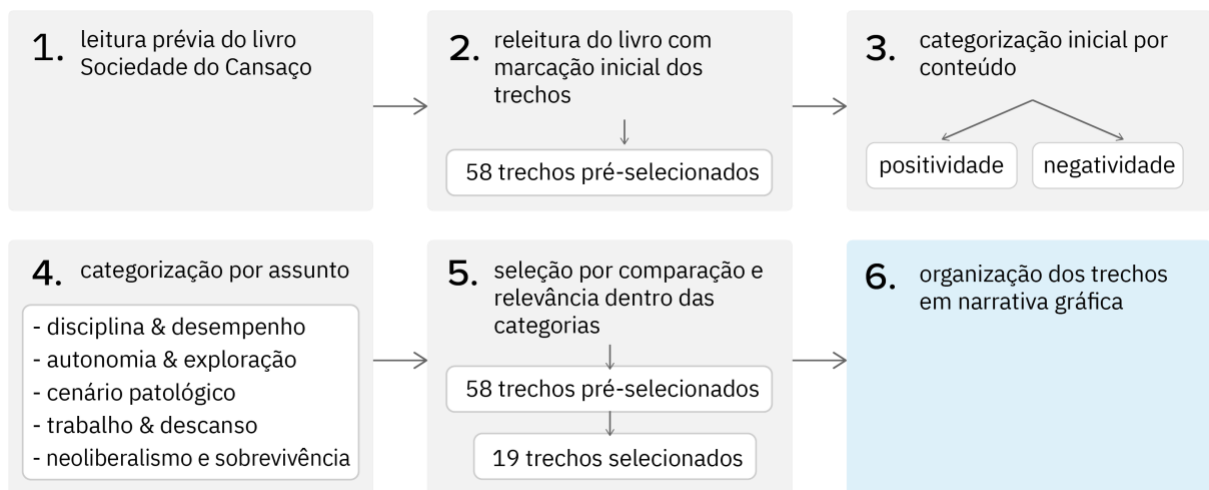
A etapa seguinte foi a classificação dos trechos visando o conceito principal do livro: a negatividade e a positividade. Assim, marcações em vermelho ou em verde foram realizadas em tiras de papel, indicando se o trecho era fundamentalmente relacionado à negatividade e a sociedade da disciplina ou à positividade e a sociedade do desempenho, respectivamente. O processo ajudou a dimensionar a seleção, pois soube-se então, a qual esfera da dualidade o trecho aborda fundamentalmente. Após esta primeira classificação, estabeleceu-se outro processo de classificação para

facilitar a escolha dos trechos. A etapa sucedida foi de categorização dos assuntos com objetivo de organizar os fragmentos de texto que caberiam no mesmo assunto. Essa divisão resultou nas categorias: disciplina e desempenho; autonomia e exploração; cenário patológico; trabalho e descanso; pós-política; e neoliberalismo e sobrevivência. Tal divisão possibilitou nova seleção, esta definitiva. Das 58, foi possível escolher as 19 que fariam parte do site.

A partir da seleção e da categorização dos trechos do site, chegou-se a duas escolhas. Primeiro, não seria levada em conta a linearidade do livro, nem as páginas nem os capítulos seriam utilizados como referência. Ao criar uma nova linearidade, foi garantido o entendimento dos assuntos e uma experiência em prol da leitura do site, pois a ordem os trechos foram pensados tendo em mente que o leitor não está a par da contextualização que existe no livro.

A partir disso, decidiu-se que as diferentes categorias criadas durante a pré-seleção, seriam mantidas na estrutura do site para organizar diferentes seções e indicar o conteúdo disponível e quais temas o leitor-usuário poderá navegar, na seguinte ordem: (I) disciplina e desempenho; (II) autonomia e exploração; (III) cenário patológico; (IV) trabalho e descanso; (V) pós-política; (VI) neoliberalismo e sobrevivência. É possível ver na Figura 5 abaixo de forma sintetizada como se deu o processo de seleção:

Figura 5 – Esquema demonstrativo do método de seleção dos trechos



Podemos destacar que o método de seleção permitiu uma relação profunda de reflexão sobre o conteúdo do livro. Tal processo reflexivo é essencial para que o design se aproprie de uma prática que não sirva a ordem vigente (TOORN, 1994). Em

seu artigo sobre o design como prática de cunho crítico e reflexivo, Kussler e Lorenz apontam:

"Para os que adotam esse ponto de vista, o design deve dar conta de questionar suas próprias regras e atribuições, além de repensar as formas de expressões da ética e dos valores que estruturam a sociedade contemporânea em suas diversas esferas. Ainda que esse seja um campo habitualmente ocupado pela filosofia e pelas ciências políticas e sociais, o design emerge como uma opção original a tais abordagens quando dá conta de suscitar reflexões e mobilizar debates por meio da própria atividade projetual e do desenvolvimento de artefatos – ou seja, *fazer filosofia por meio de coisas* (KUSSLER LORENZ , 2018, p. 37).

Desse modo, o projeto desenvolvido teve como ponto de apoio fundamental a prática crítica do design (MALPASS, 2017). Acredita-se que o produto final poderá ser capaz de provocar reflexões, diálogos e, possivelmente, ações que possibilitem a análise crítica dos indivíduos em relação à sociedade em que vivem. Advertidos, esses indivíduos podem se posicionar quanto às formas de exploração e assujeitamento impostas pela lógica da produtividade na perspectiva do neoliberalismo.

4 ANÁLISE DO LIVRO SOCIEDADE DO CANSAÇO

Esta seção trata da análise do livro *Sociedade do Cansaço*, do filósofo Byung-Chul Han, utilizado como subsídio para o produto final deste trabalho. O método de leitura-crítica possibilitou o entendimento dos argumentos e conceitos, o que possibilitou reflexões e julgamentos próprios sobre seu conteúdo. Por isso, este capítulo inclui inserções subjetivas à autora.

O argumento inicial do livro desenvolve-se em torno da ideia de que cada época possui suas enfermidades fundamentais, sejam elas bacteriológicas ou virais. Diferentemente disso, no século XXI, o cenário patológico do mundo ocidental é marcado por doenças neuronais, como a depressão, transtorno de hiperatividade (TDAH), transtorno de personalidade limítrofe (TPL) e síndrome de *burnout* (SB).

Ainda no primeiro parágrafo, o autor escreve: "Apesar do medo imenso que temos hoje de uma pandemia gripal, não vivemos numa época viral". Como o livro foi escrito em 2010, não haveria possibilidade do autor fazer menção à pandemia atual da Covid-19. Não obstante, tal observação não deve ser desconsiderada, pois a gravidade dos dias de hoje é marcada por ambas etiologias: a viral, e o crescente adoecimento neurológico ou psíquico. E, como foi apontado, o adoecimento psíquico, que já era uma realidade, foi intensificado pela pandemia. O ano de 2020 inaugurou um modo de vida diferente marcado pelo medo de perder a própria vida ou pessoas próximas e a angústia de não poder protegê-las. Além disso, podemos citar o agravamento das questões financeiras, a vulnerabilidade diante das situações de trabalho, cada vez mais instáveis; sentimentos de ansiedade e/ou desesperança devido às incertezas quanto ao futuro e a sensação de solidão e desamparo, ampliada pelo isolamento social. A crise dos tempos atuais deixará cicatrizes profundas em nossa sociedade, seja no nível individual ou estrutural.

Ao descrever o cenário de doenças neurológicas, o autor faz por meio de observações e argumentos sobre a realidade do século XXI. A narrativa do livro é construída em torno de dois conceitos fundamentais à obra: *negatividade* e *positividade*. Ao usar esses termos Han se apropria de conceitos comuns às respostas imunológicas, amplamente estudadas no campo da biologia: positivas ou negativas. Segundo ele, no sistema imune, a *negatividade* é explicada pela reação de defesa ou ataque a tudo

aquilo que é alteridade, tudo o que é estranho, instaurando-se uma divisão entre dentro e fora, o próprio e o estranho, como na Guerra Fria. Segundo ele, a sociedade do século passado seguia este paradigma defensivo-ofensivo, e mesmo que o estranho não representasse perigo, ele seria combatido por representar uma *alteridade*. Já o paradigma da *positividade* é caracterizado por uma sociedade que se afasta da organização imunológica de reação ao estranho. O autor diz que no lugar da alteridade, aparece a *diferença* e esta não provoca imunorreação,

"Falta à diferença, de certo modo, o agulhão da estranheza, que provocaria uma violenta reação imunológica. Também a estranheza se neutraliza numa fórmula de consumo. O estranho cede lugar ao exótico. O *tourist* viaja para visitá-lo. O turista ou o consumidor já não é mais *sujeito imunológico*" (HAN, 2015, p. 10).

Vivemos em uma época pobre em negatividade que opera pela lógica do igual. Nesse contexto, a existência de barreiras, cercas, trincheiras e muros não permitiriam o intenso processo de troca, a superabundância do comércio, da comunicação, e influência cultural, que são essenciais ao neoliberalismo. Pode-se inferir, portanto, que a positividade é parte intrínseca do processo de globalização.

O aprofundamento desse raciocínio mostra que a hibridização advinda da falta de alteridade não extingue a violência, pelo contrário. Na sociedade da positividade, a violência se dá de forma *imane*nte ao sistema. Essa forma de violência é silenciosa, também chamada de violência do consenso. O autor comenta: "Em lugar da violência causada por um fator externo, entra a violência autogerada, que é mais fatal do que aquela, pois a vítima dessa violência imagina ser alguém livre".

À vista desses dois conceitos fundamentalmente opostos, o autor parte para as diferenças entre a sociedade da negatividade, chamada de *sociedade disciplinar*, e a sociedade positiva atual, a *sociedade do desempenho*. Na primeira, seus indivíduos também são chamados de "sujeitos da obediência", pois as rígidas estruturas e instituições de leis, proibições e mandamentos impõe ao coletivo o não-ter-direito. O sujeito é coagido por regras duras, tornando-se, deste modo, o sujeito do dever e da disciplina, não o sujeito do prazer.

Já a sociedade do desempenho, é dominada pela positividade, nela o *poder* é ilimitado, acredita-se que tudo é possível desde que se demonstre iniciativa e dedicação. Em busca de realizar-se no eu-ideal, o sujeito do desempenho busca sempre superar-se, e compete não só com o outro, mas também consigo mesmo;

desejando, acima de tudo ser produtivo, obter prazer do próprio trabalho e ainda ditar as próprias regras, pois, afinal, é seu próprio chefe. Assim, para se realizar, este sujeito acaba por se autoexplorar, e esta forma de exploração é mais eficiente que a exploração do outro, pois é acompanhada do discurso da liberdade. Tal ideal tornou-se um símbolo de referência, insistentemente repetido nas narrativas e nos meios de comunicação.

No livro, o autor diz que a sociedade disciplinar, dominada pela *negatividade*, gera loucos e delinquentes. Já a sociedade do desempenho, que crê que nada é impossível, produz depressivos e fracassados. Nesta sociedade o indivíduo é levado a crer que o seu valor produtivo é equivalente ao seu valor subjetivo, e é exatamente essa pressão por desempenho que leva os indivíduos ao esgotamento da depressão e do *burnout*. Sobre a depressão, o psicanalista Christian Dunker, em consonância ao filósofo, pontua que "pessoas olham a própria vida como se fosse uma empresa a ser medida pelos resultados". Assim, o cenário patológico em que vive nossa sociedade desenvolve-se em meio à abundância de positividade:

"Tanto a depressão quanto o Tdah ou o SB apontam para um excesso de positividade. A SB é uma queima do eu por superaquecimento, devido a um excesso de igual. O hiper da hiperatividade não é uma categoria imunológica. Representa apenas uma massificação do positivo." (HAN, 2015, p. 20-21).

Nesse modo de viver, o excesso de positividade e a busca desenfreada pelo desempenho gera indivíduos que, ao mesmo tempo em que não toleram o estado contemplativo e passivo do tédio, vivem o esgotamento do cansaço do dia a dia. No livro Han se utiliza de uma citação de Nietzsche para dizer que desaprendemos a *ver*, por não mais conseguirmos "habituar o olho ao descanso, à paciência, ao deixar-aproximar-se-de-si". Hoje, até o descanso é voltado para uma maior produtividade. Descansa-se para tornar-se mais produtivo: "A própria pausa tem relação com o trabalho. Ela serve apenas para nos recuperar do trabalho, para poder continuar funcionando".

O autor também observa a principal diferença entre homens e computadores: o computador é uma máquina que opera somente no positivo pois lhe falta a capacidade de dizer não. Com isso, e apesar de todo seu desempenho, a incapacidade de hesitar a torna limitada. Conclui-se que é fundamental ao sujeito a capacidade de negar uma tarefa ou situação. Por isso, torna-se tão latente nos dias de hoje a *ira*. Segundo Han, desaprendemos a *ira*, que é a energia de empuxo "capaz de interromper um estado,

e *fazer com que se inicie um novo estado*". Em seu lugar, a ira é substituída pela irritação, que por si só não é capaz de promover nenhuma mudança. Assim, a revolta e a reação organizada de uma sociedade, tantas vezes necessária, é substituída pela irritação individual, que não é eficaz e que acaba por ser prejudicial à nossa saúde mental.

Por fim, o autor explica que a liberdade da sociedade do desempenho é coercitiva e que essa ilusão de liberdade plena é eficiente e essencial ao o funcionamento do sistema capitalista:

"O sujeito de desempenho acaba entregando-se à coação livre a fim de maximizar o seu desempenho. Assim, ele explora a si mesmo. Ele é o explorador e ao mesmo tempo o explorado, o algoz e a vítima, o senhor e o escravo. O sistema capitalista mudou o registro da exploração estranha para a exploração própria, a fim de acelerar o processo." (HAN, 2015, p. 105).

São esses processos complexos de autoexploração e liberdade coercitiva que nutrem a ilusão do indivíduo da sociedade do desempenho. O sofrimento atual e as doenças psíquicas são o resultado deste paradoxo. Além disso, Han argumenta que a vida perdeu a intensidade, dando lugar ao consumo e à comunicação:

"O hipercapitalismo dissolve totalmente a existência humana numa rede de relações comerciais. Já não existe nenhum âmbito da vida que consiga se eximir da degradação provocada pelo comércio. O hipercapitalismo transforma todas as relações humanas em relações comerciais. Ele arranca a dignidade do ser humano, substituindo-a completamente pelo valor de mercado." (HAN, 2015, p. 107).

Para Han, no mundo de hoje a massificação das coisas torna-o desprovido de conceitos sagrados para a humanidade como o mistério, o divino, a festa, e diz que agora, o mundo perdeu sua alma. Continuamos nos cercando de mercadorias, criamos estruturas injustas para suportar a complexidade do mundo ocidental, como o autor diz "Aparentemente, temos tudo; só nos falta o essencial, a saber o mundo". É importante destacar que a narrativa do livro não é saudosista em relação a sociedade disciplinar, geradora de loucos, delinquentes, um sistema rígido que oprime e cala vozes e grupos minoritários. Mas, para o autor, o caminho atual nos conduz a uma sobrevivência vazia, sem capacidade de admirarmos, ou estarmos disponíveis para contemplar ou refletir. Han encerra o livro com uma curta proposta: "Já é hora de transformar esta casa mercantil novamente numa moradia, numa casa de festas, onde valha mesmo a pena viver."

5 CONFEÇÃO DO PRODUTO FINAL

Este projeto objetivou a criação de uma narrativa gráfica no formato de site a partir da escolha da obra *Sociedade do Cansaço* de Byung-Chul Han, que provoca reflexões sobre o modo de vida na sociedade contemporânea. Como parte do processo, seu conteúdo foi decupado em trechos para servir de subsídio textual ao projeto. Aqui, são discutidos os resultados do projeto prático: a estrutura da narrativa gráfica, o site e a identidade visual.

Como relatado anteriormente, o método de seleção possibilitou a seleção de 19 trechos. Porém para na execução da parte prática, optou-se por fazer uma nova seleção, com a escolha de um número menor de trechos, diante do tempo disponível para finalização desse projeto até sua apresentação. Assim, foram selecionados quatro trechos finais a partir das categorias às quais pertenciam, ou seja, das seis categorias criadas, quatro foram consideradas essenciais à obra. Assim, dos 19 trechos previamente selecionados, quatro deles, pertencentes às categorias I, II, III e VI, foram utilizados para a confecção do produto final. O Quadro 1 contém os 19 trechos previamente selecionados e categorizados, com destaque para os quatro que constam no produto final.

Quadro 1 – Trechos selecionados do livro *Sociedade do Cansaço* (marcações em amarelo indicam os trechos que foram utilizados no produto final apresentado)

I. Disciplina e desempenho	
1	“A sociedade disciplinar de Foucault, feita de hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas, não é mais a sociedade de hoje. Em seu lugar, há muito tempo, entrou outra sociedade, a saber, uma sociedade de academias de <i>fitness</i> , prédios de escritórios, bancos, aeroportos, shopping centers e laboratórios de genética. A sociedade do século XXI, não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais de “sujeitos de obediência”, mas de sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos.”
2	“No lugar de proibição, mandamento ou lei, entram projeto iniciativa e motivação. A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo <i>não</i> . Sua negatividade gera loucos e delinquentes. A sociedade do desempenho, ao contrário, produz depressivos e fracassados.”
II. Autonomia e exploração	
3	“O sujeito de desempenho acaba entregando-se à coação livre a fim de maximizar seu desempenho. Assim ele explora a si mesmo. Ele é o algoz e a vítima, o senhor e o escravo. O sistema capitalista mudou o registro de exploração estranha para a exploração própria, a fim de acelerar o processo.”
4	“O excesso de trabalho e desempenho agudiza-se numa autoexploração. Essa é mais eficiente que uma exploração do outro, pois caminha de mãos dadas com o sentimento de liberdade. O explorador é ao mesmo tempo o explorado. Agressor e vítima não podem mais ser distinguidos.”

5	“A queda da instância dominadora não leva à liberdade. Ao contrário, faz com que liberdade e coação coincidam. Assim, o sujeito de desempenho se entrega à <i>liberdade coercitiva</i> ou à <i>livre coerção</i> de maximizar o desempenho.”
6	“É uma ilusão pensar que quanto mais ativos nos tornamos mais livres seríamos.”

III. Cenário patológico

7	“Os adoecimentos psíquicos da sociedade de desempenho são precisamente as manifestações patológicas dessa liberdade paradoxal.”
8	“É assim que doenças psíquicas como o burnout ou a depressão, que são as enfermidades centrais do século XII, apresentam todas elas um traço altamente agressivo a si mesmo. A gente faz violência a si mesmo e explora a si mesmo. Em lugar da violência causada por um fator externo, entra a violência autogerada, que é mais fatal do que aquela, pois a vítima dessa violência imagina ser alguém livre.”
9	“O burnout, que em geral precede a depressão, não remete tanto àquele indivíduo soberano, ao qual falta a força para “ser senhor de si mesmo”. O burnout, ao contrário, é a consequência patológica de uma autoexploração”
10	“A depressão... é de princípio um cansaço de fazer e de poder. A lamúria do indivíduo depressivo de que <i>nada é possível</i> só se torna possível numa sociedade que crê que <i>nada é impossível</i> (...) O sujeito de desempenho encontra-se em guerra consigo mesmo.”

IV. Trabalho e descanso

11	“O sujeito de desempenho na modernidade tardia não se submete a nenhum trabalho compulsório. Suas máximas não são obediência, lei e cumprimento do dever, mas liberdade e boa vontade. Do trabalho, espera acima de tudo alcançar prazer. Tampouco se trata de seguir o chamado do outro. Ao contrário, ele ouve a si mesmo. Deve ser um empreendedor de si mesmo. Assim, ele se desvincula da negatividade das ordens do outro.”
12	“Na sociedade do trabalho e do desempenho de hoje, que apresenta traços de uma sociedade coativa, cada um carrega consigo um campo, um campo de trabalho(...) Na época do relógio de ponto era possível estabelecer uma clara relação entre trabalho e não trabalho. Hoje edifícios de trabalho e salas de estar estão todos misturados. Com isso torna-se possível haver trabalho em qualquer lugar e a qualquer hora. Laptop e smart-phone formam um campo de trabalho móvel”
13	“O cansaço da sociedade do desempenho é um cansaço solitário, que atua individualizando e isolando.”

V. Pós-política

14	“No empuxo da aceleração geral e da hiperatividade desaprendermos também a ira(...) Ela pressupõe uma pausa interruptora no presente. A ira é uma capacidade que está em condições de interromper um estado, e fazer com que se inicie um novo estado. Hoje, cada vez mais ela cede lugar à irritação ou ao enervar-se, que não podem produzir nenhuma mudança decisiva.”
15	“Hoje parece que a política vive ainda apenas de decretos de urgência. Já não é livre. Isto quer dizer: Hoje já não há política. Se ela já não admite nenhuma alternativa, acaba se aproximando de uma ditadura, da ditadura do capital (...) O político enquanto homem livre precisa agir, ele deve produzir belos atos, belas formas de vida, para além daquilo que se faz necessário e útil à vida. Agir político significa fazer com que algo totalmente novo, ou o nascimento de uma situação social nova... Hoje, os políticos trabalham muito, mas não agem”

VI. Neoliberalismo e sobrevivência

16	“A economia capitalista absolutiza a sobrevivência. Ela se nutre da ilusão de que mais capital gera mais vida, que gera mais capacidade para viver. A divisão rígida, rigorosa entre vida e morte marca a própria vida com rigidez assustadora. A preocupação por uma boa vida dá lugar à histeria pela sobrevivência. A redução da vida a processos biológicos, vitais, deixa a vida desnuda, despe-a de toda narratividade. Retira à vida a vivacidade, que a vida é algo muito mais complexo que mera vitalidade e saúde.”
17	“A sociedade atual do sobreviver que absolutiza o sadio, destrói precisamente o belo. A mera vida sadia, que hoje adota a forma do sobreviver histórico, converte-se no morto; sim, num morto-vivo. Nós nos transformamos em zumbis saudáveis e fitness, zumbis do desempenho e do botox. Assim hoje, estamos por demais mortos para viver, e por demais vivos para morrer.”
18	“O hipercapitalismo atual dissolve totalmente a existência humana numa rede de relações comerciais. Já não existe nenhum âmbito da vida que consiga se eximir da degradação provocada pelo comércio. O hipercapitalismo transforma todas as relações humanas em relações comerciais. Ele arranca a dignidade do ser humano, substituindo-a completamente pelo valor de mercado.”
19	“Vivemos numa loja mercantil transparente, onde nós próprios, enquanto clientes transparentes, somos supervisionados e governados. Já é tempo de rompermos com essa casa mercantil. Já é hora de transformar essa casa mercantil novamente numa moradia, numa casa de festa, onde valha mesmo a pena viver.”

Após a seleção do conteúdo, iniciou-se as etapas de geração e escolha do nome e identidade visual do projeto e confecção do site.

5.1 Escolha do nome do projeto

A escolha do nome se deu por meio de uma rápida geração de ideias. Em uma folha de papel eram anotados todos os nomes que vinham à mente quando se recordava o conteúdo do livro. Optou-se por restringir a geração de ideias a palavras que remetiam aos conceitos de sociedade disciplinar e sociedade do desempenho. Nesse processo, a restrição na geração de ideias levou à reflexão: tanto a sociedade da disciplina quanto a do desempenho vivem em torno de excessos e de faltas. Especialmente no que diz respeito à sociedade do desempenho, fica evidente a maneira de agir que supre faltas com excessos, o que lembrou o aforismo “onde há excesso, há falta”.

Ao escolher esse caminho de reflexão, surgiu o seguinte nome: “Falta Projeto”. Tal escolha se fez ainda mais oportuna após a releitura do artigo A Crise do Design, de Giulio Argan, já que no artigo o autor argumenta que a crise atual se dá pelo excesso de programação e falta de projeto:

“A crise manifesta-se como uma divergência crescente entre programação e projeto. A programação, como preordenação calculada e quase mecânica, tende não mais a preceder o projeto, mas a substituí-lo como procura de soluções dialéticas para as contradições que se vão determinando sucessivamente na sociedade.” (ARGAN, 1981, p. 251).

5.2 Identidade Visual do “Falta Projeto”

Com o nome escolhido, "Falta Projeto", foi possível iniciar o processo de geração de ideias para a criação da identidade visual. Neste caso, o nome foi essencial para o desenvolvimento de uma solução gráfica, pois a palavra 'falta' revelou diferentes formas de representar seu conceito por meio do desenho. Desse modo, diferentes opções de identidade visual foram desenvolvidas no *software* Adobe Illustrator. Depois de selecionar a versão escolhida dentre as opções, foi feito seu refinamento gráfico até que se chegou ao logotipo final do projeto.

Na identidade visual criada, o conceito está traduzido no logotipo: a palavra foi cortada, e sua parte de baixo cede lugar a um espaço vazio (Figura 6). Mesmo sem a parte inferior dos tipos, este recurso gráfico não atrapalhou a legibilidade da palavra, pois a seção de corte foi planejada para que ainda assim pudessem ser identificadas todas letras do nome.

Figura 6 – Logotipo do Falta Projeto em aplicações com fundo branco e preto respectivamente

falta
projeto



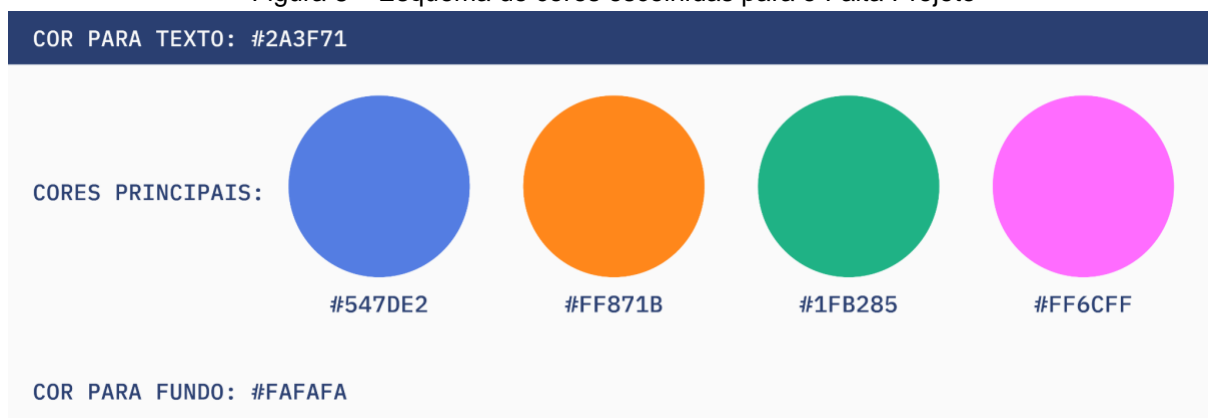
Para chegar no resultado acima, foi usada como base tipográfica do logotipo a fonte IBM Plex Mono, o *tracking* foi ajustado para uma composição gráfica mais uniforme, e o pingo na letra 'j' foi removido. A palavra "projeto" está alinhada opticamente à esquerda do último 'a' da palavra "falta". Além disso, a altura de 'x' de 'projeto' foi posicionada rente ao que seria a linha de base do nome "falta". Na Figura 7 é possível notar em vermelho a parte do logotipo que foi cortada. Também está indicado em azul claro o ajuste do kerning e as linhas na imagem indicam o alinhamento do "projeto" em relação à "falta".

Figura 7 – Logotipo do Falta Projeto com indicações de ajustes realizados



As cores da identidade visual aplicadas no site, azul, verde, laranja e rosa, foram inspiradas na risografia. Esse método de impressão possui uma cartela de cores própria, e tem como resultado uma impressão com cores especialmente vibrantes e de acabamento translúcido. A paleta de cores do “Falta Projeto”, segue o padrão da risografia, mas, seus níveis de brilho e saturação foram aumentados pensando no padrão RGB de formato web. Além disso, o acabamento translúcido da risografia foi simulado com o efeito digital *multiply*. A Figura 8 mostra o esquema de cores, a cor de texto é um azul escuro profundo, e a cor de fundo do site não é um branco puro; deste modo o contraste não é tão marcante visualmente. Além disso, as cores principais foram escolhidas por conferirem contraste tanto na cor escura quanto no branco.

Figura 8 – Esquema de cores escolhidas para o Falta Projeto



As cores foram aplicadas em pares e de modo alternado em cada seção do site, a exemplo: na seção Disciplina & Desempenho foram utilizados o azul e o laranja, já na seção Autonomia & Exploração, verde e rosa foram empregados.

Para a formatação do texto, primeiro foi escolhida a tipografia principal do projeto, a fonte serifada a Alverata. Esta família tipográfica possui um grande espectro de pesos e variações, deste modo ela foi escolhida por sua flexibilidade. Mas, além disso, a

fonte possui estruturas orgânicas elegantes e ao mesmo tempo não convencionais, com suas serifas curtas e espaços internos abertos. No texto, foi aplicado principalmente o peso Regular, com exceção aos destaques; estes estão em Semibold ou Bold. Além da variação de peso, outro modo de destacar os principais conceitos, foi por meio dos 'grifos' aplicados em cor, como mostra o primeiro exemplo na Figura 9 abaixo:

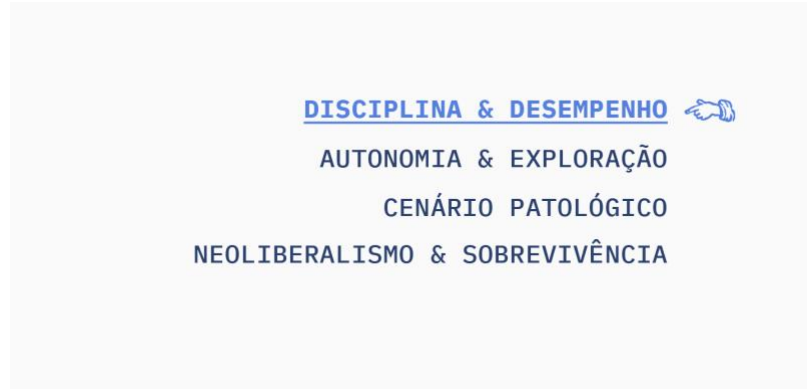
Figura 9 – Exemplos de aplicação de texto com a fonte Alverata, projetada por Gerard Unger

A sociedade de hoje não é mais a
sociedade disciplinar de Foucault

No lugar de **proibição, mandamento, ou lei,**
 entram **projeto, iniciativa e motivação**

A segunda fonte usada foi a IBM Plex Mono, de Mike Abbink, em colaboração com o estúdio Bold Monday, utilizada principalmente no menu principal. A fonte monoespaçada, usada em ambientes de computação, confere tecnicidade e rigidez, reforçando o ambiente digital. No menu, para indicar a navegação da página na qual se está, foi colocada uma manícula, como pode-se observar na Figura 10. Este recurso gráfico remonta a tempos medievais, quando o conteúdo dos livros ainda era manuscrito.

Figura 10 – Menu do site Falta Projeto, página selecionada com o uso de manícula

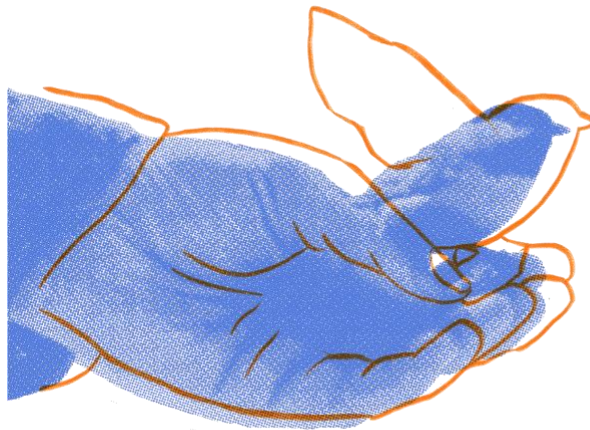


Para os elementos gráficos, foi decidido o uso de fotografias antigas na composição da narrativa gráfica, aplicando o efeito de retícula. O recurso da retícula gerou um contraste conceitual relativo aos meios digital e físico, pois a retícula é resultado de métodos de impressão, mas aqui foi aplicada em um ambiente digital. Deste modo, o

efeito visual de pontos preenchidos alternados gera destaque pelo deslocamento dos ambientes, do impresso para o web.

Todas as imagens foram selecionadas na biblioteca de *creative commons* no site Flickr, de uso livre e organizada por instituições e museus de todo o mundo. Na curadoria de fotos foram considerados os seguintes critérios: (I) o assunto retratado deveria despertar interesse visual e (II) a imagem deveria ter alguma conexão, mesmo que abstrata e remota, com o conteúdo do livro. Ainda, decidiu-se por intervir graficamente nas imagens por meio de desenhos à mão, que foram aplicados sobre as fotos. Na Figura 11 abaixo é exemplificado o uso destes elementos gráficos:

Figura 11 – Imagem reticulada com desenhos adicionados por cima



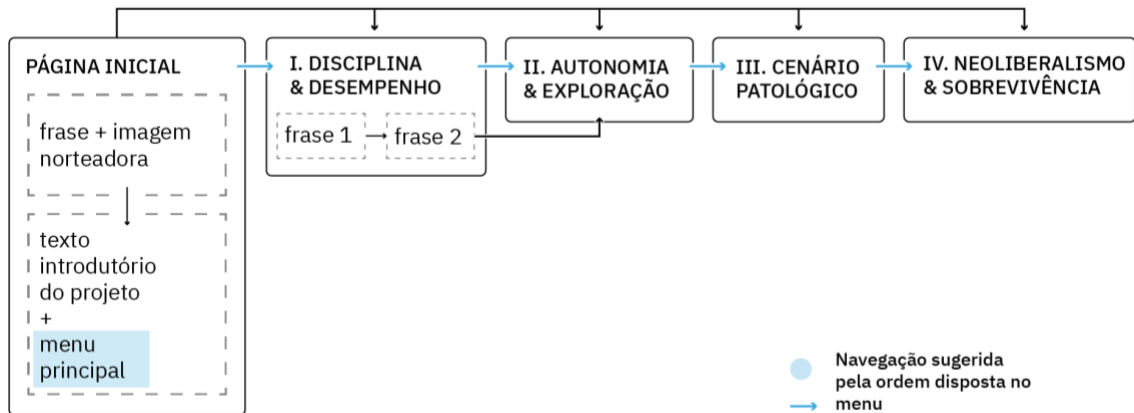
5.3 Site faltaprojeto.com.br

Após a construção da identidade visual, foi iniciada a confecção do site com o *software* Adobe Illustrator. A escolha do programa de computador se deu pela liberdade de possibilidades gráficas que permite, além da fácil integração com o *software* que foi utilizado para a edição das fotos, o Adobe Photoshop.

Primeiro, decidiu-se como se daria a navegação do usuário, quais páginas deveriam ser acessadas e em qual ordem. Como é indicado no esquema de arquitetura do site da Figura 12, ao acessar o site, o usuário-leitor se depara com a página inicial, que contém textos norteadores e explicativos ao projeto. Neste momento o usuário é convidado a seguir para as páginas que detêm o conteúdo do livro Sociedade do Cansaço, definidas pelas categorias indicadas. O usuário-leitor que escolher navegar o site pela ordem indicada no menu, é guiado a ler os trechos e seguir a ordem do

conteúdo, o que é reforçado por botões que estão no final de cada página. Deste modo é possível afirmar que o leitor é incentivado a seguir a linearidade da narrativa pelos botões e pelo movimento de rolagem do mouse.

Figura 12 – Esquema da arquitetura de informação que foi definida para o site faltaprojeto.com.br



A etapa seguinte foi a de criar a narrativa gráfica para cada página. A composição foi criada a partir da relação de imagem-texto e, desta forma, o texto interferiu nas escolhas de imagem e essas foram pensadas a partir do texto.

Nas Figuras de 13 a 19 é possível conferir a página inicial e a primeira tela que o usuário acessa, além das seções Disciplina e Desempenho, Autonomia e Exploração Cenário Patológico e Neoliberalismo e Sobrevivência.

Figura 13 – Página inicial do site faltaprojeto.com.br



Figura 14 – Página inicial do site faltaprojeto.com.br, segunda tela

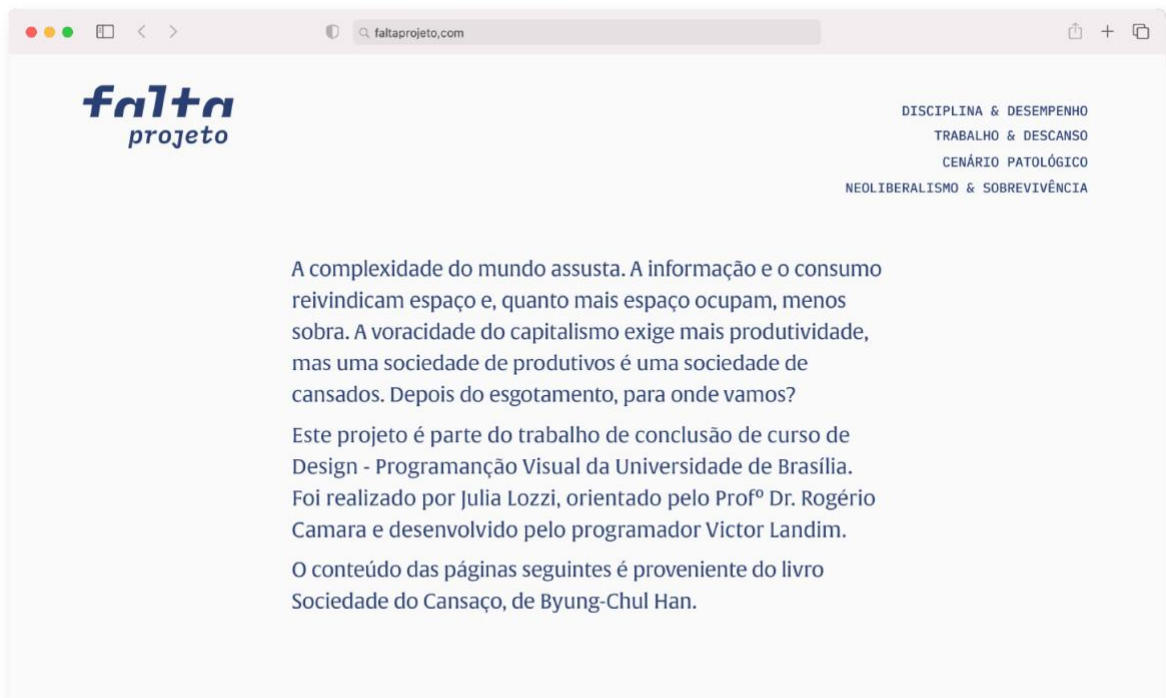


Figura 15 – Seção Disciplina & Desempenho do site faltaprojeto.com.br

falta
projeto

[DISCIPLINA & DESEMPENHO](#) ↵

AUTONOMIA & EXPLORAÇÃO
CENÁRIO PATOLÓGICO
NEOLIBERALISMO & SOBREVIVÊNCIA

A **sociedade disciplinar** de Foucault, feita de **hospitais, asilos, presídios, quartéis e fábricas**, não é mais a sociedade de hoje

Em seu lugar, há muito tempo, entrou outra sociedade, a saber, uma sociedade de academias de fitness, prédios de escritórios, bancos, aeroportos, **shopping centers e laboratórios de genética**

A sociedade do século XXI, não é mais a sociedade disciplinar, mas uma **sociedade de desempenho**

Também seus habitantes não se chamam mais de “sujeitos de obediência”, mas de sujeitos de desempenho e produção.

São empresários de si mesmos.

1/2

Figura 16 – Seção Disciplina & Desempenho, segunda tela, do site faltaprojeto.com.br

falta projeto

[DISCIPLINA & DESEMPENHO](#)
AUTONOMIA & EXPLORAÇÃO
CENÁRIO PATOLÓGICO
NEOLIBERALISMO & SOBREVIVÊNCIA

No lugar de proibição, mandamento, ou lei,

entram projeto, iniciativa e motivação

A sociedade disciplinar ainda está dominada pelo **não**. Sua negatividade gera **loucos e delinquentes**

A sociedade do desempenho, ao contrário, produz **depressivos e fracassados**

2/2

AUTONOMIA & EXPLORAÇÃO

Figura 17 – Seção Autonomia & Exploração do site faltaprojeto.com.br

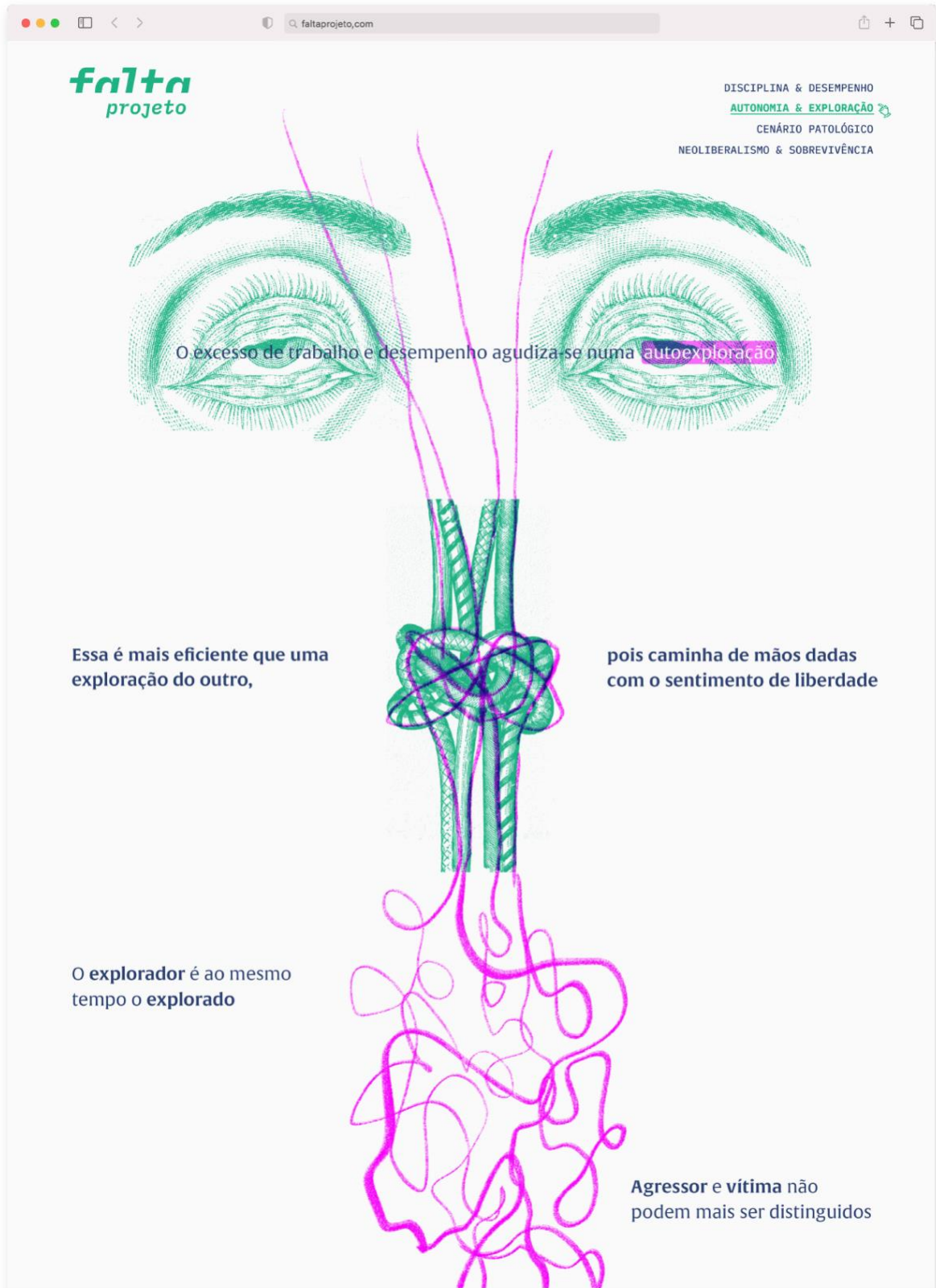


Figura 18 – Seção Cenário Patológico do site faltaprojeto.com.br

falta
projeto

DISCIPLINA & DESEMPENHO
AUTONOMIA & EXPLORAÇÃO
CENÁRIO PATOLÓGICO
NEOLIBERALISMO & SOBREVIVÊNCIA

Doenças psíquicas como o **burnout** ou a **depressão**,
que são as enfermidades centrais do século XXI,
apresentam todas elas
um traço altamente
agressivo a si mesmo.



 **A gente faz violência a si mesmo e explora a si mesmo.**

Em lugar da violência causada por um fator externo, entra a violência autogerada,



que é mais fatal do que aquela, pois a vítima dessa violência imagina
ser alguém livre.

NEOLIBERALISMO & SOBREVIVÊNCIA

Figura 19 – Seção Neoliberalismo & Sobrevivência do site faltaprojeto.com.br

falta
projeto

DISCIPLINA & DESEMPENHO
TRABALHO & DESCANSO
CENÁRIO PATOLÓGICO
NEOLIBERALISMO & SOBREVIVÊNCIA

Vivemos numa loja mercantil transparente,

onde nós próprios, enquanto clientes transparentes, somos supervisionados e governados.

Já é tempo de rompermos com essa casa mercantil

Já é hora de **transformar** essa casa mercantil novamente numa moradia,

numa casa de festa, onde valha mesmo a pena viver

Com o projeto gráfico do site pronto, a etapa subsequente foi a prototipação do site, realizada com o *software* Figma. Esse programa possibilita a criação de uma estrutura de *grids* própria para o formato web, além de dispor de ferramentas para simulação do site em ambiente navegável. Por fim, a implementação do site em domínio online e navegável foi realizada pelo programador Victor Landim, aluno da Engenharia de Computação da Universidade de Brasília, que teve acesso ao protótipo confeccionado no *software* Figma. O site é acessível a partir do link www.faltaprojeto.com.br.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No desfecho deste projeto, espera-se que o produto final seja capaz de impulsionar reflexões e diálogos sobre o modo de viver atual. O Falta Projeto foi concebido para funcionar como ambiente propício à reflexão sobre os encaminhamentos de nossa sociedade: "para onde vamos?". Acredita-se que o livro Sociedade do Cansaço, por seu conteúdo filosófico foi o principal fomentador para estas discussões, e que aliado à prática crítica do design foi possível criar narrativa gráfica que acrescentou camadas de sentido ao conteúdo do livro.

Para Han, precisamos transformar o mundo em que vivemos em um lugar onde valha mesmo a pena viver. Para mim, como designer brasileira, isso também é uma verdade. Como projetistas, temos as ferramentas para promoção de discussões e debates que podem, em determinados contextos, gerar ações. Trata-se de pensar e planejar os processos, sejam institucionais ou empresariais, e o mais importante, fazer *a filosofia por meio das coisas* (HAUSER *et al.*, 2018). É preciso ir a fundo nos processos mais complexos para que se possa descomplexificar as coisas. A exemplo, fenômenos como o da desigualdade se dão em contextos de hipercomplexidade, que geram tanto sofrimento no mundo atual.

Na realidade do Brasil de 2021, fazer este projeto, ao mesmo tempo que uma realização acadêmica muito importante para mim, tornou-se esgotante. Acredito que em nosso país, seja na academia ou em outros universos, a sensação de desesperança seja a mesma. Consciente dos privilégios que me cercam, sinto que é difícil ser um sujeito de desempenho, que é produtivo mesmo diante dos obstáculos que se impõem na situação atual. O número de mortes assusta, o aumento da desigualdade também, mas é preciso acreditar que há formas de conduzir e transformar a realidade para uma outra, nem que seja um pouco melhor. Nesse sentido ser designer representa a possibilidade de atuar em uma sociedade que necessita ser constantemente chamada à reflexão de seus valores, para além de apenas processos e produtos que sustentam o rolo compressor de massificação das coisas.

6 PRÓXIMOS-PASSOS

Faz parte do processo de formação profissional lidar com o tempo que se dispõe para fazer um projeto. Nesta experiência, considero que o produto idealizado foi vencido pela escassez do tempo. De início, a ideia era o desenvolvimento do site com a inclusão dos 19 trechos selecionados, porém foram confeccionados e implementados 5 trechos. Considero que isso não tenha prejudicado a exposição dos métodos aplicados e nem a concepção do produto final. Assim, a incorporação dos outros trechos e a programação do site, para além do protótipo, passaram a configurar perspectivas deste projeto. Pretende-se, então, implementar o site em um domínio web, para que se torne acessível a todos. Configura-se como perspectiva deste projeto a exposição das frases em redes sociais para um maior alcance ao público. Tem-se a perspectiva de produção de imagens para o Instagram com a narrativa gráfica do site adaptada para este formato de rede social.

Com a exposição do produto em redes sociais e domínio web acessível a todos, será possível colher dados de feedback para avaliação dos resultados desta proposta. A partir da análise destes dados, ações poderão ser tomadas para melhorar esta interlocução com o usuário-leitor.

REFERÊNCIAS

ABILIO, Ludmila C. et al. Condições de trabalho de entregadores via plataforma digital durante a COVID-19. **Revista Jurídica Trabalho e Desenvolvimento Humano**, Campinas, v. 3, p. 1-21, 2020.

ANDRADE, Daniel Pereira. O que é o neoliberalismo? A renovação do debate nas ciências sociais. **Soc. estado.**, Brasília, v. 34, n. 1, p. 211-239, Jan. 2019. Disponível: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-69922019000100211&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 23 mar. 2021.

ARGAN, Giulio Carlo. **A história da arte como história da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

BEIGUELMAN, Giselle. **O livro depois do livro**. Belo Horizonte: Peirópolis, 2003.

BRIGATTO, Gustavo. Acesso à internet cresce no Brasil, mas 28% dos domicílios não estão conectados. **Valor Econômico**, 26 mai 2020. Disponível: <https://valor.globo.com/empresas/noticia/2020/05/26/aceso-a-internet-cresce-no-brasil-mas-28percent-dos-domicilios-nao-estao-conectados.ghtml>. Acesso: 11 jan. 2021.

BROWN, Wendy. **Nas Ruínas do Neoliberalismo: A Ascensão da Política Antidemocrática no Ocidente**. 1. ed. São Paulo: Editora Politeia, 2019.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. 1. ed. São Paulo: Editora Ubu, 2011.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A. **Metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

ESTOU Me Guardando para Quando o Carnaval Chegar. Direção e Roteiro de Marcelo Gomes. Produção: Nara Aragão, João Vieira Jr. Vitrine Filmes, 2019. (86 min).

GOMES, Marcelo. Marcelo Gomes revela em Berlim a dura vida da “capital do jeans”. Entrevista concedida a Carlos Almeida. **O Globo**, 11 de fevereiro de 2019. Rio de Janeiro. Disponível: <https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/marcelo-gomes-revela-em-berlim-dura-vida-da-capital-do-jeans-23443154>. Acesso em 12 out. 2020.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. 1. ed. [S. l.]: Editora Vozes, 2015.

IPSOS. **One Year of Covid-19**. Ipsos survey for The World Economic Forum, 2021. Disponível: https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2021-03/wef-one_year_of_covid19.pdf. Acesso em 24 abr. 2021.

KUSSLER, Leonardo Marques; LORENZ, Bruno Augusto. Design como prática crítica e filosófica. **Revista de Design, Tecnologia e Sociedade**, Brasília, v. 5, n. 1, p. 34-47, 2018.

LOSSO, Eduardo Guerreiro Brito. Teoria crítica e indústria cultural. **Alea**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 161-166, 2005. Disponível:

<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-106X2005000100011&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 28 Abr. 2021.

LUPTON, Ellen; MILLER, Abbot. **Design, Escrita, Pesquisa: A Escrita no Design Gráfico**. 1. ed. Porto Alegre: Bookman, 2011.

Malpass, Matt. **Critical Design in Context: History, Theory, and Practices**. London: Bloomsbury Publishing, 2017.

McLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **O Meio é a Massagem**. Tradução de Sergio Flasksman. São Paulo: Ubu, 2018.

PIMENTA, Amanda Maria Marques; ARAÚJO, José Newton Garcia de. O que pode o trabalhador num modelo de gestão neoliberal?1. **Psicol. rev. (Belo Horizonte)**, Belo Horizonte , v. 24, n. 3, p. 930-946, dez. 2018 . Disponível: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1677-11682018000300016&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 28 mar. 2021.

ROCK, Micheal. O Designer como Autor 1996. In: ARMSTRONG, Helen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. 1. ed. São Paulo: Editora Ubu, 2015. p. 131-141.

SAFATLE, Vladimir; SILVA JUNIOR, Nelson, DUNKER, Christian. **Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico**. Autêntica Editora, 2020. 288 p.

SCORPIÃO, Rafael Varga. O que a sociedade do cansaço tem a ver com a Reforma Trabalhista? **Justificando** [S. l.], 14 nov. 2018. Artigos, p. 1. Disponível: <https://www.justificando.com/2018/11/14/o-que-a-sociedade-do-cansaco-tem-a-ver-com-a-reforma-trabalhista/>. Acesso em: 15 abr. 2021.

SORRY we missed you; Direção: Ken Loach. Produção: Rebecca O'Brien. Bélgica, França, Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte, Sixteen Films, 2019. (100 min.) Disponível: https://www.telecineplay.com.br/filme/Voce_Nao_Estava_Aqui_20626?action=play_filme. Acesso em 23 mar. 2021.

SOUZA, Diego de Oliveira. As dimensões da precarização do trabalho em face da pandemia de Covid-19. **Trab. educ. saúde**, Rio de Janeiro , v. 19, 2021 . Disponível: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1981-77462021000100501&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 20 Abr 2021.

STEEL, S., *et al.* The global prevalence of common mental disorders: a systematic review and meta-analysis 1980-2013. **Int J Epidemiol** 2014; 476-93.

TOORN, Jan Van. **Design e Reflexividade** 1994. In: ARMSTRONG, Helen (org.). **Teoria do Design Gráfico**. 1. ed. São Paulo: Editora Ubu, 2015. p. 123-129.

VIEIRA, Leonardo Marques. A problemática da inteligência artificial e dos vieses algoritmos: caso COMPAS. **Brazilian Technology Symposium**. Campinas, 2019. Disponível: <https://www.lcv.fee.unicamp.br/images/BTSym-19/Papers/090.pdf>. Acesso em 10 jan. 2021.

ZANLORENSS, Gabriel; SALES, Gabriella. O aumento na fortuna dos bilionários durante a pandemia. **Nexo**, 26 abr. 2021. Disponível:

<https://www.nexojornal.com.br/grafico/2021/04/26/O-aumento-na-fortuna-dos-bilion%C3%A1rios-durante-a-pandemia>. Acesso em 27 abr. 2021.