



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

GIOVANA AZEVEDO

BRASÍLIA. BRASIL

2021

GIOVANA AZEVEDO

ÊXODO DE MIM: CARTOGRAFIA DE MEMÓRIA A PARTIR DO AFETO FAMILIAR

Projeto Experimental do curso de Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção de grau Bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Audiovisual, sob orientação da Prof. Denise Moraes.

BRASÍLIA. BRASIL

2021

GIOVANA AZEVEDO DE VASCONCELOS

**ÊXODO DE MIM: CARTOGRAFIA DE MEMÓRIA
A PARTIR DO AFETO FAMILIAR**

Data de aprovação:
10 de maio de 2021

BANCA EXAMINADORA

Denise Moraes Cavalcante
ORIENTADORA

Rose May Carneiro
MEMBRO 1

Susana Dobal Madeira Jordan
MEMBRO 2

Emilia Silveira Silberstein
SUPLENTE

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço aos meus pais, por terem me dado a oportunidade e liberdade de ser quem eu sou, sem exceções. Me permitindo trilhar um caminho que me faça sentido estando juntos sempre como fortaleza. Obrigada por tanto e por me ensinarem que os estudos são importantes, mas que não nos torna melhores que ninguém. Dedico esta conquista a eles.

À minha irmã, minha maior e melhor parceira dessa vida. Com quem pude compartilhar minhas aflições e encontrar afeto inigualável nos momentos de angústia e dúvida durante toda a minha formação.

Aos amigos que me acompanham e me apoiam desde a infância e aos que cultivei ao longo da minha trajetória acadêmica, sou eternamente grata e feliz pelo nosso encontro. Obrigada pelo apoio, escuta e incentivo.

À Universidade de Brasília por todas as oportunidades e vivências que tive durante toda minha jornada universitária, uma das grandes responsáveis por quem sou hoje. Devo a UnB todo meu crescimento pessoal e profissional. Agradeço a todos os docentes, com quem pude aprender e trocar, assim como aos meus colegas, a todas as matérias que tive a oportunidade de fazer, principalmente a Faculdade de Comunicação. A Pupila Audiovisual, que me despertou ainda na escola o desejo de estudar audiovisual na UnB, e onde tive dois anos de experiências indescritíveis ao lado de pessoas maravilhosas, principalmente a diretoria a qual integrei ao lado de mulheres incríveis.

Por último, agradeço em especial, a professora Denise Moraes por me orientar, me guiar e me questionar, me levando sempre a tomar melhores decisões durante todo o percurso de criação e execução desse projeto. E às professoras Rose May, Emília Silberstein e Susana Dobal por terem aceitado com tanto interesse a participarem da banca examinadora.

RESUMO

O trabalho aqui exposto propõe uma discussão, apoiada pelas análises de Suely Rolnik e Félix Guattari, acerca da construção de uma cartografia de memória e como essa pode constituir produtos audiovisuais. Ao mesmo tempo, o projeto realizado busca entender como o deslocamento físico de sua origem para um novo lugar de moradia afeta e gera sentimentos distintos nas pessoas. A presente pesquisa e investigação propôs a construção de uma web exposição (<https://exododemim.webflow.io/>), cuja intenção foi apresentar e discutir diferentes percepções sobre esse movimento de migração a partir do afeto familiar, a fim de gerar identificação com o público em geral.

Palavras-chave: web exposição, migração, memória afetiva, cartografia do afeto, êxodo.

ABSTRACT

This project proposes a discussion, supported by the analysis of Suely Rolnik and Felix Guattari, about the construction of memory cartography and how it can compose audiovisual products. At the same time, the project seeks to understand how the physical displacement, from the native land to a new one, affects and generates different feelings in people. The present research and investigation proposes the construction of a web exhibition (<https://exododemim.webflow.io/>), whose intention is to present and debate different perceptions about this migration movement based on family affection, in order to generate identification with the general public.

Key Words: web exhibition, displacement, affective memory, affection cartography.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 - Tecnologia Social da Memória - quadro de diretrizes.....	15
FIGURA 02 - Luxemburg Art Week - entrada.....	18
FIGURA 03 - WePresent 01.....	19
FIGURA 04 - WePresent 02.....	19
FIGURA 05 - Exposição Transfuture 01.....	20
FIGURA 06 - Exposição Transfuture 02.....	20
FIGURA 07 - Curadoria de fotografias 01.....	23
FIGURA 08 - Curadoria de fotografias 02.....	24
FIGURA 09 - Logo da exposição.....	24
FIGURA 10 - Álbum de fotografias	25
FIGURA 11 - Estudo de Texturas.....	25
FIGURA 12 - Experimentação em <i>glitch</i>.....	25
FIGURA 13 - Estudo de Abertura da <i>home</i>.....	26
FIGURA 14 - Montagem de estrutura para os retratos	27
FIGURA 15 - Foto M^a Sindá com correção de cor.....	27
FIGURA 16 - Foto M^a Sindá editada e com a ilustração.....	27
FIGURA 17 - Edição do Instrumental.....	28
FIGURA 18 - Estudo da <i>home</i>.....	30
FIGURA 19 - Estudo 01 da página de personagem.....	30
FIGURA 20 - Estudo 02 da página de personagem.....	31

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	09
2. JUSTIFICATIVA	11
3. REFERENCIAL TEÓRICO	12
3.1 Cartografia do Afeto	12
3.2 Tecnologia Social da Memória	14
3.3 Exposição e Intermídias	16
4. O PROJETO - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	21
4.1 As Personagens	21
4.2 Os Depoimentos	22
4.3 A Curadoria	23
4.4 A Identidade Visual	24
4.5 As Fotos do Presente	26
4.6 A Música	28
4.7 A Expografia	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	33

1 INTRODUÇÃO

A migração sempre foi comum a uma boa parte da população brasileira. Não à toa é tema de grandes obras literárias nacionais como *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, e *O Quinze*, de Rachel de Queiroz, onde as personagens em busca de sobrevivência saem de sua terra de origem e vão atrás de ganhar uma vida melhor em outro lugar. Na década de 1950 o Distrito Federal se tornou um atrativo aos imigrantes, visto que com a construção da nova capital do Brasil, havia oferta de emprego e possibilidade de uma vida econômica estável a longo prazo. Um futuro promissor.

O censo demográfico de 1959 da população do DF registra um total de 64.314 habitantes, sendo 55.737 imigrantes brasileiros, desses 27,92% vindos da região Nordeste. No último censo, realizado em 2010, a população total do DF era de mais de dois milhões e meio de habitantes, sendo 45% da população composta por naturais de outras regiões, em sua maioria nordestinos. Precisamente eles representam 20,74% dos habitantes do Distrito Federal.

Os dados e estatísticas trazem em números os deslocamentos humanos, mas como isso se reflete no ser que se desloca? Na antropologia brasileira, que em sua primeira fase focou seus estudos em deslocamentos, autores como Roberto da Matta dizem que o movimento ao estrangeiro, diferente, é essencial para o auto entendimento e conhecimento.

Apesar das diferenças e por causa delas, nós sempre nos reconhecemos nos outros e eu estou inclinado a acreditar que a distância é o elemento fundamental na percepção da igualdade entre os homens. Deste modo, quando vejo um costume diferente é que acabo reconhecendo, pelo contraste, meu próprio costume. (DA MATTA, 1981, pp.24)

As mudanças de condições e espaços interferem nas percepções humanas sobre o mundo e sobre si. É uma viagem interna que se inicia no nascimento. As jornadas podem ser únicas ou compartilhadas, inclusive podem ter o mesmo destino, mas as suas consequências e efeitos são particulares. O que define como alguém vai reagir a algo é a bagagem de sociabilização, de cultura e de como ela foi ensinada, em primeiro momento, a perceber o mundo. Em meio a memória social coletiva e a dados estatísticos, como os apresentados anteriormente, onde os fatos e momentos marcantes são compartilhados a partir de uma visão macro, voltar os olhos ao indivíduo se torna essencial.

Assim, chego ao seguinte questionamento: “como valorizar narrativas de histórias pessoais em produtos audiovisuais por meio da cartografia de afeto?”. Assim, a pesquisa teve como objetivos: estudar a importância da valorização de narrativas cotidianas pessoais e o modo de realizá-las. Ao mesmo tempo, o trabalho procurou entender a cartografia de afeto como método para refletir sobre o modo como os deslocamentos afetam o indivíduo emocionalmente e como socializar essas narrativas em meio a uma pandemia e a uma sociedade fisicamente isolada.

Deste modo, inicio aqui uma discussão apoiada pelos estudos de Suely Rolnik (1987, 1989 e 2006) e Felix Guattari (1996), sobre a cartografia de memória e como essa pode constituir narrativas presentes em materiais audiovisuais. Como resultado dessas análises e estudos, tem-se como objeto a criação de uma exposição intermídia, que tem por propósito expor e abrir o debate sobre como o processo de imigração para um mesmo lugar gera sentimentos distintos em diferentes pessoas,

Nesse contexto, foi criada a exposição virtual Êxodo de Mim, o produto surge como uma forma de tratar os deslocamentos a partir da perspectiva do afeto. Através do apoio teórico acerca dos temas supracitados, serão recolhidos depoimentos e fotos que constituirão uma web-exposição que busca gerar reconhecimento e identificação em outros indivíduos a partir do desenvolvimento da temática do deslocamento. A finalidade é explorar uma nova forma audiovisual de contar histórias que vá para além do filme e do filme documental. Uma proposta de unir imagem e áudio que oferece uma diferente experiência ao espectador e que abrace as condições impostas devido a pandemia de 2020 e 2021 da Covid-19.

2 JUSTIFICATIVA

Em uma situação de mundo em que os indivíduos devem estar em casa, por um bem maior, a volta para o “eu” se torna inevitável, e as partilhas se intensificaram no mundo online. O memorial abre a discussão desses dois assuntos. O entendimento desse “eu” migratório, suas transformações pessoais, sociais que os constroem sobre o agora. Esta busca pela memória e registro da mesma a partir do meio web social, a fim de eternizar, questionar e conhecer este “eu” que se transformou na busca de uma vida.

As análises e ponderações feitas a partir do referencial teórico , tanto na criação do produto quanto no desenvolvimento da pesquisa aqui apresentada, gera um lugar de reflexão sobre quais narrativas contar, a partir de que perspectiva? Já que compreendendo melhor uma óptica individual, conseguimos inseri-la em um contexto de memória coletiva e assim melhor eleger como contá-la.

Esta pesquisa abre espaço para, além da reflexão, de reprodução, funcionando como orientação/guia para futuros trabalhos de cartografia e memória dentro do campo de estudos do Audiovisual. Ainda ganha potencial de um possível tensor de outras questões a serem discutidas dentro da comunicação, como o relacionamento com outros campos de estudo e inserção de material em outras propostas de formatos requisitados em um período de distanciamento social.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

No presente capítulo estão as teorias e principais autores que ajudaram a estruturar o projeto, partindo de ideias acerca do conhecimento desenvolvidas por Friedrich Nietzsche (1887) e Edgar Morin (2011) traçamos uma linha de pensamento que nos leva à discutir o que é a experiência a partir da perspectiva de J.Kalbach (2017), o que nos permite uma maior compreensão sobre o que é a cartografia pela visão dos autores Suely Rolnik (1987, 1996 e 2006) e Félix Guattari (1996).

Em seguida criaremos um paralelo entre as teorias dos autores supracitados e a relação deles com a Tecnologia Social da Memória desenvolvida pelo Museu da Pessoa (2009), e a importância deste para a cartografia e valorização de narrativas individuais.

Por último trataremos sobre a expografia e o valor dela para web exposições e quais as permissividades que ela traz quando aplicada ao formato de site, entendendo os conceitos que a envolvem e analisando algumas exposições.

3.1 Cartografia do Afeto

Para se entender a cartografia de memória e afeto é importante, em primeiro lugar, compreender o conhecimento. Não como algo que simplesmente acontece sem interferência ou falta de múltiplas perspectivas, mas que ocorre a partir da partilha e subjetividade. Morin (2011) afirma que o conhecimento advém de memórias e experiências individuais e do momento em que o ser se encontra em uma situação, ganhando um caráter cultural, que quando acumulado ganha o valor de memória social. Em perspectiva de uma construção individual, ele afirma que o conhecer parte da complexidade bioantropológica (relação de características morfológicas do ser humano que afetam as práticas culturais) e socioculturais.

Na mesma visão, Nietzsche, em *Genealogia da Moral* (1887), diz que o conhecimento é construído a partir de perspectivas múltiplas “quanto mais olhos, diferentes olhos, soubermos utilizar para essa coisa, tanto mais complexo será nosso conceito dela” (Nietzsche, parte 12). Assim, ele afirma que eliminar o afeto, perspectivas subjetivas, sobre um assunto, de certa forma eliminaria possibilidades, limitando o quanto pode se conhecer de algo.

É inegável que ambos os autores, Morin e Nietzsche, consideram a subjetividade elemento importante para se atingir algum conhecimento. Isso se dá pois indivíduos com

diferentes bagagens terão diferentes percepções. O que seria conquistado através da experiência.

O dicionário Silveiro Bueno da Língua Portuguesa (2001) atribui um dos significados à experiência como a “prática da vida”, já pelo dicionário *online* Michaelis experiência pode ser “conhecimento adquirido graças aos dados fornecidos pela própria vida”, apesar da variação de significado o autor J. Kalbach (2017), com a temática de suas obras voltadas ao campo do Design, atribuiu à experiência três características que ajudam a compreendê-la. Pela definição do autor ela é holística, pessoal e situacional. No caso a noção de uma experiência é ampla, une ações, pensamentos, sentimentos e contexto. Ela também é única para cada pessoa, então não pode ser avaliada de forma objetiva e é dependente das circunstâncias, já que uma mesma interação pode gerar diferentes experiências.

Possuindo essa análise inicial podemos compreender melhor a cartografia da qual trataremos aqui. Inicialmente, para a geografia, ela é lida como a arte de ler e compor mapas, ou seja, compreender a paisagem e registrá-la. A autora e psicanalista Suely Rolnik (1989) afirma que as paisagens psicossociais também são cartografáveis, já que ela “acompanha e se faz ao mesmo tempo que o desmanchamento de certos mundos - sua perda de sentido - e a formação de outros” (ROLNIK, 1987, texto i). Ou seja, a cartografia permite mapear mundos que extrapolam o físico e são constituídos por vivências.

Guattari (1996) acrescenta que essa prática ganha valor social a partir do momento em que consegue particularizar uma experiência coletiva não exclusiva. Ele exemplifica que pessoas podem pertencer a um mesmo grupo, p.ex a comunidade LGBT, mas cada um como membro desse grupo tem diferentes vivências, que podem se assemelhar mas nunca serão iguais, e isso pode ser cartografado no campo psicossocial (1996).

É importante mencionar que o lugar ao qual as práticas de cartografia propostas mencionam, aquele que vai gerar uma experiência no indivíduo, não se limita ao espaço físico. No texto de Linda Kogure e Milton Esteves (2018) eles explicam que para a neurociência cada órgão possui uma capacidade cortical e subcortical. A cortical se liga à percepção, que nos permite aprender e a partir daí projetar representações do que foi conhecido, e a partir disso atribuir significado às coisas. Já a subcortical é a que “faz parte do corpo vibrátil e possibilita que as figuras de sujeito e objeto se dissolvam, integrando o corpo ao mundo” (KOGURE e ESTEVES, 2018). Sendo o corpo vibrátil o “estar no mundo”, objeto principal de estudo do cartógrafo.

Assim, a função do cartógrafo é criar pontes entre o mundo físico e o mundo da experiência, dar passagem ao afeto. “O que há em cima, embaixo e por todos os lados são

intensidades buscando expressão. E o que ele quer é mergulhar na geografia dos afetos e, ao mesmo tempo, inventar pontes para fazer sua travessia: pontes de linguagem.” (ROLNIK, 1987, texto ii).

Entendendo a prática, o objeto e o indivíduo que a mapeia é imprescindível entender o como. Em *Micropolítica: Cartografia do desejo* (1996), co-escrito por Suely Rolnik e Félix Guattari, explicam que não existe um método exclusivo, ou uma necessidade teórica irrevogável para se fazer cartografia. Apesar disso, existem tentativas práticas de guiar melhor aqueles que desejam fazer cartografia, como é, por exemplo, proposto pela Tecnologia Social da Memória desenvolvida pelo Museu da Pessoa.

3.2 Tecnologia Social da Memória

A Tecnologia Social da Memória é uma maneira de conhecer as narrativas que constroem a memória social, um saber coletivo. Criada pelo Museu da Pessoa ela forma um “conjunto de conceitos, princípios e atividades que a ajudam a promover iniciativas de registros de memórias e ampliar o número de autores na história” (*Tecnologia Social da Memória: Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias*, 2009, pp.11). Uma motivação para o uso dessa tecnologia é o fato da memória ser responsável pela construção social.

Para isso ela possui um conjunto de diretrizes: se destina a pessoas que querem desenvolver projetos que visam a preservação da memória coletiva para além de documentos, objetos, monumentos e espaços. Sendo seu objetivo produzir e socializar histórias, promovendo maior democratização na produção de conhecimento. A partir daí, permitindo reaver padrões e valores tidos como absolutos, o que pode contribuir com o enfrentamento de desafios sociais específicos.

Memória pressupõe registro - ainda que tal registro seja realizado em nosso próprio corpo. Ela é, por excelência, seletiva. Reúne as experiências, os saberes, as sensações, as emoções, os sentimentos que por um motivo ou outro, escolhemos para guardar (MUSEU DA PESSOA, 2009, pp.14)

Ao realizar um projeto de memória, aos moldes da TSM, é importante possuir consciência de que a história é um processo vivo e mutável, pois se altera de acordo com a perspectiva do contador, que é autor e personagem. Assim, não se deve fazer juízo de valor

sobre nenhuma narrativa, pois elas são únicas e devem ser preservadas e conhecidas. Permitindo a geração de uma nova memória social.

Para tal, a tecnologia é realizada a partir de três etapas: Construir, organizar e socializar. Estas três fases são graduais e consistem em coletar e produzir narrativas e demais elementos que auxiliam a contar as histórias, depois organizá-las para que façam sentido e que possam se relacionar com as demais narrativas que constituirão o projeto.

Dissecando melhor cada uma das três fases, dentro delas teremos momentos imprescindíveis para a realização de um bom projeto, sendo elas:

i) Construir:

- mobilizar o grupo e a comunidade para a realização do projeto;
- estabelecer diretrizes

Nossa memória	Sentidos da memória	Objetivos	Fontes de história	Públicos	Produtos
Que memória queremos registrar?	Por que queremos registrar essa memória?	Para que queremos construir essa história?	Que material consultaremos? Quem vamos entrevistar?	Para quem queremos contar nossa história?	Como vamos socializar nossa narrativa?

Figura 01: Tecnologia Social da Memória - quadro de diretrizes

- Planejar ações que precisam acontecer para o desenvolvimento do projeto (p.ex.: delimitar datas, determinar entrevistados, fazer lista de recursos);
- Construir histórias através de atividades em grupo, como a roda de história e linha do tempo coletiva;
- Selecionar patrimônios que auxiliarão a contar a história (p.ex.: fotos, documentos e objetos);
- Escolher os entrevistados de acordo com as diretrizes previamente estabelecidas;
- Realizar a entrevista.

Sobre a fase do construir é importante o entrevistador assumir um papel de guia do entrevistado, fazer perguntas que o mantenham na linha de raciocínio, sempre valorizando

seu jeito de contar histórias, pois isso também é importante para a prática dessa tecnologia que visa valorizar narrativas individuais.

ii) Organizar:

- Produzir textos para identificar o material gravado e colhido através de pequenos textos que facilitem a procura;
- Digitalizar imagens, documentos e desenhos para que possa ser devolvido o original ao dono e ainda assim ter a possibilidade de aplicação em futuros materiais;
- Preservar o acervo tanto em formato físico quanto digital para evitar qualquer imprevisto.

iii) Socializar:

- Decidir através de que produto a história virá a conhecimento público, de forma a fechar o ciclo do processo;
- Editar o material para o formato escolhido;
- Publicação.

Apesar de serem três etapas o tempo de realização delas se encontram, e para isso é muito importante ter as diretrizes do projeto bem delimitadas para que elas ocorram em espaço de tempo hábil. E mesmo possuindo passos muito bem definidos a TSM é flexível e adaptável conforme o tamanho e tipo do projeto, sendo um guia que facilita o processo.

3.3 Exposição e Intermídias

Quando o produto é definido, conforme sugerido pela Tecnologia Social da Memória, é importante, caso seja uma exposição, pensar e planejar a expografia desta, que adquire algumas particularidades quando aplicadas ao meio web. É importante salientar que ao produzir uma exposição está sendo proposto a criação de um lugar.

Todo lugar, em uma perspectiva geográfica pressupõe criação. Para Heidegger “O lugar não está simplesmente dado antes da ponte” (2001) mas necessita de uma construção para poder existir. Edward Relph o determina como onde a interlocução com o mundo é estabelecida, para ele a qualidade do lugar está no seu poder de direcionar espacialmente as

intenções humanas, experiências e ações (1976). O objetivo da exposição é a partir do espaço estabelecer uma relação/comunicação com o indivíduo gerando, por consequência, um lugar.

Marília Xavier Cury (2005) afirma que a exposição pode ser entendida como “meio ambiente criado que facilita ou limita a participação do público na vida cultural” visto que o objeto exposto é vetor de conhecimento. De forma que a exposição pode estabelecer o limite da participação do público.

Determinando diferentes limites dessa relação existem três movimentos museológicos: As exposições que só podem ser entendidas por poucos, de difícil compreensão; Em seguinte momento é adquirido um caráter mais educacional, preocupados com a didática da exposição e a capacidade de compreensão do público; O último e mais presente nas exposições contemporâneas é o qual o público assume um caráter criativo e muitas vezes participativo (CURY, 2005).

Para esses diferentes níveis de relação serem estabelecidos os elementos e suas disposições devem ser bem definidos pelos responsáveis através da expografia visto que esta, em termos técnicos, é a responsável por estabelecer a relação de objeto, espaço e espectador. Mas com a pandemia da COVID-19, algo que era majoritariamente pensado e elaborado para o meio físico teve de ser revisto para o meio digital, sendo essa a maior e melhor solução para os museus que “resolveram” essa questão de variadas formas.

Como sugerido por Cury (2005), onde o último momento da exposição é promover uma interatividade com o espectador, a maneira de assegurar essa inter relação seja desenhá-la especialmente para a *web*, e não necessariamente transportá-la em uma digitalização 3D, como foi proposto pela *Luxemburg Art Week 2020*. O primeiro problema talvez seja o desejo de tridimensionalizar algo que é presencial e real. Uma web exposição deve ser pensada para a internet, sem a necessidade de mimetizar a experiência presencial, visto que são distintas. Dessa forma o audiovisual e outros ramos da comunicação, como publicidade, possuem recursos para tensionar e contribuir com a discussão.



Figura 02: Luxemburg Art Week - entrada <[<Luxembourg Art Week 2020 \(highend360.de\)>](http://Luxembourg Art Week 2020 (highend360.de))>

Desenhar exposições para o meio digital requer o olhar de outros especialistas, que não necessariamente entendem de artes, mas que conheçam experiência do usuário (*user experience, ux*) para o meio digital, assim a soma dos profissionais de comunicação e também programadores, na situação atual de mundo, gera grande valor aos museus, que com a intensificação das web exposições estão tendo de se acelerar em crescimento os conhecimentos digitais. “Não se trata apenas de buscar as referências na história, ou nas galerias, ou ainda com as pessoas que hoje produzem exposições físicas, mas buscar também alternativas, não só com designers, engenheiros, mas também com comunicadores das mídias sociais que podem permitir um outro tipo de acesso, de solução, de aproximação” (BEIGUELMAN; CRISTINA SANTOS, 2021).

Apesar da maior dificuldade em museus se adaptarem ao meio digital, já havia exposições e sites voltados para esse objetivo. Como é o caso da *WePresent*, que através da sua plataforma possui uma galeria vasta de artistas e seus trabalhos, com imagens e textos que fazem o aparato de apresentação das obras. Outro exemplo é a exposição virtual de artistas do Distrito Federal, a Transfuture, onde empossados por um conceito geral podemos ter acesso a obra de cinco artistas diferentes.

we

WEPRESENT

Category

Art

Putting the art in heart since 2009. Does that even make sense? Anyway, here are the art stories...



Genieve Figgis
Painter Genieve Figgis reimagines historic high society



Various Artists
The history of Eddie's Famous Gold Teeth



Himali Singh Soin
Groundwork: Himali Singh Soin



Regina José Galindo
Regina José Galindo: Selected by guest curator Marina Abramović

Figura 03: WePresent 01 <[<WePresent | Art \(wettransfer.com\)>](http://WePresent | Art (wettransfer.com))>



Art

Kaitlin Chan

By loving your queer friends, you're learning to love yourself

Share — [Twitter](#) [Facebook](#) [Copy link](#)

Through independently publishing her own hand-made comics and zines, Kaitlin Chan provides a space where individuals can feel seen and represented, and tells the kind of stories she wishes she'd been told earlier in her life. She tells Ryan Cahill why queer people need spaces where they're free to be themselves, especially in her home of Hong Kong.

Figura 04: WePresent 02 <[<WePresent | Kaitlin Chan's comics tell a new kind of queer story \(wettransfer.com\)>](http://WePresent | Kaitlin Chan's comics tell a new kind of queer story (wettransfer.com))>

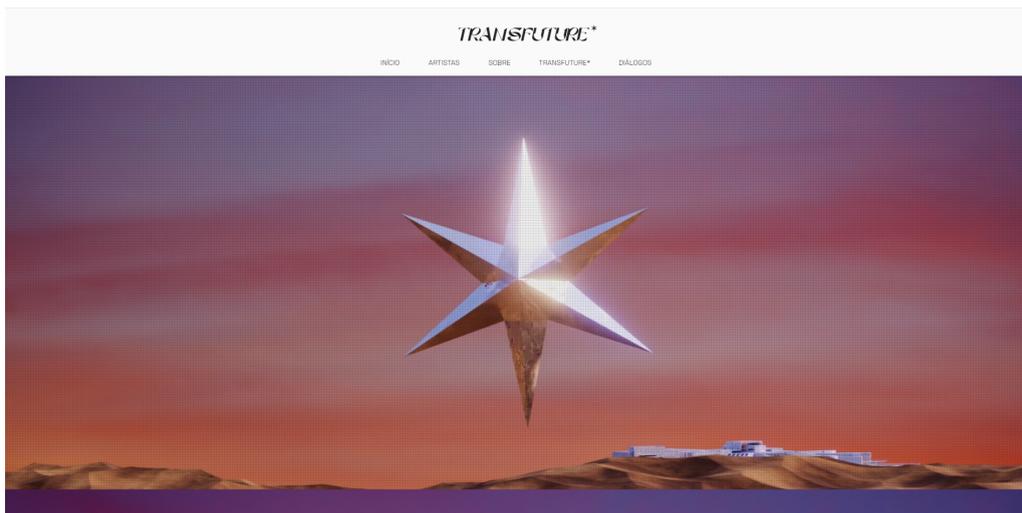


Figura 05: Exposição Transfuture 01

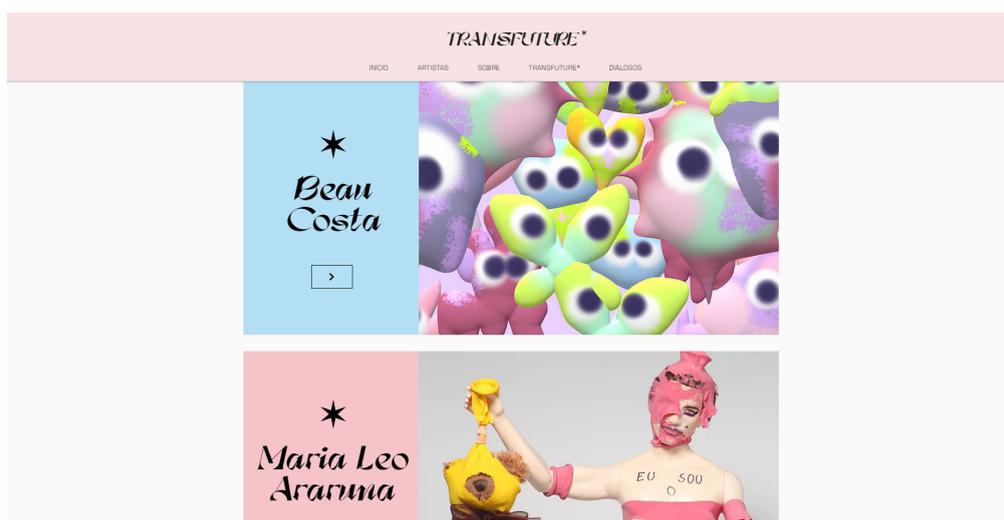


Figura 06: Exposição Transfuture 02 <<https://www.transfuture.etc.br/>>

As experiências e as possibilidades quando aplicadas a uma web exposição podem ser múltiplas, o que pode proporcionar uma imersão que antes o espaço físico não permitia. Como ainda apresentado no texto de Giselle Beiguelman e Nara Cristina dos Santos (2021), outras plataformas podem ser usadas como assistentes para repensar o lugar, sejam as mídias sociais ou outro recurso digital. Mas todas devem ser desenhadas e usadas a fim de gerar uma interação, conectividade e boa experiência com o antes espectador e agora também usuário.

4 O PROJETO - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A exposição *Êxodo de Mim* nasce a partir do desejo de entender como os deslocamentos físicos interferem no lugar do afeto, e ao que eles podem levar. Unindo esse ímpeto de entendimento ao quadro de uma sociedade em pandemia e isolada, durante os anos de 2020 e 2021, passei a ver minha família como o lugar perfeito para se iniciar esse projeto.

Integrando áudio, fotos e gráficos mergulhamos na história dos quatro personagens, utilizando como base a Tecnologia Social da Memória desenvolvida pelo Museu da Pessoa, valorizando suas particularidades. O trabalho, por fim, se torna um resgate ancestral, com memórias dos meus tataravós aos meus pais.

A escolha de ser uma exposição online se alinha ao momento de pandemia em que devemos evitar aglomerações e encontrar soluções criativas a fim de manter o maior bem estar social. O mesmo cuidado foi mantido durante toda a execução do projeto, entrevistando pessoas com quem convivi durante todo esse período e com reuniões online com os agentes externos que me auxiliaram até chegar ao resultado final.

Esse capítulo apresenta todo o processo de criação do produto proposto, a exposição. Inicialmente a abordagem e execução. Em seguida a definição da identidade visual, assim como as escolhas visuais que serão abordadas no projeto. Por fim o mapeamento das escolhas expográficas feitas para o site assim como suas considerações. Em todos esses momentos abordando as escolhas criativas e lógicas feitas por trás das decisões que constituem o produto final.

4.1 As Personagens

Ao todo foram escolhidas quatro personagens, como mencionado previamente são parte da minha família e assim em algum momento suas narrativas se cruzam. Apesar disso, os depoimentos não se enfadam visto que a jornada pessoal de cada personagem fica bastante clara e suas visões em alguns momentos se contrapõem.

Um desses personagens é José Marçal, um senhor de 80 anos, e que há mais de dez anos vive em Brasília, ele é casado com Maria Sindá, teve quatro filhos e viveu a maior parte de sua vida em João Pessoa, capital Paraibana. Mas, antes de se mudar para lá, ele visitou Brasília e a considerou como um lugar para morar com a família. O plano só se concretizou depois que, com a maioria dos filhos morando em Brasília, ele teve um infarto e todos acharam melhor ficarem mais próximos.

Maria Sindá, a mais velha de seus irmãos, sempre soube o que queria. Estudar. Mesmo tendo uma vida muito tranquila, mas sem luxos, ao lado da família, ainda pré adolescente vai morar em João Pessoa com a tia para ter acesso a uma escola de alta qualidade. Mas com muitas saudades resolve voltar para a casa dos pais e bater na porta do prefeito para pedir a inscrição no curso do magistério. Quando mais tarde, ela e o esposo, vêm a necessidade de ter uma vida melhor, resolvem ir a João Pessoa novamente. Lá, ela faz faculdade e forma todos os filhos no ensino superior. Depois de passar tantas férias em Brasília chega o momento em que a vida torna a capital do Brasil sua nova casa.

Márcia Cristina, filha de José e Maria, nasce em Nova Floresta mas cresce em João Pessoa, se vê desde pequena com responsabilidades sobre a casa e as obrigações, mas sem deixar de sonhar e usar a sua imaginação para tornar a vida mais leve. Quando ela ingressa na universidade seus olhos se abrem e resolve que, depois de se formar, vai morar em Brasília e fazer a vida lá. De casa cheia da família a imensidão de se estar só na capital ela aprende mais sobre ela e a como se colocar no mundo com a forma leve e determinada que aprendeu a ver a vida. Assim, ela cresce, se casa e enche sua própria casa com a nova família.

Herivelto Augusto, não é filho de José nem de Maria, mas é filho de dois nordestinos que se mudaram para Minas Gerais querendo ter mais oportunidades. Veio a primeira vez a Brasília assim que nasceu, mas ainda pequeno foi viver com os pais na parte rural do Goiás, lá ele teve uma infância simples, vivendo do que o pai plantava. Assim que completa a maioridade ele se muda para Brasília, onde trabalha no que teve oportunidade até conseguir seu emprego no Banco, o que vai levar ele a conhecer sua futura esposa e a construir uma nova realidade ao seu lado.

4.2 Os Depoimentos

Sabendo que narrativa eu queria que fosse compartilhada, e com as diretrizes pré estabelecidas, eu deveria, pela lógica da Tecnologia Social da Memória, executar uma atividade com os participantes para deixá-los mais à vontade a fim de iniciar uma familiarização com o processo individual que ocorreria mais tarde e com o tema. Assim, fizemos a Roda de Conversa, onde eu pedi que eles respondessem duas perguntas: "Qual foi a primeira vez que vocês ouviram falar sobre Brasília?" e "Com quantos anos vocês vieram pela primeira vez e do que você lembra desse momento?".

A partir daí eles começaram a se sentir mais tranquilos e familiarizados com o tema, o que facilitou o processo de entrevista. Cada uma durou em média 44' (quarenta e quatro

minutos), em que eu fiz menos perguntas e escutei mais e os guiei quando necessário. As perguntas guias foram: “Fale um pouco sobre o lugar onde nasceu”, “Quando você se tornou adolescente ainda morava nesse mesmo lugar?”, “Quando você tomou a decisão de se mudar?”, “Por que Brasília?”.

Os equipamentos utilizados em busca de uma boa qualidade técnica foram um gravador H4N Pro da Zoom e um microfone cardióide BOYA BY-M800. Já a edição foi feita no Adobe Audition tentando manter uma linearidade da história contada.

4.3 A Curadoria

A curadoria foi feita a partir dos registros de família, das fotos feitas ao longo dos anos, e que se relacionavam com os fatos contados no depoimento. No caso, elas são os patrimônios que auxiliam a contar as histórias e que permitem um auxílio visual na criação de narrativas que acrescentem informações ao espectador.

Escolher como veículo visual principal as fotos trouxe uma certa dificuldade, visto que um dos personagens, por exemplo, teve bem menos acesso durante a vida à possibilidade de ser fotografado, o que incentivou a busca de outras formas visuais de contar sua história, como o convite de seu casamento. Logo, não se limitou somente às imagens mas também a documentos que auxiliassem.



Figura 07: Curadoria de fotografias 01



Figura 08: Curadoria de fotografias 02

4.4 A Identidade Visual

O conceito visual principal da exposição foi baseado nos álbuns de fotografia guardados pela minha avó, nesses me baseei para atingir as texturas e estéticas desejadas. Mais tarde, essas foram usadas para compor o fundo do site exposição.

A escolha da logo foi por ser uma tipografia. A distribuição das palavras foi feita de forma a trazer maior espontaneidade, o seu conceito principal se constitui no elemento visual que seria o “pingo do i”. Com a repetição da circunferência o meu objetivo era representar os quatro personagens que são tratados durante a exposição, expressando, de certa forma, suas individualidades. A fonte escolhida foi a *Bely Display* pela sua fácil leitura, consequência das serifas, e também pelo seu design. Já a fonte de apoio escolhida foi a *PT Serif*, que ainda possui serifa para dialogar com a principal, mas é menos robusta.

Êxodo
...de
mim

Figura 09: Logo da exposição

As texturas que constituem os fundos das páginas foram retiradas também dos álbuns e passaram por pouco tratamento no Adobe Photoshop a fim de atribuir algumas alterações de

cor e evidenciar texturas, se assemelhando aos papéis cartões que faziam os miolos dos álbuns de fotografia dos anos 50/60. Assim escolhi por quatro variações.



Figura 10: Álbum de fotografias

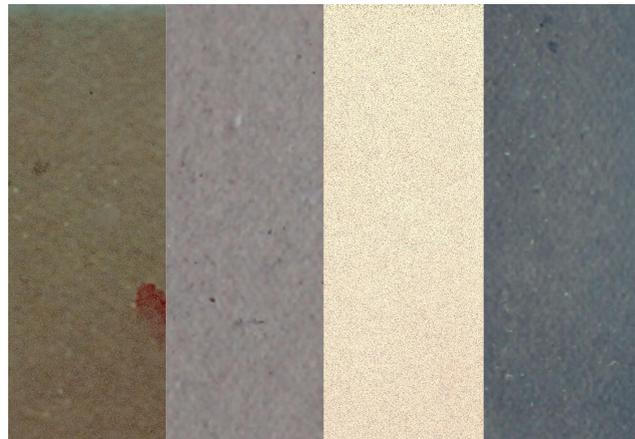


Figura 11: Estudo de Texturas

Outra escolha visual foi a de alterar algumas imagens através do glitch, a arte do erro. Minha principal motivação por escolher trabalhar com essa estética foi a fragmentação, por ela de certa forma representar a desconstrução da imagem cristalizada que eu tinha dos meus parentes e entendê-los como únicos. O *glitch-alike* pode ser usado como um elemento de estilo visual e de acordo com Moradi (2004) a *glitch art* possui quatro padrões principais: Fragmentação, na qual a imagem é fragmentada mas ainda é mantido seu caráter individual; Repetição, através da repetição dos padrões que o erro digital ou computacional gera, repetindo, de forma não intencional, partes da imagem, tudo por meio de um processo computacional casual; Complexidade, através da complicação visual e Linearidade, efeito visual de como a tecnologia trabalha com as imagens de forma horizontal.



Figura 12: Experimentação em *glitch*.

Para a disposição visual da primeira parte da *home* do *site* foi feito um estudo preliminar, para isso eu quis usar como base a bandeira do Distrito Federal. Tendo ela centralizada na tela de 1920x1080 fiz a disposição das fotos entre as setas. O meu objetivo era representar o movimento que as setas presentes na bandeira sugerem.

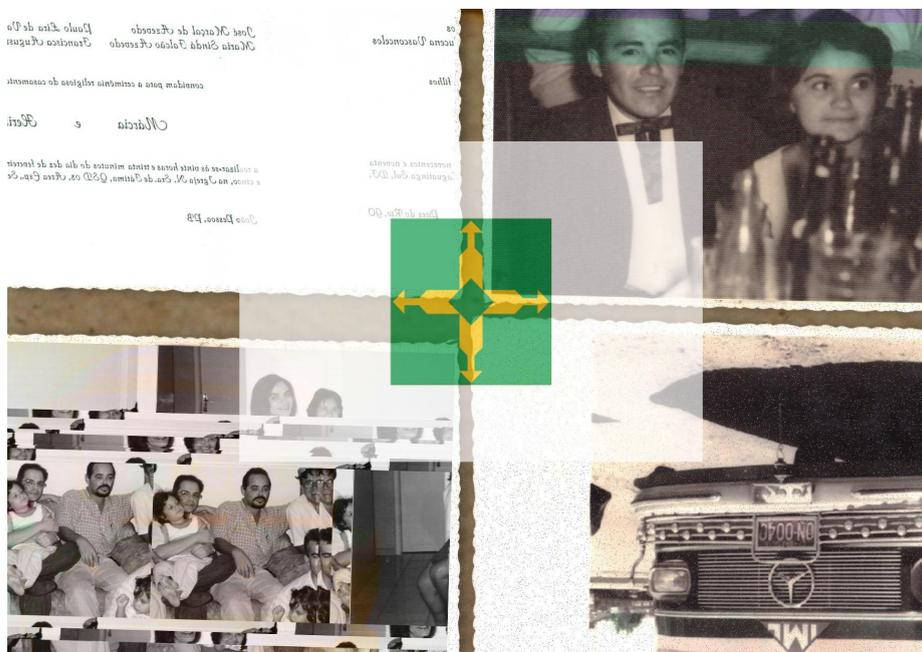


Figura 13: Estudo de Abertura da *home*

4.5 As Fotos do Presente

Para enriquecer os áudio depoimentos e gerar a sensação de ciclo, em quem vive a exposição, optei por realizar fotografias dos entrevistados com o objetivo de mostrar como eles estão no presente Assim os fotografei em um fundo monocromático que me permitisse fazer um recorte mais preciso posteriormente. Como fonte de luz foi usada luz natural, mais uma softbox que pudesse iluminar o lado lateral direito do corpo e um rebatedor do lado esquerdo. A câmera usada foi uma Nikon D3200 com uma lente 35mm.

Na edição eu quis trazer mais textura para alinhar com a proposta estética da exposição. Assim eu fiz um recorte da foto, para ficar somente com os personagens, adicionei um leve ruído a imagem e sobrepus, em opacidade baixa, a textura de álbum antigo. Também queria trazer elementos que de certa forma se destacam na narrativa de cada um, então, no caso da personagem Maria Sindá, por exemplo, eu adicionei as folhas de goiabeira, goiabas e

uma moeda de 500 reis atrás de sua cabeça, quase como para dar uma noção de coroa ou áurea. As ilustrações foram feitas no photoshop com pincel tipo carvão.



Figura 14: Montagem de estrutura para os retratos



Figura 15: Foto Mª Sindá com correção de cor



Figura 16: Foto Mª Sindá editada e com a ilustração

4.6 A Música

A música presente nos depoimentos foi feita exclusivamente para o projeto. O objetivo dela era trazer um tom nostálgico e cíclico, que fosse possível criar uma continuidade que fizesse sentido até o fim do depoimento, visto que o objetivo dela era acompanhar e não se sobrepôr ao material em áudio. Como todo o restante do material que compõe a exposição, ela também foi idealizada e executada por mim.

Ela é totalmente instrumental e foi feita a partir da gravação individual de quatro instrumentos: ukulele, acordeon, chocalho e tambor, sendo os três últimos feitos a partir de um teclado. O acordeon foi escolhido principalmente por sua proximidade com a sanfona, instrumento forte e presente na cultura nordestina, região de origem da maior parte dos entrevistados, o ukulele foi usado como base, como percussão eu optei pelo chocalho e pelo tambor. Os elementos foram unificados utilizando o Adobe Audition no qual foram feitos os ajustes de tempo e volume, como também a eliminação de ruídos.

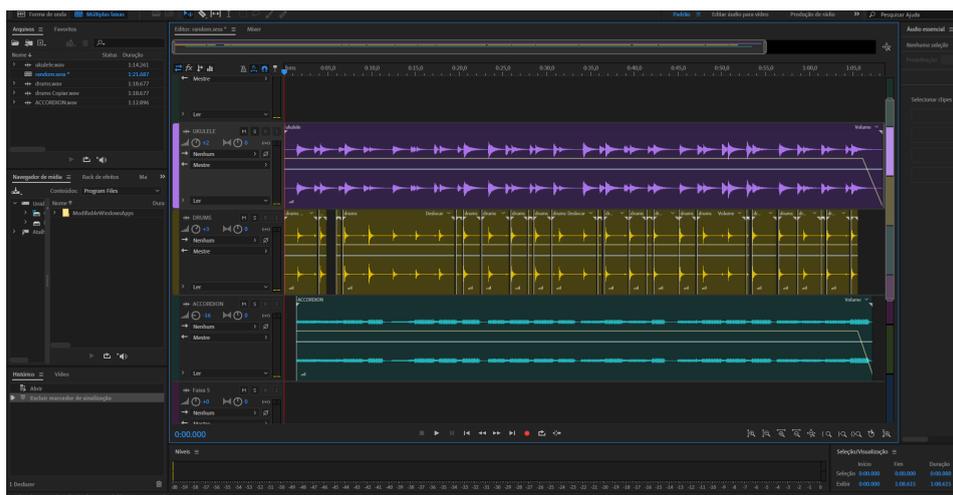


Figura 17: Edição do Instrumental

4.7 A Expografia

Antes de entender a expografia da exposição é imprescindível o entendimento do porquê ter sido escolhido o formato em site. Com o surgimento e a estabilização das nossas relações sociais por meio de diversas mídias, como Instagram, Facebook e Spotify, por exemplo, a produção de conteúdo e arte ganha plataformas que já possuem uma relação de estabilidade com o seu público. Então por que não trabalhar principalmente com elas?

Uma exposição pode ser constituída por diversos elementos, alguns que fazem sentido sozinhos e outros que só ganham sentido a partir da soma. Essas escolhas são as responsáveis

por levar certos sentimentos ao público, que nem sempre são alcançados em totalidade, mas que trabalham para isso. Assim, a produção em site gera uma série de benefícios, como uma maior liberdade criativa e também não é limitada somente a pessoas que possuem cadastros em mídias sociais, gerando um acesso mais democrático.

Pela minha falta de experiência e conhecimentos em produzir site contei com o serviço do João Victor Maciel da Silva (J1), que atua no desenvolvimento de produtos digitais. Em reuniões eu apresentei a ele minhas ideias e conceitos idealizados para o produto de forma que entendemos o que seria possível de ser executado e o que precisaria ser alterado. Até chegar ao resultado final houve reuniões e algumas versões que passaram por alterações.

O primeiro passo importante foi entender o espectador no lugar de usuário e criar a partir daí uma experiência de navegação. Com essa consciência foi desenhada a *home* do site. O objetivo era primeiramente passar o tom da exposição, entendendo que a partir dali seria estabelecida uma expectativa. Assim foi feito um primeiro estudo de distribuição que teria quatro partes sendo a primeira a apresentação do nome, em seguinte a explicação da palavra êxodo, em terceiro o convite a explorar os personagens, depois a explicação da exposição e por último os créditos.

A parte de explorar os personagens tem por objetivo dar uma autonomia ao usuário de por onde ele deseja começar a jornada dele, a partir de um mistério pela ocultação do nome, visto que só temos as fotos 3x4 dos personagens.

A segunda parte consiste em quatro páginas relacionadas aos personagens, ou seja, a visitação ao objeto de exposição para o qual foram feitos dois estudos. Primeiramente o objetivo era a partir de um rolamento de página horizontal a pessoa acessar todas as imagens e ter acesso à somente um *player* de áudio onde estaria o depoimento na íntegra. Como a internet tem que ser entendida como um meio dinâmico onde os navegantes possuem maior controle sobre suas atividades, foi feito um segundo estudo com o objetivo de gerar mais curiosidade e permitir autonomia.

Neste segundo estudo foi decidido por ter mais de um *player* de áudio que fosse um recorte do depoimento na íntegra, acima dele teria uma frase em destaque dita pelo personagem com a finalidade de gerar uma curiosidade em contextualizá-la e convidar o espectador a conhecer a história por trás desse destaque. As fotos, nesse cenário, são organizadas de maneira a fazer sentido com o depoimento presente no *player* mais próximo. Abaixo deles, para finalizar a experiência e integrar a ideia de movimento, possui um contador de quantos quilômetros que indica o quanto aquele personagem percorreu.



Exodo

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Sodales neque sodales ut etiam. Magna sit amet purus gravida. Porttitor eget dolor morbi non. Non pulvinar neque laoreet suspendisse. Nunc vel risus commodo viverra.

Escolha um personagem para começar



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Sodales neque sodales ut etiam. Magna sit amet purus gravida. Porttitor eget dolor morbi non. Non pulvinar neque laoreet suspendisse. Nunc vel risus commodo viverra.

[Ler mais sobre](#)



Figura 18: Estudo da *home*



Figura 19: Estudo 01 da página de personagem



Figura 20: Estudo 02 da página de personagem

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O audiovisual possui múltiplas potências, com diferentes formatos e mídias ele consegue atingir as pessoas de maneiras muito individuais. A partir do desenvolvimento do projeto aqui destrinchado tive a oportunidade de compreender em quais outros meios ele pode chegar, tanto em forma de plataforma de comunicação quanto como ferramenta para solucionar problemas vigentes no setor de museologia. De forma que as teorias visitadas foram extremamente importantes para a tomada de decisões e criação de consciência do produto

A exposição Êxodo de Mim se torna um objeto que unifica as questões levantadas durante esse memorial, como a cartografia de afeto enquanto potencial de construção de narrativas audiovisuais, exploração de formatos diversos para além do filme e a aplicação em meio digital se valendo da revisão da expografia para esse setor.

Em âmbito pessoal, realizar esse projeto durante a pandemia, e todos seus obstáculos, me permitiu ver minha família como o lugar ideal para se iniciar essa exposição, o que me possibilitou lançar um novo olhar sobre eles enquanto indivíduos, para além da nossa relação de parentesco, possibilitando a criação de um vínculo mais íntimo e forte. Além de que, independente do que possa acontecer no futuro, tenho suas histórias registradas e salvas para manter suas memórias vivas. Durante a execução deste memorial e do produto tive a oportunidade de me entender melhor como uma futura profissional do Audiovisual e em quais setores desejo atuar.

Essa exposição é somente a primeira versão de um projeto que será continuado futuramente com outros personagens que partilham do mesmo movimento de êxodo mas que não necessariamente são da mesma família. É um trabalho com múltiplas possibilidades que não serão findadas aqui e que será dado prosseguimento ao fim da pandemia da Covid-19 no Brasil e com a maior parte da população vacinada.

6 REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, Giselle; CRISTINA SANTOS, Nara. Expografia online: em busca do anti viewing room. Contemporânea, v. 3, n 6, e8, 2021.

<<https://periodicos.ufsm.br/contemporanea/article/view/64078>> Acesso em 14 de mar. de 2021.

CODEPLAN, Companhia de Planejamento do Distrito Federal, Secretaria de Planejamento Orçamento e Gestão. Governo do Distrito Federal. Demografia em Foco: Evolução dos movimentos migratórios para o Distrito Federal: 1959-2010. Brasília-DF, maio de 2013.

Disponível em:

<http://www.codeplan.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Demografia_em_Foco_7-Evolu%C3%A7%C3%A3o_dos_Movimentos_Migrat%C3%B3rios_para_o_Distrito_Federal-1959-2010.pdf>. Acesso em 07 de abr. de 2021.

CODEPLAN, Companhia de Planejamento do Distrito Federal, Secretaria de Planejamento Orçamento e Gestão. Governo do Distrito Federal. Demografia em Foco: Naturais e imigrantes do Distrito Federal - Algumas características segundo os censos de 2000 e 2010. Brasília-DF, março de 2016. Disponível em:

<http://www.codeplan.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/Demografia-em-Foco-12-Naturais_e_Imigrantes-do-Distrito_Federal-Algumas-Character%C3%ADsticas-segundo-os_Censos_de_2000_e_2010.pdf>. Acesso em 07 de abr. de 2021.

CURY, M. X.: Comunicação e pesquisa de recepção: uma perspectiva teórico-metodológica para os museus. História, Ciências, Saúde – Manguinhos, v. 12 (suplemento), p. 365-80, 2005. <<https://www.scielo.br/pdf/hcsm/v12s0/18.pdf>> Acesso em 20 de mar. de 2021.

DA MATTA, Roberto. “A Antropologia no quadro das Ciências” In: Relativizando: uma introdução à antropologia social. Rio de Janeiro: Vozes, 1981. p. 17-35.

GUATARRI, Félix; ROLNIK, Suely. Micropolítica: Cartografias do Desejo. 4ª Edição. Editora Vozes. Petrópolis, 1996.

HEIDEGGER, Martin. Construir, habitar, pensar. In: HEIDEGGER, Martin. Ensaios e conferências. Petrópolis: Vozes, 2001.

KALBACH, J. Mapeamento de experiências: um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas. Traduzido por Eveline Vieira Machado. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.

KOGURE, Linda; ESTEVES JUNIOR, Milton. Por uma cartografia sentimental: do imaginário ficcional de Cidadilha à cidade-ilha de Vitória (ES). Revista do Instituto de Estudos Brasileiros, Brasil, n. 71, p. 274-290, dez. 2018.

MICHAELIS. Dicionário da Língua Portuguesa. Experiência.

<<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/experi%C3%A4ncia/>> Acesso em 04 de abr. de 2021.

MORADI, Iman. Glitch Aesthetics. 2004

MORIN, Edgar. O Método 4: as ideias: habitat, vida, costumes, organização. Traduzido por Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2011.

MUSEU DA PESSOA. Tecnologia Social da Memória: Para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias. Parceria: AbraVideo e Banco do Brasil. 2009. <<https://tonarede.org.br/wp-content/uploads/2017/08/Tecnologia-Social-da-Mem%C3%B3ria-Museu-da-Pessoa.pdf>> Acesso em 07 de dez. de 2020.

NIETZSCHE, Friedrich. Genealogia da Moral - uma polêmica. 1887.

QUEIROZ, Raquel de. O Quinze. Editora: José Olympio; 111ª edição, 2016.

RAMOS, Graciliano. Vidas Secas. Editora: Record, 145ª edição, 2019.

RELPH, Edward, 1976. Place and Placelessness. London: Pion.

ROLNIK, Suely. Cartografia ou de como pensar com o corpo vibrátil. In: Núcleo de Estudos de Subjetividade da PUC. São Paulo, 1987

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental, Transformações contemporâneas do desejo. Editora Estação Liberdade, São Paulo, 1989.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental: transformações contemporâneas do desejo. 2a edição. Porto Alegre: Sulina; Editora UFRGS, 2016

SILVEIRA, Bueno. Minidicionário da língua portuguesa. Edição revisada e atual. São Paulo: FTD, 2001.