

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN**

ANA LÍVIA FIGUEIREDO MARTINI CANDIDO DE MELO

**REESCREVENDO NARRATIVAS: DESIGN E MEMÓRIA DE
MULHERES ARTISTAS**

**GOIÂNIA
2025**

ANA LÍVIA FIGUEIREDO MARTINI CANDIDO DE MELO

**REESCREVENDO NARRATIVAS:
DESIGN E MEMÓRIA DE MULHERES ARTISTAS**

Monografia de Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Dr.^a Nancy de Melo Batista Pereira.

**GOIÂNIA
2025**

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso em Design apresenta um projeto teórico para a criação de um produto gráfico-informativo com o objetivo de resgatar e dar visibilidade a mulheres artistas, desde figuras historicamente esquecidas até quadrinistas contemporâneas. Partindo da análise crítica sobre o apagamento feminino no cânone da história da arte e do design, fundamentada por teóricas feministas como Linda Nochlin, Griselda Pollock e Cheryl Buckley, o projeto investiga as barreiras institucionais que silenciaram essas criadoras. A pesquisa se aprofunda em eixos históricos e contemporâneos, incluindo o resgate de designers pioneiras do século XX e a análise da produção de quadrinistas brasileiras, que utilizam a nona arte como ferramenta de expressão e ativismo. Como resultado, propõe-se um conceito para uma plataforma digital interativa que funcione como um arquivo vivo, utilizando princípios de design de informação e narrative visualization para reescrever essas narrativas, conectar o passado e o presente, e inspirar futuras gerações de artistas. O design é, portanto, posicionado como uma ferramenta estratégica de memória, justiça e transformação social.

Palavras-chave: Design Gráfico-Informativo. História da Arte. Mulheres Artistas. Teoria Feminista do Design. Design e Memória. Quadrinhos

ABSTRACT

This undergraduate thesis in Design presents a theoretical project for the creation of a graphic-informative product aimed at rescuing and giving visibility to women artists, from historically forgotten figures to contemporary comic artists. Based on a critical analysis of the female erasure in the canon of art and design history, grounded in the work of feminist theorists such as Linda Nochlin, Griselda Pollock, and Cheryl Buckley, the project investigates the institutional barriers that have silenced these creators. The research delves into historical and contemporary axes, including the recovery of pioneering women designers of the 20th century and the analysis of the production of contemporary Brazilian women comic artists, who use the ninth art as a tool for expression and activism. As a result, a concept is proposed for an interactive digital platform that functions as a living archive, using principles of information design and narrative visualization to rewrite these narratives, connect the past and the present, and inspire future generations of artists. Design is, therefore, positioned as a strategic tool for memory, justice, and social transformation.

Keywords: Informative Graphic Design. Art History. Women Artists. Feminist Design Theory. Design and Memory. Comics.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

CAPÍTULO 1: O SILENCIAMENTO INSTITUCIONAL: POR QUE NÃO HOUVE “GRANDES ARTISTAS MULHERES”?

1.1 A DESCONSTRUÇÃO DO CÂNONE: A TESE DE LINDA NOCHLIN E SUAS REPERCUSSÕES

1.2 BARREIRAS ESTRUTURAIS: EDUCAÇÃO, INSTITUIÇÕES E O MITO DO GÊNIO

1.3 PRIMEIROS EXEMPLOS DO APAGAMENTO: DA RENASCENÇA À ARTE ABSTRATA

1.4 O CASO DAS DESIGNERS: A FALSA NARRATIVA DE UMA PROFISSÃO MASCULINA

CAPÍTULO 2: REESCREVENDO NARRATIVAS: DO RESGATE HISTÓRICO ÀS VOZES CONTEMPORÂNEAS

2.1 ARQUEOLOGIA DO DESIGN: DAS OFICINAS DO SÉCULO XIX À BAUHAUS

2.2 A POTÊNCIA DA NONA ARTE: MULHERES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO BRASIL

2.3 MULHERES ARTISTAS, ESCRITORAS E DESIGNERS

2.4 ANÁLISE COMPARATIVA: TEMAS, ESTÉTICAS E ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADE

CAPÍTULO 3: DESIGN COMO FERRAMENTA DE MEMÓRIA E VISIBILIDADE

3.1 DESIGN GRÁFICO-INFORMATIVO: PRINCÍPIOS E METODOLOGIAS

3.2 STORYTELLING VISUAL E VISUALIZAÇÃO DE DADOS PARA CONTAR HISTÓRIAS

3.3 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO PARA A MEMÓRIA

CAPÍTULO 4: PROPOSTA DE PROJETO: PLATAFORMA DIGITAL “REESCREVENDO NARRATIVAS”

4.1 CONCEITO E OBJETIVOS DA PLATAFORMA

4.2 PÚBLICO-ALVO E JORNADA DO USUÁRIO

4.3 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO E ESTRUTURA DE CONTEÚDO 5.4
DIRETRIZES DE DESIGN VISUAL E INTERATIVO

4.5 FUNCIONALIDADES E SEÇÕES DA PLATAFORMA

4.6 SIMILARES

CONSIDERAÇÕES FINAIS

REFERÊNCIAS

INTRODUÇÃO

A história da arte, como tradicionalmente contada, é uma narrativa de grandes mestres, gênios criativos e movimentos revolucionários predominantemente masculinos. Nomes como Leonardo da Vinci, Rembrandt, Picasso e Kandinsky formam o pilar de um cânone que, por séculos, apresentou a criatividade e a inovação como um domínio masculino. No entanto, essa narrativa não é apenas incompleta; ela é o resultado de um processo histórico de exclusão e silenciamento. Mulheres sempre produziram arte, inovaram em técnicas e participaram ativamente da vida cultural, mas suas contribuições foram sistematicamente minimizadas, atribuídas a outros ou simplesmente apagadas dos registros históricos. Este projeto de conclusão de curso em Design nasce da necessidade de confrontar esse apagamento e utilizar as ferramentas do design para construir uma memória mais justa e inclusiva

O tema "Reescrevendo Narrativas: Design e Memória de Mulheres Artistas" propõem-se a investigar e dar visibilidade a essas artistas, conectando figuras historicamente marginalizadas com a vibrante produção de criadoras contemporâneas. A justificativa para tal projeto reside na urgência de se reconhecer o design não apenas como uma prática comercial ou estética, mas como uma poderosa ferramenta de intervenção social e cultural. Ao aplicar princípios de design gráfico-informativo, é possível traduzir pesquisas acadêmicas complexas e dados históricos fragmentados em narrativas visuais acessíveis e impactantes, capazes de alcançar um público amplo e promover uma reavaliação crítica do passado.

O problema central que norteia este trabalho é o sistemático apagamento das mulheres da história da arte e do design e a consequente falta de referências femininas para artistas e estudantes hoje. Este

esquecimento não é um acidente histórico, mas um sintoma de estruturas sociais e institucionais que historicamente negaram às mulheres acesso à educação, reconhecimento e legitimidade. Diante disso, a questão de pesquisa que este projeto busca responder é: como o design gráfico-informativo pode ser utilizado como uma ferramenta estratégica para resgatar, conectar e dar visibilidade às narrativas de mulheres artistas historicamente esquecidas e contemporâneas, promovendo uma reescrita crítica da história da arte?

Para tanto, o objetivo geral deste trabalho é desenvolver um projeto teórico para uma plataforma gráfico-informativa que resgate e celebre a memória e a produção de mulheres artistas, utilizando o design como meio para reescrever narrativas históricas e conectar o passado ao presente. Os objetivos específicos que guiam a pesquisa são: investigar a fundamentação teórica sobre o apagamento de mulheres na história da arte, com base no trabalho de teóricas feministas como Linda Nochlin, Griselda Pollock e Cheryl Buckley; resgatar e analisar a produção de mulheres artistas em eixos históricos e contemporâneos, incluindo artistas da Renascença e Barroco, pioneiras do design no século XX e quadristas brasileiras atuais; estudar e definir metodologias de design gráfico-informativo, narrative visualization e arquitetura da informação aplicáveis à construção de narrativas históricas; e, por fim, conceber e detalhar a proposta de uma plataforma digital interativa, incluindo sua arquitetura de informação, conceito visual e funcionalidades, que sirva como um "arquivo vivo" para a memória dessas artistas.

CAPÍTULO 1: O SILENCIAMENTO INSTITUCIONAL: POR QUE NÃO HOVE “GRANDES ARTISTAS MULHERES”?

Em 1971, a historiadora da arte Linda Nochlin publicou um ensaio que viria a se tornar a pedra fundamental da história da arte feminista: “Por que não houve grandes artistas mulheres?”. A pergunta, que à primeira vista poderia ser interpretada como uma provocação ou uma armadilha, serviu como um bisturi intelectual para dissecar as próprias fundações da disciplina. Nochlin, de forma brilhante, recusa-se a “engolir a isca” e simplesmente listar artistas mulheres esquecidas para tentar inseri-las em um cânone pré-existente e falho. Em vez disso, ela argumenta que a própria pergunta está mal formulada. A ausência de mulheres no panteão dos “grandes mestres” não se deve a uma suposta falta de genialidade feminina, mas sim a um sistema de silenciamento institucional que sistematicamente barrou o acesso das mulheres aos meios de produção, educação e reconhecimento artístico (NOCHLIN, 1971).

1.1 A DESCONSTRUÇÃO DO CÂNONE: A TESE DE LINDA NOCHLIN E SUAS REPERCUSSÕES

Quando vem a mente o pensamento de um “grande artista renascentista”, os nomes que surgem a mente são: Leonardo da Vinci, Michelangelo, Donatello, Raphael e Botticelli. Todos se destacaram de forma diferente, mas uma coisa que tem em comum? São todos homens. Não que isso seja uma coisa ruim, mas destaca a falta de reconhecimento, ou até da existência, das mulheres artistas já a partir da época do Renascimento. “A questão ‘por que não houve grandes artistas mulheres?’ é o fio condutor de uma investigação sobre as condições gerais da produção artística e da natureza da chamada grandeza.” (MORGAN; PURJE, 2017).

Nochlin propõe uma mudança radical de paradigma: em vez de procurar por “gênios” femininos perdidos, a história da arte feminista deveria investigar as estruturas de poder que definem o que é “arte”, quem pode ser “artista” e o que constitui “grandeza”. Sua análise expõe como a perspectiva do homem branco

ocidental foi inconscientemente aceita como a norma universal e objetiva, tornando qualquer desvio dessa norma invisível ou irrelevante. A tarefa, portanto, não é apenas adicionar mulheres a uma história da arte já escrita, mas reescrever essa história a partir de uma perspectiva crítica que exponha seus vieses e exclusões.

Seguindo a trilha de Nochlin, outras teóricas aprofundaram essa crítica. Griselda Pollock, em obras como *Vision and Difference* (2003) e *Old Mistresses: Women, Art and Ideology* (1981), coescrito com Rozsika Parker, argumentou que a história da arte não é apenas uma lista de artistas, mas um conjunto de discursos que produzem e reforçam ideologias de gênero. Pollock defende uma “intervenção feminista nas histórias da arte”, que não busca apenas incluir mulheres, mas desestabilizar as narrativas mestras e os critérios de valor que as sustentam. Ela propõe uma análise das condições sociais da produção artística, questionando como a feminilidade foi construída e representada na arte, e como isso afetou a posição das mulheres como produtoras culturais (POLLOCK, 2003; PARKER; POLLOCK, 1981).

1.2 BARREIRAS ESTRUTURAIS: EDUCAÇÃO, INSTITUIÇÕES E O MITO DO GÊNIO

A tese de Nochlin se sustenta na análise de barreiras concretas e institucionais. Durante séculos, o caminho para se tornar um artista profissional esteve bloqueado para as mulheres. A principal barreira era o acesso à educação. A formação artística, desde a Renascença até o século XIX, dependia crucialmente do estudo do nu, especialmente do nu masculino. As academias de arte, centros de legitimação artística, proibiam a presença de mulheres em aulas de modelo vivo, considerando-a imprópria. Sem essa base fundamental, era praticamente impossível para uma mulher competir em pé de igualdade nos gêneros mais valorizados da pintura, como as cenas históricas e mitológicas.

Como aponta a pesquisa sobre pintoras negligenciadas, o treinamento envolvia a dissecação de cadáveres e o estudo da forma masculina nua,

enquanto o sistema de aprendizado ditava que um aspirante a artista teria que viver com um artista mais velho, algo socialmente inviável para mulheres jovens (GOOGLE ARTS & CULTURE, [s.d.]). Artistas como Sofonisba Anguissola (c. 1532–1625), Lavinia Fontana (1552–1614), Caterina van Hemessen (1528–após 1565) e Clara Peeters (1594–1657) são exceções que confirmam a regra, muitas vezes especializando-se em gêneros considerados “menores”, como retratos e natureza-morta, que não exigiam o mesmo nível de conhecimento anatômico, mas ainda assim alcançando notável sucesso e reconhecimento em suas épocas (LENDO A HISTÓRIA DA ARTE, 2021).

Além da educação, o próprio “mito do gênio” — a ideia do artista como um ser dotado de um talento inato e transcendental — funcionou como uma ferramenta de exclusão. Essa concepção romântica mascara o fato de que a produção artística depende de condições materiais, sociais e institucionais: tempo para se dedicar à arte, acesso a materiais, redes de contatos, mecenato e reconhecimento crítico. Condições estas que foram historicamente negadas às mulheres, relegadas ao espaço doméstico e a papéis sociais que não incluíam a ambição profissional.

1.3 PRIMEIROS EXEMPLOS DO APAGAMENTO: DA RENASCENÇA À ARTE ABSTRATA

A história está repleta de exemplos de artistas cujas carreiras foram limitadas ou cujas obras foram esquecidas. Artemisia Gentileschi (1593–1653), hoje reconhecida como uma das mais talentosas pintoras do Barroco italiano, teve sua reputação manchada em sua época por ter sido estuprada por seu tutor. Apesar de ter sido a primeira mulher aceita na Academia de Belas-Artes de Florença, sua obra foi por muito tempo analisada apenas pelo prisma de sua biografia traumática, e não por seu mérito artístico intrínseco (GOOGLE ARTS & CULTURE, [s.d.]). Sua luta e sua arte, no entanto, abriram caminho e servem como um poderoso testemunho da resiliência feminina.

Séculos depois, a artista sueca Hilma af Klint (1862–1944) produziu algumas das primeiras pinturas abstratas da história da arte ocidental, a partir de 1906, antes mesmo de Wassily Kandinsky e Piet Mondrian, artistas que foram celebrados como os pioneiros do movimento. No entanto, por ser mulher e por sua obra estar ligada à espiritualidade e ao misticismo, ela foi completamente ignorada pela historiografia oficial, e seu trabalho só começou a receber o devido reconhecimento no século XXI (GOOGLE ARTS & CULTURE, [s.d.]). Esses casos ilustram um padrão: a inovação feminina, quando não pode ser negada, é frequentemente marginalizada, esquecida ou redescoberta tardiamente.

1.4 O CASO DAS DESIGNERS: A FALSA NARRATIVA DE UMA PROFISSÃO MASCULINA

O campo do design, muitas vezes percebido como uma disciplina moderna e mais democrática, não escapou a esse padrão de exclusão. A teórica Cheryl Buckley, em seu ensaio seminal “Made in Patriarchy” (1986), argumenta que a própria definição de “design” foi construída de forma a excluir as mulheres. Ao associar o design primordialmente à produção industrial em larga escala e à esfera pública da fábrica e do escritório, a historiografia tradicional invisibilizou o trabalho criativo realizado por mulheres na esfera doméstica, como o design têxtil, a cerâmica e a ilustração, frequentemente categorizados como “artesanato” ou “artes decorativas”, e, portanto, de menor valor (BUCKLEY, 1986).

A narrativa convencional apresenta os primórdios do design gráfico como um campo dominado por homens. No entanto, pesquisas recentes revelam uma realidade muito diferente. Um estudo do anuário Advertising Arts & Crafts de 1926, por exemplo, mostra que cerca de 30% dos designers e ilustradores listados em cidades como Nova York, Boston e Chicago eram mulheres (HELLER, 2013). Nomes como Clara Elsen Williams, Lorena Wilson, Regina A. Wineburgh e Hanna M. E. Ljungberg atuavam profissionalmente como letristas, designers de pôsteres, ilustradoras de moda e artistas de layout. Elas anunciavam seus serviços, assinavam seus trabalhos e participavam ativamente

do mercado. No entanto, seus nomes foram sistematicamente omitidos dos principais livros de história do design, como os de Philip Meggs e Richard Hollis. A desculpa de que “as mulheres não se promoviam” é desmentida pela evidência de seus próprios anúncios. Elas não eram apenas seguidoras; eram pioneiras que foram ativamente apagadas da memória da profissão, consolidando a falsa impressão de que o design foi, em sua origem, um “clube do bolinha”. Este resgate é crucial para o projeto, pois conecta o problema histórico da arte com a prática contemporânea do design, mostrando que o apagamento é um fenômeno transversal e persistente.

CAPÍTULO 2: REESCREVENDO NARRATIVAS: DO RESGATE HISTÓRICO ÀS VOZES CONTEMPORÂNEAS

Se o primeiro capítulo se dedicou a desconstruir as estruturas que levaram ao silenciamento, este se volta para o ato de reescrever, de preencher as lacunas com nomes, obras e contextos. A reescrita se dá em duas frentes complementares: uma arqueológica, que escava o passado em busca das pioneiras apagadas do design; e outra etnográfica, que mergulha na produção contemporânea para entender como as artistas de hoje constroem suas próprias narrativas. A conexão entre esses dois polos revela um fio de continuidade na luta por espaço, voz e representação.

2.1 ARQUEOLOGIA DO DESIGN: DAS OFICINAS DO SÉCULO XIX À BAUHAUS

A investigação sobre as origens do design revela uma dissonância profunda entre a história canônica e os registros da época. Conforme apontado por Steven Heller (2013), a ideia de uma profissão puramente masculina em seus primórdios é um mito. A análise de fontes primárias, como o anuário Advertising Arts & Crafts de 1926, funciona como uma escavação arqueológica, trazendo à luz uma civilização perdida de mulheres criativas. O fato de que quase um terço

dos profissionais listados eram mulheres não é um detalhe, mas uma revelação que obriga a uma revisão fundamental da história do design.

Essa presença feminina, no entanto, remonta ainda mais ao século XIX, com o movimento Arts & Crafts. Mulheres como May Morris, filha de William Morris, foram figuras centrais, embora muitas vezes ofuscadas por seus pares masculinos. May dirigiu o departamento de bordado da Morris & Co. e foi uma designer e artesã talentosa por direito próprio (TEORIA DO DESIGN, 2023). A própria natureza do movimento, que valorizava o artesanato e a produção em pequena escala, abriu espaços para a participação feminina, ainda que a historiografia tenha privilegiado seus líderes masculinos.

O século XX e a ascensão do Modernismo trouxeram novas oportunidades e contradições. A Bauhaus (1919-1933), escola alemã que é um marco do design moderno, abriu suas portas para as mulheres, prometendo uma educação igualitária. No entanto, na prática, muitas eram direcionadas para a oficina de tecelagem, considerada uma área “feminina”. Apesar dessa segregação interna, mulheres como Anni Albers, Gunta Stölzl e Marianne Brandt romperam barreiras e deixaram um legado indelével. Stölzl tornou-se a única mulher a chefiar uma oficina na Bauhaus, a de tecelagem, transformando-a em um de seus laboratórios mais bem-sucedidos. Marianne Brandt, por sua vez, conseguiu ingressar na oficina de metal, dominada por homens, e criou objetos icônicos do design industrial que são produzidos até hoje. Anni Albers revolucionou a arte têxtil, elevando-a de artesanato a uma forma de arte autônoma (ARTSY, 2017). Fora da Alemanha, designers como Eileen Gray e Charlotte Perriand na França, e Ray Eames nos Estados Unidos, foram fundamentais na definição do mobiliário e da arquitetura moderna, muitas vezes em parcerias criativas com homens (Le Corbusier no caso de Perriand, Charles Eames no caso de Ray), o que historicamente contribuiu para a diminuição de seu reconhecimento individual (THE REALREAL, 2018).

2.2 A POTÊNCIA DA NONA ARTE: MULHERES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO BRASIL

Avançando para o cenário contemporâneo, encontramos um campo fértil para a expressão feminina nas histórias em quadrinhos (HQs). Se no passado as mulheres precisavam lutar por espaço em estruturas dominadas por homens, hoje, especialmente no cenário independente e digital, elas estão criando seus próprios espaços e plataformas, como o banco de quadrinistas do site Mina de HQ (MINA DE HQ, 2021). Este movimento não se limita a uma maior presença feminina; ele representa uma explosão de novas temáticas, estéticas e pontos de vista que desafiam as convenções do mercado tradicional de HQs, historicamente focado no público masculino.

As quadrinistas brasileiras contemporâneas utilizam a nona arte como uma ferramenta poderosa para a autoexpressão e o ativismo. A produção é marcada por uma diversidade notável, que pode ser analisada sob a ótica do que a pesquisadora Luana S. Tvardovskas (2015) chama de “crítica feminista nas artes visuais”, que busca desconstruir discursos dominantes e patriarcais.

- **Narrativas de Identidade:** Artistas como Raquel Teixeira (rateix), uma quadrinista indígena de Manaus, e May Solimar, que produz arte com protagonismo negro, utilizam os quadrinhos para afirmar suas identidades e combater estereótipos, trazendo para o centro da discussão cosmologias e experiências que foram historicamente marginalizadas. Elas materializam a luta contra uma dupla invisibilidade: como mulheres e como parte de grupos étnico-raciais sub representados.
- **Ativismo e Crítica Social:** A obra de SAPATOSCA (Júlia Bertoni) aborda diretamente temas como feminismo e identidade queer, enquanto Paula Villar utiliza o estilo do comic vintage para fazer críticas sociais e políticas contundentes. Magô Pool, por sua vez, emprega um humor ácido para questionar a relação entre o corpo e a sociedade. Essas artistas usam os quadrinhos como uma forma de “design ativismo”, uma prática que utiliza a estética para interromper rotinas e engajar o público em questões sociais (PRADO, 2021).
- **Explorações do Cotidiano e do Íntimo:** Muitas artistas, como Grazi Fonseca e Januária, exploram o gênero autobiográfico e as nuances das relações afetivas, da saúde mental e das memórias, transformando o pessoal em uma experiência universal e politizada. Essa abordagem ecoa

um dos lemas do feminismo da segunda onda: “o pessoal é político”, demonstrando como experiências individuais estão conectadas a estruturas sociais mais amplas.

Essa produção multifacetada demonstra que as HQs, nas mãos dessas artistas, se tornaram um meio para processar o mundo, construir comunidades e, fundamentalmente, tomar o controle da própria narrativa.

2.3 MULHERES ARTISTAS, ESCITORAS E DESIGNERS

Este capítulo tem como objetivo demonstrar que existiram no passado e no presente mulheres que conseguiram encontrar sucesso no que queriam ser, apesar das barreiras sociais que existiram no passado e que infelizmente continuam existindo no presente. As artistas e escritores do nosso passado, não foram esquecidas por mais que tenham existido pessoas que tentaram fazer com que fossem esquecidas.

As Artistas do Renascimento e do Barroco

A invisibilidade das mulheres ao longo da história já acontece há muito tempo, como por exemplo no Período do Renascimento e do Barroco. Mulheres tinham muito menos destaque e reconhecimento do que seus colegas homens.

Quando pensamos nos nomes dos grandes artistas destes períodos, os primeiros nomes a serem lembrados são geralmente de homens como: Leonardo da Vinci, Michelangelo, Donatello, Raphael, Botticelli e Caravaggio.

O nome de uma mulher não costuma ser um que aparece nessa linha de pensamento. Não que esses artistas não mereçam reconhecimento, mas isso demonstra perfeitamente a falta de reconhecimento ou até da existência das mulheres artistas que fizeram parte dessa época.

Por isso, muitos pensam que não houveram mulheres artistas importantes e destacadas nos mesmos períodos, mas isso é o oposto de ser verdade. A seguir, estão alguns exemplos

Plautilla Nelli - (1524-1588)



Nascida em Florença, Itália, se tornou freira aos 14 anos de idade, foi a primeira pintora renascentista feminina de que se tem registro. Seu trabalho é caracterizado pelo tema religioso, com retratos vívidos e emotivos nas faces de santos e santos. Porém, ela nunca teve educação formal em pintura e por causa da moral da época e por ser mulher, ela não pode estudar modelos nus como outros artistas. Além de quadros, ela também produziu ilustrações para livros, desenhos e lendes decoradas. Seu grande Quadro "A última ceia" foi o primeiro da história da arte feito por uma mulher. A grande maioria de seus quadros foram feitos em larga escala, algo incomum para o trabalho de mulheres, especialmente para a época. Hoje seus quadros estão em lugares como a Galeria Uffizi, em Florença, e em várias igrejas e conventos pela Itália.

Sofonisba Anguissola - (1532-1625)



Nascida em Cremona, nasceu em uma família nobre, mas relativamente pobre. Mesmo assim, foi incentivada por seu pai a estudar pintura e isso estabeleceu um precedente para que mulheres pudessem ser aceitas como estudantes de arte. Foi aprendiz informal de Michelangelo, foi reconhecida pelo Papa e se tornou pintora da realeza espanhola. É conhecida como pioneira por ter alcançado fama internacional pelo seu trabalho. No entanto, suas pinturas mais conhecidas são retratos de si mesma e sua família. Na corte espanhola, seus retratos eram mais formais. Ela também pintou pinturas com temas religiosos, mas a maioria acabou sendo perdida. Quando voltou a Itália, se mudou para Palermo, mas também viveu em Pisa e Génova. Ao final da vida, sua visão começou a enfraquecer, então não conseguiu mais pintar da mesma forma que antes, mas se tornou uma rica patrona das artes.

Lavínia Fontana - (1532-1614)



Nascida em Bolonha, foi filha do de Próspero Fontana, um dos maiores pintores da cidade que a ensinou a pintar. Fez parte da escola do maneirismo, que desafia as ideias clássicas de simetria e naturalismo, desafiando proporções. Por esse motivo, foi conhecida pelo detalhismo em retratar roupas e jóias. Além do maneirismo, ela pintou em vários estilos. Também foi uma das primeiras mulheres a fazer pinturas em grande escala, por encomendas públicas. Foi eleita membro da Academia Romana, uma grande honra para uma mulher na época.

Marietta Robusti - (1560-1590)



Nascida em Veneza, era filha do pintor Tintoretto, por isso era às vezes chamada de Tintoretto. Seus estudos de pintura consistiram em servir como assistente no estúdio de seu pai, onde ela provavelmente contribuiu em várias de suas obras. Muitas das realizações dela acabaram sendo enterradas em nome dele. Mesmo que a autonomia social e econômica dela não tenha sido muita em comparação com outras mulheres artistas da época, ela teve muitos seguidores, o que mudou os ideais de feminilidade no campo da arte. Por causa da época, seu trabalho foi extremamente suprimido, tanto que o único quadro que pode ser atribuído com certeza a ela, é o seu auto retrato. Apesar disso, depois de sua morte, ela se tornou uma musa para os pintores românticos

Artemisia Gentileschi - (1593-1654)



Nascida em Roma, foi a primeira mulher a ser aceita na Academia de Belas-Artes de Florença e trabalhou para patronos na Inglaterra e na Itália. Uma pintora do estilo barroco, que é considerada uma das mais bem sucedidas da época. Semelhante ao artista Caravaggio, é conhecida pelo realismo junto a técnica chiaroscuro, que é caracterizada pelo contraste forte entre luz e sombra. Suas pinturas retratam heroínas bíblicas e várias vezes explorava temas com protagonistas femininas fortes, sua obras mais famosas são "Judite decapitando Holofernes" e "Susana e os anciãos".

As Escritoras Secretas da História

Antes que você possa protestar sobre a inclusão de escritoras em um trabalho sobre história da artistas, eu vou argumentar que escrever também é uma arte e que ser um escritor é ser um artista. A diferença é que um escritor trabalha com o uso de palavras invés de imagens ou cores. E, assim como pintoras e designers, escritoras tem suas vozes silenciadas e seus trabalhos também podem ser ignorados, ridicularizados e até mesmo roubados. Elas também merecem ser reconhecidas e ter suas histórias contadas e por isso, eu escrevo sobre elas.

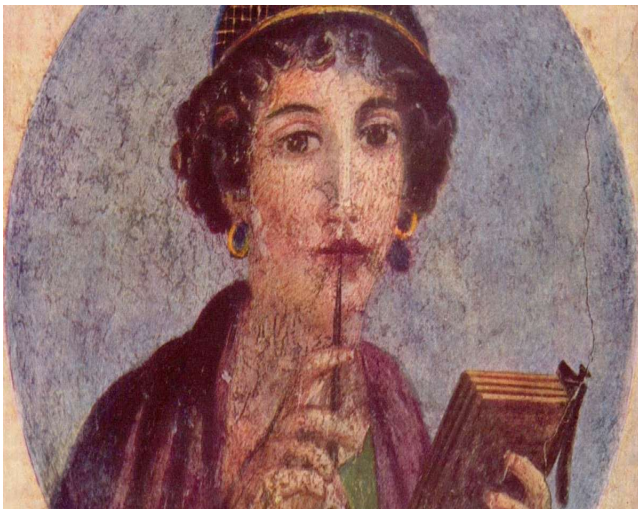
Enheduanna - (2286 a.C - 2251 a.C)



Filha de Sargão O Grande , o primeiro grande construtor de impérios da história, a princesa Enheduanna foi a primeira autora conhecida da história. Ela serviu como sacerdotisa por quarenta anos e após sua morte foi elevada ao status de divindade menor, e seu trabalho é estudado até hoje.

O objetivo de suas obras era unir a antiga cultura suméria com a nova civilização acadiana, o império que seu pai fundou . Ela escreveu 42 hinos e 3 poemas épicos e seu trabalho influenciou o Antigo Testamento Hebreu, os poemas épicos ,a Ilíada e a Odisseia, de Homero e hinos cristãos.

Safo de Lesbos - (Entre 630 a.C e 604 a.C - c.570 a.C)



Ela nasceu e viveu na ilha de Lesbos . O que a diferenciava de outros poetas, era que suas letras ofereciam uma perspectiva íntima e única sobre o amor, paixão e ânsia. Foi a primeira a combinar as palavras "amargo" e "doce" (bittersweet ou agri doce), para descrever emoções do romance. É mais conhecida por suas letras de desejo homoeróticos entre mulheres. O nome de sua ilha natal Lesbos foi o que originou a palavra lésbica, que originalmente significa alguém que é da ilha. No entanto, os detalhes da vida dela permanece um mistério, porque apenas fragmentos de sua poesia sobreviveram. Agora, temos 700 linhas, que representam menos de 10% das obras conhecidas dela. Só temos um poema completo dela e cerca de uma dúzia quase completos, mas a maioria meros fragmentos. Mesmo assim, as palavras dela persistirem no tempo e ela é apelidada de "A Décima Musa".

Soror Juana Inês de La Cruz - (1651-1695)



Seus avós maternos nasceram na Espanha, por isso quando seu mudaram para o México eram parte da elite mais estimada. Ela aprendeu a ler e escrever aos 3 anos e no início da adolescência já dominava latim e língua asteca nahuatl. Aos 16 se tornou dama de companhia na corte do Vice-Rei da Nova Espanha (atual México). Ela se tornou freira aos 19 anos para manter a respeitabilidade sem ter casar, mas também foi poetisa, dramaturga e filósofa. Ela também foi tesoureira e arquivista do convento de Santa Paula. Ela acumulou uma grande biblioteca que foi visitada por muitos estudiosos na época. Infelizmente, a franqueza dela atraiu a atenção do arcebispo conservador do México. Aos poucos, ela teve, ela perdeu seu prestígio, forçada a vender seus livros e desistir de escrever. Furiosa com isso, mas sem querer largar a igreja, em seu último ato de desafio, ela escreveu : "Eu, a pior de todas" com o próprio sangue. Ela passou o resto da vida se dedicando a trabalhos de caridade. "A pior de todas" , hoje é conhecida como a primeira feminista das Américas . Ela é tema de inúmeros documentários, romances e óperas e aparece na nota de 200 pesos do México. O ganhador do Prêmio Nobel, Octávio Paz já disse : Não basta dizer que o trabalho de Soror Juana é um produto da história, mas devemos acrescentar que a história é um produto do trabalho dela.

Designers e Quadrinistas na Era Moderna

Queríamos poder dizer que os problemas que as artistas do enfrentaram desapareceu e que agora vivemos em mundo em que uma mulher pode se expressar como quiser, sem o risco de ser ignorada, mas isso seria dizer uma mentira. Claro que o mundo mudou e evoluiu. Está longe de ser perfeito, mas ficou melhor. Agora não é tão difícil uma mulher conseguir estudar e trabalhar com o que quer, mas alguns problemas do passado ainda persistente e novos problemas surgiram partindo dos antigos. Uma artista e e escritora que é mulher ainda luta para ter a voz ouvida em um mundo controlado por homens que querem silenciar-las e que as colocam em um nicho separado.

Nos quadrinhos, por exemplo, uma quadrinista tem seu trabalho sempre na categoria "quadrinho de mulher" ou várias vezes só é convidada para um evento para falar em como é ser mulher nós quadrinhos, mas não para de quadrinhos. Ou uma designer é procurada por empresas que dizem que querem mudar isso, mas no final não tentam fazer para mudar o status quo . Como pode ver, problemas do passado ainda persistentem e existem novos tipos de problemas que uma artista enfrenta, mas felizmente ,aos poucos, isso está mudando.

Mary Blair - (1911-1978)



Foi uma das artistas favoritas do próprio Walt Disney. Ela produziu arte conceitual para muitos filmes como Alice no País das Maravilhas, Peter Pan, Fantasia, Dumbo, Cinderella e A Dama e o Vagabundo. Mas a sua contribuição mais conhecida foi o design de uma das atrações mais famosas dos parques da

Disney, It's a Small World, cujo atração é inspirada principalmente em seu estilo artístico.

Seu trabalho também pode ser visto em grande escala em um enorme mosaico dentro no Walt Disney World's Contemporary Resort. Como marca registrada, ela gostava de criar muito contraste e paletas vibrantes, dando elementos mais abstratos e modernos para as animações em que trabalhou. Animações mais recentes como Monstros S.A refletem o estilo único dela

Marjane Satrapi



O nome artístico de Marjane Ebihamis, é uma romancista gráfica, ilustradora, cineasta e escritora franco-iraniana. Ficou conhecida como a primeira iraniana a escrever histórias em quadrinhos. Seu trabalho mais famoso é Persepolis, que narra sua própria história desde a Revolução Islâmica que mergulhou o Ira nas trevas do regime xiita até quando ela decide partir para a França de forma permanente. Além de Persepolis, ela também criou os quadrinhos Bordados, que conta a história de uma reunião entre mulheres de sua família, e o quadrinho Frango com Ameixas, que conta a história de seu tio-avo que era músico. Hoje ela vive em Paris, onde se dedica a pintura e ao cinema.

Rachel Smythe



Famosa por criar a serie de quadrinhos Lore Olympus, que ganhou os prêmios Harvey e Eisner, que originalmente era publicada pela plataforma forma de quadrinhos Webtoon, que foca em publicar quadrinhos do estilo do mesmo nome. Ela também criou outros dois trabalhos de forma independente : The Doctor Pepper Show, em 2014, e The Doctor Foxglove Show em 2016. Ela gosta de interagir com seus fãs republicando suas fanarts e cosplays de seu trabalho em seu Instagram e participar de convenções de quadrinhos. Ela é de Wellington, Nova Zelândia.

Mary Cagnin



Mariana Cagnin, mais popularmente conhecida como Mary Cagnin é uma ilustradora e quadrinista brasileira, nascida em São Paulo, onde ainda mora . É autora dos quadrinhos Vidas Imperfeitas no formato de fanzine e dos premiados Black Silence, uma história de ficção científica e a HQ Bittersweet, originalmente publicada em seu Instagram. Produz conteúdo para as redes sociais e seu canal no YouTube tem mais de 300 mil inscritos. Ela também criou seu próprio curso de ilustração e mentoria em artes que são realizados pela internet. Ela também está trabalhando em sua HQ autobiografia Bluebird inspirada na experiência dela feito autista e tendo sido só diagnosticada aos 33 anos de idade .

Fefê Torquato



Se formou em Música e começou a trabalhar com ilustração em 2010, e em 2014 lançou seu primeiro quadrinho "Gata Garota" que ganhou edição impressa em 2015. Já em 2016 lançou o segundo quadrinho "Estranhos", depois disso ficou 2 anos se dedicando ao estudo da aquarela e ilustração, e em 2019 retornou aos quadrinhos quando foi convidada a fazer a graphic novel Tina : Respeito, que pertence ao selo Graphic MSP. Por esse quadrinho, ela foi indicada ao Prêmio Jabuti e nas categorias de "Publicação Juvenil" e "Roteirista Nacional", ganhou o Troféu HQ Mix em 2020. Em 2024, essa graphic novel foi adaptada para uma peça de teatro, com o apoio da ONU Mulheres. Fefe nasceu em Imbituba, no litoral de Santa Catarina, e atualmente mora lá com a irmã e muitos bichos de estimação.

2.4 ANÁLISE COMPARATIVA: TEMAS, ESTÉTICAS E ESTRATÉGIAS DE VISIBILIDADE

Ao colocar em perspectiva as pioneiras do início do século XX e as quadrinistas contemporâneas, emerge um contraste revelador nas estratégias de visibilidade. As designers e ilustradoras dos anos 1920 buscavam se integrar a um sistema comercial existente. Sua estratégia era a do profissionalismo: anunciar seus serviços, dominar as técnicas exigidas pelo mercado e competir por espaço em publicações e agências. Sua visibilidade, embora presente na época, era efêmera e dependente das estruturas comerciais que, mais tarde, as apagariam de sua própria história.

As quadrinistas contemporâneas, por outro lado, muitas vezes operam a partir de uma lógica de autonomia e comunidade. Elas utilizam a internet e as redes sociais não apenas como portfólio, mas como plataformas de publicação direta e de diálogo com o público. A estratégia não é apenas a de se integrar, mas de criar ecossistemas próprios. A visibilidade é construída de forma coletiva, através de feiras independentes, selos editoriais próprios e, principalmente, da formação de uma base de leitores engajados que buscam ativamente por essas novas narrativas. Enquanto as pioneiras foram vítimas de um apagamento passivo, as artistas de hoje estão ativamente construindo um arquivo vivo e em rede de sua própria produção, tornando um futuro apagamento muito mais difícil.

CAPÍTULO 3: DESIGN COMO FERRAMENTA DE MEMÓRIA E VISIBILIDADE

Após estabelecer a base teórica do apagamento histórico e investigar os casos de estudo de artistas pioneiras e contemporâneas, este capítulo se aprofunda no cerne da proposta: o design como uma disciplina ativa e engajada na construção da memória. Se a história é uma narrativa construída, o design pode fornecer as ferramentas para desconstruí-la e reconstruí-la de forma mais equitativa. Este capítulo explora as metodologias e os princípios do design gráfico-informativo, do storytelling visual e da arquitetura da informação como pilares para a criação de um projeto que não apenas informa, mas também transforma a percepção do público sobre a história da arte, posicionando-se como uma forma de “design para a mudança social” (NOEL, 2021).

3.1 DESIGN GRÁFICO-INFORMATIVO: PRINCÍPIOS E METODOLOGIAS

O design gráfico-informativo, ou design da informação, é a prática de apresentar informações de forma que as torne fáceis de entender e usar (PIKTOCHART, [s.d.]). Ele vai além da mera estética, combinando elementos de design gráfico, visualização de dados e interação para tornar o complexo, claro; o confuso, organizado; e o invisível, visível. Para o projeto “Reescrevendo

Narrativas”, o design da informação é a metodologia central para traduzir a densa pesquisa histórica e a multiplicidade de dados (nomes, datas, obras, conexões) em um formato que seja acessível e envolvente para um público não especializado.

Os princípios fundamentais a serem aplicados incluem:

- **Clareza e Concisão:** A informação deve ser apresentada de forma direta, eliminando ruídos e ambiguidades. Hierarquias visuais claras, tipografia legível e uma paleta de cores funcional são essenciais para guiar o usuário através dos dados.
- **Estrutura e Organização:** A informação deve ser organizada de maneira lógica e intuitiva. Isso envolve a criação de sistemas de classificação, agrupamento de conteúdo relacionado e o estabelecimento de uma navegação que permita ao usuário encontrar o que procura com facilidade.
- **Contextualização:** Os dados brutos, por si só, têm pouco significado. O design da informação deve fornecer o contexto necessário para que os usuários entendam a importância dos fatos apresentados. Gráficos, mapas e linhas do tempo são ferramentas poderosas para contextualizar a produção de uma artista em seu tempo e espaço.

O processo metodológico do design da informação, aplicado a este projeto, seguirá etapas como a seleção e curadoria dos dados (quais histórias contar?), a codificação visual desses dados (como representá-los visualmente?) e a criação de uma interface que permita a exploração e a descoberta (KAHN, [s.d.]).

3.2 STORYTELLING VISUAL E VISUALIZAÇÃO DE DADOS PARA CONTAR HISTÓRIAS

Dados podem informar, mas histórias conectam e emocionam. O storytelling visual é a arte de usar elementos visuais para construir uma narrativa convincente. No contexto deste projeto, o objetivo não é apenas apresentar uma lista de artistas esquecidas, mas contar suas histórias de luta, inovação e resiliência. A combinação de visualização de dados com técnicas de storytelling, um campo conhecido como narrative visualization, é uma abordagem poderosa para alcançar esse objetivo (THOUGHTSPOT, [s.d.]; SEGEL; HEER, 2010).

Em vez de simplesmente afirmar que as mulheres foram excluídas, podemos mostrar essa exclusão. Algumas estratégias de storytelling visual a serem exploradas no projeto incluem:

- **Visualizações Comparativas:** Criar gráficos que comparem o número de obras de artistas homens e mulheres em coleções de grandes museus ao longo do tempo, ou a disparidade de preços em leilões de arte. Essas visualizações podem revelar o padrão de exclusão de forma imediata e impactante.
- **Linhas do Tempo Narrativas:** Desenvolver linhas do tempo interativas que não apenas marquem datas, mas que contêm uma história. Por exemplo, ao seguir a linha do tempo da vida de uma artista, o usuário poderia ver simultaneamente os eventos históricos, os movimentos artísticos dominantes e as barreiras que ela enfrentou.
- **Mapas de Conexões:** Utilizar visualizações de rede para mostrar as conexões ocultas entre artistas, como relações de mentoria, participação em salões de arte alternativos ou influências mútuas. Isso transforma a narrativa de “gênios isolados” em uma história de comunidades e colaborações.

Essas técnicas transformam o usuário de um espectador passivo em um explorador ativo, permitindo que ele descubra as histórias por si mesmo, o que torna a experiência de aprendizado mais memorável e significativa.

3.3 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO PARA A MEMÓRIA

A arquitetura da informação (AI) é a espinha dorsal de qualquer projeto digital. Ela se ocupa da organização, estruturação e rotulagem do conteúdo de forma a apoiar a usabilidade e a “encontrabilidade”. Em um projeto focado na memória, a AI assume um papel ainda mais crítico: ela é a estrutura que sustenta o próprio arquivo. Uma arquitetura bem planejada garante que as histórias resgatadas não se percam novamente em um emaranhado de dados digitais.

Para a plataforma “Reescrevendo Narrativas”, a arquitetura da informação será projetada com os seguintes objetivos:

- **Acessibilidade:** O conteúdo deve ser facilmente acessível a diferentes tipos de usuários, desde estudantes e pesquisadores até o público em geral. Isso implica em sistemas de busca robustos, múltiplos pontos de entrada para o conteúdo (por artista, por época, por tema) e uma linguagem clara e inclusiva.
- **Conectividade:** A estrutura deve promover a descoberta de relações entre diferentes partes do conteúdo. Cada perfil de artista deve estar conectado a suas obras, às artistas com quem se relacionou, aos movimentos em que participou e ao contexto histórico. O uso de tags, categorias e links contextuais é fundamental para criar essa teia de significados.
- **Escalabilidade:** A plataforma deve ser concebida como um “arquivo vivo”, projetado para crescer e evoluir. A arquitetura deve ser flexível o suficiente para acomodar novas artistas, novas pesquisas e até mesmo contribuições dos próprios usuários, sem que a estrutura se torne caótica.

Ao projetar a arquitetura da informação com um foco na memória, garantimos que o projeto não seja apenas uma exposição estática, mas uma plataforma dinâmica e duradoura para a preservação e celebração da contribuição das mulheres para a história da arte e do design.

CAPÍTULO 4: PROPOSTA DE PROJETO: PLATAFORMA DIGITAL “REESCREVENDO NARRATIVAS”

Este capítulo materializa a pesquisa e a fundamentação teórica desenvolvidas anteriormente em uma proposta de projeto concreta: a plataforma digital interativa “Reescrevendo Narrativas”. A plataforma é concebida como a principal ferramenta para alcançar o objetivo central deste trabalho, funcionando como um produto gráfico-informativo que não apenas apresenta dados, mas que ativamente reescreve a história, conectando o público com as narrativas de mulheres artistas de forma imersiva e significativa. O conceito visual e estrutural se baseia na ideia de um arquivo vivo, uma tapeçaria em constante construção.

4.1 CONCEITO E OBJETIVOS DA PLATAFORMA

O conceito central da plataforma é ser um arquivo vivo e interativo, um ecossistema digital que visa resgatar, preservar e celebrar a memória de mulheres artistas. O objetivo é ir além de um simples repositório ou enciclopédia. A plataforma “Reescrevendo Narrativas” busca:

- **Contextualizar e Conectar:** Em vez de apresentar biografias isoladas, a plataforma se concentrará em tecer uma rede de conexões, mostrando como as artistas se relacionavam entre si, com os movimentos de sua época e com o contexto social e político em que viviam.
- **Promover a Descoberta:** A interface será projetada para incentivar a exploração e a descoberta serendipitosa, permitindo que os usuários naveguem de uma artista para outra, de um tema para um movimento, de forma fluida e intuitiva.
- **Ser uma Ferramenta Educacional:** A plataforma servirá como um recurso valioso para estudantes, professores, pesquisadores e entusiastas da arte, oferecendo conteúdo curado, academicamente embasado e visualmente atraente.

- **Inspirar e Engajar:** Ao dar visibilidade a essas narrativas, a plataforma visa inspirar uma nova geração de artistas e criadores, fornecendo as referências que foram historicamente negadas e promovendo um senso de comunidade e pertencimento.

5.2 PÚBLICO-ALVO E JORNADA DO USUÁRIO

A plataforma é projetada para atender a três perfis principais de público:

- **Estudantes e Pesquisadores:** Alunos de graduação e pós-graduação em Artes, Design, História e Estudos de Gênero que buscam fontes confiáveis e um ponto de partida para suas pesquisas.
- **Professores e Educadores:** Docentes do ensino médio e superior que procuram materiais didáticos inovadores para enriquecer suas aulas e diversificar o currículo.
- **Público Geral e Entusiastas da Arte:** Pessoas interessadas em arte e história que desejam descobrir novas artistas e aprofundar seu conhecimento para além do cânone tradicional.

A jornada do usuário será flexível. Um estudante pode chegar à plataforma através de uma busca por uma artista específica e, a partir dela, descobrir toda uma rede de contemporâneas através do “Mapa de Conexões”. Um professor pode usar a “Linha do Tempo Interativa” em sala de aula para mostrar o que as mulheres estavam produzindo durante um determinado movimento artístico. Um entusiasta da arte pode navegar pela “Galeria Temática” e se encantar com uma obra, o que o levará a explorar a biografia da artista e seu contexto.

4.3 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO E ESTRUTURA DE CONTEÚDO

A arquitetura da informação será organizada em torno de cinco seções principais, interligadas para criar uma experiência de navegação coesa e exploratória:

- **Página Inicial:** Funciona como um portal dinâmico, destacando uma “artista do mês”, uma linha do tempo com os principais marcos e chamadas para as seções de storytelling visual.
- **Perfis de Artistas:** O coração da plataforma. Cada artista terá uma página dedicada com biografia, galeria de obras em alta resolução, conexões com outras artistas, bibliografia e fontes.
- **Linha do Tempo Interativa:** Uma visualização de dados que permite aos usuários explorar a história da arte de forma cronológica, com a capacidade de filtrar por período, região e movimento, e de “ativar” a camada de produção feminina para revelar as narrativas ocultas.
- **Mapa de Conexões:** Uma visualização de rede interativa onde cada artista é um nó. Os usuários podem explorar as conexões de mentoria, influência, amizade e participação em coletivos, entendendo a arte como um fenômeno social e colaborativo.
- **Narrativas Visuais:** Uma seção editorial com artigos de long-form e scrollytelling que se aprofundam em temas específicos, como “A Invenção da Arte Abstrata”, “Mulheres na Bauhaus” ou “A Revolução das Quadrinistas no Brasil”.

4.4 DIRETRIZES DE DESIGN VISUAL E INTERATIVO

O design visual da plataforma seguirá as diretrizes estabelecidas no conceito gráfico, buscando um equilíbrio entre o respeito pelo material histórico e uma estética contemporânea e engajadora.

- **Identidade Visual:** A paleta de cores combinará tons neutros e sofisticados (cinzas quentes, off-white) com pontos de cor vibrantes (ocre,

cobalto, magenta, esmeralda) para representar as vozes redescobertas. A tipografia mesclará uma serifa elegante para títulos (como “Playfair Display”) com uma sem serifa de alta legibilidade para o corpo de texto (como “Montserrat”), garantindo uma experiência de leitura agradável.

- **Metáfora Visual:** A metáfora da tecelagem ou da constelação será um elemento recorrente na interface. Linhas finas e animadas conectarão elementos, guiando o olhar do usuário e reforçando a ideia de que nenhuma artista é uma ilha.
- **Interatividade:** As interações serão projetadas para serem significativas e reveladoras. Efeitos de hover podem revelar informações adicionais, cliques podem reconfigurar uma visualização de dados, e a rolagem pode guiar o usuário através de uma narrativa visual. O design será totalmente responsivo, garantindo uma experiência de alta qualidade em desktops, tablets e smartphones.

4.5 FUNCIONALIDADES E SEÇÕES DA PLATAFORMA

Além das seções principais, a plataforma contará com funcionalidades que promovem o engajamento e a expansão do arquivo:

- **Busca Avançada:** Um sistema de busca robusto que permitirá aos usuários pesquisar por artista, obra, período, técnica, tema ou palavra-chave.
- **Contribua:** Uma seção que permitirá que pesquisadores e o público em geral sugiram novas artistas ou enviem informações e fontes adicionais, que passarão por um processo de curadoria antes de serem integradas à plataforma. Isso reforça o conceito de “arquivo vivo”.
- **Glossário Interativo:** Termos técnicos ou históricos terão um tooltip que, ao ser clicado, abrirá uma breve definição, tornando o conteúdo mais acessível para o público não especializado.

- **Crie sua Coleção:** Os usuários poderão criar uma conta pessoal para salvar artistas e obras favoritas, criando suas próprias coleções e percursos de estudo.

Através da combinação de pesquisa rigorosa, design de informação e storytelling visual, a plataforma “Reescrevendo Narrativas” se propõe a ser mais do que um site: uma declaração de que o design pode e deve ser um agente ativo na construção de uma memória cultural mais completa, justa e inspiradora.

4.6 SIMILARES

Blogueiras Feministas

O site Blogueiras Feministas (blogueirasfeministas.com) é um espaço de ciberativismo que se destaca pela pluralidade de vozes e perspectivas dentro do movimento feminista no Brasil. Criado em 2010, o blog se consolidou como uma plataforma para debate, compartilhamento de experiências e análise crítica sobre temas relevantes para as mulheres.

O conteúdo abrange uma vasta gama de categorias, como Cultura e Mídia, Feminismo e Movimentos Sociais, Gênero e Diversidade, Direitos Humanos e Inclusão Social, Raça e Etnia, e Comportamento e Relacionamentos. O blog funciona como um arquivo histórico do feminismo digital brasileiro, com uma plataforma colaborativa que enriquece o diálogo através de múltiplas autoras.

As Pensadoras

O site As Pensadoras (aspensadoras.com.br) se apresenta como uma instituição dedicada à formação, estudo e visibilidade do pensamento das mulheres. O projeto vai além de um blog, oferecendo cursos, livraria, fórum e eventos, consolidando-se como um ecossistema de conhecimento.

O blog aborda temas complexos com profundidade acadêmica, como feminismo

decolonial, filosofia feminista, crises políticas e sociais, saúde mental, maternidade e questões indígenas e ambientais. Com um forte viés acadêmico, o site busca promover a produção intelectual de mulheres e transformar o cenário acadêmico e social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso se propôs a desenvolver um projeto teórico gráfico informativo para enfrentar um problema histórico e persistente: o apagamento de mulheres artistas do cânone da arte e do design. Ao longo desta jornada, partimos da provocadora questão de Linda Nochlin — “Por que não houve grandes artistas mulheres?” — não para respondê-la diretamente, mas para desconstruí-la, revelando as barreiras institucionais, sociais e educacionais que sistematicamente silenciaram a produção feminina. A pesquisa, aprofundada com as contribuições de teóricas como Griselda Pollock e Cheryl Buckley, demonstrou que a ausência dessas artistas nos livros de história não é um reflexo da falta de talento ou produção, mas o resultado de um processo ativo de exclusão.

A investigação em múltiplas frentes — da Renascença e Barroco, passando pelas pioneiras do design na Bauhaus, até a vibrante cena de quadrinistas brasileiras contemporâneas — revelou tanto a profundidade do esquecimento histórico quanto a potência das estratégias atuais de autoafirmação e construção de comunidade. As pioneiras, embora profissionais ativas em seu tempo, foram vítimas de uma historiografia que as ignorou. As artistas de hoje, em contrapartida, utilizam as ferramentas digitais para criar seus próprios ecossistemas, tornando-se arquivistas de sua própria produção e dificultando um futuro apagamento.

O problema de pesquisa central — como o design gráfico-informativo pode ser uma ferramenta estratégica para resgatar e dar visibilidade a essas narrativas — foi respondido através da concepção da plataforma digital “Reescrevendo Narrativas”. Este projeto teórico não se limita a ser um repositório de informações; ele se posiciona como uma intervenção. Ao aplicar princípios de

design da informação, *narrative visualization* e arquitetura da informação, a plataforma foi projetada para transformar dados fragmentados em histórias conectadas, contextualizadas e emocionalmente envolventes. O design, nesse contexto, transcende sua função estética ou comercial para se tornar uma prática crítica, uma ferramenta de memória e um agente de justiça social, alinhado aos conceitos de design para a mudança social.

Conclui-se que o design possui a responsabilidade e o potencial de não apenas refletir a cultura, mas de moldá-la ativamente. Ao “reescrever narrativas”, o designer assume o papel de um historiador visual, um curador de memórias e um construtor de pontes entre o passado e o presente. O projeto teórico aqui apresentado é um convite para que futuros designers e pesquisadores continuem a escavar, a questionar e a construir arquivos vivos que celebrem a diversidade de vozes que compõem nossa história, garantindo que nenhuma artista seja novamente deixada na invisibilidade. A tarefa é contínua, mas o design nos oferece o mapa e as ferramentas para essa importante jornada.

REFERÊNCIAS

ARTSY. The Women of the Bauhaus School. 2017. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-women-bauhaus-school>. Acesso em: 27 nov. 2025.

AS PENSADORAS. Blog. As Pensadoras, 2025. Disponível em: <https://aspensadoras.com.br/blog/>. Acesso em: 18 dez. 2025.

BLOGUEIRAS FEMINISTAS. Blogueiras Feministas, 2021. Disponível em: <https://blogueirasfeministas.com/>. Acesso em: 18 dez. 2025.

BUCKLEY, Cheryl. Made in Patriarchy: Toward a Feminist Analysis of Women and Design. Design Issues, v. 3, n. 2, p. 3-14, 1986.

GOOGLE ARTS & CULTURE. As pintoras negligenciadas pela história da arte. [s.d.]. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/story/as-pintoras-negligenciadas-pela-hist%C3%B3ria-da-arte/sAVBHFiEkqVKJg?hl=pt-BR>. Acesso em: 27 nov. 2025.

HELLER, Steven. Forgotten Women Designers and Illustrators. PRINT Magazine, 13 fev. 2013. Disponível em: <https://www.printmag.com/daily-heller/forgotten-women-designers-and-illustrators/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

KAHN, Paul. Global Information Design, Part 1: A New Framework for Understanding Data Visualization. Nightingale, The Journal of the Data Visualization Society, [s.d.]. Disponível em: <https://nightingaledvs.com/global-information-design-a-new-framework-for-understanding-data-visualization/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

LENDO A HISTÓRIA DA ARTE. Mulheres artistas: Idade Média, Renascimento e Barroco. 10 fev. 2021. Disponível em: <https://lendoahistoriadaarte.com/2021/02/10/mulheres-artistas-idade-media-renascimento-e-barroco/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

MINA DE HQ. Conheça quadrinistas brasileiras. 1 ago. 2021. Disponível em: <https://minadehq.com.br/banco-de-quadrinistas/>. Acesso em: 27 nov. 2025.

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

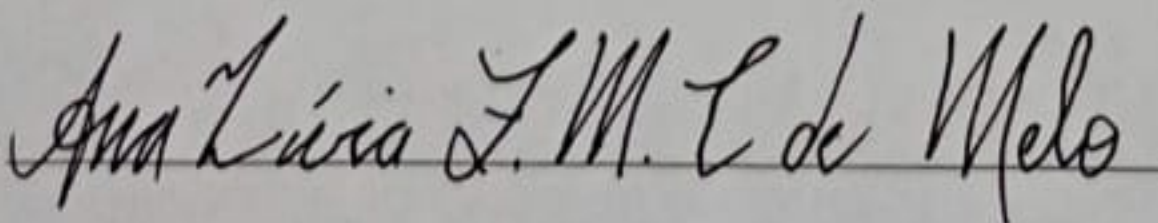
ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

A estudante **Ana Livia Figueiredo Martini Cândido de Melo** do Curso de **Bacharelado em Design** matrícula **2022.1.0042.0009-2**, telefone: **62-99226-2657** e-mail **almartinstar@gmail.com**, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado **“Reescrevendo Narrativas: Design e Memória de Mulheres Artistas”**, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 30 de setembro de 2025.

Assinatura do autor: 

Nome completo do autor: **Ana Livia Figueiredo Martini Cândido de Melo**

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: **Nancy de Melo Batista Pereira**