

PROVOCAR O HÁBITO DE LEITURA NO PÚBLICO INFANTOJUVENIL POR MEIO DO DESIGN APLICADO A UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Pesquisador(es): NASCIMENTO, Anderson Alves do; CASAGRANDA, Juciele Fernanda

Curso: Design

Área: Ciências das Humanidades

Resumo: Este estudo objetiva estimular o hábito da leitura no público infantojuvenil, utilizando-se do design no desenvolvimento de uma história em quadrinhos. Nesse projeto a problemática se insere no campo da leitura que pode ser considerada uma das formas mais eficazes, na obtenção de conhecimentos, leitura nesse caso não se refere apenas ao texto mas a todos os símbolos e signos que compõe a comunicação e o relacionamento do indivíduo num contexto social, onde estar alienado é estar à margem, visando estimular o hábito da leitura no público infantojuvenil. Assim, o projeto se utilizou da metodologia de Munari (2015) relacionada ao design, para estruturar todo o processo em etapas logicamente sequenciadas. Nesse sentido pesquisas para conhecer o público-alvo, quanto e o que lê, quais os produtos similares disponíveis, o que é história em quadrinhos (HQ), entre outros assuntos pertinentes à elaboração de uma solução. Como resultado desse projeto foi criada a HQ Plastic Brain - As desventuras de Rose, com arte e roteiro do autor, a construção toda se baseou na distribuição on-line em plataformas gratuitas para facilitar e tornar o acesso do leitor o mais democrático possível. Além da história foi elaborado material extra que é um boneco impresso em 3D de um dos personagens para aproximar ainda mais o leitor da história desenvolvida. O designer como agente transformador da sociedade tem não só a possibilidade mas o dever em fazer dos problemas de seus semelhantes também os seus.

Palavras-chave: Design gráfico. Design social. História em quadrinhos.

E-mails: andersologia@gmail.com. jucielefer@gmail.com

