

— Maiara Belo

design

em tudo que olho...

— Raissa Albuquerque

Alessandro Pinon

Daniel Costa

ISBN: 978 - 65 - 5825 - 229 - 0 (Digital)

Desig

em tudo que olho

Maiara Belo
Alessandro Pinon
Raissa Albuquerque
Daniel Costa
(Organizadores)

n

Cabedelo - PB
2024



CENTRO UNIVERSITÁRIO UNESP

Reitora

Érika Marques de Almeida Lima

Editor-chefe

Cícero de Sousa Lacerda

Editor(a)-assistente

Karelline Izaltemberg Vasconcelos Rosenstock

Editor(a)-técnico(a)

Elaine Cristina de Brito Moreira

Corpo Editorial

Ana Margareth Sarmiento – Estética

Anneliese Heyden Cabral de Lira – Arquitetura

Arlindo Monteiro de Carvalho Júnior – Medicina

Aristides Medeiros Leite – Medicina

Carlos Fernando de Mello Júnior – Medicina

Daniel Vitor da Silveira da Costa – Publicidade e Propaganda

Érika Lira de Oliveira – Odontologia

Ivanildo Félix da Silva Júnior – Pedagogia

Patrícia Tavares de Lima – Enfermagem

Marcel Silva Luz – Direito

Juliana da Nóbrega Carreiro – Farmácia

Maiara Ateciene dos Santos Belo – Design de Interiores

Suelem Almeida Pinto – Administração

Marcelo Fernandes de Sousa – Computação

Thyago Henriques de Oliveira Madruga Freire – Ciências Contábeis

Márcio de Lima Coutinho – Psicologia

Paula Fernanda Barbosa de Araújo – Medicina Veterinária

Giuseppe Cavalcanti de Vasconcelos – Engenharia

Rodrigo Wanderley de Sousa Cruz – Educação Física

Sandra Suely de Lima Costa Martins – Fisioterapia

Zianne Farias Barros Barbosa – Nutrição

Copyright © 2024 - Editora UNIESP

É proibido a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio. A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade do(os) autor(es).

Impressão:

Gráfica JB

Designer da Capa:

Eduarda Mandú

Editora UNIESP

Rodovia Br, Km14, s/n, Bloco Central - 2 andar

COOPERE - Morada Nova

Cabedelo - Paraíba

CEP: 58109-303

Ficha Catalográfica

Copyright © 2024 – Editora UNIESP

É proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio. A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do Código Penal.

O conteúdo desta publicação é de inteira responsabilidade do(os) autor(es).

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) Biblioteca Padre Joaquim Colaço Dourado (UNIESP)

B452d Design em Tudo que Olho [recurso eletrônico] / organizado por, Maiara Belo, Alessandro Pinon, Raissa Albuquerque, Daniel Costa. – Cabedelo, PB : Editora UNIESP, 2024.

87 p. ; il. : color.

ISBN: 978-65-5825-229-0 (Digital)

1. Design. I. Título. II. Belo, Maiara. III. Pinon, Alessandro. IV. Albuquerque, Raissa. V. Costa, Daniel.

CDU: 7.012

Impressão:



www.graficajb.com.br

Sumário

Agradecimentos.....	1
Apresentação.....	2
Capítulo 1	
CYBERGLAM Onde o futurismo encontra o brilho luxuoso	5
Capítulo 2	
ALL BLACK A Moda Atemporal.....	25
Capítulo 3	
Jogos: O Universo de God of War e LOL	45
Capítulo 4	
Contraste	6
Biografia	5
	7
	6

Agradecimentos

Gostaríamos de expressar nossa mais profunda gratidão a todos aqueles que contribuíram para a realização deste livro, "Design em Tudo que Olho".

Primeiramente, nossos sinceros agradecimentos à coordenadora do Curso de Design Gráfico, Maiara Belo, pela sua orientação, apoio e dedicação constante ao longo deste processo. Sua liderança e incentivo foram fundamentais para tornar este projeto uma realidade.

Agradecemos também aos professores Alessandro Pinon e Raissa Albuquerque, cujo conhecimento e orientação foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho. Suas disciplinas foram não apenas fontes de aprendizado, mas também inspiração para explorarmos os diversos aspectos do design de forma mais profunda e significativa.

Não poderíamos deixar de mencionar o papel fundamental dos alunos do Curso de Design Gráfico do UNIESP - Centro Universitário, que são co-autores cujo esforço e dedicação foram imprescindíveis em todas as etapas deste projeto. Cada contribuição, ideia e insight enriqueceu esta obra de maneira única.

Que este livro possa inspirar novas reflexões, despertar a curiosidade e estimular o desejo de explorar o design em cada aspecto de nossas vidas.

Apresentação

É com grande satisfação que trazemos à luz o livro "Design em Tudo que Olho", uma obra que transcende a superficialidade da estética para explorar os intrincados domínios do design em sua plenitude. Este livro é mais do que uma mera observação visual; é uma jornada que nos convida a mergulhar nos conceitos, planejamentos e significados que permeiam cada objeto, ambiente e experiência em nosso entorno.

Provocar uma reflexão profunda sobre o papel do design, indo além da mera ornamentação para destacar sua importância como um processo estratégico presente em tudo o que nos cerca. Queremos exemplificar que cada coisa que vemos, tocamos e sentimos é, em última análise, resultado de um processo de design cuidadosamente pensado e executado.

Dessa forma, buscamos ser reconhecidos tanto no meio acadêmico quanto no comercial como um editorial de excelência, capaz de transmitir os diversos fragmentos do design com sofisticação, qualidade e uma abordagem acessível a todos os interessados no assunto.

Os valores fundamentais incluem a criatividade, como um meio de explorar novas fronteiras no design; a provocação, desafiando convenções estabelecidas e estimulando o pensamento crítico; o acesso ao conhecimento sobre design, tornando-o disponível a um amplo público; a busca constante por conhecimento, fundamentando nossas

reflexões em um sólido embasamento teórico e prático; a sofisticação, priorizando a qualidade estética e intelectual em todas as nossas publicações; e a versatilidade, abordando uma ampla gama de temas e perspectivas dentro do campo do design.

Este livro não apenas representa uma coletânea de ideias e reflexões sobre design, mas também é o resultado do trabalho árduo e dedicado dos alunos do Curso de Design Gráfico do UNIESP - Centro Universitário. Ele surge como o culminar de um processo de aprendizado e desenvolvimento, sendo concebido como atividade final das disciplinas Editoração, Tópicos Especiais em Design (Fotografia) ministradas pelo Professor Alessandro Pinon e Projetos Gráficos: Revistas e Livros ministrada pela professora Raissa Albuquerque. A contribuição dos alunos foi essencial em todas as etapas, desde a concepção inicial até a elaboração final, refletindo o comprometimento e a paixão pelo design que permeiam o curso.

Esperamos que esta obra inspire novas reflexões, desperte a curiosidade e estimule o desejo de explorar o design em cada aspecto de nossas vidas.



Capítulo 1

Cyber glam

CYBER GLAM

[sahy-ber glam] ref.

Onde o futurismo encontra o
brilho luxuoso.

Figura 01

Fonte: Aventura Própria – editorial de moda cyberglam (2024)



CYBER GLAM

Neste capítulo, exploramos a intrigante fusão do estilo “rockstar girlfriend” com o icônico conceito “Matrix”, resultando em uma estética audaciosa e futurista que promete redefinir os padrões da moda contemporânea. A união destes dois universos estilísticos, aparentemente distintos, cria uma combinação irresistível que mescla a rebeldia despojada do rock’n’roll com a elegância cibernética e a paleta monocromática que se tornaram sinônimos do filme “Matrix”. O estilo “rockstar girlfriend” é caracterizado pela sua atitude despreocupada e ousada, com peças que evocam a essência livre e provocativa do rock. Elementos como jaquetas de couro, calças justas, botas robustas e acessórios metálicos são emblemáticos desse visual, transmitindo

uma sensação de autenticidade e irreverência. Esse estilo celebra a individualidade e a rebeldia, trazendo à tona um espírito de liberdade e transgressão que sempre esteve presente no universo do rock. Por outro lado, o conceito “Matrix” introduz um toque de futurismo e sofisticação tecnológica, com uma estética marcada por linhas limpas, tecidos sintéticos e uma paleta de cores predominantemente preta. O visual “Matrix” é sinônimo de uma elegância minimalista e cibernética, onde casacos longos, óculos escuros e roupas ajustadas ao corpo criam uma silhueta imponente e enigmática. Este estilo projeta uma visão de futuro distópico, onde a moda não é apenas um reflexo do presente, mas uma antecipação de uma realidade alternativa.

A combinação destes dois estilos resulta em uma estética híbrida que pode ser explorada de inúmeras maneiras no mundo editorial da moda. Imaginemos editoriais fotográficos que mesclam jaquetas de couro desgastadas com calças de vinil brilhante, ou vestidos delicadamente desfiados combinados com botas de cano alto e acessórios tecnológicos. Esses visuais podem ser ambientados em cenários urbanos e industriais, evocando tanto a nostalgia do rock dos anos 70 e 80 quanto a visão futurista dos filmes de ficção científica dos anos 90 e 2000.

A fusão “rockstar girlfriend” e “Matrix” é, ao mesmo tempo, nostálgica e visionária. Ela revisita o passado com um olhar inovador, trazendo para o presente uma releitura ousada e contemporânea. Esta abordagem não só celebra a herança estilística de décadas passadas, mas também aponta para um futuro onde a moda continua a evoluir, rompendo barreiras e desafiando convenções. Neste capítulo, convidamos o leitor a embarcar nesta jornada estilística, explorando as infinitas possibilidades que surgem quando a rebeldia do rock encontra a elegância futurista do mundo “Matrix”.



Fonte: Autoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

Figura 03



Figura 04



Fonte: Autoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

IMAGEM 1. Plano médio, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano médio, ângulo de visão frontal.



Fonte: Autoria Própria – editorial de moda cyberglam (2024)

Figura 05

IMAGEM 1. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano médio, ângulo de visão frontal.

Figura 06

Fonte: Auttória Prôncis – editorial de moda e beleza em (2024)





Figura 07



Figura 08

Fonte: Autoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

Fonte: Aurtoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

Figura.09



Figura.10



Fonte: Aurtoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)



Figura 11

Fonte: Aurora Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

IMAGEM 1. Primeiríssimo plano, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano médio longo, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano médio, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 1. Primeiríssimo plano, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano médio, ângulo de visão frontal.

Figura 12

Fonte: Autoria Própria - editorial de moda c/beralam (2024)

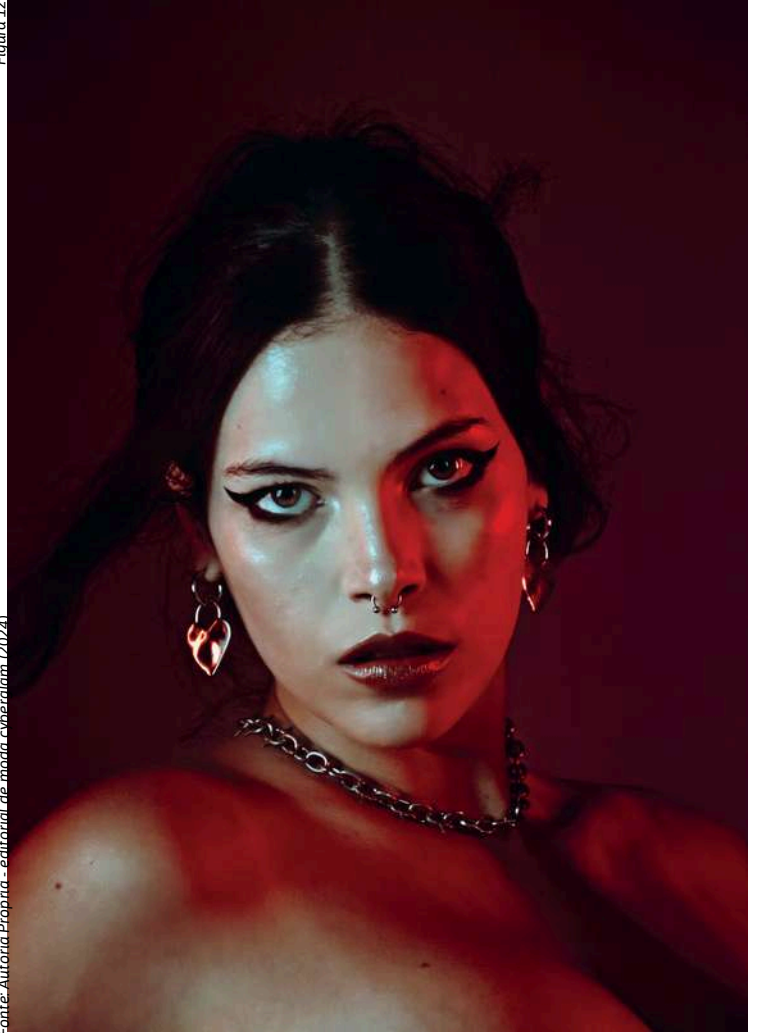




Figura 13



Figura 14

Fonte: Aatoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)



Figura 16

Fonte: Autoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

Figura 15

IMAGEM 1. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano médio longo, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano inteiro, ângulo de visão frontal.



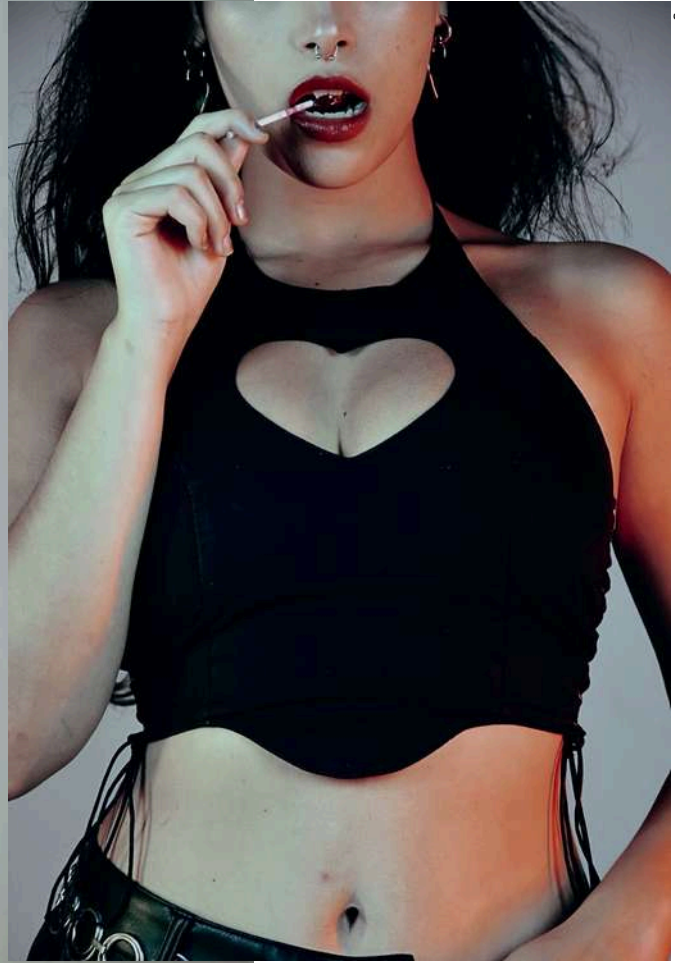


Figura 19

Fonte: Autoria Própria - editorial de moda cyberglam (2024)

Figura 18

IMAGEM 1. Plano americano, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 2. Plano médio curto, ângulo de visão frontal.

IMAGEM 3. Plano médio curto, ângulo de visão frontal.

Figura 20

Fonte: Autoria Própria – editorial de moda cyberglam (2024)







FICHA TÉCNICA

Ficha Técnica de Produção Gráfica

Co-autores de produção e edição

Diagramação: Ana Beatriz Sinésio, Rebeca Diniz

Textos: Ana Beatriz Sinésio, Bianca Monte, Rebeca Diniz

Produção fotográfica do editorial de moda:

Editorial de Moda - CyberGlam | *Onde o futurismo encontra o brilho luxuoso.*

Ficha Técnica de Produção Fotográfica

Informações Gerais

Data: Junho 2024

Local: UNIESP

Local da Produção: Estúdio de Fotografia - UNIESP

Co-autores e Equipe de Produção Fotográfica

Fotógrafo Principal: Ana Beatriz Sinésio, Bianca Monte, Rebeca Diniz

Stylist/Produtor de Moda: Amanda Carla Marques

Modelos: Amanda Carla Marques



Capítulo 2

ALL BLACK



A cor preta é a mais objetiva dentre todas as cores, tornando o estilo “all black”, ou “pretinho básico” para os mais íntimos, muito popular, cativando as pessoas por sua simplicidade e versatilidade, mas também por ser elegante e atraente.

Dessa forma, esse estilo de roupa vai se tornando uma carta na manga para todas as ocasiões, principalmente as que se deseje causar boa impressão, sendo ótima para encontros, reuniões, entrevistas, e estando presente até socialmente nas ruas.

Neste capítulo, iremos apresentar o estilo “all black” (nosso ‘pretinho básico’) no seu mais perfeito esplendor, mostrando sua origem e o destacando em três épocas diferentes, sendo os anos 80/90, anos 2000 (Y2K) e nos tempos atuais, mostrando que esse estilo único sempre esteve no auge.

A PALETA ALL BLACK



Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 23 - Primeiríssimo Primeiro Plano

Voltando um pouco no tempo, vemos que foi no século XVI que começou a popularização desse estilo de roupa tão proeminente, com a chegada da corte espanhola ao Brasil, tornando a roupa preta em um objeto de luxo almejado pela alta sociedade.

Agora indo alguns séculos à frente, percebe-se que na época da Era Vitoriana, no século XIX, as coisas começam a mudar, o que antes era visto como algo relacionado à riqueza e elegância, passou a ser uma vestimenta associado ao luto. E essa mudança de significado foi uma tendência iniciada pela Rainha Vitória, cuja quando o seu marido faleceu usou roupas pretas por décadas, até o fim de sua vida.

Com isso surgiu a regra social das mulheres e senhoras de 'luto' usarem o preto para evidenciar este triste fato. E apesar de na época não ter sido bem recebido tanto pelas classes altas quanto as mais baixas, um pelo fato de se assemelhar aos menos afortunados, e o outro pela a cor preta disfarçar as manchas de trabalho deixadas nas vestes, essa tradição perdura até hoje em vários lugares do mundo.

Chegando no século XX, temos a Coco Chanel quebrando a premissa de que preto é somente para o luto e inovando a moda 'all black'. Em 1926, a marca lançou a coleção "Little Black Dress", que foi um grande sucesso, mudando toda uma visão de mundo sobre esse estilo único, e mostrando que esse tipo de roupa pode ser simples, sério, elegante, sexy e rebelde.

E a partir desse feito, a moda 'all black' passou a ser usada a qualquer momento oportuno, sendo amplamente apreciada por milhares de pessoas, e sendo essencial no guarda-roupa tanto de homens quanto de mulheres.

Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 24 - Primeiríssimo Primeiro Plano



Agora vamos viajar um pouco no tempo, pois mostraremos essa moda atemporal em diferentes épocas e usadas de um jeito completamente diferente uma das outras.

Entrando nos anos 80/90, onde a moda 'all black' era usada demonstrando elegância.

Indo em direção aos anos 2000 (Y2K), nos apresentando uma moda mais rebelde.

E chegando finalmente aos tempos atuais, tem-se um 'all black' nos mostrando poder, perigo e um toque de sensualidade.



Na década de 1980, o "all black" se destacou como um símbolo de seriedade e atitude, especialmente dentro da cultura punk e do rock.



Movimentos como o punk, com suas jaquetas de couro e acessórios prateados, adotaram o preto como um emblema de rebeldia e contestação.



Bandas como The Cure e artistas como Joan Jett popularizaram esse visual, associando o preto a uma estética ousada e provocativa.

Além disso, a moda hip-hop emergente também abraçou o preto, muitas vezes combinado com peças de luxo e logomania, popularizada por figuras como Dapper Dan, que integrou marcas como Gucci e Louis Vuitton ao estilo das ruas do Harlem.

Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 28 - Plano Inteiro



Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 29 - Plano Inteiro

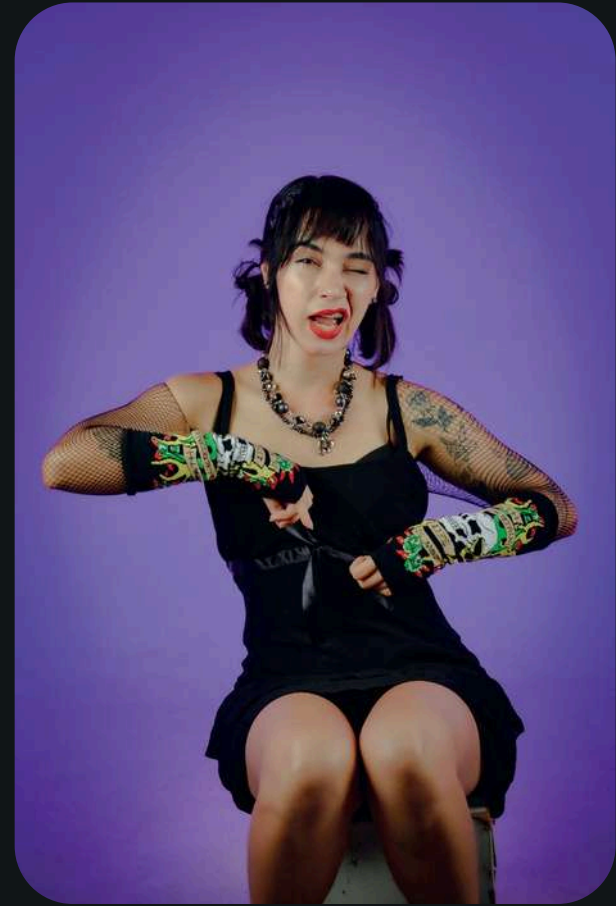
Esse período viu uma mistura de roupas pretas com grandes logotipos e acessórios vistosos, simbolizando status e identidade cultural.





Nos anos 2000, o "all black" ganhou uma nova conotação de rebeldia e individualidade, especialmente entre os jovens.





A cultura do hip-hop continuou a influenciar a moda, com o preto sendo utilizado em roupas mais curtas e acessórios chamativos.

Celebridades do hip-hop, como Lil' Kim e Jay-Z, incorporaram o preto em seus guarda-roupas de forma a refletir poder e sofisticação.

Fonte: Aatoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 35 - Plano Americano

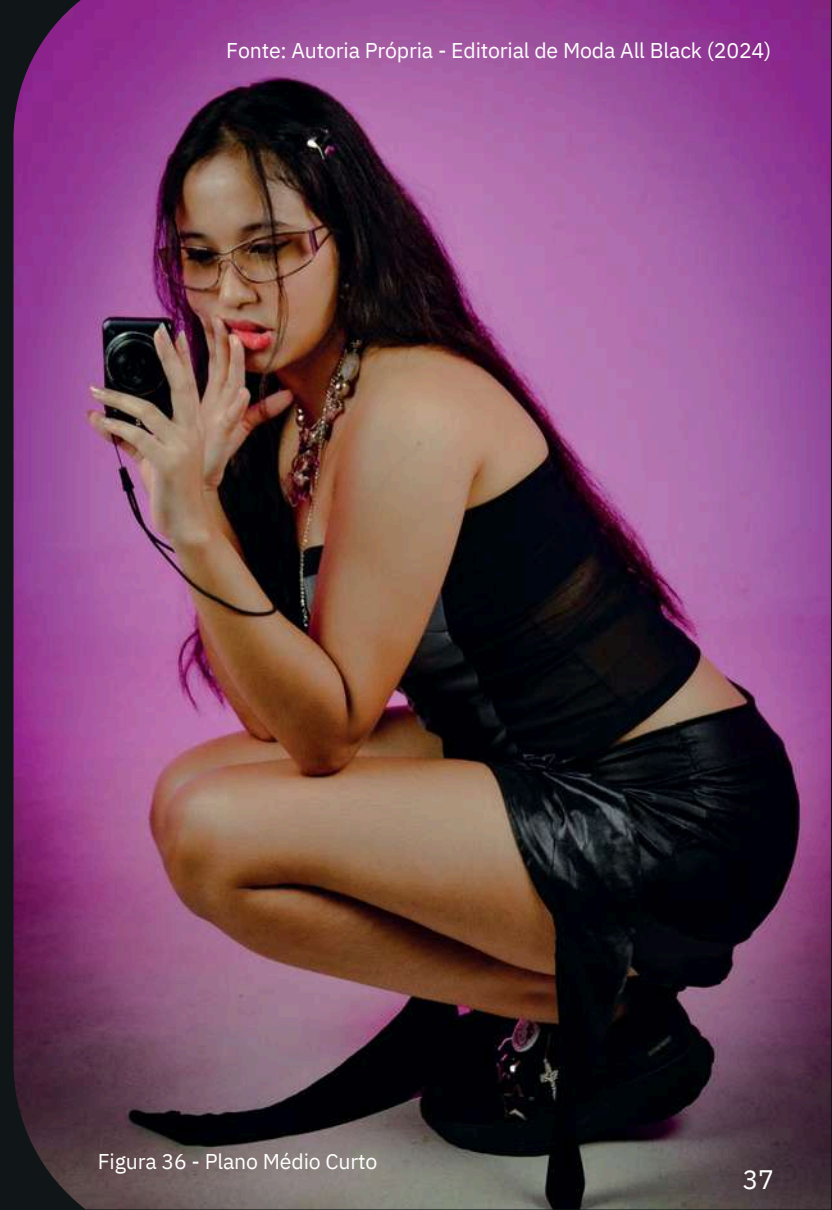


Figura 36 - Plano Médio Curto

Mesclando assim o streetwear com elementos de alta moda.



∞ Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 37 - Plano Médio Curto



Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 38 - Plano Inteiro

Quebrando mais padrões sociais e sendo mais uma grande ousadia perante a sociedade.



Nesse período também se vê o surgimento de subculturas como o movimento emo e gótico.

Figura 41 - Plano Detalhe



Figura 40 - Plano Médio Curto



Aqui o preto era predominante e simbolizava a mais profunda expressão de sentimentos intensos e uma estética bastante sombria e introspectiva.



Figura 44 - Primeiro Plano

Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024) Figura 43 - Plano Inteiro



Na década de 2020, o "all black" se consolidou como um clássico versátil e sofisticado, sendo adotado tanto em contextos formais quanto casuais.

Figura 45 - Plano Médio Curto



O pretinho básico, popularizado por Coco Chanel na década de 1920, continua a ser um elemento essencial no guarda-roupa, agora visto como uma escolha segura e elegante para qualquer ocasião.

Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024)



Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024)



Figura 47 - Plano Inteiro

Atualmente, o preto é frequentemente associado a uma estética minimalista e moderna, simbolizando poder, mistério e sensualidade.

Além disso, a moda sustentável tem influenciado o uso do preto em materiais ecológicos e designs duradouros, refletindo uma conscientização ambiental crescente.



Figura 48 - Plano Médio Curto

Fonte: Autoria Própria - Editorial de Moda All Black (2024)

O "all black" atravessou diversas transformações ao longo das décadas, adaptando-se às mudanças culturais e sociais.

De símbolo de rebeldia e poder nos anos 80 e 2000 à um clássico de elegância nos dias atuais.

E essas são as principais eras abordadas neste capítulo: os anos 80/90, os anos 2000 (Y2K) e a década de 2020.



Onde a mesma moda se fragmenta e ao mesmo tempo distingue de si com a mais perfeita maestria.

Com o preto sempre permanecendo uma escolha poderosa e versátil na moda global, seja antigamente ou agora, e com certeza no futuro.

Ficha Técnica

Ficha Técnica de Produção Gráfica

Co-autores de produção gráfica e edição:

Diagramação: Raquel de Menezes Simões

Textos: André Fellipe Ferreira Nunes e Raquel de Menezes Simões

Produção Fotográfica do Editorial de Moda:

Editorial de Moda - All Black | A Moda Atemporal

Ficha Técnica de Produção Fotográfica:

Informações Gerais

Data: Junho de 2024

Local: Centro Universitário UNIESP

Local da Produção: Centro Universitário UNIESP - Studio | Bloco B

Co-autores e Equipe de Produção Fotográfica:

Fotógrafo Principal: Camila Walkiria Castro Falcão e Karla Ingrid de Sousa Lisboa

Stylist/Produtor de Moda: Brechó Basquiat, Karla Ingrid, Raquel Simões e Tawani Vilar Mariani

Produção Artística: Camila Castro, Karla Ingrid, Raquel Simões e Tawany Vitlar

Modelos: Adriana Rodrigues, Emily de Oliveira e Thayse Cristina Ferreira



Capítulo 3

JOGOS: O UNIVERSO DE
GOD OF WAR E LOL

Jogos: O universo de God of War e LOL

O design está presente em diversos campos do nosso cotidiano, inclusive no extenso mundo dos jogos. Nesse capítulo, você vai conhecer os universos dos jogos “God of War” e “League of Legends”, com descrições de suas narrativas épicas e análises de figurinos.



God of War

A história de God of War é épica, centrada em torno das aventuras de Kratos, um guerreiro espartano que busca vingança contra os deuses gregos. Ao longo da série, ele enfrenta desafios monumentais, encontra personagens míticos e mergulha em mitologias complexas, tudo isso enquanto lida com seu próprio passado turbulento. O último jogo da série expande ainda mais a narrativa, explorando a relação entre Kratos e seu filho, Atreus, em uma jornada emocionante e cheia de reviravoltas.



Em **“God of War” (2005)**, Kratos, um guerreiro espartano, busca vingança contra Ares, o deus da guerra, que o atormenta com visões de seu passado. Atena promete libertá-lo desses tormentos se ele matar Ares. Armado com as Lâminas do Caos, Kratos enfrenta monstros e deuses, culminando na derrota de Ares e sua ascensão como o novo Deus da Guerra.

Figura 50 Plano Inteiro - Fonte: Autoria Própria



Em **“God of War II” (2007)**, Kratos, agora o Deus da Guerra, é traído por Zeus e os deuses do Olimpo, que o veem como ameaça. Atena se sacrifica para salvá-lo e guia Kratos para buscar as Irmãs do Destino. Em sua jornada por locais mitológicos, Kratos enfrenta titãs e deuses. No final, ele luta contra Zeus, mas é traído e morto.



Em **God of War III (2010)**, Kratos, revivido pela titã Gaia, busca vingança contra Zeus. Ele escala o Monte Olimpo com os titãs e mata várias divindades, incluindo Poseidon, Hades e Hélio. No clímax, Kratos derrota Zeus, causando a destruição do Olimpo. Atena tenta usar os poderes de Pandora para controlar a humanidade, mas Kratos decide acabar com a influência dos deuses.

Figura 52 Plano Inteiro - Fonte: Autoria Própria



Em God of War (2018),

Kratos vive na mitologia nórdica com seu filho Atreus após a morte de sua esposa, Faye. Eles partem para espalhar as cinzas de Faye no pico mais alto dos Nove Reinos. Ao longo da jornada, enfrentam deuses nórdicos como Baldur e Thor. A relação entre Kratos e Atreus se desenvolve, explorando temas de paternidade e redenção, enquanto revelações sobre o passado de Kratos surgem.



God of War: Ragnarok (2022): é uma sequência do jogo “God of War” lançado em 2018. Ele continua a história de Kratos e Atreus na mitologia nórdica e parece abordar o tema do Ragnarok, o fim do mundo na mitologia escandinava. No jogo, espera-se que Kratos e Atreus enfrentem novos desafios, incluindo o surgimento de novos inimigos e a intensificação das tensões entre deuses e criaturas míticas. O jogo provavelmente explorará mais o passado de Kratos, especialmente sua relação com os deuses nórdicos e a profecia do Ragnarok.



Quanto ao figurino, Kratos, o protagonista, passou por uma transformação significativa no último título da série.



Seu novo visual reflete sua jornada pessoal e emocional, com um estilo mais maduro e austero, simbolizando sua evolução como personagem.

Figura 54 - Fonte: Autoria Própria

O design de interface de God of War é notável por sua simplicidade e funcionalidade, mantendo-se coeso com o estilo visual do jogo. Os elementos da interface são intuitivos e bem integrados à jogabilidade, proporcionando uma experiência imersiva para os jogadores.




League of Legends

League of Legends, desenvolvido pela empresa Riot Games, o teve seu lançamento em 2009 e desde então sua popularidade tem crescido exponencialmente, tornando-se um dos títulos mais jogados ao redor do mundo.

O jogo é formado pelos chamados “**campeões**”, personagens que possuem sua própria história e protagonismo dentro do universo, e esse é um dos principais destaques do jogo, os personagens possuem design interessantes, modernos e skins que atraem a atenção dos jogadores.

League of Legends X Louis Vuitton

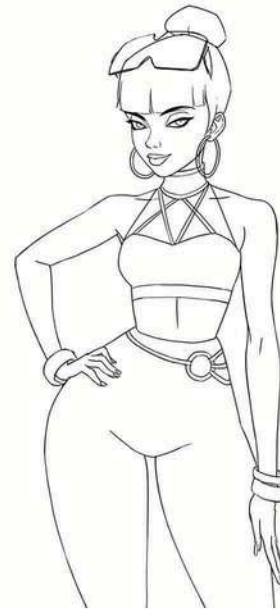
Tendo em vista esse grande destaque nos personagens do jogo, em setembro de 2019 foi anunciada a parceria entre a Riot Games e a Louis Vuitton e se tornou uma das mais notáveis colaborações entre a moda de luxo e o mundo dos jogos.

The image shows the character Qiyana in her 'True Damage de Prestígio' skin from the game League of Legends. She is depicted in a dynamic, seated pose, wearing a highly detailed and luxurious outfit. The outfit features a silver, sequined crop top with a white and gold geometric design, white leggings with gold and green accents, and black gloves. Her accessories include large gold hoop earrings with the LV monogram, a gold crown, and a black belt with a gold buckle. The background is a vibrant, blue and purple space-themed environment with glowing elements. A purple text box is overlaid on the left side of the image.

Qiyana, um dos campeões de “League of Legends”, foi estilizada com elementos da Louis Vuitton, criando uma aparência luxuosa e sofisticada.

Figura 57 - Fonte: Riot Games League of Legends Qiyana True Damage de Prestígio

IRIDESCENT



A parceria destacou-se em vários aspectos. Primeiramente, a Louis Vuitton desenhou skins exclusivas para os personagens do jogo “League of Legends”, além de criar uma coleção de roupas e acessórios inspirados no universo do game.



Figura 58 - Fonte: Jason Chan, Riot Games, League of Legends, True Damage, Qiyana

Essa colaboração também gerou um buzz significativo, atraindo a atenção de jogadores, fãs de moda e da mídia global. Essas iniciativas demonstraram o potencial das parcerias entre a moda de luxo e a indústria dos jogos, criando produtos inovadores e experiências únicas para os consumidores.

Você sabia? O universo de League of Legends também possui grupos musicais formados pelos campeões do jogo. True Damage é um dos grupos musicais presentes nesse projeto, e no seu vídeo musical de estreia, “GIANTS”, a campeã Qiyana está usando sua skin da parceria com a Louis Vuitton. Confira o clipe através do QR Code.



Além disso, essa colaboração refletiu uma tendência crescente de sinergia entre diferentes setores da indústria do entretenimento, onde o compartilhamento de audiências e a co-criação de conteúdo podem resultar em campanhas de marketing altamente eficazes.

Você sabia? Essa parceria entre o jogo League of Legends e a marca de luxo Louis Vuitton, além de ter gerado skins prestígio no mundo virtual do jogo, também trouxe uma coleção real de peças exclusivas inspiradas nesse universo. Esse tipo de estratégia adotada pelas duas marcas parceiras é chamado de “storytelling transmídia”, onde uma história é contada usando diferentes plataformas, tornando a experiência mais completa e envolvente para o público. Esse conceito foi desenvolvido pelo renomado acadêmico Henry Jenkins.



A Riot Games e a Louis Vuitton não só criaram buzz, mas também **estabeleceram um novo paradigma** para futuras colaborações entre o mundo da moda e o dos videogames, mostrando que tais parcerias podem gerar resultados impressionantes e capturar a imaginação de um público diversificado.

Figura 59 - Fonte: Riot Games - Qiyana versão prestígio de True Damage

Ficha Técnica

Ficha Técnica de Produção Gráfica

Co-autores de produção gráfica e edição

Diagramação: Eduarda Mandú

Textos: Bruno Galdino, Eros Dragon, Eduarda Mandú

Produção fotográfica

Ficha Técnica de Produção Fotográfica

Informações Gerais

Data: 21 de Maio de 2024

Local da Produção: Estúdio de Fotografia UNIESP

Co-autores e Equipe de Produção Fotográfica

Fotógrafo Principal: Eros Dragon, Bruno Galdino e Eduardo Anísio

Ilustrações: Eduardo Anísio



Capítulo 4

CONTRASTE



Figura 61 - Fonte: <https://casacor.abril.com.br/noticias/predio-historico-em-joao-pessoa-sera-sede-da-casacor-paraiba-2020/>

O **Colégio Nossa Senhora das Neves**, fundado em 1858 pelo Presidente da Província da Parahyba do Norte, Beaurepaire Rohan, visava promover a educação moral, religiosa e literária de jovens do sexo feminino, desafiando os costumes patriarcais da época. Localizado em João Pessoa, o colégio teve uma história de altos e baixos, enfrentando crises administrativas e fechamentos temporários, até ser administrado pelas irmãs da Casa da Sagrada Família de Camaragibe em 1906. Apesar de se consolidar como instituição educacional feminina, com a extinção do Ensino Normal em 1970 e outras tentativas de adaptação, incluindo a transição para ensino misto, o colégio fechou definitivamente suas portas em 2002. O prédio histórico que abrigava o colégio agora serve como sede para o Campus I da Faculdade de Ciências Médicas da Paraíba, mantendo sua arquitetura original preservada e contribuindo para a campanha de preservação do patrimônio histórico e arquitetônico da região.



Figura 62 - Fonte: Autoria Própria (2024)



Figura 63 - Fonte: Autoria Própria (2024)

A **Praça Aristides Lobo** e a Escola Estadual de Artes CEATRE, anteriormente conhecida como Escola Thomás Mindelo, representam um vislumbre do rico mosaico histórico de João Pessoa, marcado por contrastes temporais significativos. A praça, delimitada pela arquitetura nostálgica da balaustrada construída em 1917 pelo arquiteto Mário di Lascio, destaca-se como um remanescente do plano urbanístico do início do século XX, visando embelezar e ordenar o espaço público da então vibrante Parahyba do Norte. Já a escola, projetada inicialmente para ser a residência do arquiteto Pascoal Fiorilo, foi transformada em um educandário em 1916, refletindo o empenho da República na promoção da educação primária. Ambos os locais, agora pontos de referência

históricos e culturais, ilustram a jornada de modernização e desenvolvimento da cidade, embora atualmente enfrentem desafios de conservação e necessidade de revitalização para preservar sua herança e continuar a servir a comunidade local.



Figura 64 - Fonte: Autoria Própria (2024)

A **Praça Pedro Américo** abriga o Quartel da Polícia Militar da Paraíba, uma estrutura que reflete a rica tapeçaria histórica e arquitetônica da região. Originalmente, o local funcionou como o antigo Tesouro Estadual, um edifício que, ao longo dos séculos, foi palco de importantes decisões políticas e administrativas.

Desde o final do governo de João Pessoa, o edifício passou por significativas reformas, transformando-se de um prédio de dois andares para uma estrutura mais robusta de quatro andares, servindo agora como o Comando Geral da Polícia Militar.

Historicamente, a praça e o edifício desempenharam papéis cruciais na administração pública do estado. O local abrigava o

Congresso Estadual e o Superior Tribunal de Justiça do Estado do Parahyba do Norte, refletindo a instabilidade e a dependência do poder judiciário em relação ao executivo até meados do século XX. Esta dependência obrigava o Tribunal a se deslocar por várias repartições e casas particulares alugadas, até finalmente se estabelecer de maneira permanente no Palácio da Justiça.

Hoje, a Praça Pedro Américo e o Quartel da Polícia Militar permanecem como símbolos da continuidade e da evolução histórica de João Pessoa, ilustrando não apenas as mudanças arquitetônicas e administrativas que ocorreram ao longo dos anos, mas também a importância da preservação do patrimônio para a memória coletiva da cidade.

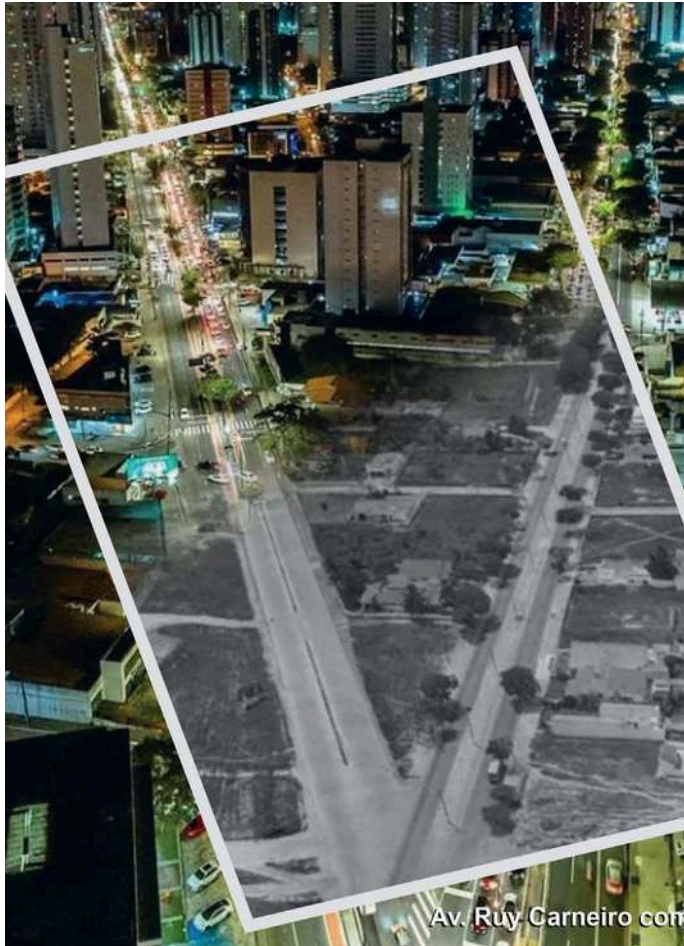


Figura 65 - Fonte: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2012/08/joao-pessoa-3-capital-mais-antiga-do-brasil-completa-427-anos.html> e https://x.com/JoaoPessoa_PB_/status/1394400022666567684 (Igor Pereira - @higor_fotografias)

Confluência das Avenidas Rui Carneiro com Epitácio Pessoa.

A Avenida Epitácio Pessoa é uma das principais vias de João Pessoa, homenageando o ex-Presidente da República Epitácio Pessoa. Inaugurada no início da década de 1920, esta avenida liga o centro da cidade à orla, marcando um ponto de transformação significativo em termos de modernização e desenvolvimento urbano. Além de ser uma via crucial para o trânsito, ela também abriga uma variedade de estabelecimentos comerciais e culturais, refletindo a dinâmica social e econômica da capital paraibana.

Por sua vez, a Avenida Senador Rui Carneiro, que conecta a Avenida Epitácio Pessoa à praia de Tambaú, é outro eixo vital na infraestrutura de João Pessoa. Com tráfego intenso, especialmente em seu cruzamento com a Avenida Epitácio Pessoa, a avenida é um centro econômico que facilita o acesso a importantes pontos turísticos e comerciais. Suas pistas duplas em ambos os sentidos, separadas por canteiros centrais e monitoradas por fiscalização eletrônica, desempenham um papel crucial na organização do trânsito e na segurança, definindo também a divisão entre as famosas praias de Manaíra e Tambaú.

Figura 66 - Fonte: Autoria Própria - Contrastes (2024)



A **Avenida General Osório**, situada no coração de João Pessoa, tem suas raízes na história inicial da cidade, originalmente chamada Rua Nova e mais tarde renomeada Marquês do Herval, antes de receber seu nome atual em homenagem ao General Osório. Considerada por muitos a primeira rua de João Pessoa, essa avenida tem sido um eixo vital para o desenvolvimento e a modernização urbana. Desde a instalação do primeiro telefone da cidade até as intervenções urbanas que caracterizaram as primeiras décadas do século XX, como a construção de passeios, a arborização e a instalação de iluminação, a General Osório testemunhou e facilitou o crescimento da capital paraibana. Hoje, ela interliga o comércio popular com áreas históricas e culturais, desempenhando um papel crucial na vida diária dos cidadãos e na preservação da memória histórica da cidade.

Figura 67 - Fonte: Autoria Própria - Contrastes (2024)



O **Palácio do Governo Estadual da Paraíba**, conhecido como Palácio da Redenção, é um edifício histórico e emblemático localizado em João Pessoa. Construído originalmente em 1586 por jesuítas, serviu como residência religiosa até 1771, quando se transformou na sede do governo do estado. Ao longo dos séculos, o palácio passou por várias reformas e teve múltiplas funções, incluindo abrigar o Liceu Paraibano e a Escola Normal de João Pessoa. Tombado pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba (IPHAEP) em 1980, o palácio é atualmente a sede do Poder Executivo Estadual e está passando por obras de adequação para se tornar o Futuro Museu da História da Paraíba. Este projeto destaca-se não só pela recuperação arquitetônica, mas também pelo seu significado cultural, oferecendo à população um espaço para conhecer e valorizar a rica história do estado.



Figura 68 - Fonte: Autoria Própria (2024)

Avenida Duque de Caxias, ao fundo, Ponto de Cem Réis e o antigo Parahayba Palace Hotel

A Avenida Duque de Caxias, é uma das mais emblemáticas e históricas vias da capital paraibana. Originariamente conhecida como Rua Direita, a avenida tem sido um ponto central da vida social e econômica da cidade desde o século XIX. Com suas raízes na época colonial, a rua foi renomeada várias vezes, refletindo as mudanças sociopolíticas através dos anos. Desde os tempos coloniais, a Duque de Caxias tem sido o lar de figuras de destaque na sociedade paraibana, como comerciantes, industriais e políticos, consolidando-se como uma via de prestígio e importância. Durante os séculos XIX e XX, a rua testemunhou a modernização da cidade, com a introdução de calçamento, iluminação pública e os primeiros bondes elétricos, tornando-se um símbolo do progresso urbano de João Pessoa.

Na extremidade da Avenida Duque de Caxias, encontra-se o histórico Ponto de Cem Réis, agora conhecido como Praça André Vidal de Negreiros. Este local não apenas marcou o centro da modernização dos transportes na cidade, mas também se tornou um palco para reivindicações públicas e eventos culturais significativos. Nas proximidades, destaca-se o icônico Paraíba Palace Hotel, um marco arquitetônico construído nos anos 1920 e que, após várias décadas servindo a elite paraibana, foi transformado em um shopping popular em 2013. O hotel e a praça juntos encapsulam a rica história de transformação e modernização da área, refletindo as camadas de desenvolvimento urbano e cultural que João Pessoa experimentou ao longo dos anos.

Figura 69 - Fonte: Aurtoria Própria (2024)



Prédio da Antiga Academia de Comércio Eptácio Pessoa.

O Prédio da Antiga Academia de Comércio Eptácio Pessoa, situado na Rua das Trincheiras em João Pessoa, carrega uma rica história de educação e desenvolvimento econômico na Paraíba. Inaugurado em 1922 e reformado em 1940, este marco arquitetônico de estilo eclético serviu inicialmente como Escola Técnica de Comércio e mais tarde como Faculdade de Ciências Econômicas da Paraíba. Sua relevância educacional e cultural para o estado levou à sua proteção pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba (IPHAEP) em 1998, garantindo a preservação de sua história e arquitetura. Apesar dos desafios legais recentes, incluindo a ocupação irregular pelo próprio estabelecimento e uma disputa de posse com a Universidade Federal da Paraíba, o prédio permanece um símbolo do legado educacional e histórico da região.



Figura 70 - Fonte: <https://paraondeir.blog/academia-de-comercio-epitacio-pessoa/>



Figura 71 - Fonte: Aurtoria Própria (2024)



Figura 72 - Fonte: Autoria Própria (2024)

A **Antiga Estação Rodoviária de João Pessoa**, situada no bairro do Varadouro, serviu como o principal ponto de conexão para viagens intermunicipais e interestaduais antes da construção do atual Terminal Rodoviário Severino Camêlo. Esta estação, localizada estrategicamente perto do antigo Porto do Capim, desempenhou um papel crucial na mobilidade urbana e no desenvolvimento regional, facilitando o fluxo de pessoas e mercadorias entre João Pessoa e outras regiões do Brasil. Durante muitos anos, a antiga rodoviária foi um centro vibrante de atividade, onde viajantes se misturavam com comerciantes locais e transportadores. A estação também era famosa por suas “Sôpas”, ônibus rústicos que transportavam passageiros para o interior da Paraíba, refletindo a rusticidade e a simplicidade dos

meios de transporte da época. Com o crescimento da cidade e a necessidade de modernização do transporte, a antiga rodoviária foi eventualmente desativada, dando lugar ao mais moderno e espaçoso Terminal Rodoviário Severino Camêlo em 1982, marcando uma nova era para o transporte público em João Pessoa e simbolizando o progresso e a modernização da infraestrutura da cidade.

Ficha Técnica

Ficha Técnica de Produção Gráfica

Co-autores de produção gráfica e edição

Diagramação: Lucas Monguilhott

Textos: Bruna Lourenço

Produção fotográfica do editorial

CONTRASTE

Ficha Técnica de Produção Fotográfica

Informações Gerais

Data: Junho 2024

Local: João Pessoa-PB

Local da Produção: Centro de João Pessoa-PB

Co-autores e Equipe de Produção Fotográfica

Fotógrafo Principal: Ari Falcão e Wesley Freitas

Modelos: Ari Falcão e Wesley Freitas

Credito das Imagens

Imagem 63, 66, 67 e 68:

<https://www.jmsfarias.com.br/antiga.html>;

Imagem 65:

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2012/08/joao-pessoa-3-capital-mais-antiga-do-brasil-completa-427-anos.html>;

https://x.com/JoaoPessoa_PB_/status/1394400022666567684;

Imagem 69 e 70:

<https://paraondeir.blog/academia-de-comercio-epitacio-pessoa/>

Imagem 72:

<https://onibusetransporte.com/2021/05/09/uma-parte-da-historia-contada-em-fotos-antiga-rodoviaria-de-joao-pessoa/>;

Imagem 61:

<https://casacor.abril.com.br/noticias/predio-historico-em-joao-pessoa-sera-sede-da-casacor-paraiba-2020/>

Bibliografia

Capítulo 2: MALVA, Pamela. **ERA VITORIANA: AS PECULIARES REGRAS PARA SE VIVER O LUTO NO PASSADO**. 2020. Disponível em: <<https://aventurasnahistoria.uol.com.br/noticias/reportagem/na-era-vitoriana-o-luto-era-levado-serio-com-regras-e-muita-formalidade.phtml>>. Acesso em: 9 Out. 2020. LOLITA MODA PT. **Por que o preto tem tanto sucesso na moda? Como usar essa cor**. 2024. Disponível em: <<https://www.lolitamoda.pt/blog/3-por-que-o-preto-tem-tanto-sucesso-na-moda-como-usar-essa-cor#:~:text=Hist%C3%B3ria%20da%20cor%20preta%20na%20moda&text=O%20seu%20uso%20na%20roupa,do%20preto%20nos%20seus%20tecidos>>. Acesso em: [2024?]. KERN, Vitoria. **ROUPA TODA PRETA - VEJA A ORIGEM E COMO MONTAR UM BOM ESTILO**. 2021. Disponível em: <<https://www.kacewear.com.br/blogs/news/roupa-toda-preta-veja-a-origem-e-como-montar-um-bom-estilo>>. Acesso em: 26 Nov. 2021. ESTEVÃO, Ilca Maria; CANTANHÊDE, Pedro Ângelo. **Luto e roupas pretas: conheça a origem da tradição**. 2023. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/luto-e-roupas-pretas>>. Acesso em: 1 Nov. 2023.

Capítulo 3:

ESTAVÃO, Ilca Maria. **Veja as peças da parceria entre Louis Vuitton e League of Legends**. 2019. Disponível em: <<https://www.metropoles.com/colunas/ilca-maria-estevao/veja-as-pecas-da-parceria-entre-louis-vuitton-e-league-of-legends>>. Acesso em: 12 Dec. 2019.

CASA FIRJAN. **Especialista em narrativa transmídia, Henry Jenkins fala sobre o futuro de Hollywood**. 2020. Disponível em: <<https://casafirjan.com.br/noticias/especialista-em-narrativa-transmidia-henry-jenkins-fala-sobre-o-futuro-de-hollywood>>. Acesso em: 3 Dec. 2020.

Bibliografia

GANIKO, Priscila. **Conheça True Damage, o novo grupo musical de League of Legends**. 2020. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/noticias/games/conheca-true-damage-o-novo-grupo-musical-de-league-of-legends>>. Acesso em: 29 Out. 2020.

Wikipédia - A enciclopédia livre. **God of War**. 2024. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War>. Acesso em: 24 Jun. 2024.

VOGUE | Moda. **Louis Vuitton cria skins para personagens da True Damage, banda virtual do League of Legends**. 2019. Disponível em: <<https://vogue.globo.com/moda/noticia/2019/10/louis-vuitton-cria-skins-para-personagens-da-true-damage-banda-virtual-do-league-legends.ghhtml>>. Acesso em: [2020].

Capítulo 4:

PIVA, André (Prof.). **Colégio Nossa Senhora das Neves**. 2016. Disponível em: <<https://paraibacriativa.com.br/artista/colegio-nossa-senhora-das-neves/>>. Acesso: [2024].

G1 PB. **Prédio do antigo Colégio Nossa Senhora das Neves é desapropriado, em João Pessoa**. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2021/01/05/predio-do-antigo-colegio-nossa-senhora-das-neves-e-desapropriado-em-joao-pessoa.ghhtml>>. Acesso em: 5 Jan. 2021.

SUPLAN | Governo da Paraíba. **70% concluída: Segue em Andamento a Obra do Palácio da Redenção Que Será Reaberto Como Museu da História da Paraíba**. 2024. Disponível em: <<https://suplan.pb.gov.br/noticias/segue-em-andamento-a-obra-do-palacio-da-redencao-que-sera-reaberto-como-futuro-museu-da-historia-da-paraiba>>. Acesso em: 15 Abr. 2024.

IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). **Biblioteca - Catálogo**. 2024. Disponível em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/>>

Bibliografia

index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=442241>. Acesso em: [2024]. Ônibus & Transporte. **A antiga Rodoviária de**

João Pessoa. 2011. Disponível em: <<https://onibusetransporte.com/2011/10/31/anti-ga-rodoviaria-de-joao-pessoa/>>. Acesso em: 10 Fev. 2022.

BOTELHO, Sérgio. **PARAHYBA DO NORTE E SUAS HISTÓRIAS: Grupo Thomaz Mindello inicia o tempo dos grupos escolares na cidade - Por Sérgio Botelho**. 2023. Disponível em: <<https://www.polemicaparaiba.com.br/opiniao/parahyba-do-norte-e-suas-historias-grupo-thomaz-mindello-inicia-o-tempo-dos-grupos-escolares-na-cidade-por-sergio-botelho/>>. Acesso em: 7 Set. 2023.

A UNIÃO. **Degraus da história**. 2023. Disponível em: <https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_diversidade/degraus-da-historia>.

Acesso em: 11 Dec. 2023.

EverybodyWiki. **Avenida Senador Ruy Carneiro**. 2022. Disponível em: <https://pt.everybodywiki.com/Avenida_Senador_Ruy_Carneiro>. Acesso em: 5 Mar. 2022.

PORTAL JOÃO PESSOA. **Avenida Epitácio Pessoa**. 2023. Disponível em: <<https://portaljoaopessoa.com/avenida-epitacio-pessoa/>>.

Acesso em: 28 Ago. 2023.

IPHAEP (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico do Estado da Paraíba). **João Pessoa - Comando da Polícia Militar**. 1980.

Disponível em: <<https://www.ipatrimonio.org/joao-pessoa-comando-da-policia-militar>>. Acesso em: [2023?].

SOUSA, Suzana. **Rua Duque de Caxias**. 2022. Disponível em: <<https://paraibacriativa.com.br/artista/rua-duque-de-caxias/>>.

Acesso

em: [2024]

Bibliografia

PIVA, André (Prof.). **Paraíba Palace Hotel**. 2016. Disponível em: <<https://paraibacriativa.com.br/artista/paraiba-palace-hotel/>>. Acesso em: [2024].

LINS, Aline. **STJ confirma decisão em face da Academia de Comércio Eptácio Pessoa para reintegração de posse de prédio da UFPB**. 2023. Disponível em: <<https://www.ufpb.br/ufpb/contents/noticias/stj-confirma-decisao-em-face-da-academia-de-comercio-epitacio-pessoa-para-reintegracao-de-posse-de-predio-da-ufpb>>. Acesso em: 8 Mai. 2023.

Diante deste livro, o design vai além da estética, mergulhando cada vez mais nos segredos e mistérios por trás de toda profissão que existe, sendo mostrado como algo necessário, existindo todo um conceito, planejamento e um mundo por trás.

Aqui iremos apresentar o design de uma maneira fácil de entender, onde mostrará que tudo que vemos, tocamos e sentimos, pode ser e é design.