

**CENTRO PAULA SOUZA**  
**Etec Prof Alfredo de Barros Santos**  
**TÉCNICO EM DESIGN GRÁFICO**

**GUIA E CROQUI DA ESCALADA PEREQUÊ**  
**GUIDE AND SKETCH OF THE PEREQUÊ CLIMB**

Luis Guilherme Alves da Silva<sup>1</sup>

Manuela Buttros da Costa Oliveira<sup>2</sup>

Pedro Lucas Guimarães Benedito Mota da Silva<sup>3</sup>

Rogério Márcio Rodrigues Campos<sup>4</sup>

**RESUMO:** O presente projeto foi desenvolvido com o propósito de integrar o design gráfico à Escalada Perequê, preenchendo uma lacuna visual significativa. Para isso, foi elaborado um guia com croqui da escalada esportiva, oferecendo representações visuais precisas e informativas do local e proporcionando uma experiência mais enriquecedora para os praticantes. Este guia visa facilitar a navegação e a segurança dos escaladores, apontando características e dando informações sobre as vias e a falésia, preservando a história das vias de escalada e homenageando os conquistadores. Assim, fortalecendo o vínculo emocional dos escaladores com o local e promovendo uma maior apreciação e cuidado com o ambiente natural. Durante o desenvolvimento do projeto, foram feitas pesquisas sobre as normas necessárias para um croqui de escalada, além de entrevistas e conversas com escaladores locais, que compartilharam histórias e forneceram informações detalhadas sobre a região. Ao fim foi finalizado o croqui impresso que serve de auxílio para todos escaladores que quiserem ter uma ótima experiência na Escalada Perequê.

Palavras chaves: Escalada Esportiva. Design Gráfico. Croqui.

**ABSTRACT:** *This project was developed with the purpose of integrating graphic design into Escalada Perequê, filling a significant visual gap. To this end, a sports climbing sketch guide was created, offering accurate and informative visual representations of the location and providing a more enriching experience for practitioners. This guide aims to facilitate navigation and safety for climbers, pointing*

---

<sup>1</sup> Aluno do curso técnico em Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

<sup>2</sup> Aluna do curso técnico em Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

<sup>3</sup> Aluna do curso técnico em Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

<sup>4</sup> Professor orientador do curso técnico em Design Gráfico da Etec Prof. Alfredo de Barros Santos

*out features and providing information about the routes and the cliff, preserving the history of the climbing routes and paying homage to the conquerors. Thus, strengthening climbers' emotional bond with the place and promoting greater appreciation and care for the natural environment. During the development of the project, research was carried out on the standards required for a climbing sketch, as well as interviews and conversations with local climbers, who shared stories and provided detailed information about the region. In the end, the printed sketch was finalized and serves as an aid to all climbers who want to have a great experience on the Perequê Climb.*

Keywords: *Sport Climbing. Graphic Design. Sketch.*

## **1. INTRODUÇÃO**

A escalada é uma prática que tem conquistado popularidade em todo o mundo, atraindo indivíduos de variadas faixas etárias e níveis de experiência. No entanto, a carência de informações visuais claras e acessíveis sobre as vias de escalada representa um desafio recorrente para os praticantes. Frequentemente, os escaladores enfrentam dificuldades na interpretação dos guias de escalada convencionais, o que pode comprometer a segurança e a gratificação da experiência no local. Esta lacuna evidencia a necessidade de ferramentas gráficas eficazes que possam proporcionar uma compreensão mais aprofundada do ambiente.

Diante desse contexto, surge a oportunidade de integrar o design gráfico à prática da escalada esportiva na Escalada Perequê, oferecendo aos praticantes uma ferramenta visual informativa. No âmbito do design gráfico, a habilidade de combinar estética e funcionalidade é crucial para o desenvolvimento de projetos eficazes. O projeto de elaboração do livro e croqui de escalada da Escalada Perequê visa fornecer representações visuais precisas e contribuir para a preservação da rica história das vias de escalada. Ao incluir informações sobre o local e prestar homenagens aos conquistadores, busca-se estabelecer uma ligação significativa entre os escaladores e as rotas da Falésia. Assim, a justificativa para este projeto reside na necessidade de suprir a lacuna visual que dificulta a interpretação do ambiente na Escalada Perequê, proporcionando uma experiência mais enriquecedora e informativa para os praticantes de escalada.

O objetivo deste estudo é desenvolver um livro de guia contendo um croqui detalhado da Escalada Perequê, que sirva como um guia visual eficiente para os escaladores. Além das representações gráficas do local, os croquis apresentam uma narrativa visual que transporta o leitor para o contexto histórico, proporcionando

insights sobre as conquistas passadas, as características distintivas da falésia e dicas práticas para aprimorar a experiência de escalada.

Para atingir tais objetivos, a metodologia adotada neste trabalho compreendeu uma abordagem de pesquisa qualitativa, envolvendo a análise de literatura especializada em escalada esportiva, design gráfico e educação ambiental. Além disso, foram conduzidas entrevistas com escaladores experientes e profissionais do design, a fim de compreender suas necessidades e expectativas em relação a ferramentas visuais para escalada. A etapa de desenvolvimento deste livro e croqui envolve a criação de protótipos, testes de usabilidade com escaladores e interações para garantir a eficácia e relevância do material produzido.

## **2. Escalada esportiva**

### **2.1. Origem**

A escalada esportiva é uma prática que combina a habilidade de escalada com a competitividade do esporte. Sua origem remonta aos primórdios da escalada em si, que era realizada por montanhistas em busca de desafios e superação de limites. No entanto, surge como uma modalidade específica no final do século XIX, na Europa, quando a escalada começou a ganhar popularidade como uma forma de recreação e competição. As primeiras competições de escalada esportiva surgiram na Suíça e na França, com desafios em paredes artificiais e naturalmente esculpidas.

Com o passar do tempo, a escalada esportiva foi se consolidando como um esporte de alto rendimento, com regras e técnicas específicas para as competições. A modalidade também se expandiu para outros países, como os Estados Unidos, Japão e principalmente no Brasil onde encontrou terreno fértil entre os praticantes de montanhismo e alpinismo.

"Esta modalidade consiste na superação de vias ou rotas, de diferentes graus de dificuldade onde o praticante deve alcançar o ponto mais alto apenas com o uso do próprio corpo, podendo ser praticada em ambientes naturais ou artificiais. A escalada esportiva pode ser vista como uma prática complexa acíclica, que exige de seus praticantes capacidades físicas como coordenação, flexibilidade, resistência, equilíbrio e força além de técnica e concentração" (Guimarães, 2017. p. 20).

A escalada esportiva evoluiu ao longo dos anos, incorporando novas técnicas e equipamentos para tornar as vias de escalada mais desafiadoras e seguras. Hoje

em dia, a modalidade é praticada em ginásios especializados, que contam com paredes artificiais que simulam diferentes tipos de terreno e desafios.

Atualmente, a escalada esportiva é reconhecida como um esporte olímpico, com competições de velocidade, dificuldade e modalidade combinados. A modalidade atrai praticantes de todas as idades, que buscam desafiar seus limites físicos e mentais em busca da superação pessoal. Em resumo, a escalada esportiva tem sua origem nas práticas de escalada tradicionais, mas se consolidou como uma modalidade específica que combina desafio, competição e superação. Com uma base sólida de técnicas e equipamentos, a escalada esportiva continua a atrair novos praticantes e a desafiar os mais experientes em busca da excelência e da superação.

## **2.2. Expansão da comunidade de escalada**

A escalada é uma atividade ancestral que tem se tornado cada vez mais popular nas últimas décadas, saindo de uma comunidade pequena para se tornar um esporte reconhecido mundialmente. Seu atrativo diversificado atravessa barreiras culturais e geográficas, atraindo praticantes de diferentes níveis, desde alpinistas experientes até pessoas que buscam desafios físicos e emocionais como forma de lazer. Esse fenômeno não apenas mostra a busca humana por superação e conexão com a natureza, mas também evidencia o avanço das técnicas, equipamentos e ideias ligadas à escalada.

Ao longo das décadas, a escalada evoluiu de uma atividade utilitária, usada principalmente como meio de acesso a terrenos inexplorados, para uma disciplina esportiva com diversas modalidades, incluindo a escalada em rocha, em gelo, alpina e indoor. Este crescimento exponencial é impulsionado não apenas pela busca do ser humano por novos desafios, mas também pelo desenvolvimento de infraestruturas especializadas, como ginásios de escalada e áreas de escalada ao ar livre, que tornam a prática mais acessível e segura para um público mais amplo.

“A escalada esportiva de competição viveu um momento único em sua história mundial, quando em 2018 o Comitê Olímpico Internacional – COI anunciou o esporte como modalidade pela primeira vez nas olimpíadas de Tóquio 2020, evento postergado para 2021 devido à pandemia do Covid-19” (Cardoso, Campacci. 2020, p. 4)

Além disso, a escalada além de atividade física é também uma jornada mental e espiritual que desafia os limites do indivíduo, promove a autoconsciência e fortalece

a resiliência emocional. A escalada exige concentração, planejamento estratégico e tomada de decisões rápidas, habilidades que se traduzem em benefícios tangíveis para a vida cotidiana, como aprimoramento da resolução de problemas, autoconfiança e gestão do estresse.

### **2.3. Impacto ambiental e ético da escalada**

Segundo a autora Maroun (2007), o esporte possui uma forte conexão com a natureza, especialmente através dos Esportes da Natureza, os quais envolvem a prática de atividades esportivas em ambientes naturais, como terra, água e ar. Essas modalidades esportivas proporcionam uma interação mais próxima com o meio ambiente, o que pode ser enriquecedor, mas também demanda uma atenção especial para questões ambientais. Por exemplo, as repetições de pegadas e movimentos dos escaladores podem causar erosão do solo, especialmente em áreas sensíveis, como rochas frágeis e solos expostos.

A presença constante de escaladores em áreas de escalada pode resultar na degradação da vegetação local, levando à perda de habitat para a vida selvagem. Além disso, a presença de escaladores pode impactar a fauna local, assustando os animais e perturbando seu habitat natural. Os escaladores também podem deixar resíduos para trás, como embalagens de comida, garrafas plásticas e equipamentos danificados, que poluem o ambiente natural.

A prática da escalada esportiva pode gerar uma demanda adicional por infraestrutura e recursos naturais, como água e energia, resultando em pressão sobre o meio ambiente. Para mitigar esses impactos negativos, é fundamental que os escaladores respeitem as regras e regulamentos locais, evitem áreas sensíveis, minimizem a perturbação da vida selvagem e levem consigo todo o seu lixo.

“De acordo com a ética na conquista de vias de escalada, a colocação de proteções fixas somente deve ser feita em rochas que não ofereçam possibilidade de proteção natural como fendas e fissuras.” (Resende, de Negreiros. 2020, p. 4)

Além disso, a conscientização e a educação ambiental desempenham um papel essencial na promoção da prática responsável da escalada esportiva. Ao adotar práticas sustentáveis e respeitadas com o meio ambiente, os escaladores contribuem

para a preservação dos ecossistemas naturais e para a promoção de uma convivência harmoniosa entre a atividade esportiva e a natureza.

### **3. Guia de Escalada**

O autor Peter (2019) afirma que o guia de escalada é uma ferramenta fundamental para os praticantes desse esporte de aventura, que tem ganhado cada vez mais adeptos e se tornado um mercado em ascensão. Os guias de escalada são compostos por croquis, que são representações gráficas das linhas nas paredes de escalada, essenciais para a escolha das vias, fornecendo informações detalhadas sobre as características das rochas, técnicas necessárias e a dificuldade das vias, contribuindo significativamente para a segurança e o desempenho dos escaladores.

Além de seu aspecto funcional, os guias de escalada possuem um potencial social significativo entre os praticantes, tornando-se objetos de desejo e status nas comunidades de escaladores. Eles são itens colecionáveis e símbolos de respeitabilidade, representando a experiência e a competência do escalador. Ter diversos guias de diferentes lugares é visto como um sinal de experiência e serve como souvenirs dos locais visitados. Os guias de escalada, portanto, desempenham um papel crucial, não apenas como fonte de informações técnicas, mas também como elementos de conexão social e status, sendo fundamentais para o aprimoramento e a vivência plena da escalada.

### **4. Croqui de escalada**

A prática da escalada é uma atividade extrema que exige precisão, técnica e segurança. E um dos principais instrumentos utilizados por escaladores, sejam eles experientes ou iniciantes, é o croqui de escalada. Os croquis são representações gráficas das vias de escalada em rochas, contendo informações essenciais para o praticante, como a localização de proteções, pontos de ancoragem, dificuldade da via, número de enfiadas, entre outras.

Em um guia de escalada, os croquis são os artefatos gráficos comunicacionais predominantes. São por meio deles que o escalador escolhe a via que irá escalar, levando em consideração sua capacidade física, a altura da queda em caso de acidente, os equipamentos necessários, a descida após a escalada, entre outras informações cruciais para garantir a segurança.

A segurança e a eficácia na escolha da via a ser escalada está diretamente relacionada à qualidade do croqui utilizado. A hierarquia na apresentação das informações contidas nos croquis é fundamental para auxiliar o escalador na tomada de decisão. Saber quais são as informações mais importantes, e em que ordem devem ser apresentadas, pode ser determinante para o sucesso da escalada (Costa, 2004).

Wildbur e Burke (1998) destacam que o objetivo do Design da Informação é a seleção, organização e apresentação da informação de forma a atender às necessidades e desejos do usuário. Assim, a construção de um croqui de escalada deve ser cuidadosamente pensada, de modo a ser atrativa, rápida, fácil, eficiente e sobretudo, segura para o escalador.

Com a popularização da escalada esportiva, a utilização de croquis tornou-se cada vez mais comum. Eles são essenciais não apenas para a prática segura da escalada, mas também para o planejamento da atividade, permitindo que os escaladores escolham as vias mais adequadas de acordo com seu nível de habilidade e conforto.

Portanto, os croquis de escalada desempenham um papel fundamental na prática deste esporte de aventura, contribuindo não só para a segurança dos praticantes, mas também para a eficiência e eficácia na escolha e realização das vias de escalada. É indispensável que se leve em conta a importância do design e da organização das informações contidas nos croquis, a fim de garantir uma experiência segura e satisfatória para todos os envolvidos na prática da escalada (Costa, 2004).

## **5. Tipografia**

Conforme a autora Schnitman (2005), a história da tipografia remonta a milhares de anos, desde os primórdios da escrita e da comunicação visual. Antes do surgimento da escrita, os humanos utilizavam imagens e símbolos para se comunicar, como evidenciado por pinturas rupestres e gravuras em cavernas.

Uma das primeiras formas de escrita foi a pictográfica, na qual símbolos e desenhos representavam palavras ou ideias, como os hieróglifos egípcios e os pictogramas sumérios.

A escrita cuneiforme, desenvolvida na Mesopotâmia por volta de 3500 a.C., utilizava pequenas marcas em forma de cunha feitas em tabuletas de argila. Com o tempo, essas marcas evoluíram para representar sons e palavras.

No século XV, Johannes Gutenberg revolucionou a comunicação ao inventar a prensa móvel com tipos móveis de metal. Esse avanço possibilitou a produção em massa de livros e materiais impressos, acelerando significativamente o processo de impressão e padronizando a produção de texto.

Após a invenção de Gutenberg, a tipografia continuou a evoluir. Os tipos de metal foram aperfeiçoados, resultando na criação de diferentes estilos e tamanhos de fontes. No século XIX, a introdução de máquinas de composição e fotocomposição automatizou ainda mais o processo tipográfico.

Com o advento da tecnologia digital no final do século XX, a tipografia passou por uma revolução. Softwares de design gráfico, como Adobe Illustrator e Photoshop, permitiram aos designers criar e manipular fontes digitalmente. Além disso, a internet desempenhou um papel crucial na disseminação e acessibilidade das fontes digitais, transformando a maneira como as pessoas interagem com o texto e a comunicação visual.

## **6. Paleta de cores**

A teoria das cores é fundamental nos estudos, sendo dividida em três pontos básicos essenciais, que se desdobram em outras nuances de forma contínua.

Um desses pontos está relacionado à física da cor, ocorrendo independentemente da intervenção humana, sendo crucial para a percepção visual cromática, já que a presença de luz é fundamental para que a cor seja discernida e interpretada. Os outros dois pontos envolvem a influência humana na elaboração simbólica da cor, abrangendo aspectos fisiológicos e culturais.

Quando os raios luminosos atingem os olhos, desencadeiam reações químicas que influenciam na percepção simbólica da cor, a qual é moldada pela comunicação e pela cultura. Estes três aspectos estão intrinsecamente ligados, pois a cor não possui uma existência material para os aspectos físicos e fisiológicos da percepção.

A percepção cromática ocorre a partir da interação entre estímulos luminosos, receptores oculares e interpretação cultural. Assim, a percepção da cor é um processo complexo que envolve a presença de luz, a capacidade fisiológica de decifrar os estímulos luminosos e a interpretação cultural. Para trabalhar com a cor de forma eficaz em projetos, é crucial compreender esse processo completo, considerando seus aspectos físicos, fisiológicos e culturais. A história da Teoria da Cor remonta desde o século I d.C., com estudiosos de diversas áreas contribuindo para sua

evolução, refletindo a importância da cor na percepção do mundo visual (Silveira, 2015).

## **7. Pictogramas**

Segundo o autor Neves (2007) os pictogramas são representações gráficas simplificadas de objetos, ideias ou conceitos. Eles foram criados para apresentar dados importantes para uma ampla quantidade de pessoas, mas que possuem características socioculturais semelhantes, e que não recebem orientações para decifrar essas mensagens.

Embora não haja normas rígidas ou impostas ao designer no processo criativo, é importante aprender algumas regras para aprimorar o sistema a ser desenvolvido. Qualquer figura que contribui para compor um ícone, tende a adquirir as propriedades e a comunicar o significado da totalidade da classe dos itens aos quais pertence o item em questão. O mesmo é afirmar que uma figura a ser retratada por um ícone, tende a influenciar a concepção de outros ícones que estejam inseridos na mesma classe.

### **7.1. Pictogramas nos croquis de escalada**

De acordo com o estudo realizado pelo autor Peter (2019) é possível concluir que os pictogramas no meio da escalada são de grande importância pois eles representações gráficas que facilitam a comunicação de informações importantes sobre uma determinada via de escalada. Eles são usados como uma linguagem universal entre os escaladores, e facilitando a compreensão rápida e clara das características da rocha, a grande dificuldade da escalada, a localização de pontos de proteção e os movimentos necessários para completar a via. Além disso, os pictogramas contribuem para a segurança dos praticantes, uma vez que permitem que os escaladores identifiquem os principais pontos de risco, como blocos soltos, quedas de pedra e trechos onde é necessário utilizar proteções específicas. Dessa forma, o croqui com pictogramas ajuda a minimizar os acidentes e garantir uma escalada mais segura.

Outra vantagem dos pictogramas é a facilidade de leitura e interpretação, mesmo para escaladores com diferentes níveis de experiência. Com apenas um olhar para o croqui, é possível ter uma ideia clara do desafio que a via apresenta, permitindo

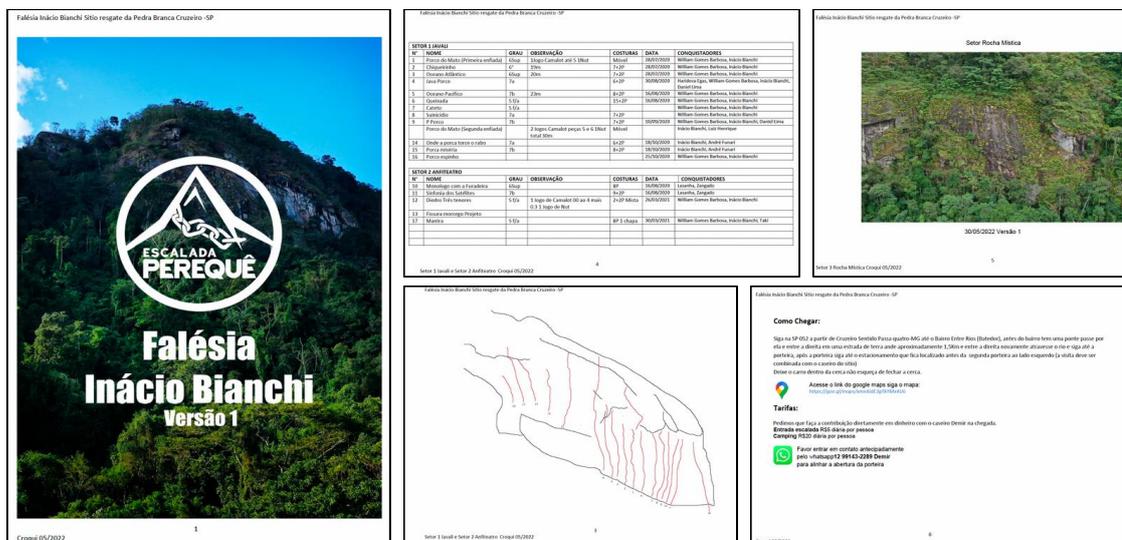
ao escalador planejar adequadamente sua escalada e tomar as decisões corretas durante a subida.

Portanto, os pictogramas são essenciais para o croqui de escalada, pois proporcionam uma comunicação eficiente, segura e acessível para todos os praticantes, tornando a experiência de escalada mais prazerosa e desafiadora. É fundamental que os escaladores saibam interpretar corretamente esses elementos gráficos, para aproveitar ao máximo as possibilidades que cada via de escalada oferece.

### 8. DESENVOLVIMENTO

Primeiramente, para o desenvolvimento do projeto, foi optado por fazer o guia de um local de escalada já conhecido, porém pouco frequentado na área de escalada esportiva devido à sua limitada quantidade de vias e à ausência de um croqui ideal (Figura 1). Com a escolha da Escalada Perequê, deu-se início as pesquisas sobre as normas necessárias para elaboração de um croqui de escalada esportiva, um material essencial para garantir a segurança dos escaladores e a familiaridade com o local, prevenindo acidentes.

Figura 1: Páginas do antigo croqui



Fonte: Os autores

Paralelamente às pesquisas técnicas, as entrevistas e conversas foram realizadas com escaladores locais envolvidos no desenvolvimento da Escalada

Perequê. Durante esses encontros, os escaladores compartilharam histórias e informações detalhadas sobre a região, a falésia e as vias. Para facilitar o entendimento e organização das informações coletadas, houve a elaboração de uma tabela contendo o nome das vias, seus graus de dificuldade, a data em que foram conquistadas e os conquistadores responsáveis por cada uma (Tabela 1).

**Tabela 1:** Tabela das vias

N°	NOME	GRAU	TAMANHO	OBSERVAÇÃO	COSTURAS	DATA	CONQUISTADORES
1	Porco do Malo (1ª enfiada)	6SUP	30m (total)	1 jogo Camalot até 5 1Nut	Móvel	28/07/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
2	Chiqueirinho	6	19m		7+2P	28/07/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
3	Oceano Atlântico	6SUP	20m		7+2P	28/07/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
4	Java Porco	7A			6+2P	30/08/2020	Hardeva Egas, William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Daniel Lima
5	Oceano Pacífico	7B	23m		8+2P	16/08/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
6	Queixada	S f/a			15+2P	16/08/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
7	Cateto	S f/a					William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
8	Suicídio	7A			7+2P		William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
9	P Porco	7B			7+2P	10/09/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Daniel Lima
	Porco do Malo (2ª enfiada)		30m (total)	2 jogos Camalot peças 5 e 6 1Nut	Móvel		Inácio Bianchi, Luiz Henrique
14	Onde a Porca Torce o Rabo	7A			6+2P	18/10/2020	Inácio Bianchi, André Funari
15	Porca Miséria	7B			8+2P	18/10/2020	Inácio Bianchi, André Funari
16	Porco Espinho					25/10/2020	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
N°	NOME	GRAU	TAMANHO	OBSERVAÇÃO	COSTURAS	DATA	CONQUISTADORES
10	Monólogo com a Furadeira	6SUP			8P	16/08/2020	Lasanha, Zangado
11	Sinfonia dos Satélites	7B			9+2P	16/08/2020	Lasanha, Zangado
12	Diedro Três tenores	S f/a		1 Jogo de Camalot 00 ao 4 mais 0.3 1 Jogo de Nut	2+2P MISTA	26/03/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
13	Fissura Morcego (Projeto)						
17	Mantra	S f/a			8P 1 CHAPA	30/03/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Taki
N°	NOME	GRAU	TAMANHO	OBSERVAÇÃO	COSTURAS	DATA	CONQUISTADORES
1	Buraco da Aranha Sagrada				4+2P	04/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Taki
2	Até o Último Foton				6+2P	04/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Taki
3	Quinto Graal	5		Diedro	5+2P	04/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, Taki
4	Viúva Negra	7A			6+2P	11/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, João Brena
5	Olho que Nada vê	7A			8+2P	11/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, João Brena
6	Geração Chapeleta			Falta base	5P	11/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi, João Brena
7	P de Penitência	7C			4+2P	18/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
8	No Carnaval (1ª enfiada)	5	25m (total)		9+2P	18/02/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
8	No Carnaval (2ª enfiada)		25m (total)		8+2P	29/04/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
9	P Feio (1ª enfiada)	7B			8+2P	17/04/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
10	Portal da Senciência (1ª enfiada)	5SUP	25m (total)		8+2P	17/04/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi
10	Portal da Senciência (2ª enfiada)			Inacabada	8P	17/04/2021	William Gomes Barbosa, Inácio Bianchi

**Fonte:** Os autores

Após realizar todas as pesquisas, foram feitas visitas à falésia para tirar novas imagens juntamente com um fotógrafo que disponibilizou seus equipamentos para a realização das fotografias, mesmo já tendo algumas fotos do local tiradas por outros escaladores (Figura 2). Essas visitas foram essenciais para obter um conhecimento mais aprofundado do local e para capturar fotos específicas e objetivas destinadas ao croqui. Em seguida, foi efetuada a seleção das imagens a serem utilizadas e o tratamento de cada uma, utilizando a ferramenta Adobe Photoshop. E ao todo foram escolhidas 43 fotos para compor o croqui final, sendo 22 já tiradas por outros fotógrafos.

**Figura 2: Foto da visita****Fonte: Os autores**

Após a fase de coleta de informações, foi desenvolvido um roteiro detalhado para o guia, estabelecendo uma estrutura lógica para a apresentação das informações. Esta etapa envolveu a organização das seções do guia, a definição dos tópicos principais e a determinação da hierarquia de conteúdo. O roteiro serviu como uma bússola para todas as etapas do projeto, garantindo que todos os elementos estivessem alinhados com a visão e os objetivos do guia (Figura 3).

**Figura 3: Roteiro**

<b>ROTEIRO</b>	
1. Capa	
2. Imagem de apresentação	
3. Introdução a escalada perequê	3- imagem com as linhas
4. Imagens da escalada Esportiva e em Boulder	4- tabela das vias
5. Sumário	5- gráfico das graduações
6. Localização com mapa	14. Segundo setor - Anfiteatro
7. Como chegar com mapa	1- introdução
8. Estacionamento e tarifas	2- acesso
9. Orientações básicas	3- imagem com as linhas
10. Graduação	4- tabela das vias
11. Introdução a falésia Inácio Bianchi	5- gráfico das graduações
12. Inácio Bianchi	15. Terceiro setor - Rocha Mística
13. Primeiro setor - Javali	1- introdução
1- introdução	2- acesso
2- acesso	3- imagem com as linhas
	4- tabela das vias
	5- gráfico das graduações
	16. Imagens das conquistas
	17. Agradecimentos e parcerias

**Fonte: Os autores**

Com o roteiro feito, deu-se início a estrutura da diagramação do guia. Primeiramente, a recriação do logotipo, depois, colocando e organizando onde as imagens e os textos iriam se encaixar e qual seria a tipografia e a paleta de cores utilizada.

Para a montagem prática do guia foi utilizada a ferramenta Adobe InDesign, que permitiu criar layouts precisos e facilitou a integração de textos, imagens e gráficos. Ao fim, após a montagem, o livro foi encaminhado à gráfica para ser impresso.

### 8.1. Redesign do Logotipo

A Escalada Perequê já possui um logotipo, no entanto, foi necessário refazê-lo para sua utilização no guia. Para este propósito, utilizou-se o aplicativo Adobe Illustrator para vetorizar o logotipo (Figura 4).

Após a vetorização, foram adotadas duas formas de utilização do logotipo. A primeira mantém o formato original (Figura 5), enquanto a segunda utiliza apenas a tipografia do original (Figura 6), e ambas nas cores: preto #000000 e bege #EEE8E4.

**Figura 4:** Processo da vetorização



**Fonte:** Os autores

**Figura 5:** Formato original do logotipo



**Fonte:** Os autores

**Figura 6:** Segundo formato do logotipo



**Fonte:** Os autores

## 8.2. Tipografia

A seleção da tipografia para o projeto foi uma etapa fundamental para garantir a eficácia comunicativa e a coesão estética do trabalho. Como elemento central do design gráfico, a tipografia desempenha um papel crucial na forma como o conteúdo é percebido pelo público. Após uma análise das características desejadas para o projeto, foram selecionadas duas fontes principais: Bebas Neue e Menlo, pois possuem características visuais que se alinham perfeitamente com os objetivos do projeto.

A fonte Bebas Neue foi selecionada para os títulos e destaques do projeto devido suas propriedades visuais, legibilidade e adequação ao contexto do projeto (Figura 7). Bebas Neue possui uma aparência contemporânea e marcante, ideal para

títulos e destaques, garantindo que as informações principais se destaquem e captem a atenção do leitor de imediato. Sua forma robusta transmite uma sensação de autoridade e confiança, essenciais para estabelecer credibilidade e profissionalismo na apresentação das informações de um guia de escalada. Além disso, sua legibilidade em diversos tamanhos assegura que o texto seja acessível e fácil de ler, tanto em formatos impressos quanto digitais, permitindo que o público compreenda facilmente o conteúdo mesmo à distância ou em condições de leitura rápidas, como em ambientes externos onde os escaladores possam utilizar o guia.

**Figura 7:** Fonte Bebas Neue

**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLM**  
**NOPQRSTUVWXYZ**  
**0123456789**  
**!@#\$%^&\*()**

**Fonte:** Cool Text

Complementarmente, a fonte Menlo foi utilizada para os textos corridos, devido à sua clareza e funcionalidade (Figura 8). Menlo é uma tipografia monoespaçada que se destaca pela sua alta legibilidade e uma estética limpa e moderna, estas características são essenciais para a leitura de parágrafos extensos, garantindo que o texto seja de fácil leitura. Sua simplicidade facilita a hierarquização das informações e a criação de um design visualmente equilibrado, complementando a robustez de Bebas Neue, proporcionando um contraste apropriado entre os títulos e os textos, sem comprometer a coesão visual do projeto.

Figura 8: Fonte Menlo

ABCDEFGHIJKLMNOP  
 QRSTUVWXYZÀÅÉÎÏØ  
 abcdefghijklmnop  
 qrstuvwxyzàå&123  
 4567890 (\$£€.,!?)

Fonte: Identifont

A combinação dessas duas fontes cria um equilíbrio estético, onde a robustez de Bebas Neue é suavizada pela simplicidade de Menlo, resultando em um design coeso e funcional (Figura 9).

Figura 9: Combinação das fontes

# ORIENTAÇÕES BÁSICAS

A ESCALADA NÃO É UMA ATIVIDADE COMUM PARA OS MORADORES LOCAIS E DEPENDE DA SUA COLABORAÇÃO PARA SER MANTIDA NA REGIÃO!

-  É essencial agir com respeito e consideração
-  Evite tocar música alta
-  Não fume perto das instalações principais
-  Tenha muito cuidado com fontes de calor, pois podem facilmente iniciar incêndios

BUSQUE CAUSAR O MÍNIMO IMPACTO POSSÍVEL!

-  Respeite a fauna e a flora
-  Leve embora todo o lixo que produzir
-  Evite fazer fogueiras

ORIENTAÇÕES

20

NÃO HÁ RESTRIÇÕES PARA A ESCALADA NOTURNA, MAS É ESSENCIAL COORDENAR A ENTRADA E SAÍDA DA FAZENDA COM O CASEIRO DEMIR, PARA NÃO INTERFERIR NAS ATIVIDADES DIÁRIAS DA FAZENDA.

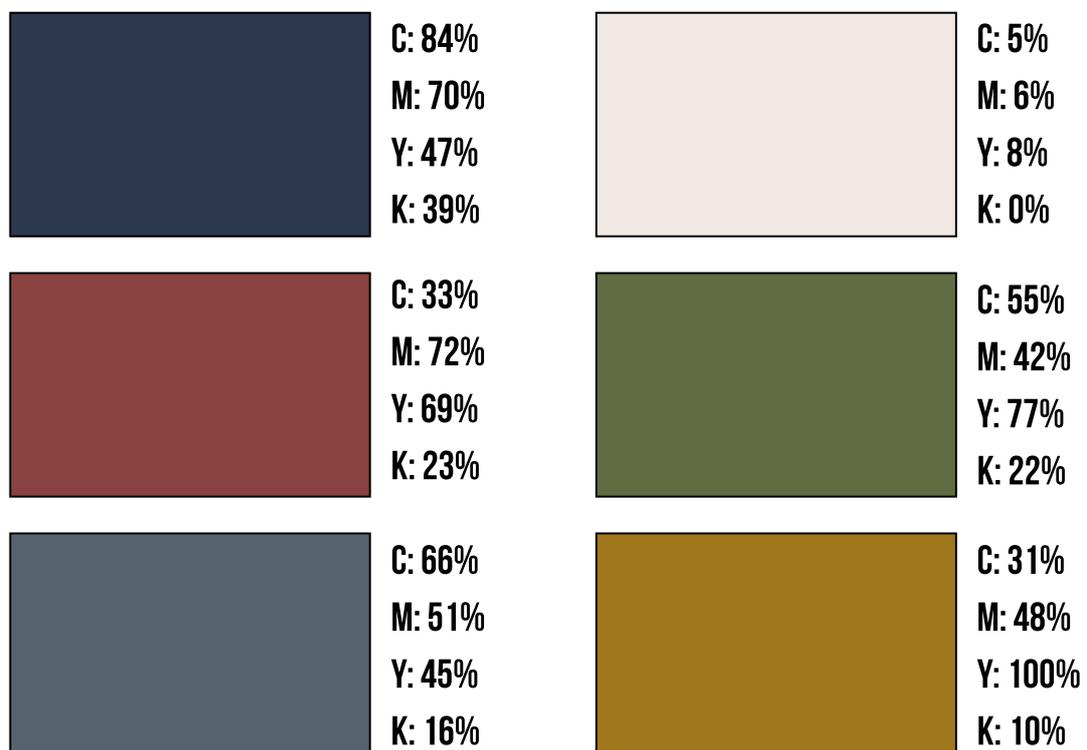
Fonte: Os autores

### 8.3. Paleta de Cores

A paleta de cores escolhida para o guia é composta por três cores principais: azul, cinza, bege e vermelho, e duas cores secundárias: verde e amarelo (figura 10). Estas cores foram selecionadas por suas características individuais e pela forma como se complementam, criando um design equilibrado e coeso.

A aplicação das cores foi realizada de maneira estratégica para garantir a consistência visual em todos os elementos do projeto. As cores foram distribuídas de acordo com suas funções específicas, respeitando a hierarquia visual e a acessibilidade.

**Figura 10:** Paleta de cores escolhida



**Fonte:** Os autores

#### 8.3.1. Azul

A escolha do azul marinho como uma das cores predominantes para este projeto foi fundamentada em princípios teóricos da teoria das cores e nas propriedades psicológicas dessa cor. O azul marinho transmite uma sensação de profundidade, estabilidade e sofisticação, que o tornam adequado para contextos de seriedade e confiança. Desse modo, a cor foi usada em elementos de destaque, como títulos

principais, ícones importantes e cor de fundo em áreas onde a leitura e a clareza são essenciais, facilitando a legibilidade dos textos em cores claras. Servindo como uma base sólida que complementa outras cores da paleta, como o bege, o cinza e o vermelho.

### **8.3.2. Vermelho**

O vermelho escuro é uma variação mais profunda do vermelho, conhecida por transmitir uma sensação de intensidade e ser capaz de captar a atenção, tornando-se ideal para elementos que precisam se destacar e causar impacto. Essa cor foi escolhida para complementar o azul marinho, que também transmite uma ideia de profundidade e seriedade.

A cor vermelha foi utilizada nos textos com fundos em bege, proporcionando um contraste legível. Também foi escolhida como a cor principal de um dos tópicos do guia.

### **8.3.3. Cinza**

No projeto, o cinza foi utilizado de maneira complementar ao azul marinho, principalmente em caixas de texto. Essa aplicação tem o propósito de proporcionar um contraste sutil que realça a legibilidade dos textos sem competir visualmente com as cores predominantes.

Na teoria das cores, o cinza atua como uma cor neutra que suaviza a intensidade de cores vibrantes como o azul marinho. Psicologicamente, transmite calma e formalidade, sendo uma escolha estratégica para contextos profissionais sem desviar a atenção dos elementos principais. Sendo assim, a escolha do cinza para caixas de texto ajuda a criar uma hierarquia visual, onde o conteúdo principal, destacado pelo azul marinho, é complementado por informações secundárias em um tom mais neutro. Embora o cinza tenha sido utilizado de forma moderada, sua presença é crucial para equilibrar a paleta de cores do projeto, harmonizando com outras cores da paleta, como o bege e o vermelho.

### **8.3.4. Bege**

A aplicação estratégica do bege como cor de fundo teve um impacto significativo na percepção geral do projeto, proporcionando uma base suave que realça a legibilidade dos textos e outros elementos visuais.

Na teoria das cores, o bege é reconhecido por criar uma base neutra e equilibrada, sendo associado à tranquilidade e conforto. Essas características o tornam uma escolha estratégica para apresentações profissionais, garantindo um ambiente acessível.

A utilização do bege em fundos facilitou a leitura e a navegação pelo conteúdo, garantindo que as informações sejam apresentadas de maneira clara. Também permite que cores mais vibrantes se destaquem de maneira equilibrada, sem sobrecarregar visualmente o leitor, e sim contribuindo para uma experiência mais confortável.

#### **8.3.5. Verde**

A utilização do verde para representar um único tópico neste projeto criou uma hierarquia visual clara e distinta no conteúdo, orientando o público a reconhecer sua importância. Isso facilitou a compreensão da informação e tornou a experiência do usuário mais envolvente e memorável. Essa decisão estratégica contribuiu significativamente para o impacto do design visual, adicionando clareza, hierarquia e atratividade ao projeto. A cor verde realçou a importância do tópico de forma estimulante, reforçando sua identidade e relevância, e proporcionando uma experiência de usuário mais facilitada.

#### **8.3.6. Amarelo**

A cor amarela como representação exclusiva de um tópico específico contribuiu para estabelecer uma hierarquia visual eficaz dentro do projeto. Ao destacar esse tópico com uma cor única, o público é direcionado a perceber sua importância em relação aos demais conteúdos, facilitando a compreensão da informação. Essa abordagem ajudou a criar uma experiência de usuário mais memorável, e proporcionou clareza e organização ao conteúdo apresentado.

### **9. CONCLUSÃO**

Ao longo deste trabalho, foi explorado os fundamentos do design visual e sua aplicação na criação de um projeto de grande relevância, permitindo compreender que a criação de um guia de escalada esportiva envolve uma integração de diversas áreas do conhecimento, proporcionando um aprimoramento em cada aspecto do projeto.

A escolha final dos elementos gráficos e das cores, por apresentar melhor desempenho na legibilidade, estética e organização visual, resultou em um produto que atende aos requisitos técnicos previstos na fundamentação teórica. A validação com os usuários garantiu que o guia pode ser utilizado sem causar dificuldades, potencializando a experiência prometida.

O projeto capacitou entender que o desenvolvimento de um guia de escalada vai além do que se esperava, e a convergência de diversas áreas favoreceu o aprimoramento de cada detalhe, aplicando-os em um único produto coeso. Levando em consideração as questões mencionadas inicialmente no projeto, apresentou-se o desenvolvimento de um guia de escalada esportiva com o intuito de oferecer à comunidade de escaladores e aos entusiastas do esporte um material informativo e de fácil acesso.

Em suma, este TCC demonstrou a importância de uma abordagem que combina pesquisa teórica com práticas de design. O resultado final é um guia de escalada que atende aos padrões técnicos e oferece uma experiência de usuário memorável. A dedicação à precisão ao longo de todas as etapas do projeto assegurou a criação de um recurso valioso para a comunidade de escaladores. Pelos resultados obtidos, pretende-se futuramente buscar parcerias com associações de escalada e empresas para a distribuição do guia no mercado, beneficiando todos os envolvidos e promovendo o esporte de maneira segura e acessível.

## REFERÊNCIAS

DOS SANTOS GUIMARÃES, P. **Utilização do modelo de velocidade crítica em escalada esportiva= Use of the critical velocity model in rock climbing**. Tese de Doutorado. [sn], 2017. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=DOS+SANTOS+GUIMARÃES%2C+P.+Utilização+do+modelo+de+velocidade+crítica+em+escalada+esportiva%3D+Use+of+the+critical+velocity+model+in+rock+climbing.+Tese+de+Doutorado.+%5Bsn%5D%2C+2017.&btnG=>)

[BR&as\\_sdt=0%2C5&q=DOS+SANTOS+GUIMARÃES%2C+P.+Utilização+do+modelo+de+velocidade+crítica+em+escalada+esportiva%3D+Use+of+the+critical+velocity+model+in+rock+climbing.+Tese+de+Doutorado.+%5Bsn%5D%2C+2017.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=DOS+SANTOS+GUIMARÃES%2C+P.+Utilização+do+modelo+de+velocidade+crítica+em+escalada+esportiva%3D+Use+of+the+critical+velocity+model+in+rock+climbing.+Tese+de+Doutorado.+%5Bsn%5D%2C+2017.&btnG=>)

Acesso em 10 abr. 2024.

CARDOSO, J. F. M.; CAMPACCI, T. V. S. **Projeto de desenvolvimento e implantação de planejamento estratégico da associação brasileira de escalada esportiva–abee**. 2020. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=CARDOSO%2C+J.+F.+M.%3B+CAMPACCI%2C+T.+V.+S.+Projeto+de+desenvolvimento+e+implantação+de+planejamento+estratégico+da+associação+brasileira+de+escalada+esportiva–abee.&btnG=>)

[BR&as\\_sdt=0%2C5&q=CARDOSO%2C+J.+F.+M.%3B+CAMPACCI%2C+T.+V.+S.+Projeto+de+desenvolvimento+e+implantação+de+planejamento+estratégico+da+associação+brasileira+de+escalada+esportiva–abee.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=CARDOSO%2C+J.+F.+M.%3B+CAMPACCI%2C+T.+V.+S.+Projeto+de+desenvolvimento+e+implantação+de+planejamento+estratégico+da+associação+brasileira+de+escalada+esportiva–abee.&btnG=>). Acesso em 2 mai. 2024.

MAROUN, K.; VIEIRA, V. **Impactos ambientais positivos são possíveis nos esportes praticados em ambientes naturais**. Revista Digital-Buenos Aires, v. 12, n. 108, 2007. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=MAROUN%2C+K.%3B+VIEIRA%2C+V.+Impactos+ambientais+positivos+são+possíveis+nos+esportes+praticados+em+ambientes+naturais.+Revista+Digital-Buenos+Aires%2C+v.+12%2C+n.+108%2C+2007.&btnG=>)

[BR&as\\_sdt=0%2C5&q=MAROUN%2C+K.%3B+VIEIRA%2C+V.+Impactos+ambientais+positivos+são+possíveis+nos+esportes+praticados+em+ambientes+naturais.+Revista+Digital-Buenos+Aires%2C+v.+12%2C+n.+108%2C+2007.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=MAROUN%2C+K.%3B+VIEIRA%2C+V.+Impactos+ambientais+positivos+são+possíveis+nos+esportes+praticados+em+ambientes+naturais.+Revista+Digital-Buenos+Aires%2C+v.+12%2C+n.+108%2C+2007.&btnG=>). Acesso em 19 mai. 2024.

RESENDE, W. T.; DE NEGREIROS, A. B. **Análise de impactos ambientais da prática da escalada na Serra do Lenheiro, São João del-Rei, MG**. Terrae Didatica, v. 16, p. e020011-e020011, 2020. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=RESENDE%2C+W.+T.%3B+DE+NEGREIROS%2C+A.+B.+Análise+de+impactos+ambientais+da+prática+da+escalada+na+Serra+do+Lenheiro%2C+São+João+del-Rei%2C+MG.+Terrae+Didatica%2C+v.+16%2C+p.+e020011-e020011%2C+2020.&btnG=>)

[BR&as\\_sdt=0%2C5&q=RESENDE%2C+W.+T.%3B+DE+NEGREIROS%2C+A.+B.+Análise+de+impactos+ambientais+da+prática+da+escalada+na+Serra+do+Lenheiro%2C+São+João+del-Rei%2C+MG.+Terrae+Didatica%2C+v.+16%2C+p.+e020011-e020011%2C+2020.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=RESENDE%2C+W.+T.%3B+DE+NEGREIROS%2C+A.+B.+Análise+de+impactos+ambientais+da+prática+da+escalada+na+Serra+do+Lenheiro%2C+São+João+del-Rei%2C+MG.+Terrae+Didatica%2C+v.+16%2C+p.+e020011-e020011%2C+2020.&btnG=>). Acesso em 19 mai. 2024.

WILDBUR, P.; BURKE, M. **Infográfica: soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo: con 300 ilustraciones a todo color**. GG, 1998. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=WILDBUR%2C+P.%3B+BURKE%2C+M.+Infográfica%3A+soluciones+innovadoras+en+el+diseño+contemporáneo%3A+con+300+ilustraciones+a+todo+color.+GG%2C+1998.+Disponívem+em%3A&btnG=>)

[BR&as\\_sdt=0%2C5&q=WILDBUR%2C+P.%3B+BURKE%2C+M.+Infográfica%3A+soluciones+innovadoras+en+el+diseño+contemporáneo%3A+con+300+ilustraciones+a+todo+color.+GG%2C+1998.+Disponívem+em%3A&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=WILDBUR%2C+P.%3B+BURKE%2C+M.+Infográfica%3A+soluciones+innovadoras+en+el+diseño+contemporáneo%3A+con+300+ilustraciones+a+todo+color.+GG%2C+1998.+Disponívem+em%3A&btnG=>). Acesso em 10 jun. 2024.

COSTA, C. S. C. **Formação profissional no esporte escalada**. Rio de Janeiro: dissertação apresentada ao programa de pós-graduação em Educação Física da Universidade Gama Filho, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Educação Física, 2004. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=COSTA%2C+C.+S.+C.+Formação+profissional+no+esporte+escalada.+Rio+de+Janeiro%2C+2004.+Disponível+em%3A%5C&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=COSTA%2C+C.+S.+C.+Formação+profissional+no+esporte+escalada.+Rio+de+Janeiro%2C+2004.+Disponível+em%3A%5C&btnG=>). Acesso em 27 abr. 2024.

SCHNITMAN, M. E. **A arte sutil da tipografia**. Comunicação plural, p. 111-142, 2005. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=SCHNITMAN%2C+Matilde+Eugênia.+A+arte+sutil+da+tipografia.+Comunicação+plural%2C+p.+111-142%2C+2005.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=SCHNITMAN%2C+Matilde+Eugênia.+A+arte+sutil+da+tipografia.+Comunicação+plural%2C+p.+111-142%2C+2005.&btnG=>). Acesso em 26 mar. 2024.

SILVEIRA, L. M. **Introdução à teoria da cor**. UTFPR Editora, 2015. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=SILVEIRA%2C+Luciana+Martha.+Introdução+à+teoria+da+cor.+UTFPR+Editora%2C+2015.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=SILVEIRA%2C+Luciana+Martha.+Introdução+à+teoria+da+cor.+UTFPR+Editora%2C+2015.&btnG=>). Acesso em 15 abr. 2024.

NEVES, J. V. M. **Conceber pictogramas**. 2007. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=NEVES%2C+João+Vasco+Matos.+Conceber+pictogramas%2C+2007.&btnG=>](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=NEVES%2C+João+Vasco+Matos.+Conceber+pictogramas%2C+2007.&btnG=>). Acesso em 22 mar. 2024.

PETER, D. R. **Design da Informação centrado no usuário: uma proposta de representação das variáveis informacionais nos croquis e na catalogação de vias de escalada tradicional**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco, 2019. Disponível em:

<[https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as\\_sdt=0%2C5&q=PETER%2C+Denis+Renner.+Design+da+Informação+centrado+no+usuário%3A+uma+proposta+de+representação+das+variáveis+informacionais+nos+croquis+e+na+catalogação+de+vias+de+escalada+tradicional.+2019.+Diss](https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=PETER%2C+Denis+Renner.+Design+da+Informação+centrado+no+usuário%3A+uma+proposta+de+representação+das+variáveis+informacionais+nos+croquis+e+na+catalogação+de+vias+de+escalada+tradicional.+2019.+Diss)

ertação+de+Mestrado.+Universidade+Federal+de+Pernambuco.&btnG=>. Acesso em 22 mar. 2024.

COOLTEXT. **Bebas Neue Font**. Disponível em:

<<https://es.cooltext.com/download-font-bebas+neue>>. Acesso em 18 jun. 2024.

IDENTIFONT. **Identificação e comparação de fontes tipográficas**. Disponível em:

<<http://www.identifont.com/similar?27W2>>. Acesso em 18 jun. 2024.