



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

GUILHERME CAMPOS VIECELI

**REVISTA ZERO: PROJETO EDITORIAL DE REVISTA
COM ENFOQUE NA MODA PUNK**

Caruaru
2025

GUILHERME CAMPOS VIECELI

**REVISTA ZERO: PROJETO EDITORIAL DE REVISTA
COM ENFOQUE NA MODA PUNK**

Memorial de projeto experimental apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a Sophia de Oliveira Costa e Silva.

Caruaru

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Vieceli, Guilherme Campos.

Revista zero: projeto editorial de revista com enfoque na moda punk /
Guilherme Campos Vieceli. - Caruaru, 2025.

47 p.

Orientador(a): Sophia de Oliveira Costa e Silva

(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do
Agreste, , 2025.

1. Revista. 2. Moda alternativa. 3. Punk . 4. Editorial. I. Silva, Sophia de
Oliveira Costa e . (Orientação). II. Título.

050 CDD (22.ed.)

GUILHERME CAMPOS VIECELI

**REVISTA ZERO: PROJETO EDITORIAL DE REVISTA
COM ENFOQUE NA MODA PUNK.**

Memorial de projeto experimental apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, como requisito para a obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovada em: 15/08/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof^o. Ms^a. Sophia de Oliveira Costa (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof^o. Dr^a. Geni Pereira dos Santos (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

Diogo Cordeiro Cavalcanti (Examinador Externo)
Especialista em UX/UI Design pela
Faculdade Iguazu

AGRADECIMENTOS

Agradecer a todos que me ajudaram nessa jornada para eu chegar até aqui, principalmente minha mãe, uma mulher guerreira que teve que se sacrificar e abdicar muito para eu poder realizar esse meu sonho, e no qual eu vou ser eternamente grato, que me inspira em todos os âmbitos possíveis, muito obrigado por todos os ensinamentos. Agradecer também ao meu irmão que sempre me incentivou a buscar o melhor caminho, que também me inspira muito e que eu sei que posso contar para todos os momentos.

Agradeço a professora Sophia Costa por toda a paciência comigo no decorrer desse Memorial de projeto, muito obrigado por todas as informações, sugestões, dicas e correções, sem as suas orientações esse trabalho não seria possível.

Também não poderia deixar de agradecer a meus amigos, em especial Joseval, Isaac, Maria Luiza, Haillyder e Savio, obrigado por todas as alegrias, mas também por estarem comigo nos momentos de dificuldade, obrigado por todo o apoio.

Em um projeto sobre moda *punk*, eu não poderia deixar de citar bandas que me inspiraram e me fizeram apaixonar pelo movimento (primeiro em um âmbito musical, mas também na moda e política), são elas: Ratos de Porão, Devotos, Os Replicantes, *Minor Threat*, *Bad Brains*, entre tantas outras, obrigado por todas as inspirações e ensinamentos.

RESUMO

Este memorial descritivo apresenta o projeto gráfico de uma revista voltada a moda alternativa, especificamente a moda *Punk*. A construção do projeto se deu devido a necessidade de uma maior exploração sobre a moda alternativa, no caso dessa edição a moda *punk*, tendo em vista a sua importância e legado. Para a confecção da revista foi pensado em um projeto totalmente voltado às características gráficas desse movimento, para tanto foram pesquisadas diversas referências em zines, pôsteres e capas de discos, usando tudo isso como referência para o protótipo final. Para uma melhor orientação do trabalho foi utilizado como metodologia as etapas do autor Bruno Munari, que serviu como um guia até a produção final. Além de informar, esse trabalho serviu como uma forma de dar evidência e discutir sobre um tema tão importante como a moda alternativa e que por vezes é tão pouco explorado, principalmente no Brasil, apesar de suas grandes possibilidades.

Palavras-chave: Revista; Moda Alternativa; Punk; Editorial.

ABSTRACT

This descriptive report presents the graphic design for a magazine focused on alternative fashion, specifically punk fashion. The project was developed due to the need for further exploration of alternative fashion—in this edition, punk fashion—given its importance and legacy. The magazine's design was entirely focused on the graphic characteristics of this movement. Various references in zines, posters, and album covers were researched, using all of these as references for the final prototype. To better guide the work, the methodology used was Bruno Munari's steps, which served as a guide through final production. In addition to providing information, this work served as a way to highlight and discuss such an important topic as alternative fashion, which is often underexplored, especially in Brazil, despite its great potential.

Keywords: Magazine; Alternative Fashion; Punk. Editorial.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	REVISTA ZERO E A MODA PUNK	8
1.2	OBJETIVO GERAL	9
1.3	OBJETIVO ESPECÍFICO	9
2	METODOLOGIA	10
3	DESENVOLVIMENTO	12
3.1	PROBLEMA E DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	12
3.1.1	Movimento punk	12
3.1.2	Moda punk	13
3.1.3	O design gráfico no movimento punk	15
3.1.4	Zines	15
3.1.5	Busca de referências para a revista zero	16
3.2	COMPONENTES DO PROBLEMA	16
3.3	COLETA DE DADOS E ANÁLISE DE DADOS	18
3.4	CRIATIVIDADE	19
3.4.1	Tamanho	19
3.4.2	Capa	20
3.4.3	Sumário	25
3.4.4	Matérias	27
3.5	MATERIAIS E TECNOLOGIAS	30
3.5.1	Software de edição	30
3.5.2	Tipos de folha e meio de impressão	32
3.6	EXPERIMENTAÇÃO	32
3.6.1	Verificação e desenho de construção	34
3.6.2	Solução	34
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	40
	REFERÊNCIAS	43
	APÊNDICE A – O LIVRO COMPLETO	44

1 INTRODUÇÃO

A moda é um tema que está intimamente ligada ao nosso dia a dia, muito é comentado sobre na televisão, no rádio e internet. Um importante meio de divulgação do que é criado, e as tendências, são as revistas consumidas tanto de maneira física quanto digital, dentre as várias especializadas podemos citar nomes como *Vogue*, *Elle*, *Harper's Bazar*, *W Magazine* entre tantas outras atuantes no mercado.

Ao pensarmos no mercado editorial nacional, muitas dessas revistas citadas também são bastante conhecidas e consumidas. No entanto, um nicho que não é tão comentado e que não ganha tanto destaque são as revistas especializadas em moda alternativa, as existentes no mercado são poucas e de difícil acesso.

Tendo em vista essa problemática, foi pensada a criação de uma revista especializada em moda alternativa chamada “Revista Zero”, que seria publicado ao todo um número máximo de 10 edições, em cada uma das edições seria feita uma reportagem especial para falar sobre determinado movimento ou subcultura.

Outro aspecto importante da revista Zero é valorizar as características gráficas de cada movimento, em cada edição dependendo da subcultura, seria feito um projeto gráfico com as características referente ao movimento abordado.

A revista Zero tem como uma das suas principais preocupações mostrar o impacto da moda alternativa na sociedade, a sua importância para a época, bem como o impacto atualmente.

Um movimento importante surgido nos anos 70 e que impactou diretamente a sociedade da época foi o *Punk*, que tem como uma das suas principais características o seu visual agressivo. Segundo a Revista Cult, o estilo agressivo, servia como uma forma de “antagonizar os padrões vigentes da época, numa inversão total de valores” (Rocha, 2020?). Segundo eles, o visual servia como uma forma de um combate ideológico com a moda. O *Punk* não queria apenas se expressar, mas também incomodar e abalar as estruturas vigentes.

1.1 REVISTA ZERO E A MODA PUNK

Pensando no impacto deixado, este trabalho de conclusão do curso tem como enfoque uma edição da revista *Zero*, especificamente sobre a moda *Punk*. No decorrer do trabalho será feita a edição respeitando e tomando como influência as características gráficas e visuais deixadas pelo movimento *punk*.

Para criação da edição tomou-se como base e influências diversas revistas e zines que existiam e existem com intuito de propagar a ideologia e moda *Punk*, entre algumas dessas podemos citar a revista nova iorquina *Dry*, bem como a revista *Slash*, *Bored Stiff*, *Punk Zine*, entre outras.

O trabalho tem como o enfoque numa edição falando sobre a moda *punk*, devido ao grande impacto no âmbito musical, ideológico, aspecto gráfico, e claro na moda, abordando diversos aspectos e conceitos durante a realização do projeto.

1.2 OBJETIVO GERAL

- Desenvolver uma revista de moda alternativa, que teria como foco, na primeira edição, abordar a moda *punk*.

1.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Buscar referências e analisar materiais gráficos com estética *punk*, como: revistas, zines e posters.
- Estudo e pesquisa sobre a história da moda *punk*, através de sites, livros e revistas.
- Analisar impacto e característica da moda *punk*.
- Desenvolver protótipo físico.

2 METODOLOGIA

Para dar continuidade ao projeto, foi escolhido a metodologia do designer Bruno Munari, explicado no seu livro *Das Coisas Nascem Coisas*, onde o autor apresenta durante o livro 12 passos a serem utilizados para a solução de um projeto, são eles:

Problema: Segundo o autor o primeiro passo para solucionar o problema é saber se ele tem ou não solução, em seguida o designer tem que definir o problema que será resolvido.

Definição do problema: Necessário apontar que tipo de solução você quer para seu projeto, o que melhor se encaixa para ele.

Componentes do problema: Dividir o problema em diversos componentes, para com ter uma visão clara da dimensão e o quais os problemas a serem enfrentados e solucionados.

Coleta de dados: Buscar o máximo de dados possíveis, bem como estudar seus componentes.

Análise de dados: Analisar os dados para saber como foram resolvidos os problemas.

Criatividade: Parte inicial do projeto, começa a ser pensado e analisado o seu projeto, soluções e ideias de acordo com o método implementado.

Materiais e tecnologia: Pensar nos materiais e tecnologias que o projetista tem em suas mãos, e como aplicá-los no projeto.

Experimentação: Começar a experimentar os materiais que melhor se encaixam para o tipo de projeto que será feito.

Modelos: Construir primeiros modelos demonstrativos, que serviram como base para a finalização do produto.

Verificação: Verificar se o projeto está saindo como o planejado, bem como corrigir possíveis erros.

Desenho de construção: Aqui é a etapa final, serão analisados todos os dados obtidos até então, e a preparação para a finalização do projeto.

Solução: Projeto final

Colocando em prática, o passo a passo baseado na metodologia de Munari (1998), a construção do projeto se apresenta da seguinte forma (salientando que para uma melhor construção do trabalho, foram excluídas e agrupadas algumas das etapas):

1. Problema: Construção de uma revista de moda alternativa, com enfoque numa edição sobre o movimento *punk*
2. Componentes do problema: Que tipo de material irá ser usado, visibilidade da revista e como representar cada movimento buscando trazer as características gráficas e visuais na revista.
3. Coleta e análise de dados: Estudar e buscar referência visual e estética, análise de concorrentes e estudo do movimento abordado.
4. Criatividade: Começar a pensar na estrutura da revista, bem como tentar arquitetar as primeiras ideias gráficas e visuais.
5. Materiais e tecnologia: *Softwares* de edição voltados a manipulação de imagem e diagramação de revista, também material e tipo de impressão.
6. Experimentação: Experimentar e testar diagramação, tipo de impressão, bem como folha ideal para a revista.
7. Modelo: Imprimir e construir os primeiros protótipos da revista.
8. Verificação e desenho de construção: Com o protótipo pronto, verificar e corrigir possíveis erros, melhorias e finalizar o projeto.
9. Solução: A revista pronta.

3 DESENVOLVIMENTO.

3.1. PROBLEMA E DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

No atual mercado editorial voltado para a moda, podemos observar que diversos tópicos são debatidos e problemas trazidos para o grande público: tendências, consumo etc. Grande parte das matérias e observações sobre a moda, não tem um enfoque na moda alternativa (claro que algumas vezes é abordado, mas está longe de ser o alvo dessas grandes revistas).

O consumidor para ter acesso a esses conteúdos voltados a moda alternativa, como por exemplo a moda *punk*, gótica, *rockabilly*, *hippie* etc, precisa geralmente recorrer a sites, páginas em redes sociais ou alguma matéria em específico de alguma grande empresa. Vale salientar também, que muitos desses sites e redes sociais não estão em Português, aparecendo aí mais um problema: é um público que não tem muita voz ou divulgação no mercado editorial.

Pensando nessa problemática, surgiu a ideia do desenvolvimento de uma revista, Revista Zero, como projeto deste TCC para demonstrar a conexão entre o Design Editorial e o Design de Moda, ênfases abordadas no curso de Design.

O intuito é trazer mais informações sobre a moda alternativa e sua história, passando por diversos movimentos importantes, que transformaram a sociedade em sua devida época, como por exemplo: Movimento *Punk*, gótico, *rockabilly*, *gothabilly*, moda de *Harajuku* entre outros. Sendo neste projeto representado apenas o Movimento *Punk*.

Com essas reportagens, busca-se trazer um estudo do quanto esses movimentos foram importantes para o mundo na moda e o impacto que teve para a sociedade da época e atualmente.

3.1.1 Movimento Punk

Para o TCC, foi escolhido o movimento *Punk* para a realização desse projeto, devido a sua importância cultural, histórica e estética. Nos próximos passos iremos demonstrar o passo a passo do projeto, criação e explicação em detalhes do que vai ser feito até a sua finalização. Mas antes de adentrar no projeto em si, é necessário dar um contexto sobre o movimento *Punk*, bem como suas características na moda.

O movimento *punk* é sempre associado como um movimento de contestação, rebeldia e descontentamento com o cenário político da região, e desde o seu início foi assim, tendo a sua grande popularidade principalmente na Inglaterra (aqui vale salientar que o *Punk* foi extremamente popular em diversos países, inclusive no Brasil).

O país na época passava por problemas políticos, o que serviu de escape para diversas bandas criarem músicas criticando a monarquia, como explicado em uma matéria da revista Superinteressante:

O surgimento do Punk coincidiu com um momento político delicado, o que contribuiu para que muitas bandas criticassem o governo em suas músicas. O punk era influenciado pelo movimento Situacionista e por ideias anarquistas e socialistas. A maioria era formada por gente pobre que não via futuro com as ações do governo (Bianchin, 2012,).

Tendo em vista todas essas problemáticas que a Inglaterra passava, não é de se surpreender a popularidade que o *Punk* teve no país, muitos dos jovens marginalizados na época viram no movimento uma forma de um grito de revolta e desespero com o que estavam passando.

3.1.2 Moda Punk

Esses jovens que muitas vezes eram marginalizados, se encontravam na famosa boutique chamada *SEX* de Vivienne Westwood (nome fundamental para criação da moda *punk*) e seu marido Malcolm McLaren. As autoras Valerie Mendes e Amy de La Haye que escreveram “A moda do Sec XX”, explicam em seu livro quais os fatores moldaram a identidade do vestuário *Punk*, entre eles podemos destacar “A estilização dos próprios punks, os modelos de Westwood e McLaren, e do

seminal grupo punk Sex Pistols” (Mendes; La Haye; 2003; p. 226). A banda *Sex Pistols* foi muito importante e influente para o *Punk*, inclusive no âmbito da moda. A cultura do *DIY* (*Do it yourself* - faça você mesmo) também foi de suma importância, já que como dito mais acima, a estilização e customização dos *punks* é uma chave importante para entendermos mais sobre a moda.

Os *punks* faziam questão de usar roupas e acessórios que chocassem a sociedade da época, era também uma maneira de lutar contra costumes vigentes e ir contra a ideologia *hippie*, que pregava paz e amor, que a essa altura na Inglaterra já não tinha mais tanta popularidade, como é explicado numa matéria da revista *Cult* sobre o *Punk* na moda:

Tudo no visual *punk* antagonizava os padrões vigentes, numa inversão total de valores. Se os *hippies* usavam cabelos soltos e longos, os *punks* apostavam em cabelos curtíssimos ou espetados, pintados de cores fluorescentes. Onde imperava o conforto, o orgânico e o natural, os *punks* traziam o sintético, o artificial, o pontiagudo. Às flores do *flower power* e ao *smile* (o ícone da carinha amarela sorridente), opunham-se tachas, correntes e giletes, abraçando a dor como forma de expressão (Rocha, 2020).

No seu livro “A moda de século XX”, Valerie Mendes e *Amy de la Haye* citam algumas das principais peças que caracterizam a moda *Punk*:

Jaquetas de couro personalizadas com tinta correntes e tacha de metal, calças pretas apertadas, botas *Doctor Marten*, para mulheres mini saias meia arrastão e sapatos de salto agulha. Para ambos o sexo calças sadomasoquistas. O couro, a borracha e o PVC, fetichistas, eram os materiais favoritos do *Punk*. Os penteados, maquiagem e joias também desempenharam seu papel no visual *Punk*. Pintados em cores espalhafatosas, os cabelos eram cortados a maneira moicana, a maquiagem era usada para produzir uma palidez doentia, os brincos múltiplos eram populares e os *punks* mais radicais também furavam o rosto e o nariz (Mendes, *La Haye*, 2003, p. 227).

O *Punk* teve o seu auge principalmente nos anos 1970 e meados dos anos 1980, mas a sua influência perdura até hoje, seja da música, na atitude e claro de maneira muito vívida na moda também, tendo como a sua principal representante

Vivienne Westwood, que além de ser a precursora quando se fala de moda *punk*, suas peças também influenciaram outros tantos estilos.

3.1.3 O *Design* Gráfico no Movimentos *Punk*

Para a construção da revista, é imprescindível uma busca por referências, conhecer a história e características que marcam o *Design* e a arte dentro do *Punk*, analisando fotografias, revistas, cartazes, folhetos e zines.

Desde o princípio, uma das principais características do movimento é a luta contra o sistema, as injustiças sociais e a padronização da sociedade, e isto está muito presente no design da época também, em uma matéria feita por Alex Pisalo na revista *ArtDiction* “O movimento de artes visuais *Punk* baseia-se, em parte, na abordagem anarquista, anticonformista e antiarte de Marcel Duchamp, e do dadaísmo” (Pisalo, 2020). Nessa reportagem é apontado também características gráficas do *Punk* “Assim como os dadaístas, o estilo de arte visual *Punk* apresenta letras recortadas de Manchetes de jornais, fotocópias de imagens e colagens de cultura nacional ou popular” (Pisalo, 2020).

Ainda sobre as características gráficas do *Punk*, um artigo da *Medium* escrito pela designer e ilustradora Fernanda Yuukura exemplifica bem os atributos e a mensagem que quer se passada nas obras desenvolvidas nessa época:

Além de condizer com o sentimento de fúria e frustração da cultura juvenil, serviu como um catalizador para o surgimento de uma nova abordagem visual: ruídos como recurso gráfico, letras recortadas de jornais populares, escritas à mão ou por máquinas de escrever, colagem e sobreposição. Cores também foram usadas para efeitos surpreendentes, preferencialmente o vermelho, preto e branco, além de rosas fluorescentes, amarelos *Day-Glo* e azuis elétricos, acrescentando uma sensação de uma paleta dinâmica (Yuukura, 2018).

3.1.4 Zines.

Quando se fala em *design* no *Punk* não se pode deixar de falar dos *Zines*, de extrema importância para o movimento (e que até hoje ainda tem um papel importantíssimo dentro da cultura) que por muito tempo foi o principal meio para se obter informações sobre as novidades no *Punk*.

Dentro do movimento sua popularidade se deu a partir dos anos 1970, pois era uma forma barata e eficaz de falar sobre novidades e propagar ideias e linhas de estudo, na matéria publicada na *Book Riot* é destacado a importância dos *zines* para a cultura “A cena Punk se tornou o principal centro da cultura zine durante os anos 70. Os zines assumiram um estilo sujo e faça você mesmo. Alguns dos mais populares foram *Sniffin’ Glue*, *48 Thrills* e *bondage*” (Kero, 2021).

Apesar de ainda desempenhar um importantíssimo papel atualmente, o auge dos *zines* para o Punk se deu principalmente nos anos 70 e 80. No portal de notícias *Punctuationmag* são mencionados diversos *zines* importantes para a época, entre eles vale ressaltar os já mencionados *Sniffin’ Glur*, *48 Thrills*, *bondage*, fora esses, também foram muito importantes o *No Cure*, *Search and Destroy*, *Slash*, *Maximum Rocknroll (MRM)* entre tantos outro.

3.1.5 Busca de referências para a Revista Zero

Para a produção da Revista Zero, foi tomado como referências: *zines*, revistas independentes, cartazes e pôsteres que exprimem o aspecto gráfico do movimento, buscando respeitar todo o legado e características da época. Para essa edição em específica, as principais referências gráficas vêm dos anos 70 e 80, que é considerado o auge do movimento.

Para exemplificar melhor, serão citados aqui *zines* e revistas independentes que mais serviram de inspiração para a produção da revista zero, são elas: *Dry Magazine*, *Bored Stiff*, *Punk Planet*, *Shocking Pink*, *Maximum Rocknroll* entre outras. Como mencionado anteriormente, fora as revistas e *zines*, também foram analisados e estudados cartazes, posters e flyers (principalmente dos anos 70 e 80) para a confecção da edição da revista.

3.2 COMPONENTES DO PROBLEMA

Para entender melhor como a revista será projetada, é necessário compreender os principais componentes que formam uma revista, para isso, se tomou como base o livro “A arte de editar revistas” de Fatima Ali, 2009.

- Capa: Segundo Fatima Ali a capa “*é o elemento mais importante para estabelecer a sua imagem, é provavelmente a primeira e melhor maneira de atrair o leitor*” (Ali, 2009, p. 68). Por essa citação fica claro o quão importante é a função da capa, ela escreve também no seu livro que “*O consumidor leva segundos para decidir se vai comprar ou não uma revista*” uma capa com o design interessante e lúdico é imprescindível para atrair o leitor, principalmente aqueles que não são um consumidor assíduo, ou que ainda não conhecem a publicação.
- Sumário: A autora em seu livro explica também sobre a importância de um sumário “*É um recurso de venda do editorial*”, “*Muita gente consulta o sumário para decidir se compra ou não o exemplar*” (Ali, 2009, p. 66).
- Artigos: Segundo Fatima Ali “*São a substância da revista, o conteúdo para o qual o leitor reserva tempo e se aprofundar*” (Ali, 2009, p. 62), segundo ela também é uma das partes da revista em que se requer mais tempo e dedicação.
- Imagens e gráficos: São as imagens: Fotografias e ilustrações que vão estar presente na revista, sobre esse tema, no livro “*a arte de editar revistas*” são apontados dados interessantes sobre a influência de uma imagem na venda ou não da revista, lá é mostrado dados que foram coletados por duas grandes revistas do segmento de moda e sociedade (*A Times e People*), segundo elas: “*fotografia vende mais do que ilustração, cartoons não vendem, Mulher vende mais do que Homem, políticos vendem mal, jovem vende mais do que velho*” (Ali, 2009) entre outras constatações.

É importante um estudo minucioso de que tipo de imagem será colocada, principalmente na capa, e que tipo de fotografia ou ilustração adequa-se mais com o segmento.

- Anúncios: Uma parte crucial de uma revista, sem eles é muito pouco provável de uma revista se manter, é interessante se observar um fato, constatado no livro como fazer uma revista “os anunciantes preferem a página ímpar porque a tendência do leitor ao folhear a revista é vê-las primeiro” (Ali, 2009, p. 59).

3.3 Coletas de Dados e Análise de Dados.

Nessa etapa do projeto serão analisadas características gráficas do movimento, para que se tenha uma base para a construção da revista.

Para isso, foram pesquisadas diversas referências (em revistas, *zines*, capas de disco e posters) dos elementos gráficos do *Punk*, e a partir de então, uma análise e estudo dessas referências, a seguir é apresentado um painel semântico (foram criados 2 painéis, um de posters e capas com cores e sem cores):

Figura 1 - Painel semântico - Posters e capas com cores



Figura 2 - Painel Semântico 2 - Posters e Capas em preto e branco



Fonte: Autor (2025)

A partir dos 2 painéis semânticos, pode ser observado o seguinte:

A ausência de *Grid*.

Tipografias sem um grid definido, optando-se por uma liberdade maior, e com uma grande variedade de tipos.

Imagens muito cruas e chamativas.

Colagem.

O apreço pelo desregrado.

Disforme.

Experimentalismo.

Quando utilizadas as cores são muito lúdicas.

3.4 CRIATIVIDADE

A partir desta etapa o projeto começará a ser mais prático, será decidido a tipografia a ser utilizada, cores, diagramação entre outras coisas. Apesar de uma maneira inicial, começar a vislumbrar como vai ficar a revista.

3.4.1 Tamanho

Para o tamanho, será usada a medida padrão por boa parte das revistas, que é 27cm x 20cm, no livro “A arte de editar revistas” de Fatima Ali, ela explica a razão pelas quais a maioria das revistas usam esse formato “*É mais barato, bom para segurar, cabe na bolsa, pode ser levada para qualquer lugar, e a maioria dos anúncios são produzidos no formato padrão.*” (Ali, 2003, p. 98), outras medidas utilizadas na revista serão:

Sangria: 0,3cm;

Margem Interna: 2cm;

Margem Externa: 1,5cm

Margem Superior: 2cm

Margem Inferior: 2cm

3.4.2 Capa

Para fazer a capa (bem como o projeto gráfico de toda a revista), foram pesquisadas diversas referências visuais e estéticas em *zines*, encartes de discos, posters e cartazes. Como já mencionado anteriormente no artigo, ao falar sobre o design gráfico no *punk*, o movimento traz consigo diversas características como: Colagens, cores vibrantes, experimentalismo e o apreço pelo caos (entre outros), elementos esses que foram imprescindíveis para a criação do projeto.

Figura 3 - Capa da revista



Fonte: Autor 2025

Além do resgate ao *Design Punk* também foi pensando no valor mercadológico do projeto. Uma capa atrativa a possíveis compradores, bem como transmitir o que a revista quer passar. Sobre a importância da capa para capturar a atenção desse leitor em potencial Fatima Ali explica no seu livro, *A arte de editar revista*: “É provavelmente a primeira e a melhor oportunidade de atrair o leitor [...] Boa parte da compra da revista acontece por impulso” (Ali, 2003, p.85), ela explica também no seu livro que o cliente leva poucos segundos para determinar se vai comprar a revista ou não, enfatizando a importância da capa para o sucesso ou não da revista.

Vale salientar também a importância dos valores que a revista carrega através da sua capa, em relação a esse ponto Fatima Ali explica “Você tem também que vender para as pessoas certas, o que significa produzir capas que retratam não somente o conteúdo da revista, como também o posicionamento.” (Ali, 2003, p.86). Que foi um cuidado que esteve sempre em mente na criação da revista Zero.

A partir desse ponto, vai ser explicado de forma mais detalhada os motivos por trás da utilização das cores, tipografias, imagens e demais elementos da capa (bem como do restante da revista).

Cores: Na capa as principais cores utilizadas além do preto e branco, foram o rosa e o vermelho (que dá cor à logo da revista nesta edição), cores vibrantes que dão destaque aos textos apresentados. A partir de análises pode-se observar que o preto e o branco eram muito utilizados. Entre as cores mais vibrantes, o rosa, o amarelo e vermelho, são as que estão mais presentes no design gráfico no *punk* (bem como o azul, roxo e verde, mas esses aparecendo de uma maneira um pouco menos frequente). Sobre a utilização das cores Fernanda Yuukura fala no seu texto “A estética *Punk* no design gráfico” as mais utilizadas em projetos, como por

exemplo nos de *Jamie Reid* são: Preto, branco, vermelho, rosas e amarelos fluorescentes e azuis elétricos. Muitas destas podem ser vistas por exemplo no encarte da capa do álbum e singles da famosa banda *Sex Pistols*.

Através dessas observações e análises, optou-se por utilizar o preto e branco na imagem de fundo, que remete a ideia dos fanzines, peças fundamentais para entender o *design* no *punk*. O motivo pelo qual o preto e branco é tão utilizado Fernanda Yuukura explica: “*Suas características passam pela liberdade de expressão e temas, formatos variados, pequenas tiragens, geralmente feitas em xerox ou papel jornal*” (Yuukura, 2018). Devido ao seu aspecto “faça você mesmo” e não priorizar cunho comercial, o preto e branco era mais fácil e mais barato de se imprimir, além de trazer um aspecto agressivo, sujo e independente as criações.

Figura 4 - Paleta de cores:



Fonte: O Autor (2025)

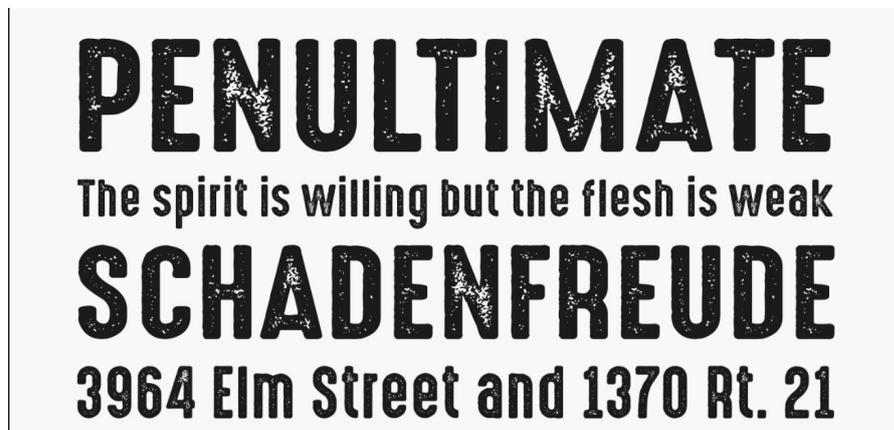
Tipografia: A principal fonte na capa é a “*HighVoltage Rough*”, que foi utilizada nas chamadas em cor rosa. Foi escolhida essa tipografia, pois em uma análise de qual poderia ser usada, essa foi a mais condizente com o trabalho que está sendo desenvolvido, é uma fonte que traz um aspecto sujo, bagunçado, experimental e uma característica de colagem, que adornou muito bem com o que se estava procurando.

Sobre o uso da tipografia no *punk*, foi explicado no texto *How Punk Changed Typography* como o uso das fontes foi importante e revolucionário para a época “*James Ried desenvolveu o estilo de bilhete de resgate, recortando folhas e colando novamente. A quebra da fonte combinava com o ethos anárquico do movimento*”

(Moshik Navad Typography, 2017?). Essa abordagem ia contra o que era criado na época, sendo em sua grande maioria fontes mais minimalistas.

Em relação a tipografia da logo em vermelho, o nome é “*Dharma Gothic E - heavy*”. Optou-se por uma mais simples, que fosse pontiaguda, para trazer uma ideia de perigo, até mesmo rebelde e foi usado um efeito chamado “*sliced effect*”, que dá essa impressão que a palavra foi cortada ao meio, buscando dar um tom mais agressivo e perigoso.

Figura 5 - Fontes utilizadas na capa (High Voltage Rough Font).



Fonte: O Autor (2025)

Figura 6 - Fonte Utilizada (Dharma Gothic E - Heavy)

A imagem mostra um exemplo de fonte utilizada, apresentando a sequência de letras "NOPQRSTUVWXYZ" em uma fonte pesada e cortada.

Fonte: O Autor (2025)

Imagem: Na capa, é usada a imagem do fotógrafo *Chris Killip* de um *Punk*, que traz muito da agressividade e inconformismo que o movimento traz consigo, também carrega muito da estética e da moda, como o moicano, as roupas rasgadas e as tatuagens. Para trazer ainda mais a ideia da colagem, do caótico, ruído e do agressivo, foi aplicada a imagem o efeito “*brutalism trashold*” no photoshop, que tem justamente o intuito de deixar a imagem com um aspecto mais “brutalista” mais “suja” e disforme.

Figura 7 - Foto de *Chris Killip* de um *punk*



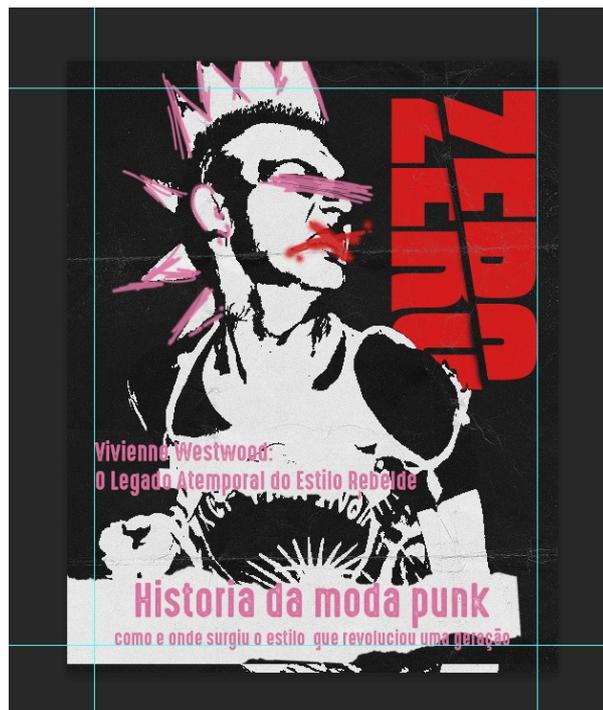
Fonte: O autor (2025)

Outros elementos utilizados na capa foram o efeito “*grunge*” utilizado como *background*, o que acaba dando um aspecto mais sujo a arte, e também o efeito *scrapbook* (papel rasgado), para dar uma ideia maior de colagem e *D.I.Y* ao projeto.

O *grid* utilizado foi de uma coluna. Durante o auge do *punk* e sua produção gráfica se prezava muito o experimentalismo e a falta de um *grid*: “*Artistas gráficos*

viram na estética Punk a oportunidade e desestabilização da ordem em prol da anarquia, onde a geometrização e os grids eram considerados símbolos de repressão e banalização” (Yuukura, 2018), explica Fernanda Yuukura em seu texto “A estética punk e seus desdobramentos no *design* gráfico” ressaltando a ideia de uma maior liberdade e experimentalismos que os projetos da época traziam consigo. Claro que se tratando de uma revista comercial, não dá para se ter a mesma liberdade, mesmo assim foi pensado um grid mais simples (ao menos nesse primeiro caso), que desse margem a um experimentalismo e uma liberdade maior.

Imagem 8 - Grid da capa

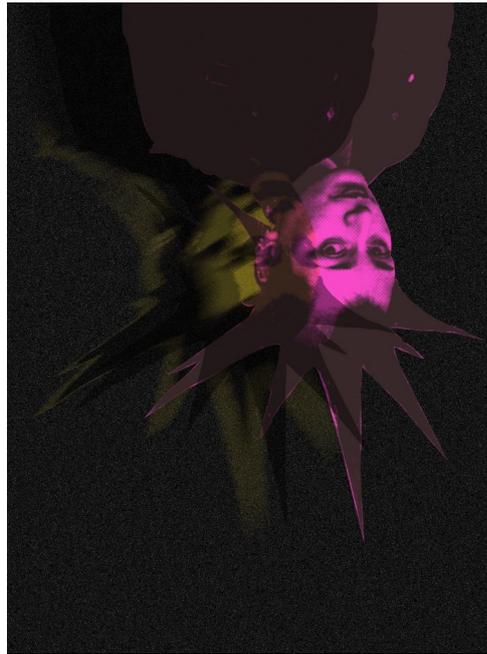


Fonte: O autor (2025)

3.4.3 Sumário

Na primeira página do sumário foi usado o mesmo conceito da capa, tanto de cores (Preto, amarelo e rosa - uso de cores mais vibrantes), bem como trazer o conceito da colagem e sobreposição, que como apontado anteriormente, eram técnicas muito utilizadas em posters e zines na época.

Imagem 9 - Página 01 do sumário



Fonte: O Autor (2025)

Na segunda página, são usados elementos textuais, para informar onde está localizada cada seção e matérias da revista. Na palavra “Sumário” foi utilizado a fonte “*Punk kid*”, que como o próprio nome já diz, é uma fonte com um conceito bem *punk*, trazendo ideia da pixação, do bagunçado, experimental e rebelde. Aqui ele é utilizado com o intuito de dar um destaque maior a palavra, bem como dar uma quebra, e usar uma fonte diferente da que vinha sendo usada até então. Para os demais elementos foi utilizado a fonte “*Dharma Gothic E - heavy*” (que também foi utilizado na capa).

Imagem 10 - Página 02 do sumário

SUMÁRIO	
Carta ao leitor	04
História da moda Punk	06
Vivienne Westwood	08
Principais peças da moda Punk	12
Nomes importantes	14
Legado	16

Fonte: O Autor (2025)

Imagem 11 - Fonte *Punk Kid*

PUNK KID
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVERTHE LAZY DOG
 AA BB CC DD EE FF GG HH II JJ KK LL MM
 NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WW XX YY ZZ

Fonte: O Autor (2025)

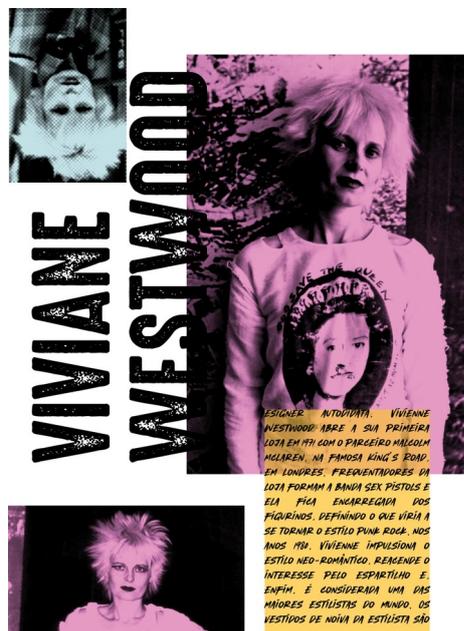
3.4.4 Matérias

Entre as matérias que vão estar na revista (no total vão ser 05 matérias), foram seleccionadas duas para serem apresentadas neste tópico, uma sobre a *Designer* de moda *Vivienne Westwood* e outra sobre a história da moda *punk*.

A matéria sobre *Vivienne Westwood* é uma matéria de página dupla, onde na primeira página são utilizadas mais imagens, com bastante sobreposição de

elementos e o uso do efeito “duotone” nelas. Para a tipografia em destaque é usada a *High voltage rough* font, bem como a *Grindy Brush* (nas demais matérias também serão utilizadas as mesmas fontes, *High Voltage* como a principal e *Grindy Brush* complementar). Aqui vale salientar o intuito de trazer elementos gráficos do movimento *punk*, como: o experimentalismo, o caos, sobreposição, a colagem e o uso de cores mais chamativas em contraste com o preto e branco.

Imagem 12 - Página 01 da reportagem sobre Vivienne Westwood



Fonte: O Autor (2025)

A segunda página é textual, para o título foi usada a fonte *High voltage*, e para o corpo do texto foi utilizada a *Times New Roman*, tamanho 12.

Estudando e analisando principalmente *zines* (que era onde geralmente continha algo mais parecido com matérias e informes), pode-se observar que não tinha um grid definido e que era algo muito artesanal e experimental, como explicado anteriormente, os artistas gráficos da época tinham aversão a grids e a geometrização no design. Claro que por se tratar de uma revista comercial, não se tem tanta liberdade quanto na época para fazer um projeto tão experimental. Com isso foi pensando em um grid de 2 colunas, que como explica Fátima Ali, geralmente é usado para matérias ou seções importantes e além da matéria em duas colunas,

foram adicionadas imagens remetendo a *designer Vivienne Westwood*, bem como a boutique *SEX* que ela tinha com seu ex-companheiro *Malcolm McLaren*. O alinhamento é todo à esquerda, para dar uma quebra com o que geralmente é visto em projetos de revista.

Imagem 13 - Página 02 da reportagem sobre *Vivienne Westwood*

**ICONE PUNK
REVOLUCIONÁRIA**

A SUA INFLUENCIA NA MODA PUNK

Designer autodidata, Vivienne Westwood abre a sua primeira loja em 1971 com o parceiro Malcolm McLaren, na famosa King's Road, em Londres. Frequentadores da loja formam a banda Sex Pistols e ela fica encarregada dos figurinos, definindo o que viria a se tornar o estilo punk rock. Nos anos 1980, Vivienne impulsiona o estilo neo-romântico, reacendo o interesse pelo espartilho e, enfim, é considerada uma das maiores estilistas do mundo. Os vestidos de noiva da estilista são alguns dos mais desejados e copiados ao redor do mundo. Nos últimos anos, Westwood usa seus desfiles como plataforma política.

Grande precursora da moda punk rock, Vivienne Westwood teve uma infância simples, no interior da Inglaterra. Nasceu em 8 de abril de 1941, em Glossop, cidade a 298 km de Londres, seu pai era sapateiro e sua mãe trabalhava em uma fábrica de algodão. Aos 17, se mudou com a família para a capital, onde passou a dividir suas horas entre o trabalho em uma fábrica e os estudos em uma escola de treinamento de professores.

Em 1962, a ainda Vivienne Isabel Swire se casou com Derek Westwood, de quem herdou o sobrenome que viria a tornar icônico. O casal teve um filho, Ben, e se divorciou em 1965. No mesmo ano, ela conheceu Malcolm McLaren, estudante de arte e futuro empresário da banda Sex Pistols, com quem teve seu segundo filho, Joseph, e iniciou a sua

Designer autodidata, Vivienne costumava fazer roupas no estilo Teddy Boy (subcultura britânica que inspirou o visual rockabilly) para o parceiro. Apaixonados por música, moda e com sede de rebelião, o casal abriu a sua primeira loja em 1971, no número 430 da historicamente transgressora King's Road, sob o nome Let it Rock. Em 1972, ela entra uma fase motociclista, desenhando jaquetas de couro com bastante zíperes e mudando o nome do estabelecimento para Too Fast to Live, Too Young to Die. Após serem processados por obscenidade, graças às mensagens provocantes das camisetas criadas e vendidas por eles, Vivienne e Malcolm decidem ir além. Com o slogan "roupas de borracha para o escritório", a loja passa a se chamar Sex – com direito a nome em destaque na fachada. As peças consideradas obscenas se multiplicam e, junto aos designs do casal, são

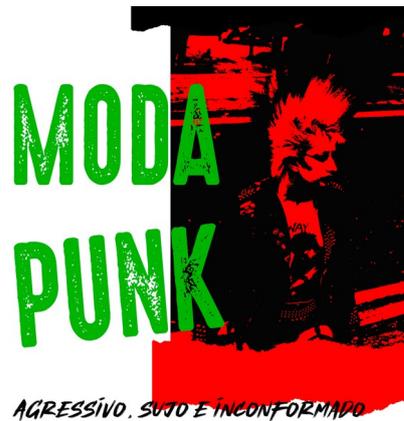



Fonte: O Autor (2025)

A outra matéria é referente a história da moda *Punk*, dando um contexto geral sobre como se deu o início. Para essa segunda matéria, se seguiu um padrão parecido da anterior (da *Vivienne Westwood*), com a primeira página contendo mais imagens, com o título e subtítulo, e a segunda página textual, onde novamente foi utilizado um grid de duas colunas e adicionado uma imagem. As fontes utilizadas para o título e subtítulo foram a *High voltage rough font* e a *Grindy Bush* (mantendo assim o padrão da anterior).

Os textos presentes na revista foram tirados de matérias e artigos encontrados na internet. Os sites que serviram como referência foram: *National Geographic*, modas e subculturas, *Elle* e *The Museum at fit*.

Imagem 14 - Página dupla da reportagem sobre moda Punk



Com seus cabelos espetados, descoloridos ou tingidos em cores horríveis, a maquiagem extravagante e coleiras de cachorro no pescoço, coberta por t-shirts pontiagudas, essa tribo exótica agredia, com seu visual rude e grotesco, a sociedade inglesa apoiada nas tradições da monarquia e nas utopias comunitárias dos hippies, que a essa altura já davam sinais de decadência.

Tudo no visual punk antagonizava os padrões vigentes, numa inversão total de valores. Se os hippies usavam cabelos soltos e longos, os punks apostavam em cabelos curtíssimos ou espetados, pintados de cores fluorescentes. Onde imperava o conforto, o orgânico e o natural, os punks traziam o sintético, o artificial, o pontiagudo. As flores do flower power e ao smilie (o cone da carinha amarela sorridente), opunham-se tachas, correntes e giletes, abatação a dor como forma de expressão.

A sensação de demência era profunda e a sociedade inglesa valoriza de tal maneira o individualismo que só mesmo uma intervenção radical e, de certa forma, escandalosa seria capaz de abalar as estruturas, chamando a atenção das pessoas para retrai-las do marasmo, da zona de conforto em que se encontravam.

Como são comuns aos movimentos urbanos, os punks usavam as ruas, o espaço público como palco para se afirmarem enquanto grupo. Por meio das roupas espalhafatosas e do comportamento desagradável, garantiam a visibilidade, promovendo a divulgação de sua ideologia nihilista, e, ao mesmo tempo, serviam de espelho para uma sociedade em crise, que não dava voz à sua juventude.

De maneira criativa e original criavam uma colagem inusitada de referências visuais, aproveitando aquilo que tinham à mão, na lógica do "do it yourself" (faça você mesmo).

Recolhiam e transformavam o que existia de mais prosaico em adorno bizarro. Afinites de segurança – que são usados para fechar faldas ou as tradicionais saias escocesas – eram espetados no nariz ou na face, ligados às orelhas por correntes usadas em privadas, numa alusão às tribos primitivas e, sobretudo, como afastamento das tradições e dos costumes, antecipando a moda do piercing.

Lingerie baratas, roupas de borracha, calças de bondage, cadados e correntes traziam para o claro do dia a estética do sadomasoquismo. Os casacos militares das sobras de guerra, as jaquetas de couro de brechó e os coturnos de exercício faziam alusão ao fetichismo e à violência das guerras. As roupas voltas e rasgadas, as camisetas giletadas e pichadas mostravam o escárnio com que tratavam o consumo.

O que valia nesse momento era uma expressão pessoal que se revelava, por meio da indumentária, e criava laços com seus semelhantes, ao mesmo tempo em que os separava violentamente dos "outros". Essa postura separatista e o visual agressivo dão à vestimenta um caráter combativo e travam, no campo da moda, um diálogo ideológico. O grupo de punk não queria apenas se expressar, queria também incomodar e abalar as estruturas vigentes.

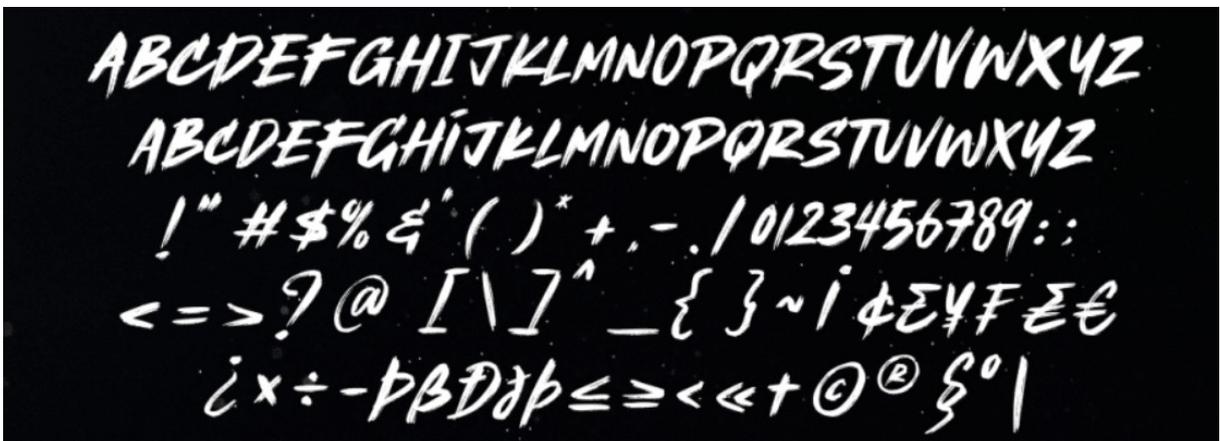
Como conta o antropólogo anglo-americano Ted Polhemus em seu livro *Street style* (Thames & Hudson, 1994), em que descreve a trajetória das tribos urbanas, foi em 1976 no Louise Nightclub, um bar na Poland Street, no Soho londrino, que começaram a se reunir os primeiros elementos punks.

Tratava-se de um clube frequentado por lésbicas e por um grupo heterossexual que tinha em comum uma maneira diferente e criativa de se vestir. Blazers escolares, gravatas soltas, cabelos e maquiagens com referências tribais, feirinhas e prostitutas futuristas, marcianos malucos junto com roupas tipo lingerie e de berracha de informação.



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 15 - Fonte Grindy Bush



Fonte: O autor (2025)

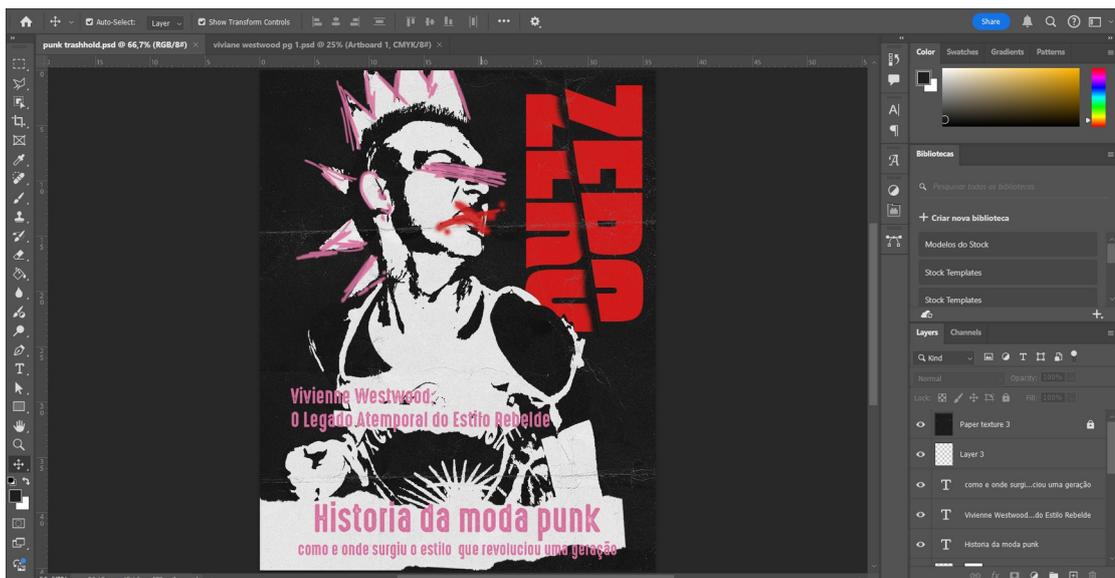
3.5 MATERIAIS E TECNOLOGIA

3.5.1 Softwares de edição voltadas a manipulação de imagem e diagramação da revista

Para a prototipação e diagramação do projeto gráfico da revista, foi utilizado o software Adobe Photoshop, especializado em manipulação de imagens.

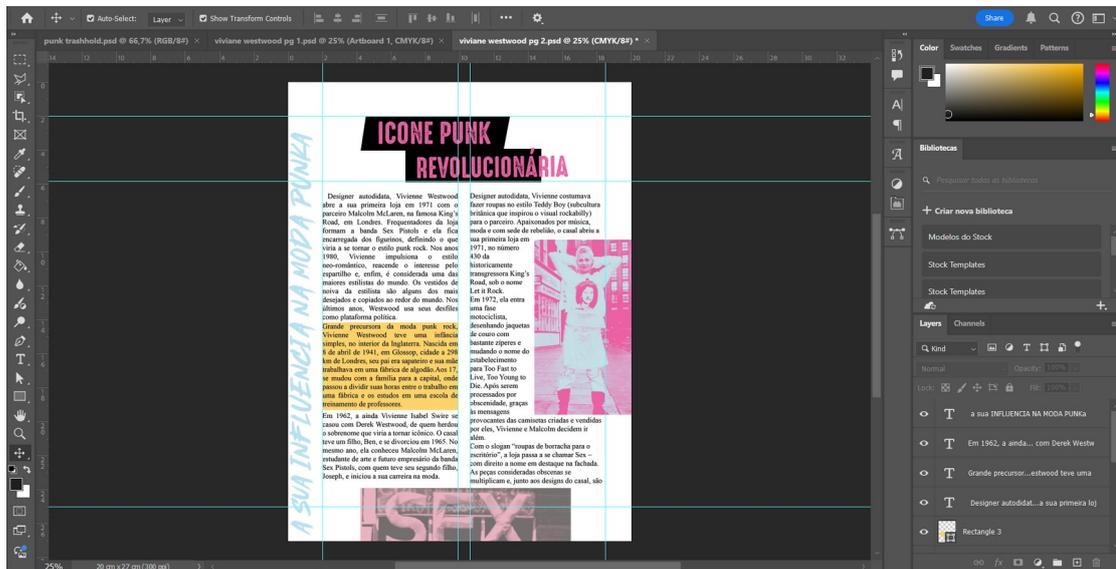
Com ele, desenvolveu-se o conceito visual da capa, contracapa e demais seções da publicação..

Imagem 16 - Interface do photoshop durante a criação da revista



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 17 - Interface do photoshop durante a criação da revista



Fonte: O autor (2025)

3.5.2 Tipos de Folha e meio de impressão

Tipo de papel: Couche

Capa: Gramatura de 117 g

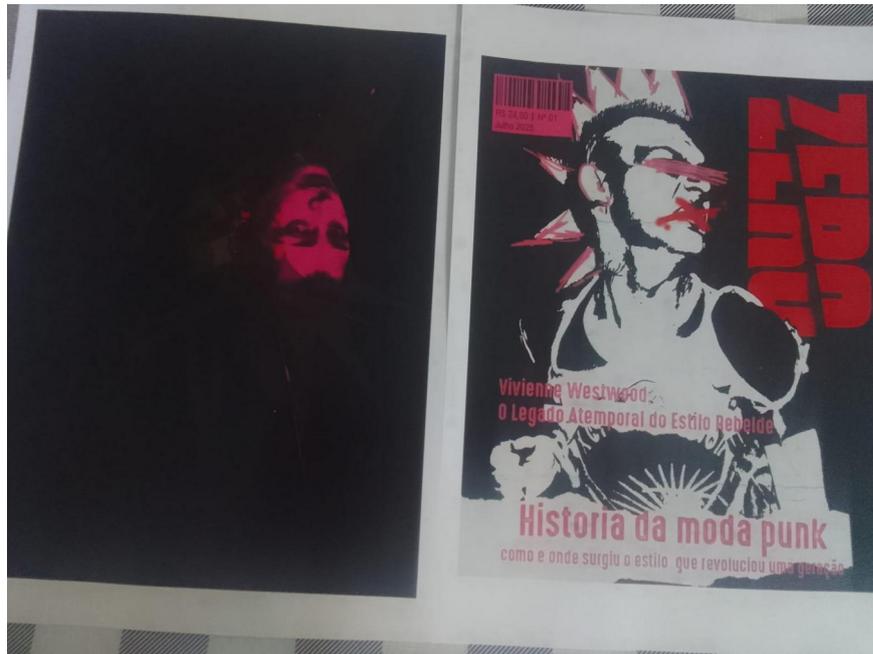
Parte interna: Gramatura de 117g

3.6 EXPERIMENTAÇÃO

Durante esta fase, procedeu-se à diagramação do projeto gráfico, adotando como especialização o uso de papel couchê brilhoso, com gramatura de 117g, visando garantir qualidade e sofisticação ao acabamento final.

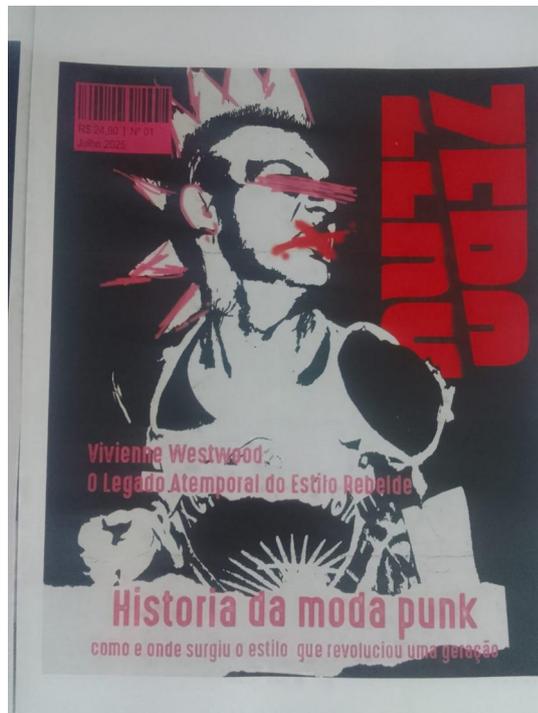
Como essa é apenas uma etapa de teste foi levada a impressão duas folhas que tinham bastante detalhes e cores, que dependendo de como saíria a impressão, não ficaria legal. Com isso foi impresso a capa e a primeira folha do sumário:

Imagem 18 - Teste de impressão



Fonte: O autor (2025)

Imagem 19 - Teste de impressão da capa



Fonte: O autor (2025)

imagem 20 - Teste de Impressão - Folha 01 do sumário



Fonte: O autor (2025)

3.6.1 Verificação e desenho de construção.

Realizados os testes de impressão, se chegou à seguinte conclusão: o papel utilizado para a impressão será de facto o couchê, com gramatura de 117 g. O que precisa ser reajustado são as cores, pois na impressão teste feita, pode-se notar que muitos detalhes foram perdidos, ficando algumas partes até mesmo com uma legibilidade ruim, com isso se viu a necessidade de reajustar algumas páginas no photoshop para a impressão final do trabalho.

3.6.2 Solução.

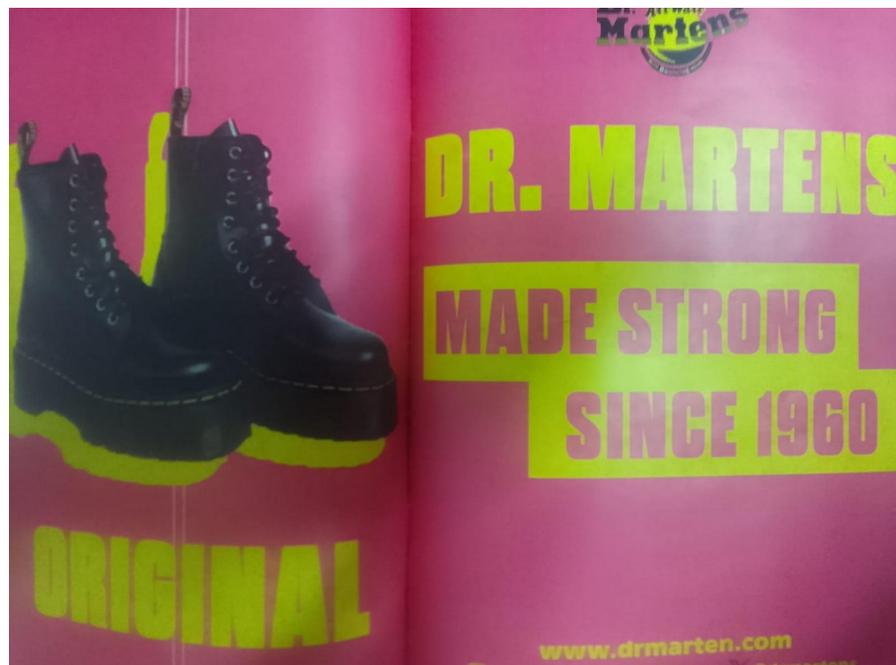
Após os testes iniciais de impressão e corrigidos os erros, a revista foi impressa em uma gráfica na cidade de Caruaru, o resultado se mostrou satisfatório e com isso o protótipo foi totalmente impresso, ficando assim, finalizado essa etapa do trabalho, a seguir as imagens da revista impressa aberta:

Imagem 21 - Capa e contracapa da revista impressa



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 22 - Propaganda Dr. Martens



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 23 - Sumário



SUMÁRIO	
Carta ao leitor	08
História da moda Punk	10
Vivienne Westwood	12
Legado	14
Principais peças da moda Punk	16

Fonte: O autor (2025)

Imagem 24 - Propaganda “Brewdog” e “Restyle”



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 25 - Carta ao leitor e propaganda da Red Bull.



Fonte: O Autor (2025)

Imagem 26 - Matéria sobre moda Punk



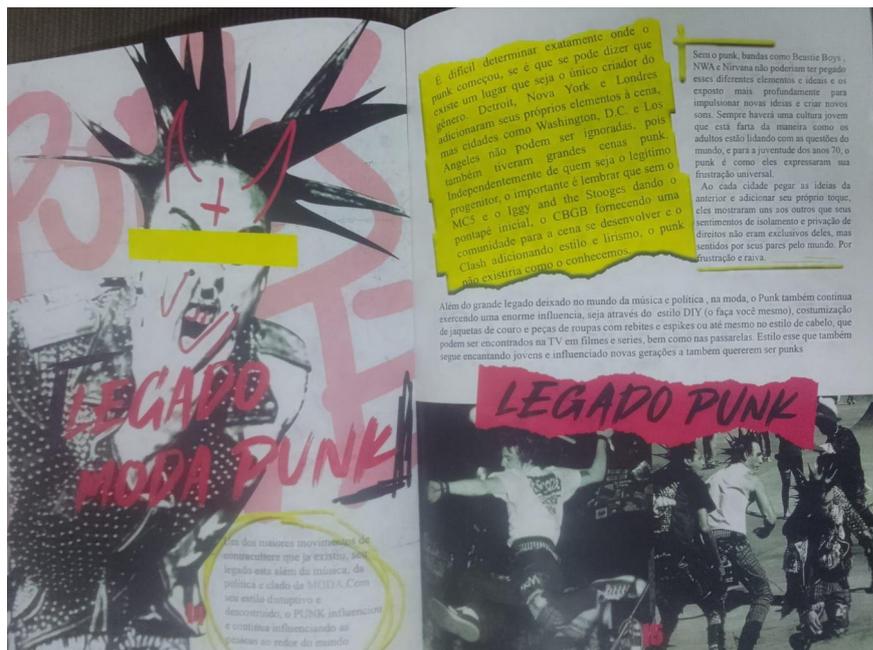
Fonte: O Autor (2025)

Imagem 27 - Matéria Vivienne westwood



Fonte: O autor (2025)

Imagem 28 - Matéria Legado do Punk



Fonte: O autor (2025)

Imagem 29



Fonte: O Autor (2025)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A moda alternativa é de extrema importância quando se fala de individualidade e também o sentimento de pertencimento, permitindo que cada pessoa possa transmitir suas ideias, visão de mundo e no que acredita a partir de suas vestimentas também. Apesar desses, entre tantos outros fatores, o mercado da moda alternativa não é tão bem explorado quanto deveria tendo em vista a sua importância (principalmente no mercado editorial brasileiro), deixando assim uma grande lacuna de fontes seguras para obter informações sobre os mais variados tipos de movimento de cultura e contracultura relacionada a moda.

Levando em conta esses aspectos o resultado final da revista se mostrou satisfatório, tendo em vista buscar esse resgate da importância e o legado da moda *punk*, onde no decorrer da revista, após muita pesquisa, pode-se entender as diferentes facetas do movimento, história, nomes importantes e como apesar de ter tido seu auge nos anos 70 ele continua influenciando e inspirando a moda atual. Vale salientar também o aspecto gráfico da revista, condizente com o que o movimento prega, bem como a sua influência, dando a revista um aspecto ainda mais imersivo e tratando com a devida importância e respeito que esse movimento merece.

No decorrer do trabalho, o que se mostrou mais difícil foi a falta de referências em português, muitas vezes tendo que a páginas em língua inglesa para um trabalho mais completo. No caso da moda, ainda conseguia encontrar bastante material e livros, mas quando o assunto era a parte gráfica (essencial para a construção da revista), a maioria das matérias e artigos eram em em língua inglesa, sendo necessário aí, fazer claro, um serviço de tradução.

Apesar dos encaixos foi extremamente importante o aprendizado obtido na construção da revista, toda a informação obtida, tanto no aspecto cultural quanto no profissional, busca por tutoriais na internet para a produção gráfica da revista fez com que saísse da zona de conforto e foi necessário o aprendizado de diferentes técnicas e abordagens para a construção do protótipo.

Próximos passos: Pensando na continuidade do projeto, se pensou na publicação de 10 outras edições desta revista, onde em cada uma vai ser abordado a história de modas alternativas que impactaram o mundo (além do punk, o gótico,

rockabilly, hippie, moda de harajuku etc). Em cada uma das edições será falado sobre o impacto causado, importância e legado, onde em cada uma das edições vai ter um projeto gráfico personalizado de acordo com o que está sendo abordado.

REFERÊNCIAS

MENDES, Valerie; LA HAYE, Amy De. **A moda do século XX**. 1ª ed. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, 2003.

ALI, Fatima. **A ARTE DE EDITAR REVISTA**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009

ROCHA, Mariana. **Punk na moda**. Revista Cult. Disponível em: <<https://revistacult.uol.com.br/home/punk-na-moda/>>. Acesso em: 29 de Setembro de 2024.

BIANCHIN, Victor. **O que foi o movimento Punk?**. Mundo Estranho. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-foi-o-movimento-punk>>. Acessado em: 29 de Setembro de 2024.

PISALO, Alex. **The Punk art movement**. Art Diction. Disponível em: <<https://www.artdictionmagazine.com/the-punk-art-movement/>>. Acessado em: 29 de Setembro

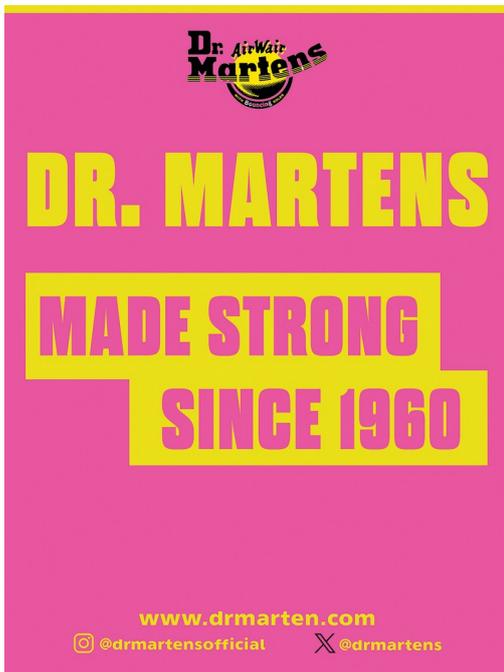
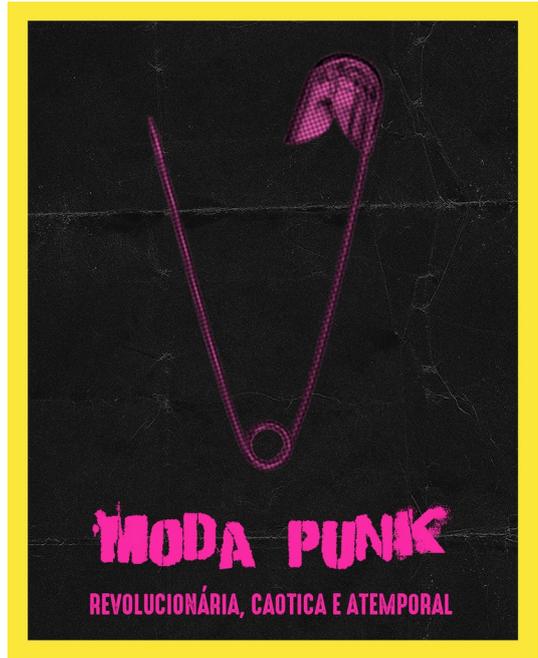
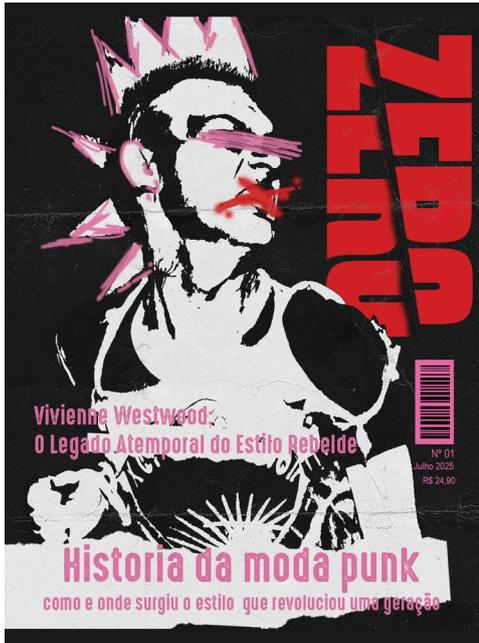
YUUKURA, Fernanda. **A estética Punk e seus desdobramentos no design gráfico**. Medium. Disponível em: <<https://medium.com/deadlines/estetica-punk-e-design-grafico-6ff1e1565b38>>. Acessado em: 29 de setembro de 2024.

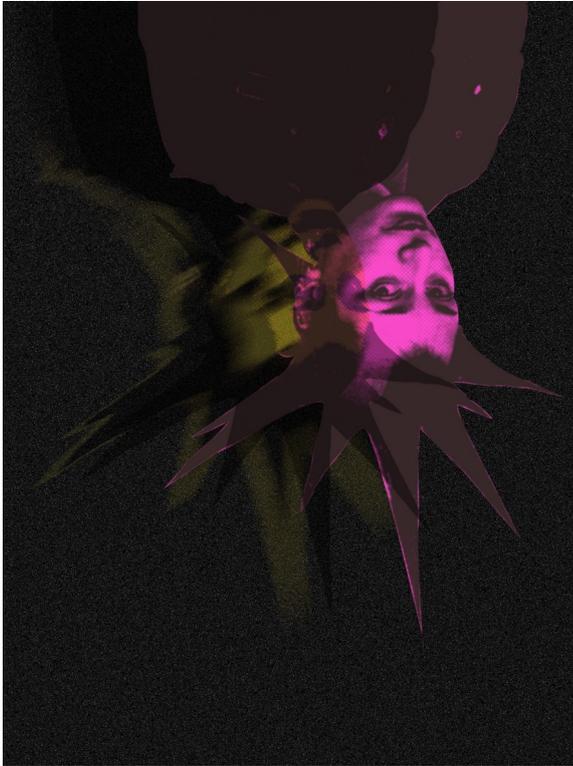
KERO, River H. **A history of Zines**. Book riot. Disponível em: <<https://bookriot.com/history-of-zines>> . Acessado em: 29 de setembro de 2024.

WEINTRAUT, Alan. **Writing an Editorial**. Geneseo. Disponível em: <<https://www.geneseo.edu/~bennett/EdWrite.htm>>. Acessado em: 29 de Setembro de 2024.

HOW PUNK CHANGED TYPOGRAPHY. Moshik Nadav Typography. Disponível em: <https://moshik.net/pages/how-punk-changed-typography>. Acesso em: 28 abr. 2025.

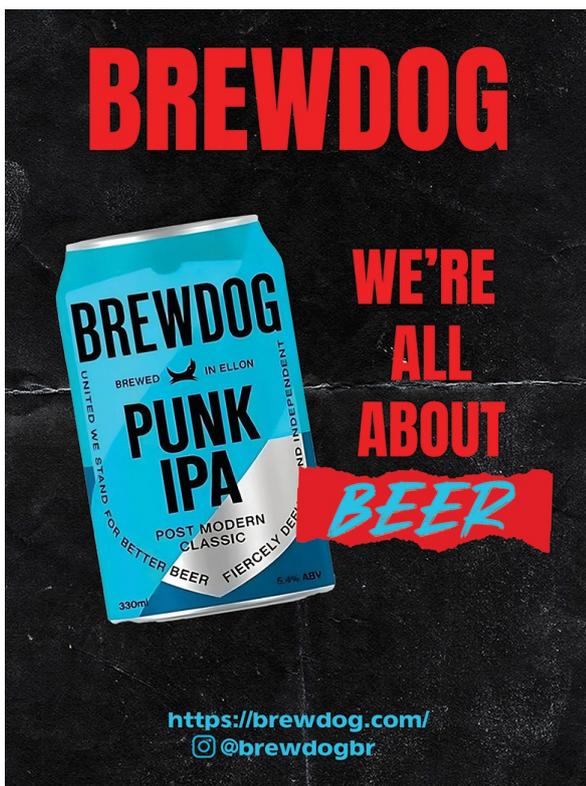
APÊNDICE A - O LIVRO COMPLETO





SUMÁRIO

Carta ao leitor	04
História da moda Punk	06
Vivienne Westwood	08
Principais peças da moda Punk	12
Nomes importantes	14
Legado	16



Roupas e acessórios voltada a moda gótica, punk/witchy

<https://restyle.pl/>

@restyle.pl



VIVIENNE

WESTWOOD



DESIGNER AUTODIDATA, VIVIENNE WESTWOOD ABRE A SUA PRIMEIRA LOJA EM 1711 COM O PARCEIRO MALCOLM MCLAREN, NA FAMOSA KING'S ROAD, EM LONDRES. FREQUENTADORES DA LOJA FORMAM A BANDA SEX PISTOLS E ELA FICA ENCARREGADA DOS FIGURINOS, DEFININDO O QUE VIRIA A SE TORNAR O ESTILO PUNK ROCK. NOS ANOS 1980, VIVIENNE IMPULSIONA O ESTILO NEO-ROMÂNTICO, REACENDENDO O INTERESSE PELO ESPARTILHO E,



12

A SUA INFLUENCIA NA MODA PUNKA

ICONE PUNK REVOLUCIONÁRIA

Designer autodidata, Vivienne Westwood abre a sua primeira loja em 1971 com o parceiro Malcolm McLaren, na famosa King's Road, em Londres. Frequentadores da loja formam a banda Sex Pistols e ela fica encarregada dos figurinos, definindo o que viria a se tornar o estilo punk rock. Nos anos 1980, Vivienne impulsiona o estilo neo-romântico, reacendendo o interesse pelo espartilho e, enfim, é considerada uma das maiores estilistas do mundo. Os vestidos de noiva da estilista são alguns dos mais desejados e copiados ao redor do mundo. Nos últimos anos, Westwood usa seus desfiles como plataforma política.

Grande precursora da moda punk rock, Vivienne Westwood teve uma infância simples, no interior da Inglaterra. Nascida em 8 de abril de 1941, em Glossop, cidade a 298 km de Londres, seu pai era sapateiro e sua mãe trabalhava em uma fábrica de algodão. Aos 17, se mudou com a família para a capital, onde passou a dividir suas horas entre o trabalho em uma fábrica e os estudos em uma escola de treinamento de professores.

Em 1962, a ainda Vivienne Isabel Swire se casou com Derek Westwood, de quem herdou o sobrenome que viria a tornar icônico. O casal teve um filho, Ben, e se divorciou em 1965. No mesmo ano, ela conheceu Malcolm McLaren, estudante de arte e futuro empresário da banda Sex Pistols, com quem teve seu segundo filho, Joseph, e iniciou a sua

Designer autodidata, Vivienne costumava fazer roupas no estilo Teddy Boy (subcultura britânica que inspirou o visual rockabilly) para o parceiro. Apaixonados por música, moda e com sede de rebelião, o casal abriu a sua primeira loja em 1971, no número 430 da historicamente transgressora King's Road, sob o nome Let it Rock.

Em 1972, ela entra uma fase motociclista, desenhando jaquetas de couro com bastante zíperes e mudando o nome do estabelecimento para Too Fast to Live, Too Young to Die. Após serem processados por obscenidade, graças às mensagens provocantes das camisetas criadas e vendidas por eles, Vivienne e Malcolm decidem ir além.

Com o slogan "roupas de borracha para o escritório", a loja passa a se chamar Sex — com direito a nome em destaque na fachada. As peças consideradas obscenas se multiplicam e, junto aos designs do casal, são



LEGADO MODA PUNK

Um dos maiores movimentos de contracultura que já existiu, seu legado está além da música, da política e do clado da MODA. Com seu estilo disruptivo e desestruturado, o PUNK influenciou e continua influenciando as pessoas ao redor do mundo

13

É difícil determinar exatamente onde o punk começou, se é que se pode dizer que existe um lugar que seja o único criador do gênero. Detroit, Nova York e Londres adicionaram seus próprios elementos à cena, mas cidades como Washington, D.C. e Los Angeles não podem ser ignoradas, pois também tiveram grandes cenas punk independentemente de quem seja o progenitor, o importante é lembrar que sem o MC5 e o Iggy and the Stooges dando o pontapé inicial, o CBGB fornecendo uma comunidade para a cena se desenvolver e o Clash adicionando estilo e lirismo, o punk não existiria como o conhecemos.

Sem o punk, bandas como Beastie Boys, NWA e Nirvana não poderiam ter pegado esses diferentes elementos e ideias e os exposto mais profundamente para impulsionar novas ideias e criar novos sons. Sempre haverá uma cultura jovem que está feita da maneira como os adultos estão lidando com as questões do mundo, e para a juventude dos anos 70, o punk é como eles expressaram sua frustração universal.

Ao cada cidade pegar as ideias da anterior e adicionar seu próprio toque, eles mostraram uns aos outros que seus sentimentos de isolamento e privação de direitos não eram exclusivos deles, mas sentidos por seus pares pelo mundo. Por frustração e raiva.

Além do grande legado deixado no mundo da música e política, na moda, o Punk também continua exercendo uma enorme influência, seja através do estilo DIY (o faça você mesmo), customização de jaquetas de couro e peças de roupas com rebites e espinhos ou até mesmo no estilo de cabelo, que podem ser encontrados na TV em filmes e séries, bem como nas passarelas. Estilo esse que também segue encantando jovens e influenciando novas gerações a também quererem ser punks

LEGADO PUNK



15

INVENTÁRIO PUNK

CASACO DE COURO

Jaquetas de couro simbolizam o visual punk por excelência, personificando resistência e rebeldia. Os punks adotaram essas jaquetas da subcultura motociclista e as personalizaram com remedos, tachas e pinturas, tornando cada peça uma declaração única.



CALÇA RASGADA SURREDA

Calças jeans rasgadas tomaram-se um item básico do punk como uma forma de antimoda, um afastamento deliberado das roupas elegantes e conformistas da sociedade dominante. O ato de usar jeans rasgado era tanto uma declaração de rebeldia quanto uma escolha prática para muitos na cena punk.

COTURNO

Botas de combate, como as Dr. Martens, eram as preferidas na moda punk por sua durabilidade, conforto e associação com a identidade da classe trabalhadora. Essas botas também simbolizavam a disposição de se opor às normas sociais, e sua praticidade as tornava um item essencial.



16

TACHAS E SPIKES



Tachas e spikes adicionaram um toque agressivo à moda punk, transformando roupas e acessórios comuns em declarações de desafio. Cintos, pulseiras e gargantilhas de couro eram comumente adornados com metal, simbolizando a adesão do punk ao visualmente impactante e, às vezes, perigoso.

PATCHES



Roupas adornadas com slogans, patches e botões serviam como meio de autoexpressão e declaração política na cena punk. Esses itens frequentemente continham mensagens anárquicas e anti-establishment ou logotipos de bandas.

ALFINETES DE SEGURANÇA



Alfinetes de segurança tomaram-se um emblema do ethos "faça você mesmo" do punk, usados não apenas para reparos práticos em roupas, mas também como elementos decorativos. Seu uso foi popularizado pela estilista Vivienne Westwood e pelos Sex Pistols.

17

CHAOS RECORD

www.chaosrecord.com
 @chaos_recordd @chaosrecordd

GRAVADORA INDEPENDENTE

Focada em lançamentos de bandas Punks, hardcore e metal